

# Townsfolk Tussle

# Rules & Results

## Booklet



# TABLE OF CONTENTS

<b>An Introduction .....</b>	<b>3</b>	<b>The Landscape .....</b>	<b>13</b>
<b>Game Components.....</b>	<b>4</b>	<b>Ruffians .....</b>	<b>14</b>
<b>Setup &amp; Preparation .....</b>	<b>6</b>	<b>Ruffian's Turn.....</b>	<b>15</b>
<b>Choosing a Townsfolk .....</b>	<b>7</b>	<b>Townsfolk Turn.....</b>	<b>18</b>
<b>Gear .....</b>	<b>8</b>	<b>Combat Factors &amp; Victory .....</b>	<b>20</b>
<b>The Town Phase .....</b>	<b>10</b>	<b>The Final Fight .....</b>	<b>21</b>
<b>The Fight Phase .....</b>	<b>12</b>	<b>The Results .....</b>	<b>22</b>

## Quick Reference

<b>Attacking.....</b>	<b>18,19</b>	<b>Ruffians .....</b>	<b>14</b>
<b>Buying .....</b>	<b>11</b>	Abilities .....	14
<b>Buyin'/Beatin' Bar.....</b>	<b>10</b>	Breaking Points .....	20
<b>Feats of Mettle .....</b>	<b>10</b>	Defeating the Ruffian .....	20
<b>Fight Phase .....</b>	<b>12</b>	Health (HP) .....	14
<b>The Final Fight .....</b>	<b>21</b>	Loot Rewards .....	14
Final Fight Factors.....	21	Movement (MVMT) .....	14
Naming a New Sheriff.....	10,21	Ruffian Gear .....	8
Results.....	21,22	Weaknesses.....	14
<b>Game Setup.....</b>	<b>6</b>	<b>Ruffian Actions .....</b>	<b>15</b>
<b>Gear .....</b>	<b>8,9</b>	Colliding with Townsfolk .....	15
1-Handed & 2-Handed Gear (Weapons) .....	8	Examples .....	16,17
Activating Gear Abilities.....	18	Movement & Terrain .....	15
Changing Gear (During a Fight) .....	18	Moving the Ruffian .....	15
Discarding Gear .....	8	Reshuffling the Action Deck .....	15
Equipping Gear.....	8	Targeting .....	15,16
Head, Chest, Leg Gear and Accessories.....	8	<b>Selling.....</b>	<b>11</b>
Peddler Gear.....	8,11	<b>Town Events.....</b>	<b>11</b>
Unique Gear.....	8	<b>Town Map.....</b>	<b>11</b>
Slots.....	7,9	<b>The Town Phase.....</b>	<b>10</b>
Starting Gear .....	7,8	<b>Townsfolk.....</b>	<b>7</b>
Stashing Gear.....	8	Abilities .....	7
Trading Gear .....	8	Activating Abilities.....	18
<b>The Landscape.....</b>	<b>13</b>	Accuracy (ACC) .....	7
Features .....	13	Choosing a Townsfolk .....	7
Interacting with Terrain .....	13,18	Critical Hits & Whiffs .....	18
Obstacles .....	13	Health (HP) .....	7
Terrain Pieces & Terrain Cards .....	13	Knocked Out .....	20
Terrain Types.....	13	Lowering Stats .....	20
<b>Losing the Game .....</b>	<b>20</b>	Movement (MVMT) .....	7
<b>Peddler.....</b>	<b>11</b>	Moving .....	18
<b>Removed from the Board.....</b>	<b>20</b>	Moxie (MOX) .....	7
		Stat Bars .....	7

# AN INTRODUCTION

“What is Townsfolk Tussle?”

# OH NO!



Say it ain't so—the sheriff of Eureka Springs has been murdered! With no one guarding its gates, Ruffians are coming in droves to take advantage of the defenseless town! Is this the end for Eureka Springs?

## OF COURSE NOT!

In Townsfolk Tussle, you'll be playing as a ragtag group of townsfolk doing their civic duty to wallop these troublemakers into oblivion. And who knows—one of you may prove worthy of becoming the new sheriff along the way! Will you be able to overcome the odds and defend Eureka Springs? We certainly hope so!

# GAME COMPONENTS



**7 Standard Townsfolk Minis**



**12 Oversized Ruffian Minis**



**+ Alternative Standees**



**15 Starting Gear**



**177 Peddler Gear**



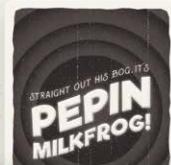
**36 Ruffian Gear**



**28 Unique Gear**



**75 Feats of Mettle**



**180 Action Cards**



**100 Town Events**



**20 Terrain Cards**



**49 Double-sided Terrain Pieces**

**46 Counters**



**60 Coins**

**Additional Pieces:**

- 19 Character Tokens
- 5 Custom Dice
- 5 Cheatsheet Cards
- 1 Crit Hit Card
- 2 Cloth Bags
- 24 Unlockable Gear
- 1 Town Map Poster

# SETUP & PREPARATION

"For quick setup, check the back of this booklet!"



- 1** Разложите основное поле и поместите дополнительное поле справа, фазой города вверх.
- 2** Держите коробку с игрой поблизости, чтобы при необходимости взять компоненты. Мы рекомендуем держать городские события, подвиги и половину снаряжения торговца поблизости для быстрого доступа.
- 3** Переверните все жетоны Хулиганов лицевой стороной вниз, затем выберите четыре случайным образом и поместите их на карту города.
- 4** Каждый игрок выбирает горожанина и получает его карту горожанина. Поместите каунтер на выделенный стартовый номер на каждой панели статистики.
- 5** Каждый игрок получает 10 монет и начальное снаряжение, указанное в нижней части его карты горожанина.
- 6** Поместите соответствующий жетон каждого горожанина на шкалу порядка покупки/боя в выбранном вами порядке. Мы рекомендуем размещать по часовой стрелке, начиная с самого агрессивного игрока.

**Убедитесь, что городские события, снаряжение торговца и бравые подвиги перетасованы, и все готово к игре! Продолжайте читать, чтобы изучить основы игры, или начните фазу города на стр. 10!**

# CHOOSING A TOWNSFOLK

“Who will stand against the Ruffians?”

Игроки начинают игру, выбирая горожан, каждый из которых имеет свои причуды, характеристики и стартовое снаряжение. Некоторые горожане крепче других или приносят пользу команде, а не наносят удары. Не зацикливайтесь слишком сильно на своем выборе; снаряжение, которое вы найдете по пути, позволит вам изменить свой стиль игры. Каждая двусторонняя карта горожан содержит следующую информацию:

## 1. Townsfolk Introduction

Обратная сторона каждой карты горожан дает некоторое представление о том, кто эти горожане. Мы рекомендуем использовать эту предысторию, чтобы определиться с выбором горожан!

## 2. Gear Slots

Слоты для снаряжения расположены по краям карты горожан. Экипировка усиливает ваших горожан и дает новые способности.

## 3. Stat Bars

Эти полосы используются для обозначения вашей статистики на протяжении всей игры. Начальные характеристики горожан выделены их цветом.

### Health (HP)

Здоровье ваших горожан. Получение DMG (урона) снижает ваш HP. Как только оно опустится ниже 1, ваш горожанин будет нокаутирован и удален из боя.

Дополнительные «ограничители» здоровья: если вы хотите отслеживать максимальное количество HP во время получения ударов, не стесняйтесь использовать красный каунтер, чтобы «ограничить» ваши HP. Он может находиться на числе выше вашего максимального HP.

### Movement (MVMT)

MVMT - показатель движения, который вы можете использовать в каждый свой ход. Для перемещения на один ортогональный квадрат требуется один пункт MVMT. Горожане не могут двигаться по диагонали. Вы не должны изменять положение каунтера движения MVMT при перемещении, так как он просто представляет количество движения доступное на каждый ваш ход.

### Moxie (MOX)

MOX - показатель дерзости, который вы можете использовать в каждый свой ход. Все действия (атака, взаимодействие с терреином и т.д.) имеют стоимость MOX. Поэтому более высокий MOX означает более эффективный ход за счет большего количества действий в нем.

Вы не должны корректировать положение каунтера дерзости MOX, когда совершаете действия в свой ход, так как он просто представляет количество MOX доступное на каждый ваш ход.

### Accuracy (ACC)

Точность - это модификатор, который влияет на шанс горожан провести атаку. ACC - это число добавляется к вашему броску на точность при атаке любым оружием. Низкая меткость означает, что горожане с меньшей вероятностью будут эффективны в бою.

## 4. Townsfolk Abilities

У каждого горожанина есть две уникальные способности, помогающие им в путешествии. Некоторые способности дают бонус во время фазы города, в то время как другие можно активировать во время боя, чтобы оказать поддержку команде. Будьте внимательны, чтобы использовать свои способности во время и с пользой!

## 5. Starting Gear

Снаряжение, которое горожане получают в начале игры.



# GEAR

"Don't go running into battle naked, fella!"

Снаряжение — это одна из основных механик Townsfolk Tussle и основной способ усиления ваших горожан. Большая часть снаряжения изменяет характеристики горожан или наделяет их новыми способностями, превращая их в более эффективную машину для убийства!

У каждого горожанина одинаковые слоты для снаряжения: левая рука, правая рука, голова, грудь, ноги и аксессуар. Снаряжение можно экипировать в городе, поместив его рядом с картой горожанина в соответствующий слот.



## Starting Gear

Каждый горожанин начинает игру с небольшим запасом снаряжения, которое показано внизу его карты персонажа. Стартовое снаряжение можно определить по серой окантовке. Как и все снаряжение, стартовое снаряжение можно уничтожить.

## Unlockable Alternative Starting Gear

У каждого горожанина есть альтернативный набор начального снаряжения, который можно разблокировать, выполнив особые задания во время финальной битвы (стр. 21). После того, как он разблокирован, он добавляется в обычную колоду стартового снаряжения. Альтернативное стартовое снаряжение горожан будет иметь их имя, написанное вдоль левой стороны карты, и большой палец вверху в правом верхнем углу ( ). В начале игры горожане могут начать со своего разблокированного альтернативного снаряжения вместо своего обычного начального снаряжения.



## Peddler Gear

Снаряжение доступно для покупки у торговца. Снаряжение торговца можно узнать по синей окантовке.



## Unique Gear

Уникальное снаряжение нельзя купить, оно дается в награду только при особых обстоятельствах. Уникальное снаряжение можно узнать по желтой рамке.



## Ruffian Gear

После того, как ваша команда успешно убьет хулигана, вы сможете забрать с его обмякшего трупа кое-какое хулиганское снаряжение! Снаряжение хулигана часто имеет мощные бонусы к характеристикам и способностям. Совершите несколько лихих подвигов (стр. 10) и заработайте снаряжение для себя! У каждого хулигана есть 3 предмета снаряжения, которые можно получить в награду; они указаны внизу их карты Ruffian. Снаряжение хулигана можно узнать по фиолетовой окантовке.

## Equipping Gear

Экипированное снаряжение позволяет вам использовать его в бою и повышать свои характеристики до начала боя. Чтобы экипировать снаряжение, поместите его в соответствующий слот снаряжения рядом с вашей картой горожанина. В каждую ячейку одновременно можно установить по одному предмету снаряжения. Снаряжение можно свободно экипировать до начала фазы боя, но смена экипированного снаряжения во время боя стоит 2 MOX (подробности на стр. 18).

## 1-Handed and 2-Handed Gear (Weapons)

Снаряжение, помеченное как «одноручное» или «двуручное», считается оружием и помещается в слоты для рук. Если экипированный предмет снаряжения предназначен для двух рук, вы не можете иметь другой предмет снаряжения в слоте для другой руки.

## Head, Chest, Leg Gear, and Accessories

Это снаряжение устанавливается в соответствующие слоты и предоставляет различные бонусы и способности.

## Consumable Gear

Расходуемое снаряжение действует так же, как и любое другое снаряжение, и для использования его необходимо экипировать. Обычно оно выбрасываются (потребляются) и теряется навсегда при использовании и дают вашим горожанам одноразовый, но часто "решающий" бонус.

## Special Gear

Некоторое снаряжение имеет метку «Особое снаряжение». Это снаряжение нельзя экипировать. Его пассивные способности всегда активны для ваших горожан и могут быть активированы без экипировки.

## Stashing Gear

Количество снаряжения, которое могут держать в тайнике (не экипированное снаряжение горожанина рядом с планшетом игрока) горожане, не ограничено. Любое снаряжение горожанина, которое не экипировано, может быть заменено во время боя бесплатно. Горожане не получают преимуществ от снаряжения, которое не экипировано на них, если только это не Особое снаряжение.

## Discarding Gear

Определенные действия хулиганов или события могут привести к сбросу снаряжения. Если предмет снаряжения брошен, она потерян навсегда! Это снаряжение изымается у горожан и возвращается обратно в коробку с игрой. Если вам больше не нужен предмет снаряжения, и вы хотели бы его выбросить самостоятельно, его можно продать торговцу (стр. 11).

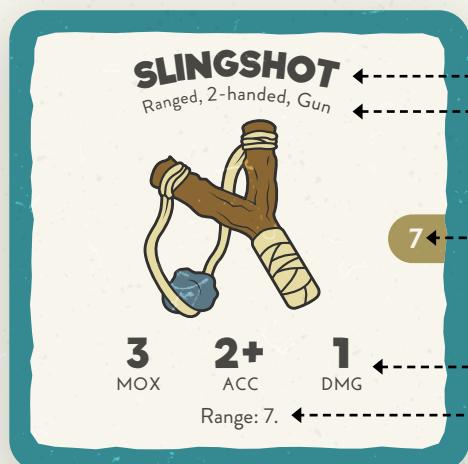
## Unlockable Gear

Не все снаряжение доступно, когда вы начинаете играть в Townsfolk Tussle; вам нужно будет заработать их! В коробке с игрой спрятано множество снаряжения, которое можно получить, выполняя особые задания во время финальных боев (стр. 21).

## Trading Gear

По умолчанию горожане не могут обмениваться снаряжением друг с другом, хотя некоторые городские события позволяют горожанам обмениваться снаряжением.

## Gear Breakdown & Sample Equipment



### Gear Name

### Gear Description

Указывает слот, в который может поместиться снаряжение, а также информацию об оружии.

### Gear Cost

Стоимость снаряжения.

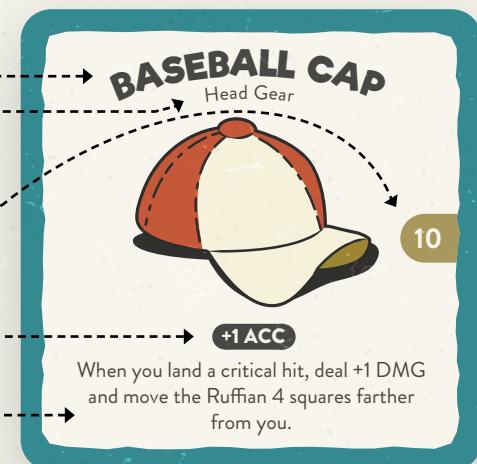
Бонус к стате

### Stat Bonus

### Weapon Stats

### Gear Ability

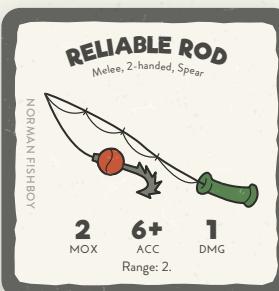
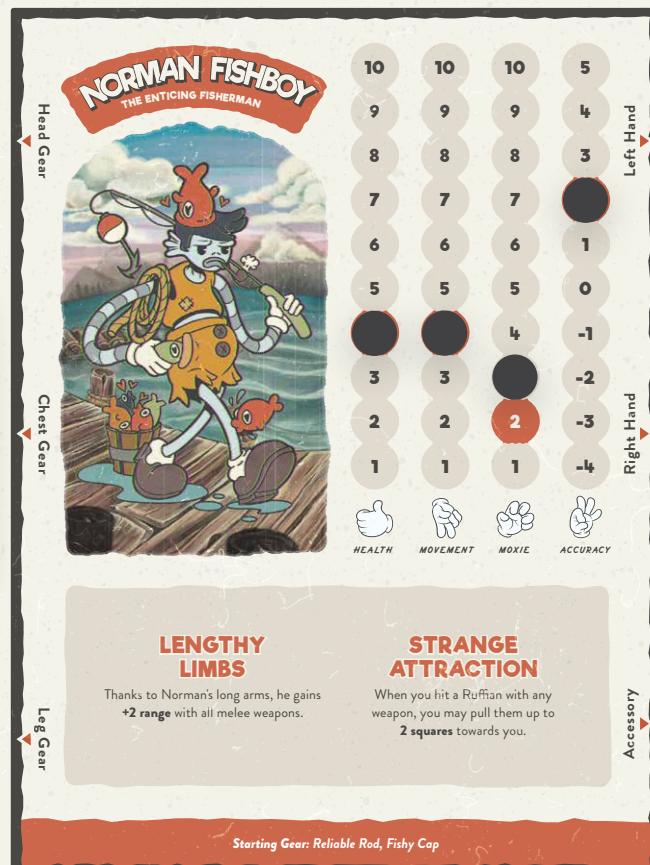
Способности снаряжения



Пока снаряжение экипировано, вы можете активировать его способность!



Панцирь черепахи увеличивает ваш MOX на 1 и справа показано смещение счетчика MOX вверх на 1 пункт



Это оружие двуручное, то есть вы не можете использовать слот для другой руки, пока оно экипировано.

Снаряжение, которое в данный момент не экипировано вашими горожанами, считается спрятанным и может храниться рядом с вашей картой горожан.



Эффекты «Особого снаряжения» (например, этого цилиндра нищего) активны всегда, даже если они спрятаны!

# THE TOWN PHASE

“Prepare while you still can!”

Игра Townsfolk Tussle состоит из 4 раундов, разделенных на фазу города и фазу боя. Если горожанам удастся уничтожить всех 4 хулиганов, вторгшихся в Эврика-Спрингс, они выиграют!



**Игра начинается в фазе города, где горожане получают возможность подготовиться к грядущим битвам. В фазе города:**

1. Каждый горожанин добирает до 3 несовершенных Подвигов. В первой фазе города каждый горожанин просто берет 3 подвига.
2. Каждый горожанин получает карту городского события и разыгрывает ее вслух в порядке покупки.

3. Делайте покупки у торговца. Выложите 10 предметов из колоды торговцев на поле «Фаза города». Каждый игрок может купить или продать один предмет в свой ход (в порядке очереди покупки). Это продолжается до тех пор, пока не останется игроков желающих покупать или продавать.
4. Готовьтесь к бою! Как только все горожане закончат покупки, положите все не купленное снаряжение вниз колоды торговцев и начните фазу боя.

## Buyin'/Beatin' Bar

Трек покупки/боя определяет порядок хода на двух этапах игры. Сверху вниз находится порядок избиения, который используется во время фазы боя. Снизу вверх находится порядок покупки, используемый во время фазы города. После окончания каждого боя порядок меняется, и жетон горожанина сверху перемещается вниз. Обратите внимание, что хулиган всегда первый на трекере боя, то есть он всегда ходит первым!



## Feats of Mettle

Бравые подвиги (подвиги) — это доблестные подвиги, которые вы можете совершить, чтобы получить бонус к получаемым монетам или боевой мощи. Подвиги вытягиваются в начале фазы города и хранятся лицевой стороной вниз до тех пор, пока они не будут выполнены. На каждом Подвиге написана цель: если горожане достигают одной из своих целей после ее получения, они раскрывают ее и немедленно получают награду, продиктованную Подвигом. Совершенные Бравые подвиги хранятся лицевой стороной вверх перед их совершившим. В конце каждой фазы боя горожане, совершившие наибольшее количество подвигов в течение раунда, не будучи нокаутированными, получают ценный предмет снаряжения разбойника от побежденного разбойника!

В первой фазе города каждый игрок вытягивает по 3 бравых подвига. В конце каждой Боевой Фазы игроки могут сбросить любые несовершенные Подвиги, которые они не хотят оставлять. В начале каждой фазы города, кроме первой, каждый игрок добирает до 3 несовершенных подвигов.

Например, если вы войдете в Фазу Города с 2 невыполненным Подвигами из предыдущего раунда, вы возьмете только 1 новый Подвиг.



## Becoming the New Sheriff

При подготовке к финальному бою игрок с наибольшим количеством очков подвигов будет объявлен новым шерифом и получит жизненно важное снаряжение для финальной битвы. Но будьте осторожны, на плечах шерифа лежит большой груз. Если он нокаутирован в финальном бою, игра окончена и горожане проиграли!

## Town Events

Во время фазы города каждый игрок получает одну карту события города и разыгрывает ее вслух в порядке очереди Покупки. Если событие требует от вас броска кубиков, используется один D10. На результат может повлиять ваши статы; например, если в событии указано «Бросок (+Макс. MVMT)», ваш MVMT добавляется к результату. Городские события могут иметь как положительные, так и отрицательные эффекты. Секретные события, отмеченные красной полосой в верхней части карты, не раскрываются другим игрокам, а вместо этого активируются при достижении определенной цели на карте. Они сохраняются до тех пор, пока не будут активированы, даже если это необходимо в течение нескольких раундов. Игроки не могут обсуждать свои секретные городские события с другими игроками, и они по-прежнему активируются, когда горожане нокаутированы, если это возможно!



Секретные события города отмечены красной полосой вверху. Не раскрывайте их, когда возьмете их!

## The Peddler

Торговец — путешествующая продавщица, часто посещающая Еврика-Спрингс. Она несет с собой огромное количество снаряжения, которое может помочь вам в крайнем случае, если вы можете себе это позволить. Во время фазы города 10 предметов из колоды торговцев выкладываются на поле фазы города. Каждый горожанин может покупать и продавать снаряжение в порядке очереди Покупки. Горожане могут либо купить, либо продать один предмет снаряжения в свой ход. Этот порядок повторяется до тех пор, пока все не закончат покупать и продавать. Все некупленное снаряжение возвращается в нижнюю часть колоды снаряжения торговца.

## Shop Reset

Не нравится ничего из того, что есть в магазине? Не беспокоитесь; у торговца всегда есть что предложить. После выкладывания снаряжения Торговца горожане могут заплатить 2 монеты за каждого горожанина, разделенные по своему выбору, чтобы Торговец обновил свой магазин. Группа должна решить, сколько вносит каждый человек, но все игроки должны быть согласны с тем, чтобы обновить магазин. Если они это сделают,бросьте все снаряжение в магазине и замените его новым снаряжением Торговца. Это должно быть сделано до того, как какие-либо горожане совершают покупки, активируют способности или активируют городские события, предназначающиеся для торговца, и может быть сделано только один раз за фазу города.

## Buying

Стоимость предмета указана на правом краю предмета. Игрокам нужно заплатить эту стоимость в монетах чтобы приобрести это снаряжение у торговца.

## Selling

Игроки могут продать снаряжение, которое им больше не нужно. Если они это сделают, они получат половину его стоимости, округленную в меньшую сторону. Например, предмет снаряжения стоимостью 15 монет можно продать за 7 монет. Стартовое снаряжение не может быть продано.



## The Town Map

На карте города есть четыре хулигана, которых вам нужно победить, чтобы выиграть игру. В начале игры на нее случайным образом кладутся четыре жетона разбойников лицовой стороной вниз. Разбойники будут иметь разные способы в зависимости от того, когда вы столкнетесь с ними!

Как только фаза города закончится, вы будете переворачивать жетон хулигана лицовой стороной вверх и сражаться со следующим хулиганом на карте города сверху вниз.



# THE FIGHT PHASE

“Quit cryin’ and stay sharp, there’s a battle brewing!”



Когда Фаза Города заканчивается, начинается Фаза Боя! Здесь у вас есть одна цель: победить хулигана! Чтобы настроить фазу боя:



- 1 Переверните сайдборд, чтобы открыть поле «Фаза боя»..
- 2 Покажите следующего Хулигана на карте города (сверху вниз). Поместите его жетон в верхнюю позицию трекера боя.
- 3 Поместите соответствующую карту хулигана на поле фазы боя.
- 4 Перемешайте колоду действий Хулигана и положите ее ниже карты Хулигана.

- 5 Используйте оборотную сторону карты Хулигана, чтобы создать ландшафт, размещая элементы ландшафта на игровом поле там, где они показаны. Квадраты с пометкой (FF) — это фрагменты местности, которые размещаются только во время финального боя.
- 6 Для каждой части террэйна на карте поместите соответствующую карту террэйна под картой.
- 7 Горожане выбирают свою начальную позицию на карте в порядке очереди боя. Доступные позиции отмечены значком на карте хулигана

- 8 Поместите Хулигана на позицию, отмеченную R, лицом к ближайшим к ним горожанам.
- 9 Отметьте начальное здоровье (HP) и движение (MVMT) хулигана. Эти характеристики показаны на лицевой стороне карты хулигана и зависят от количества горожан на поле.
- 10 Если это финальный бой, следуйте дополнительным указаниям по настройке на обратной стороне карты хулигана.

После завершения подготовки бой начинается с хода хулигана!

# THE LANDSCAPE

“Pay attention to your surroundings or it’ll cost ya!”



Каждого хулигана можно найти в его собственном уникальном районе города, указанном на обратной стороне его карты хулигана. От этого будут зависеть препятствия и особенности местности, а также стартовые позиции горожан. Используйте оборотную сторону этой книги правил, если вам нужна помощь в сопоставлении частей ландшафта с их картами!

## Terrain Pieces & Terrain Cards

Террейн резко изменит вашу стратегию при сражении с хулиганом. Некоторые препятствия и особенности местности будут мешать движению, в то время как другие могут дать множество полезных эффектов, если их использовать с умом. У каждого объекта есть соответствующая карта, объясняющая ее эффекты. Карту каждой части терреяна следует размещать под ландшафтом перед началом каждого боя.



Жужжащий улей и соответствующая карта местности.

## Terrain Type

Объекты местности отмечены как препятствие (obstacles), либо как особенность местности . Их отличия перечислены ниже.

### Obstacles

Препятствия блокируют движение как горожан, так и хулиганов, и через них нельзя пройти. Горожанин должен стоять рядом (быть смежным) с препятствием, чтобы взаимодействовать с ним (диагональ не считается смежной). Некоторые препятствия требуют определенного позиционирования для взаимодействия; карта местности будет указывать, если это необходимо. Например, горожане должны стоять у дверей Rickety Farm, чтобы взаимодействовать с ней.

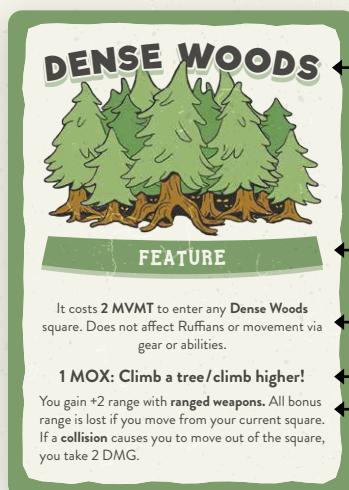
### Features

Особенности местности не блокируют движение горожан или хулиганов, и по ним можно свободно перемещаться. Горожане должны стоять внутри объекта, чтобы взаимодействовать с ним.

## Interacting with Terrain

Некоторые особенности местности препятствия являются интерактивными. Горожане должны заплатить стоимость МОХ или монет, указанную на карте местности, чтобы взаимодействовать с ней. Горожане могут взаимодействовать с каждым участком местности один раз за ход.

## Terrain Card Breakdown



### Terrain Name

Название терреяна

### Terrain Type

Препятствия блокируют движение

### Terrain Effect

### Эффект терреяна

Особенности и цена взаимодействия



# RUFFIANS

“Golly, these chums are out for blood!”



В фазе боя хулиган и горожане ходят по очереди, перемещаясь по местности и делая все возможное, чтобы разорвать друг друга на части. Действия и навыки хулиганов определяются их картой хулигана и колодой действий.

Карты хулиганов дают игроку некоторое представление о предстоящей битве. В дополнение к некоторым знаниям, каждая двусторонняя карта хулигана содержит следующую информацию:

## 1. Ruffian Abilities

В зависимости от того, когда вы встретите хулигана, его способности и боевые привычки могут измениться. Когда хулиган появится на карте города, его уровень способностей будет показан внизу; и варьируется от чурбана («Chump») до последнего боя («Final Fight»). Хулиган получает соответствующую способность, указанную на его карте, на весь бой.

## 2. Ruffian Movement (MVMT)

Движение хулиганов (MVMT). MVMT хулигана меняется в зависимости от количества контролируемых горожан на поле. Эта характеристика определяет, как далеко хулиган может продвинуться при совершении действия.

## 3. Ruffian Health (HP)

Начальное здоровье разбойника (HP). HP разбойника меняется в зависимости от количества контролируемых горожан на поле. Разбойник не может получить HP сверх своего начального HP.

## 4. Ruffian Weakness

У каждого хулигана есть слабость, которую можно активировать при соблюдении правильных условий — обычно во время действия хулигана. Если вам это удастся, обязательно отметьте слабость как активированную и следите за эффектом!

## 5. Ruffian Loot Rewards

Если вам удастся победить хулигана, удачливые горожане схватят часть снаряжения с его трупа. Эта экипировка указана в нижней части карты хулигана.

## 6. Landscape Setup

Показывает объекты местности, которую нужно разместить на доске перед началом боя.

## 7. Final Fight Rules

Описывает уникальную подготовку к четвертой фазе боя, также известной как Финальный бой. Не читайте эту информацию, если это не Финальный бой! Подробнее о финальных боях читайте на стр. 21.



## THE DAIRYBOY PEPIN MILKFROG

**P**epin is an out-of-towner, but his face is well-known around Eureka Springs. He was a milkman that sold his own patented 'milk' from town to town, which he claimed knocked the socks off the standard stuff. Yet, he never explained what or where it came from. After some shady milk-related deaths in Eureka Springs, the old sheriff banned Pepin from peddling his milk in town. Pepin's reputation was tarnished, and his milkman days were over. Now Pepin is back to seek vengeance on the people who shunned his milk and ruined his career!

**1 CHUMP**  
Single Delivery Boy: Nothing special about this long-legged fellow, should be a cinch!

**2 HOOLIGAN**  
Milk Toss: At the start of Pepin's turn, he deals 1 DMG to all closest townsfolk within 5 squares.

**3 TROUBLEMAKER**  
Milk Crate Barrage: At the start of Pepin's turn, he deals 1 DMG to all townsfolk within 5 squares.

**4 FINAL FIGHT**  
Pepin Milkfrog is all that's left! Flip this over for the Final Fight rules.

**MVMT** 6 6 7 7  
2P 3P 4P 5P

**5 HEALTH** 11 14 17 20

**WEAKNESS**  
Milk-burned Backside: Whenever Pepin is placed in a new location, he takes 1 DMG.

Ruffian Gear Rewards: Milk-Soaked Limb (★), Frog Eyes, Milkman's Hat

**5**



## THE DAIRYLORD TAKEOVER

While you were dealing with the other riff-raff in town, Pepin was smuggling his disgusting dairy into Eureka Springs! He set up shop by the town moat, and now his giant milk jugs litter the landscape. Pepin's milk has led to a number of deaths in the past—if the townsfolk don't get this fella out of town, it'll surely be the end of Eureka Springs. But it won't be easy...Pepin is devoted to delivering his dairy!

**1 SETUP** Place 1 Giant Milk Jug on the board per townfolk (in numerical order).

**2** Appoint a new sheriff! The newly appointed sheriff befriends the local stray, gaining the unique gear Jerry the Cat (may equip immediately).

**RUFFIAN ABILITY: QUICK CHUG** 1 DMG. Try to use the Giant Milk Jug!

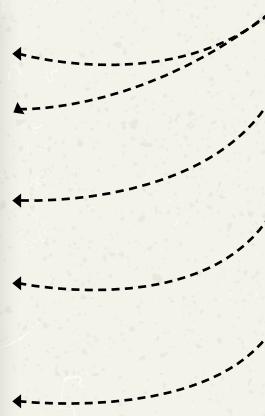
**TERRAIN: GIANT MILK JUG**

# RUFFIAN'S TURN

"What doesn't kill you probably won't make you stronger."



В ход разбойника все, что вам нужно сделать, это сыграть и сбросить следующую карту из колоды действий хулигана. У каждого хулигана есть 15 карт действий, у каждой из которых свой способ сделать вашу жизнь невыносимой! Следуйте действиям на карте от начала до конца, чтобы определить ход хулигана. Каждое действие имеет следующую информацию:



## Action Name & Flavor Text

Имя и описание карты действия

## The Target

Определяет, на кого хулиган нацелился своим действием. Если есть ничья для выбора цели, горожане делают бросок кубиков, чтобы определить цель.

## Move/Act

Определяет движение и основное действие хулигана в ход; это часто включает в себя перемещение и атаку цели.

## Aftereffect

Последствие — это бонусный эффект, который срабатывает, если цель получает урон или указано иное. Не все действия имеют последствия.

Действия бывают разных форм. Не все из них нанесут урон вашей команде; некоторые вместо этого стремятся покалечить и дезориентировать вас!

## Targeting

Целью действия может быть один горожанин, группа горожан или вообще никто! Цели определяются до того, как будет сыграно действие, а расстояние до цели измеряется так же, как движение: по соседним квадратам, а не по диагонали. Если есть 2 или более равные цели для одного целевого действия, горожане делают бросок кубика, чтобы определить цель; целью будет являться самый низкий результат на кубике. Действие разыгрывается полностью, даже если нет действительной цели (valid target).

## Moving the Ruffian

Движение (MVMT) хулигана определяет максимальное количество клеток, которое он может пройти за каждое действие. Каждое очко MVMT позволяет разбойнику перемещаться на один соседний набор клеток (сами разбойники покрывают 4 клетки). Разбойники, как и горожане, не могут двигаться по диагонали. Когда хулиган движется, он смотрит на цель и пытается добраться до нее кратчайшим путем. Если хулиган может пойти несколькими путями, чтобы достичь своей цели, и все они требуют одинакового количества MVMT, игроки могут выбрать путь, по которому ходит хулиган. Если один из этих путей предполагает получение урона (DMG) хулиганом, он должен избегать этого пути.

## Placing VS. Moving

Когда хулиган «передвигается» (двигается к цели, полностью достигает цели и т. д.), он будет использовать указанный им MVMT для перемещения по клеткам на поле. Когда кто-то «размещается», его персонаж помещается прямо в указанную позицию, независимо от расстояния — фактическое перемещение не выполняется. Если юнит уже занимает место, где должен быть размещен персонаж, персонаж размещается в следующем ближайшем возможном месте. Когда есть несколько способов разместить хулигана, игроки могут решить; используйте это в своих интересах!

Если нет подходящих целей для действия размещения, горожане или разбойники не двигаются.

## Ruffian Movement & Terrain

Когда дело доходит до местности, хулиганы следуют тем же правилам передвижения, что и горожане. Они могут перемещаться по большинству объектов местности, но не через препятствия.

## Ranged Attacks

Некоторые Действия/Передвижение на карте хулигана будут помечены как «дальнобойная атака». Эти действия требуют, чтобы цель находилась в пределах определенного количества клеток от хулигана. В отличие от горожан, хулиганы могут наносить урон дальними атаками, даже если путь к цели блокирует препятствие.

## Colliding with Townsfolk

Некоторые действия требуют, чтобы хулиган переместился на клетку с горожанами. Когда они это делают, горожане вытесняются с этой площади на соседнюю клетку по их выбору. Это может происходить несколько раз за одно действие и позволяет горожанам стратегически перемещаться к лучшей позиции на доске. Если разбойник должен столкнуться с горожанами, а подходящих соседних клеток для перемещения горожан нет, они помещаются в ближайшую возможную клетку, не занятую горожанами, хулиганами или препятствием.

## Reshuffling the Action Deck

Если колода действий пуста, перемешайте стопку сброса и используйте ее, чтобы пополнить колоду действий. Некоторые действия хулигана вызывают перетасовку колоды действий; замещайте все карты из стопки сброса, когда это произойдет.

## Ruffian Actions Breakdown

### Common Ruffian Targets

- 1. Closest townsfolk:** Горожане, приближение к которым потребуют наименьшего количества очков движения (MVMT) для хулигана. Примечание: даже если цель находится слишком далеко (хулиган не достигает позиции для атаки за одно передвижение), хулиган все равно будет двигаться к ней.
- 2. Farthest townsfolk:** Самые дальние горожане: горожане, приближение к которым потребуют больше всего очков движения (MVMT) хулигана. Примечание: даже если цель находится слишком далеко (хулиган не достигает позиции для атаки за одно передвижение), хулиган все равно будет двигаться к ней.
- 3. Weakest townsfolk:** горожане с наименьшим оставшимся здоровьем (HP). Примечание: даже если цель находится слишком далеко (хулиган не достигает позиции для атаки за одно передвижение), хулиган все равно будет двигаться к ней.
- 4. All townsfolk within 2 squares:** Действие будет нацелено на всех горожан в пределах 2 клеток от хулигана. Это расстояние измеряется по соседним квадратам (ортогонально), а не по диагонали.
- 5. None.** Некоторые действия не имеют цели! Просто следуйте тексту действия, как оно описано.

### Common Move/Acts

- 1. Move towards target. If you reach them, deal 1 DMG.** Разбойник поворачивался и двигался к цели, пытаясь закончить движение максимально близко к ней по количеству квадратов. Если хулиган достигает цели, цель получит 1 DMG. Если хулиган не может достичь цели, урон не наносится.
- 2. Deal 1 DMG to all targets. Move towards the farthest townsfolk.** Хулиган наносит 1 урон всем целям, затем двигается к самым дальним горожанам, стремясь закончить свой ход максимально близко с ними.
- 3. Keep this card in front of the townsfolk...** Действия с этим условием обычно имеют эффект позже в бою. Пока они не активированы, они лежат перед группой или целью, вместо того, чтобы быть сброшенными в стопку сброса.
- 4. Face the target and move forward.** Встаньте лицом к цели и двигайтесь вперед. Хулиган поворачивается лицом к цели, затем перемещается вперед на X клеток, где X — это MVMT. Если цель расположена по диагонали, хулиган повернется лицом в том направлении, которое будет ближе всего к цели в конце движения. Если цель находится на идеальной диагонали от хулигана, игроки могут выбрать направление, в котором хулиган будет смотреть.

## Ruffian Movement Examples



Квадраты, выделенные синим цветом, считаются соседними с Хулиганом.



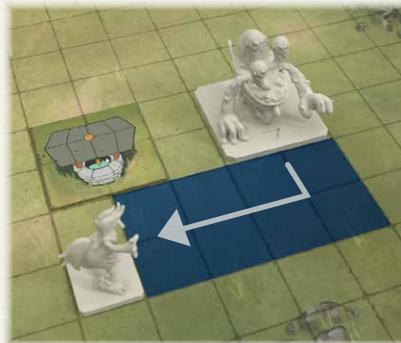
Синяя область показывает, как далеко Хулиган может двигаться по прямой с 3 MVMT.



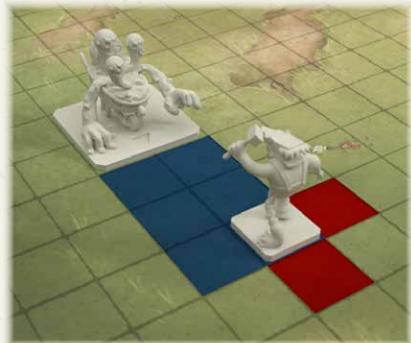
Синим цветом отмечены ВСЕ квадраты, на которые хулиган может переместиться с 3 MVMT.



Если хулиган специально двигается вперед и сталкивается с местностью, через которую он не может пройти, движение заканчивается.



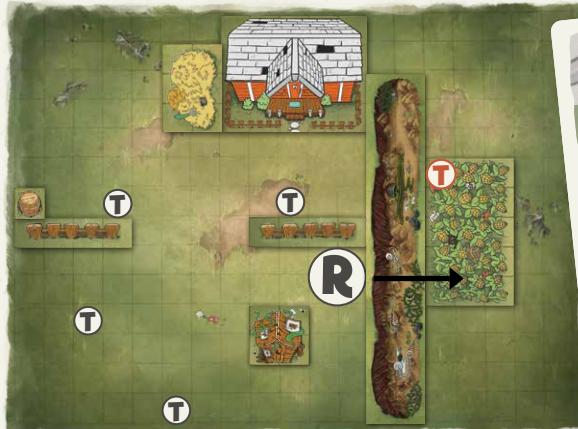
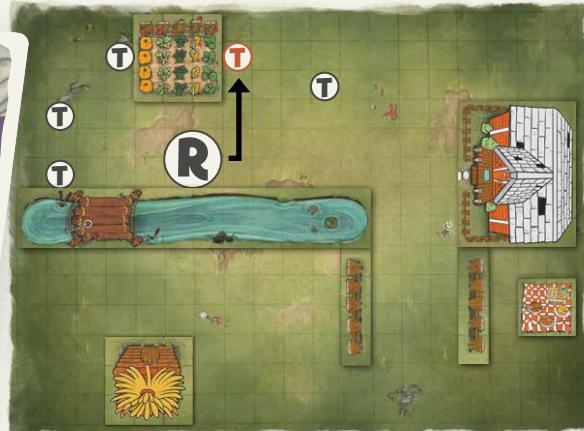
Хулиганы всегда будут пытаться выбрать кратчайший путь к своей цели.



Во время движения хулиганы будут сталкивать горожан со своего пути на ближайшую возможную площадь. В этой ситуации горожане могут разместиться на красной площади по своему выбору.

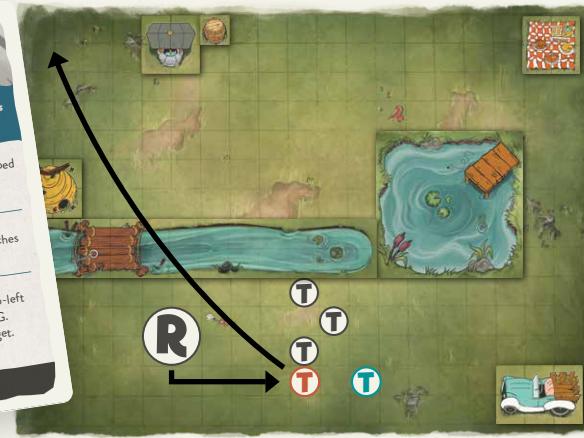
## Ruffian Action Examples

Давайте представим, что горожанин, отмеченный красным, в настоящее время имеет 2 HP — самое низкое значение в группе горожан. В этом действии хулиган Qing & Kween переместится к этому горожанину и нанесут 1 урон. Поскольку цель действия получила урон, сработает последействие, и цель будет вынуждена снять нагрудную экипировку (chest gear).



Для этого действия хулиган Strawman двигается к цели — целью является заросшее кукурузное поле. Он может добраться до него из своего текущего местоположения, что вызывает срабатывание эффекта последствия. Даже если Strawman может закончить свой ход только частично внутри кукурузного поля, последствие все равно сработает. Эффект последствия восстанавливает Strawman 2 HP, а горожанин, отмеченный красным, получают 2 DMG за его неудачное расположение!

Целью этого действия являются ближайшие горожане с экипированными ногами (leg gear). Красный и синий горожане — единственные, у кого есть leg gear, но поскольку красный горожанин ближе, он будет целью. Хулиган Umbrello будет двигаться к цели, достигая ее и вызывая эффект последствия. Красный горожанин помещаются в верхний левый угол доски и получают 1 DMG. Затем Umbrello помещается рядом с этим красным горожанином. Имейте в виду, что когда персонаж «размещается», а не перемещается, это делается независимо от расстояния (MVMT персонажа не имеет значения). Если (любой) персонаж уже занимает эти квадраты, вместо этого отряды размещаются в следующем ближайшем возможном месте.



# TOWNSFOLK TURN

"Now's your time to shine!"



В ход горожан, им можно сделать несколько действий! Следующие варианты доступны для выполнения в любом порядке, если у них есть смелость (MOX) и движение (MVMT). Если вы обнаружите, что запутались в бою, используйте двустороннюю шпаргалку, чтобы держать свои мысли в порядке! Это будет служить напоминанием о вариантах, которые у вас есть в свой ход.

## Moving

Движение горожан (MVMT) определяет, как далеко они могут двигаться в свой ход. Для перемещения на один ортогональный квадрат требуется одно очковдвижения (MVMT). Горожане и разбойники не могут двигаться по диагонали. Например, если у вашего горожанина 4 MVMT, вы можете перемещаться на 4 клетки каждый ход. Передвижение можно разделить; например, горожанин может переместиться на 2 клетки, атаковать, затем переместиться еще на 2 клетки. Горожане могут проходить друг через друга, но не через Хулигана.

## Interacting with Terrain

Горожане могут взаимодействовать с объектами местности, заплатив требуемую стоимость MOX или монет (определяется картой местности). Горожане должны находиться рядом с препятствием (obstacle) или внутри особенности местности (feature), чтобы взаимодействовать с ним. Горожане могут взаимодействовать с каждым объектом местности один раз за ход. Обратите внимание, что для некоторого террейна требуется более конкретное позиционирование (например, вы должны находиться у входной двери Ricketty Farm, чтобы взаимодействовать с ней).

## Activating Gear Abilities

У некоторых предметов снаряжения есть способности, которые можно активировать, чтобы дать вам преимущество в бою. Активируемую способность можно найти в нижней части предмета снаряжения. Обычно для их активации требуется MOX, но некоторые могут потребовать от вас понизить характеристики, заплатить монеты или даже получить урон! Каждая способность может быть активирована один раз за ход, если не указано иное. Некоторые предметы снаряжения используют жетоны для активации способностей. Жетоны, размещенные на снаряжении, не удаляются между раундами или когда снаряжение снимается.

## Activating Townsfolk Abilities

Способности горожан, которые требуют MOX, можно активировать во время своего хода, но только один раз за ход.

## Changing Gear (During a Fight)

За 2 MOX горожане могут экипировать снаряжение из своего запаса в слот снаряжения по своему выбору. Любое снаряжение, установленное в этот слот ранее, отправляется в запас. Вы можете менять экипировку в бою столько раз, сколько захотите, за один ход. Снаряжение в слотах для рук можно менять одновременно. К примеру, вы можете снять одноручный кинжал и одноручную булаву, чтобы экипировать двуручное копье за 2 MOX.

## Things to Consider when Changing Gear

Снятие снаряжения, повышающего максимальное количество HP, не приводит к получению урона (DMG): если снятие снаряжения снижает ваше максимальное HP, ваше HP будет снижено до этого нового максимума. Вы не получаете HP, когда экипируете снаряжение, которое увеличивает максимальное количество HP в середине боя. Экипировка предмета снаряжения, который дает MVMT, MOX или ACC, немедленно дает дополнительные характеристики в этом ходе. Снятие предмета снаряжения, дающего MVMT, MOX или ACC, немедленно снижает ваши характеристики на соответствующий бонус снаряжения.

## Attacking

Главной целью горожан должна быть победа над хулиганом, и это можно сделать, атакуя. Каждое оружие может атаковать только один раз за ход, если не указано иное. Атака состоит из трех основных шагов: подойдите на расстояние, для совершения атаки, заплатите стоимость MOX вашего оружия, затем бросьте D10 для точности (добавив меткость ваших горожан к сумме). Если это число больше или равно требованию к меткости вашего оружия, атака попадает! На следующей странице приведен подробный пример атаки.

## Critical Hits & Whiffs

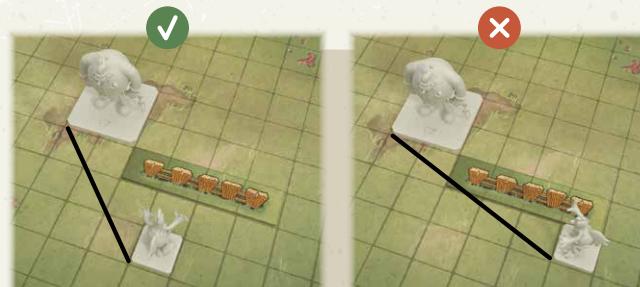
Критический удар происходит всякий раз, когда горожанин выбрасывает символ, атакуя Хулигана. Это приводит к автоматическому попаданию и бонусу к вашей атаке (подробности на стр. 20). Промашка происходит всякий раз, когда горожане выбрасывают на кубах 1 при нападении на Хулигана. Это приводит к автоматическому промаху, независимо от требований к ACC оружия.

## Melee Weapons

Большинство оружия в Townsfolk Tussle — оружие ближнего боя. Если не указано иное, считается, что их дальность равна 1. Горожане могут атаковать хулигана оружием ближнего боя, только если стоят в соседней клетке (при любых обстоятельствах диагональ не считается соседней).

## Ranged Weapons

Оружие дальнего боя может атаковать на расстоянии. Диапазон указан в тексте способности (Range: X.). Это то, насколько клеток горожане могут быть от хулигана при атаке, измеряется так же, как движение (ортогональные клетки). Препятствия (Obstacles) блокируют дальние атаки горожан, но не атаки хулиганов. Чтобы определить, заблокирует ли препятствие дальнюю атаку, представьте себе проведение прямой линии из любой точки квадрата горожан в любую точку квадрата разбойника. Если линия не касается квадрата препятствия, можно совершить атаку.



В примере справа дальняя атака будет заблокирована препятствием. Тщательно планируйте свои дальние атаки!

## Weapon Breakdown



### Gear Description

Это говорит вам, является ли оружие дальним или рукопашным, является ли оно одноручным или двуручным, а также его тип.

### Moxie (MOX) Cost

Стоимость атаки этим оружием в MOX.

### Accuracy (ACC) Requirement

Как много горожанин должен выбросить на кубах, чтобы попасть из этого оружия (в данном случае успешное попадание на 5 и больше). Это значение модифицируется статистикой АСС горожан и другими предметами.

### Damage (DMG)

Как много урона DMG наносит оружие при успешном попадании (successful hit).

### Gear Ability

Некоторое оружие имеет бонусную способность. Они могут быть пассивными (например, дальность: 4) или активированными (например, заплати 1 MOX: нанесите 1 DMG и получите +1 к ACC). Активируемые способности можно использовать один раз за ход, если не указано иное.

## Making an Attack



Давайте представим, что горожанин нападает на хулигана и вооружены оружием слева. Атака по хулигану разрешится следующим образом:

1. Убедитесь, что хулиган находится в пределах досягаемости горожанина, чтобы осуществить атаку выбранным оружием.
  - Этот горожанин планирует атаковать с помощью Floppy Scimitar. Обычно, поскольку scimitar является оружием ближнего боя, горожане должны находиться рядом с разбойником для атаки (если не указано иное, базовая дальность оружия ближнего боя равна 1). Но так как у него также есть Extend-O-Pole, его scimitar имеет дальность действия 6. Поскольку на пути нет препятствий, горожанин готов к атаке!
2. Заплатите стоимость использования этого оружия в MOX, чтобы им атаковать.
  - Стоимость использования Floppy Scimitar составляет 1 MOX. У этого горожанина 2 MOX, поэтому после атаки у него останется 1 MOX.
3. Бросьте D10 для проверки на точность, затем добавьте к результату модификатор ACC своего персонажа. Если это число больше или равно требованию к меткости оружия, атака попадает!
  - Floppy Scimitar требует броска на точность 4+, а горожанин выбрасывает 3. Обычно это будет промахом, но поскольку у этого горожанина модификатор ACC +1,бросок увеличивается до 4 и считается попаданием!
4. При успешном попадании Хулиган получает урон (DMG), равный урону оружия.
  - Scimitar наносит 2 DMG хулигану. Молодец, горожанин!

Убедитесь, что вы приняли во внимание все факторы, прежде чем атаковать. Сможете ли вы подойти на достаточную дальность для атаки? У вас достаточно MOX, чтобы атаковать? Каковы ваши шансы провести успешную атаку?

# COMBAT FACTORS & VICTORY

“Learn the finer details of battle to ensure success!”

## Critical Hit

Критический удар происходит всякий раз, когда горожанин выбрасывает на кубах символ, атакуя Хулигана. Критическое попадание считается броском 10 и всегда считается попаданием. Если вы выбрасываете критическое попадание при нападении на Хулигана, немедленно сделайте дополнительный бросок по таблице критического попадания; это добавит бонус к вашей атаке! Урон от вашей атаки наносится одновременно с бонусом критического удара. Таблицу критических попаданий можно найти на обороте этой книги правил и на карточке критических попаданий.



Молодец, выбросил критическое попадание! Просто убедитесь, что вы довели до конца; плохой последующий бросок может иметь катастрофические последствия!

## Triggering Breaking Points

Как только HP Хулигана падает до определенного уровня, он достигает точки кипения. Эти пороговые значения отмечены символом на полосе здоровья разбойника: 4, 7, 12 и 18 HP. Если урон (DMG) приводит к тому, что HP хулигана падает до или ниже этих точек, то Хулиган достигает точки кипения и яростно набрасывается на горожан! Если это происходит во время хода горожан, ход активного горожанина немедленно заканчивается, и Хулиган немедленно совершает действие. Затем порядок хода восстанавливается как раннее и ходит следующий после персонажа, который довел до точки кипения Хулигана. Если это происходит во время хода Хулигана, он совершает дополнительное действие после окончания своего хода. Точки кипения могут сработать несколько раз, если разбойник вылечится, и вернет маркер здоровья на позицию до Точки кипения. Так что действуйте осторожно!



Будьте осторожны при атаке; если вы активируете точку кипения, ваш ход немедленно закончится, и вы окажетесь во власти Хулигана!

## Removed from the Board

Некоторые действия и снаряжение могут удалять персонажей с доски. Пока горожанин удален с игрового поля, он не может быть выбран в качестве цели, а также не может активировать снаряжение или способности. Пока Хулиган удален с доски, его нельзя выбрать целью или нанести ему DMG.

## Lowering Stats

Некоторые Хулиганы снижают характеристики горожан. Когда это произойдет, просто понизьте шкалу характеристик вашего горожанина на эту величину. Потери характеристик от хулиганов удаляются в конце каждого боя.

## Getting Knocked Out

Если здоровье горожанина (HP) падает ниже 1, он вырубается и удаляется с игрового поля. Нокаутированные горожане по-прежнему получают монеты, если разбойник побежден, но не имеют права на получение добычи разбойника, независимо от того, сколько подвигов они совершили в этом раунде. Пока один горожанин выживает в битве, все горожане восстанавливаются до полного здоровья в начале следующей фазы города!

## Losing the Game

Игроки проигрывают игру, если все горожане нокаутированы во время боя или если все оставшиеся горожане удалены с игрового поля без возможности вернуться. Если это произойдет, игра окончена!

## Defeating the Ruffian

Если HP Хулигана упадет ниже 1, он будет побежден, и битва окончена! После победы над разбойником горожане делают следующее:

- Горожане могут сбросить любые несовершенные Подвиги, которые им не нужны, в следующем раунде.
- Каждый горожанин получает 6 монет из кошелька Хулигана.
- Обыщите изувеченный труп Хулигана в поисках полезных вещей, которые помогут вам в путешествии! У каждого Хулигана есть свои 3 предмета снаряжения; они перечислены внизу карты Хулигана. Горожанин, совершивший наибольшее количество подвигов (НЕ набравший наибольшее количество очков подвигов) в этом раунде, получают один из них случайным образом. Нокаутированные горожане не имеют права на получение наград! В случае ничьей по количеству подвигов бросьте бросок; самый высокий результат броска приносит снаряжение.
- Восстановите характеристики каждого горожанина. Эффекты характеристик от действий, городских событий и ландшафта должны быть удалены. Должны остаться только изменения характеристик вашего снаряжения.
- Меняйте порядок горожан на панели Покупка/Бой. Горожанин сверху перемещаются вниз.
- Возвращайся в город и выздоравливай! Переверните двухсторонне поле и начните следующую фазу города.



Используйте сторону «Фаза боя» двухстороннего поля в качестве ориентира для начала или окончания фазы боя!

# THE FINAL FIGHT

"Alright...which one of y'all is our new sheriff?"

Последнего хулигана, с которым вы столкнетесь, будет не так легко победить, как других, и он будет сражаться по своим собственным правилам в финальном бою! Но поверите, если вам удастся его уничтожить, вы и ваши товарищи выиграете игру!

Оборотная сторона карты хулигана (ниже схемы расстановки на местности) сообщает вам подробности вашего последнего столкновения. Здесь вы найдете подробную информацию о том, как настроить Финальную Битву и победить Хулигана, используя их четкие правила Финальной Битвы.

## 1. Final Fight Setup

Прочитав о том что вас ждет в финальной битве, приступайте к разделу Настройка (Setup), который расскажет вам о дополнительных шагах при подготовлении к последней битве. Обычно это включает в себя размещение дополнительных элементов местности и, что наиболее важно, назначение нового шефира!

### New Sheriff in Town

Звание шефира присуждается горожанам с наибольшим общим количеством очков Подвигов (а не просто количеством Подвигов)! В случае ничьей горожане могут коллективно выбрать лучший вариант между равными горожанами. Если они не могут прийти к решению, кандидаты на 1 место бросают кубик; горожанин выбросивший самый высокий результат на кубике становится шефиром! Он получит уникальную экипировку, которая поможет горожанам в финальном бою. Другим горожанам нужно будет работать вместе со своим новым символом справедливости. К финальной битве применяются особые условия победы, и они всегда предусматривают обеспечение безопасности нового шефира!

## 2. Final Fight Factors

### Terrain

Некоторые финальные бои требуют от вас размещения на местности дополнительных объектов, которые будут описаны в настройке. Их позиции на местности будут помечены FF (от Final Fight). Если есть несколько частей ландшафта, они могут быть помечены FF1, FF2, FF3 и т. д., чтобы определить порядок размещения. Количество частей местности Final Fight часто определяется количеством контролируемых горожан.

### Townsfolk/Ruffian Abilities

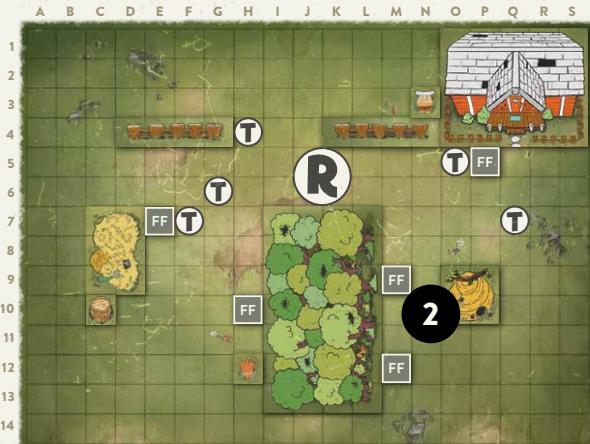
Финальные бои могут усилить хулиганов или горожан с особыми способностями. Обязательно помните об этом во время боя!

## 3. How to Win

В этом разделе описываются необходимые условия победы, чтобы победить разбойника, а также особая цель. Выполнение специальной цели вознаградит вас альтернативным окончанием вашего путешествия, а также бонусным снаряжением, которое вы сможете использовать в будущих путешествиях!

## 4. The Results

В каждом финальном бою может быть 3 разных концовки; один, если вы выиграете, один, если вы проиграете, и один, если вы выполните специальную задачу. Когда бой завершится, прочитайте соответствующий отрывок с результатами (начиная со стр. 22), чтобы найти свой финал!



## FINAL FIGHT THE HOSTILE HAND HIJACKING

The group finds the outskirts of town oddly quiet...didn't a bunch of townsfolk run out this way? You hear a strange shrieking noise in the distance as a hiding citizen grabs your arm from behind a barrel. "You gotta save us," he whispers, "It's Handsy! The tales are tr—" Out of thin air, a monstrous creature leaps out from the shadows and pecks at the poor man's wrists, sending his hands flying. Ouch! Y'all better take care of this thing before there's no one left in town!



1

### SETUP

1 Place 5 Hiding Citizens on the board.

2

Appoint a new sheriff! The newly appointed sheriff receives the Warning Whistle unique gear (may equip immediately).

### TERRAIN: HIDING CITIZENS

When an action with '1000' in its name is drawn, immediately move Handsy 8 squares towards the closest Hiding Citizen. If she ends her movement adjacent to one, they are killed and removed from the board. Then, resolve the action as normal.

- 1 Slain: Handsy gains +1 MVMT.
- 2 Slain: Deal 1 DMG to all townsfolk within 4 squares of Handsy.
- 3 Slain: Handsy gains +1 MVMT.
- 4 Slain: Handsy restores 1 HP.
- 5 Slain: The townsfolk lose!



The townsfolk need to help the Hiding Citizens escape from Handsy's reach!  
On a townsfolk's turn, they may use any amount of their MVMT to move a Hiding Citizen instead of themselves. Hiding Citizens can only move into empty squares.

3

### HOW TO WIN

Defeat Handsy! But keep an eye on those citizens...

You lose if all townsfolk are knocked out, the new sheriff is knocked out at the start of the Ruffian's turn, or if all Hiding Citizens are killed.

Special Objective: While Handsy is in the Dense Woods, deliver the final blow with Yancy.

### WEAKNESS

Frazzled Bird: Handsy immediately takes 1 DMG. Reshuffle the action deck.

### THE RESULTS

If you defeat Handsy, read 35

If you also completed the special objective, read 24 instead.

If you lose, read 13



Новому шефиру предоставляется часть уникального снаряжения для финальной битвы. Часто это ключ к победе над последним хулиганом!

## Extra Bits

### Random FAQs

**В каком порядке разрешаются способности и эффекты действий?**  
Действия и способности реакционны; если у вас есть способность, которая срабатывает при перемещении Хулигана, прицеливании и т.д. эта способность срабатывает немедленно. Например, если Хулиган получает DMG, нацелившись на горожан, этот DMG наносится до того, как произойдет остальная часть действия.

**Могу ли я указать себя как смежного (adjacent) горожанина?**  
Нет; вы не считаетесь смежным с собой и, таким образом, не можете нацелить на себя способности, требующие смежного горожанина.

**Что мне делать с раскрытыми картами снаряжения торговца при поиске определенного типа снаряжения?**  
Положите все раскрытые карты снаряжения Торговца вниз колоды. Если вам удастся пройти все снаряжение Торговца, колоду нужно перемешать.

**В каком порядке разыгрываются подвиги в конце боя?** Кто успел, тот и съел! (Подозреваю что в порядке трека Битвы)

**Что, если я столкнулся с конфликтным правилом взаимодействия между моим снаряжением/горожанином и Хулиганом?**  
Вы можете столкнуться с ситуацией, когда два правила противоречат друг другу. Выберите решение, выгодное Хулигану, если это возможно; если его нет, игроки могут действовать по своему усмотрению.

**Сколько кубиков я бросаю?**  
Один D10 используется для всех бросков. Это включает в себя городские события, атаки и действия Хулиганов.

**Что произойдет, если я нанесу критический удар по хулигану, и DMG атаки подтолкнет хулигана к точке кипения?**  
Урон от вашей атаки наносится одновременно с бонусом критического удара, поэтому точка кипения сработает после разрешения бонуса критического удара.

**Почему на некоторых предметах снаряжения Хулигана есть символ звезды? \***  
Снаряжение хулигана, отмеченное значком звезды, можно заработать во время боя, нанеся меткий критический удар!

**Как измерить дистанцию для оружия дальнего боя, прицеливания и т. д.?**  
Все расстояния измеряются так же, как и движение: по ортогональным квадратам, а не по диагонали.

### Game Mode Variants

#### Сольный вариант

Хотите сыграть в Townsfolk Tussle в одиночку? Хотя это несамый лучший способ исследовать Эврика-Спрингс, у нас есть решение для вас. В соло-варианте вы управляете сразу 3 горожанами. Все правила и настройки остаются прежними, но секретные события удаляются из колоды городских событий в начале игры.

#### Удвоим ставки

Удвойте горожан, удвойте веселье! В этом варианте для 2 игроков каждый игрок контролирует по 2 горожанина. Все правила и настройки остаются прежними, но секретные события удаляются из колоды городских событий в начале игры.

#### Один за всех и все за одного

С нашими комбинированными тайниками с добычей все возможно! В этом варианте игроки могут свободно обмениваться снаряжением друг с другом во время фазы города. Все остальные правила и настройки остаются прежними. Примечание: это снизит сложность игры.

### A Special Thank You

Thanks to all of our lovely friends and primary playtesters for their time and input, which helped turn Townsfolk Tussle into what you're playing now!

#### Christine Archer

Sara Clinton

Chris Clinton

Jon Destefano

Jon DiTaranto

Dan Illes

Michael Kozic

Anton Leksin

Nina Leksin

Mariana Louis

#### Patrick Louis

Monica Mostowy

Lauren Pedone

JP Rusk

Alex Rusk

Julie Schipani

Ben Serlin

Crystal Serlin

Anthony Zucchero

**And of course, our supporters  
on Discord!**



**CREATED WITH LOVE  
BY PANICROLL.**

Check out [Panicroll.com](http://Panicroll.com) to sign up for our newsletter and to keep up-to-date on Townsfolk Tussle.

For general inquiries or missing or broken game pieces, email us at [Panicrollgames@gmail.com](mailto:Panicrollgames@gmail.com)

## Quick Lookup

**Hit:** См. критическое попадание. Считается броском 10.

**ACC:** Accuracy. Точность. Определяет ваш шанс поразить разбойника. стр.7

**Adjacent:** Любо персонаж в ортогональном квадрате (не по диагонали) считается смежным. Способности, нацеленные на смежного горожанина, не могут быть нацелены на вас.

**Attacking:** Вы можете атаковать оружием один раз за ход, если не указано иное. Оплатите стоимость МОХ вашего оружия, сделайте бросок на точность, затем добавьте вычтите модификатор ACC вашего горожанина, предмета и прочего. Если результат равен или превышает требования к меткости оружия, это попадание! стр.18-19

**Breaking Point:** Отмечен значком на трекере HP Хулигана. При достижении отметки, ход текущего горожанина заканчивается, и Хулиган немедленно выполняет действие. стр.20

**Changing Gear:** Горожанин может поменять снаряжение в одной ячейке (или в обеих руках) заплатив 2 МОХ в свой ход. стр.18

**Characters:** Понятие персонаж относится как к горожанам, так и к хулиганам.

**Colliding:** Если Хулиган сталкивается (collide) с горожанами, горожане отталкиваются на ближайшую смежную клетку. стр.15

**Counters:** Некоторое снаряжение использует жетоны для активации способностей. Жетоны, размещенные на снаряжении, не удаляются между раундами игры или когда снаряжение не используется. стр.18

**Critical Hit:** Если вы выбрасываете на кубике при проверке меткости во время атаки на Хулигана, это считается критическим попаданием. Немедленно сделайте бросок по таблице Crit Hit и получите соответствующий бонус. стр.20

**Discarding Gear:** Если предмет снаряжения выброшен, он потерян навсегда! Извлекается из игры и возвращается обратно в коробку с игрой. стр.8

**DMG:** Damage. Урон. Нанесение или получение DMG снижает HP.

**Empty Square:** Любая клетка, на которой нет объекта местности, Хулигана или горожанина.

**Feats of Mettle:** Подвиги - доблестные дела совершающиеся горожанами, чтобы получить награду. Они не раскрываются до тех пор, пока не будут выполнены. стр.10

**Features:** Особенность местности, по которому можно пройти. Горожанин должен быть внутри особенности местности, чтобы взаимодействовать с ней. стр.13

**Final Fight:** Последняя встреча с Хулиганом. Подробная информация о финальном бою указана на обратной стороне карты Хулигана. стр.21

**Gear Abilities:** Свойства снаряжения можно активировать, заплатив соответствующую стоимость (обычно МОХ, но могут быть монеты, снижение характеристик и т. д.). Каждая способность снаряжения может быть активирована один раз за ход, если не указано иное. стр.18

**Gear Slots:** Находится на внешних краях карты горожанина. Всего имеется 6 слотов: 2 слота для рук, слот для головы, слот для груди, слот для ног и слот для аксессуаров. стр.7

**HP:** Здоровье. Когда HP персонажа снижается до 0, он нокаутирован. стр.7

**Knocked Out:** Когда HP снижается до 0, вы нокаутированы. Если вас нокаутируют, уберите своего горожанина с доски. стр.20

**Landscape:** Местность, где вы будете раскладывать объекты/преграды и сражаться с Хулиганом. Информацию по расстановке на поле можно найти на обратной стороне каждой карты Хулигана. стр.13

**Lowering Stats:** Когда Хулиган или городское событие приводят к снижению одной из ваших характеристик, просто уменьшите показатель характеристик вашего горожанина на эту величину. Потери характеристик удаляются в конце каждой фазы боя. стр.20

**MOX:** Moxie. Смелость (дерзость) используется для атаки, активации способностей или взаимодействия с местностью. стр.7

**Moving the Ruffian:** Каждое очко движения MVMT позволяет Хулигану перемещаться на один соседний из соседних квадратов. Хулиган не может двигаться по диагонали. Когда хулиган движется, он смотрит на свою цель и пытается добраться до нее кратчайшим путем. стр.15

**MVMT:** Movement. Движение. Одно очко MVMT позволяет горожанину переместиться на одну из соседних клеток. Вы не можете двигаться по диагонали. стр.7

**Obstacles:** Препятствие. Объект местности, по которой нельзя пройти. Вы должны быть рядом с препятствиями, чтобы взаимодействовать с ними, а в некоторых случаях и стоять в определенном квадрате. стр.13

**Peddler Gear:** Снаряжение, продаваемое торговцем, отмечено синей рамкой. стр.8

**Place:** Когда персонаж «размещается», а не перемещается, это делается независимо ортогонального расстояния. стр.15

**Ranged Attacks (Ruffian actions):** Дальние атаки хулиганов не блокируются местностью (терреином). стр.15

**Removed from Board:** Пока горожанин удален с игрового поля, он не может быть выбран в качестве цели, а также не может активировать снаряжение или способности. Хулиган не может быть выбраны целью или получать урон, пока он удален с поля. стр.20

**Restoring Stats:** Если действие, городское событие или терреин вызывают изменение ваших характеристик, они (изменения) сбрасываются в конце фазы боя. Должны остаться только ваши бонусы от снаряжения. стр.20

**Results:** Финальный результат вашего путешествия, найденное в конце этой брошюры. стр.22

**Ruffian:** Плохие парни атакуют Eureka Springs! стр.14

**Ruffian Abilities:** Способности Хулигана указаны на передней правой стороне карты Хулигана. У каждого Хулигана разные способности в зависимости от того, где вы их встретите на карте города. стр.14

**Ruffian Actions:** Действия Хулигана определяются его колодой действий. В свой ход разбойник разыгрывает (по умолчанию) одну карту действия из своей колоды. стр.15

**Ruffian Facing:** Во время движения Хулиган будет смотреть в сторону пункта назначения или цели. Поворот не стоит хулигану очков движения. стр.15

**Ruffian Gear:** Снаряжение Хулиганадается в награду за победу над ним. стр.8

**Selling:** При продаже горожанин получает половину стоимости снаряжения (с округлением в меньшую сторону). стр.11

**Starting Gear:** Начальная экипировка горожанина. Перечислены в нижней части каждой карты горожанина. Обозначается серой рамкой. стр.8

**Stashing Gear:** Любое не эквипированное снаряжение считается спрятанным. Лимита снаряжения в тайнике нет. стр.8

**Target:** Определяет, на кого нацелено действие Хулигана. стр.15

**Terrain:** Объекты, разбросанные по местности, которые могут помочь или помешать горожанам. Может быть классифицирован как особенность местности или препятствие. Горожане могут взаимодействовать с каждым объектом или препятствием один раз за ход. стр.13

**Town Events:** Городские события разыгрываемые горожанами в фазе города стр.11

**Town Map:** Городская карта отображена в левом нижнем углу основного поля. Показывает порядок и уровень Хулиганов, атакующих Eureka Springs. Уровень Хулигана отображается под его жетоном на карте города и определяет его боевые способности. стр.11

**Townsfolk:** Это ты! стр.7

**Unique Gear:** Снаряжение, которое можно получить только специальными путями. Обозначается желтой рамкой. стр.8

**Weaknesses:** Слабость Хулигана активируется при соблюдении правильных условий — обычно во время действия хулигана. стр.14

**Weapons:** Любое снаряжение, находящееся в слотах для рук, считается оружием. Не все оружие может нанести урон. стр.8

**Whiff:** Промашка происходит всякий раз, когда горожане выбрасывают на кубах 1 при атаке Хулигана. Это приводит к автоматическому промаху, независимо от требований к ACC оружия. стр.18

# CRIT HIT!

Upon landing a critical hit  
on the Ruffian, roll!

= 1 =

Ваша атака приводит Хулигана в ярость! Ваш ход заканчивается сразу после атаки, и хулиган совершает действие.

= 2-3 =

Ваш удар приводит Хулигана в замешательство; его гнев делает его действия предсказуемыми! Раскройте следующее действие Хулигана. Но не играйте его раньше времени.

= 4-5 =

Ты нарушил стройную походку Хулигана!  
Уменьшите MVMT Хулигана на 1.

= 6-7 =

Вы воодушевлены своим мощным ударом!  
Увеличьте свой MVMT, MOX или ACC на 1 до конца фазы боя.

= 8 =

Блестящий удар! Ваша атака наносит +1 DMG.

= 9+ =

Святая чечивица, ты устроил просто кровавую баню! Получите снаряжение Хулигана, отмеченное звездой из его стопки наград. Вы можете экипировать его немедленно. Если снаряжение помеченное звездой уже забрали, атака наносит +1 DMG.

## Terrain Guide



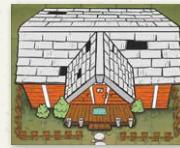
Murky Moat



Dangerous Ditch



Town Pond



Rickety Farm



Dense Woods



Overgrown  
Cornfield



Vegetable  
Patch



Doc's Hut



Wooden Fence



Hidey  
Haystack



Deserted  
Picnic



Old Jalopy



Tool Shed



Wishing  
Well



Buzzing  
Hive



Foul  
Outhouse



Mushroom  
Grove



Big  
Barrel



Bear  
Trap



Dynamite &  
Detonator

## Quick Play Guide

**1 Каждый игрок выбирает горожанина, получает его начальное снаряжение, 10 монет и размещает жетон горожанина на трекере Покупки/Боя.**

**2**

### Фаза города

Переверните двустороннее поле на фазу города.

Каждый горожанин добирает до 3 несовершенных Подвигов. В первой фазе города просто вытяните 3 Подвига.

Каждый горожанин получает и разыгрывает городское событие.

Делайте покупки у торговца.

Экипируйте свое снаряжение и войдите в фазу боя.

**3**

### Фаза боя

Переверните двустороннее поле на фазу боя.

Откройте следующего Хулигана на карте города. Поместите их жетон на верхнюю позицию трекера Боя.

Поместите карту Хулигана и колоду действий на двустороннее поле. Отметьте их HP и MVMT на карте Хулигана.

Используйте обратную сторону карты Хулигана, чтобы установить объекты местности и их карты на поле боя. Игроки располагают своих горожан и Хулигана на поле боя.

Бой начинается с хода Хулигана.

**4**

### После поражения Хулигана

Горожане могут сбросить любые несовершенные Подвиги, которые им не нужны, в следующем раунде.

Каждый горожанин получает по 6 монет.

Горожане, совершившие наибольшее количество Подвигов (не очков, а количество карт) в этом раунде, получают часть снаряжения Хулигана. Случайно 1 из 3. В случае ничьей бросьте кубик; самый высокий результат броска приносит снаряжение.

Восстановите характеристики каждого горожанина на исходные. Примените модификаторы изменения характеристик снаряжения.

Измените порядок горожан на трекере Покупки/Боя.

Вернитесь к фазе города.