

# СУДНЫЙ ДЕНЬ

ПРОЕКТ «ЧИСТИЛИЩЕ»



## ПРАВИЛА



4–16 игроков



От 13 лет



Партия 15–90 минут



Объясняется за 5 минут

## СОСТАВ:



- 17 карт ролей — новые персонажи готовы к бою.



- 27 карт программ — с новыми способностями.



- Карта Врат ада — новое, страшное оружие.



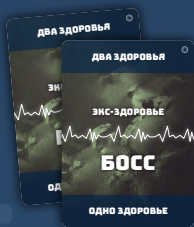
- 16 карт Экс-автом — существ из иного измерения.



- Две карты Экс-верности — используются Экс-автомами.



- Три карты Экс-легиона — ими проверяется заражение Легионом.



- ✿ Десять карт Экзитуса — особые карты Экс-автом.
- ✿ Карта Экс-здоровья — ей отмеряется здоровье Экс-автом.
- ✿ Правила, которые вы держите в руках.

Проект «Чистилище» — это дополнение к игре **«СУДНЫЙ ДЕНЬ»**.

Чтобы играть в это дополнение, нужна базовая игра.

## СЮЖЕТ

Человечество не способно справиться с восстанием машин. Последняя надежда на проект «Чистилище» — единственное оружие, способное изменить судьбу человечества. Проект «Чистилище» направлен на создание Врат ада — таинственного портала, создающего дыру в пространстве-времени... Но никто не знает, что таится в нём, ожидая своего часа...

**«Враг моего врага — мой друг»** — величайшая в мире ложь.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Готовьтесь так же, как и в основной игре, но с несколькими изменениями:

1. В начале второго шага подготовки замешайте все карты ролей из дополнения с картами ролей такого же цвета из базовой игры.
2. В начале третьего шага подготовки положите Врата ада замком вверх вместе с недоступным оружием. На самой карте описано, как работают Врата ада.
3. В начале седьмого шага подготовки замешайте все программы и порталы из дополнения в колоду программ базовой игры.
4. Перед началом игры положите все карты Экс-автом, Экс-верности, Экс-легиона и Экзитуса рядом с колодой программ.

## БОССЫ ЭКС-АВТОМ

По ходу игры среди карт программ могут встретиться порталы. Если вы взяли портал, положите его рядом с колодой программ и возьмите новую программу. Через порталы можно призвать Экс-автом, с которыми придётся сражаться.

Экс-автома — это искусственный игрок. Каждый из них действует и влияет на игру по-своему.

Сверьтесь по таблице, достаточно ли порталов для призыва?

ИГРОКИ	ПОРТАЛЫ
4–6	3
7–9	4
10–16	5

Если порталов достаточно, призовите босса. Возьмите Экс-автому с тем же номером, что у последнего открытого портала. Выложите его открытым справа от игрока, взявшего последнюю карту портала. Под карту босса положите карту Экс-здоровья, чтобы виднелась сторона с двумя жизнями. Выполняйте действия за босса, если сидите справа от него.

Их способности действуют всегда, даже со скрытой картой роли. В ход Экс-автомы прочтите на карте, что вам нужно сделать. Некоторые Экс-автомы пассивны, пропускайте их ход. Детальное описание всех Экс-автом смотрите на страницах 8–12.

Если Экс-автома уже в игре, игнорируйте все взятые порталы и отложите их к остальным.

Нельзя меняться вашими картами верности и ролей с Экс-автомой.

**ПРИМЕЧАНИЕ:**

Экзитус, Паразит, Кровавый зверь и Тёмная материя могут выиграть игру, если остальные игроки убиты.

Омеге и Белиалу нужно лишь дождаться конкретных карт для победы в игре.

Такие боссы Экс-автомы, как Омега, Бог Легиона, Кровавый зверь и Паразит, входят в игру без карт Экс-верности.

Экзитус и Бог Легиона входят в игру с особыми Экс-картами.

## **ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С БОССАМИ ЭКС-АВТОМ**

Вы можете выбрать босса Экс-автомы целью и стрелять в него. Чтобы нанести повреждения Экс-автоме, нужно сначала открыть его карты верности.

Как ещё с ними можно взаимодействовать, написано на самих картах боссов Экс-автом.

На боссов Экс-автом не действуют карты программ и способности ролей игроков.

### **КАК УНИЧТОЖИТЬ БОССА ЭКС-АВТОМЫ**

Если вы стреляете из пистолета, ракетницы или напарника, откройте одну карту Экс-верности.

Если обе карты Экс-верности открыты, Экс-автома получает одно повреждение.

Винтовка, лазер и Врата ада наносят Экс-автоме два повреждения. Но сперва нужно открыть карты Экс-верности. Пока карты Экс-верности не открыты, Экс-автома не получает повреждений.

Если вы уничтожили босса Экс-автомы, уберите его в коробку. Положите все открытые порталы под колоду программ.

Омега и Кровавый зверь не получают повреждений, их уничтожить нельзя.



### ПРИМЕР

**Аня** берёт последний необходимый портал. На портале **номер 2**.  
Значит, нужно добавить в игру второго босса. Это Тёмная материя.  
**Аня** выкладывает её на **позицию А**.

Если Тёмная материя переместится на три места влево, то поменяет **позицию А** на **позицию Г**.

Если Тёмная материя переместится на четыре места вправо, то поменяет **позицию А** на **позицию Д**.

Экс-автомы пропускают убитых игроков.

Все позиции остаются теми же: если **Дима** убит, **позиции Г** и **Д** всё равно доступны для босса.



## ОПИСАНИЕ ЭКС-АВТОМ

### **1** ПАДШИЙ АНГЕЛ

Выложите Падшего ангела открытым и с двумя скрытыми картами Экс-верности.

Все убитые игроки возвращаются в игру с одной жизнью. Они становятся Павшими, если они не Легион (возможна смена верности).

Падший ангел пассивен, пропускайте его ходы. Если уничтожить Падшего ангела, все Павшие немедленно умирают.

### **2** ТЁМНАЯ МАТЕРИЯ

Выложите Тёмную материю открытой и с двумя скрытыми картами Экс-верности.

В начале каждого хода ведущий игрок либо открывает одну карту роли или верности, либо получает одно повреждение. Если вы таким образом погибаете, то проверки победы не происходит, игра продолжается.



Тёмная материя пассивна, пропускайте все её ходы. Если вы уничтожите Тёмную материю, то разблокируете для себя ракетницу и лазер до конца игры.

### **3** ЭКЗИТУС

Выложите Экзитуса открытым и с двумя скрытыми картами Экс-верности. Перемешайте и положите колоду Экзитуса рядом с ним.

В его ход возьмите карту из колоды Экзитуса и разыграйте её. На этом ход Экзитуса закончен. Уберите карту под его колоду. Если вы погибли в его ход, не проверяйте условия победы, игра продолжается. Если все игроки убиты, Экзитус побеждает.



## **4 БЕЛИАЛ**

Выложите Белиала открытым и с двумя скрытыми картами Экс-верности.

Если вы возьмёте ещё хоть одну карту портала, Белиал побеждает. Белиал пассивен, пропускайте его ходы.

## **5 ОМЕГА**

Выложите Омегу открытой и без карт Экс-верности.

В ход Омеги возьмите из колоды одну программу в открытую и положите возле неё. То же самое происходит каждый раз, когда стреляют из пистолета.

Если у Омеги окажутся две программы «в ваш ход» и две «в любой момент», она побеждает в игре.

Омегу нельзя уничтожить.

У Омеги нет ограничений на количество программ.

## **6 БОГ ЛЕГИОНА**

Выложите Бога Легиона открытым и без карт Экс-верности.

После призыва Бога Легиона возьмите колоду из трёх карт Экс-легиона. Посмотрите одну карту и замешайте обратно. Передайте колоду следующему игроку.

Одна из трёх карт меняет вашу верность на верность Легиону. После того как все игроки посмотрели карты, все закрывают глаза. Игроки-легионы открывают глаза, смотрят друг на друга и снова закрывают. Все игроки открывают глаза.

Если вы уничтожите Бога Легиона, то все игроки Легиона поднимают руки и раскрывают свою команду.

## **?** ПАЗАЗИТ

Выложите Паразита открытым и без карт Экс-верности. Положите рядом с ним три закрытые карты программ из колоды.

В ход Паразита положите возле него одну закрытую программу из колоды. Затем нанесите ему одно повреждение.

Когда Паразит уничтожен, откройте все его карты программ. Нанесите по одному повреждению каждому игроку против часовой стрелки за каждую программу «в любой момент». Проверяйте победу после смерти каждого игрока.

В свой ход вы можете сбросить две программы, чтобы вылечить Паразиту одну жизнь. Это не считается действием.

У паразита нет ограничения на количество программ.



## 8 КРОВАВЫЙ ЗВЕРЬ

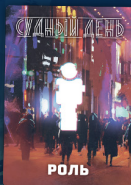
Кровавого зверя можно призвать, разыграв программу «кровавый след» или по способностям некоторых ролей.

Выложите Кровавого зверя перед игроком, призвавшим его.

Если Кровавый зверь лежит у вас, то в свой ход откройте свою карту роли или получите два повреждения. В конце вашего хода передайте Кровавого зверя следующему игроку. Убитых игроков пропускайте.

Если зверь убивает игрока, не проверяйте победу.

Кровавого зверя нельзя уничтожить.



## **ПРОГРАММЫ С НЕМЕДЛЕННЫМ ЭФФЕКТОМ**

Если вы взяли такую программу, сразу выложите её перед собой в открытую. Разыграйте её эффект.

Если несколько таких программ в игре, то разыгрывайте их в порядке возникновения.

## **СЦЕНАРИИ**

Вы можете использовать эти варианты, чтобы добавить игре тематического разнообразия.

### **ЧЕТЫРЕ ИГРОКА**

#### **Копы против всех**

Роли: Агент под прикрытием, Тайный агент, Убийца, Исполнитель, Вор.

Все игроки начинают с двумя картами программ.

#### **Ночь живых мертвецов**

Роли: Парамедик, Несущий смерть, Несущий свет, Рокки, Мститель.

Вы можете убрать под колоду все свои карты программ, если у вас больше двух программ в конце хода (включая программы верности и спама).

#### **Ограничено!**

Роли: Полуночница, Агент под прикрытием, Безмозглый бот, Бездомный, Музыкант.

Все игроки начинают с тремя жизнями (отмечайте повреждения, поворачивая карты роли и верности).

## **ПЯТЬ ИГРОКОВ**

### **Реанимация**

Роли: Парамедик, Официантка, Вирус, Безмозглый бот, Несущий смерть, Несущий свет.

Всякий раз, когда вас воскрешают, остальные игроки сбрасывают по случайной карте программы с руки.

### **Вторжение пришельцев**

Роли: Астронавт, Госпожа, Файрвол, Вирус. О.Н.О., Пожиратель разума.

Все начинают игру ранеными. С одной жизнью.

### **Пещера крови**

Роли: Рокки, Баланс, Верующий, Кукловод, Шут. Ник, Невидимка.

Все игроки берут по одной программе по часовой стрелке, пока не возьмут карту верности. Положите перед этим игроком Кровавого зверя. Все взятые программы после этого сбросьте.

### **2х Экс**

Роли: две случайные роли людей, две случайные роли машин, две случайные роли изгоев.

Игра начинается с двумя боссами — Экзитусом и Паразитом, оба справа от первого игрока. Боссы Экс-автом друг друга не атакуют!

## **ШЕСТЬ ИГРОКОВ**

### **Блюз под прикрытием**

Роли: Искательница, Информатор, Невидимка, Посторонним В, Вирус, Крот, Провидица.



Всякий раз, когда используют заблокированное оружие, оно разблокируется после этого для всех игроков.

### **Видения**

Роли: Полуночица, Искательница, Охотник за головами, Наёмник, Провидица, Гадалка, Крот.

Вы можете раскрыть вашу роль, если в вас выстрелили из пистолета.

### **Марш Павших**

Роли: Несущий смерть, Культист, Дэмиен, Читер, Верующий, Официантка, Невидимка.

Игра начинается с одним из «Маршей Павших» рядом с колодой программ.

## **ВОСЕМЬ ИГРОКОВ**

### **Нет ничего невозможного**

Роли: П. Р. А. Х., Информатор, Фотограф, Сеть, Кукловод, Убийца, Вожак, Баланс.

Все изгои — команда и побеждают вместе, если все машины и люди уничтожены.

### **Мечь Павших**

Роли: Культист, Несущий смерть и семь случайных ролей изгоев.

Если вы ведущий игрок, в качестве действия можете сбросить две программы, чтобы вылечить себе одну жизнь.

## Создатели

Автор Штефан Годот.

Художник Grandfailure.

Дизайн Карстен Шульман.

Спасибо моей жене Михаэле, Денизу Метце, Карстену Шульману, команде Rules Girl, RocketbeansTV, Рее Шмидт-Ламонтайн, Kalanji Vision, Шону Стоктону, Эндрю Хитту, всем игрокам-тестерам и всем поддержавшим нас на Kickstarter!

## Локализация

Разработка: Максим Половцев, Дмитрий Чупикин, Анна Половцева.

Верстка и дизайн Ольга Карпова.

Текст Анна Давыдова.

Корректор Ксения Ларина.

© 2019 Godot Games. All rights reserved.

Imprint: [facebook.com/HumanPunishment](https://facebook.com/HumanPunishment)

Godot Games, Gbr Andreas Zieseniß, Stefan Bollenbeck, Marko Dorn Rönnehof 10, 30457 Hannover, Germany

© ООО «Магеллан Производство», 2021.

111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, 2 этаж, комната 205.

Телефон +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры

без разрешения правообладателя запрещено.

И хватит читать мелкий текст — давайте играть!



МОСИГРА  
[mosigra.ru](https://mosigra.ru)



Magellan  
[mglan.ru](https://mglan.ru)

