

**ИНСТРУКЦИЯ  
ПО ВЫЖИВАНИЮ**



На дворе 1980 год. В пионерском лагере подходит к концу очередная смена. На утро дети должны отправиться обратно домой, но ужасное происшествие кардинальным образом меняет все планы... Разбираться с кошмаром, ставшим реальностью, предстоит отважным вожатым. Смогут ли они спасти пионеров и дать отпор монстру, скрывающемуся в лесу? У кого получится пережить бесконечную ночь, полную неизвестности, покажет только время...

## ОБ ИГРЕ

«Последняя смена» – это полукооперативная игра, по ходу которой вы вместе с другими вожатыми должны выжить в пионерском лагере, где орудует убийца.

Для победы вам нужно завершить один из 4 доступных финалов, которые выставляются на игровое поле перед началом игры. Для открытия финального сценария необходимо собрать определенный перечень предметов, указанный на обороте листа финала. Однако вас ожидает множество препятствий на пути: засады убийцы, неблагоприятные погодные условия, столкновения с другими вожатыми, а порой и просто случайные стечения обстоятельств.

Неожиданные сюжетные повороты и необдуманные поступки превращают каждую партию в «Последнюю смену» в классический фильм ужасов, где вам, возможно, отведена далеко не первая роль...

### Игроки и вожатые

В «Последней смене» у каждого игрока есть свой герой – Вожатый. В правилах слово «Вожатый» относится и к персонажу игры, и к тому игроку, который им управляет.

### Сектор и Корпус

В «Последней смене» термин Сектор обозначает одну клетку игрового поля, а Корпус состоит из одного или нескольких секторов.

## СОСТАВ ИГРЫ

Двустороннее игровое поле, 12 листов, фишки и пластиковые подставки персонажей

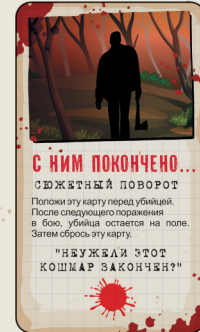




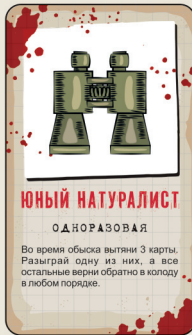
## 16 листов «Финал»



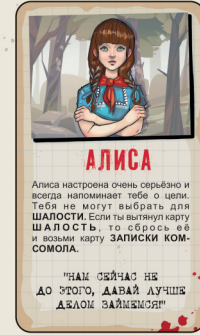
## 86 карт «Обыск»



## 33 карты «Записки комсомола»



## 8 карт «Пионер»



## 2 листа, фишки и подставки убийц



## 5 фишек персонажей



## 6 жетонов «Замок»



## 2 жетона «Предметы»



## 8 жетонов «Пионер»



## 20 жетонов «Цели»



5 жетонов «Пожар»



1 жетон силы убийцы



4 жетона «Кровотечение»



6 кубиков



2 жетона «Ключ»



1 жетон возлюбленного



10 жетонов состояний



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом партии выполните следующие действия в указанном порядке:

### 1) Разместите игровое поле.

Разложите игровое поле, выберите сторону, на которой будет происходить игра, и поместите его в центре стола, чтобы всем игрокам было удобно.

### 2) Разложите жетоны.

Распределите жетоны следующим образом:

**А)** Разместите 5 жетонов «Замок» и 1 жетон «Ключ» на игровом поле в местах, обозначенных соответствующими значками.

**Б)** Жетоны «Пионер» разложите случайным образом на игровом поле как можно дальше друг от друга.

**В)** Перемешайте все жетоны «Цели». Случайным образом поместите по одному жетону лицевой стороной вниз на указанные на поле места. Оставшиеся жетоны «Цели» сложите рядом с полем.

**Г)** Поместите жетон силы убийцы на деление 0 счетчика количества жертв на игровом поле.

### 3) Подготовьте карты.

Перемешайте по отдельности карты в колодах «Обыск», «Записки комсомола» и «Пионеры». Разместите их на столе рядом с полем тремя стопками рубашкой вверх.

### 4) Выберите вожатого.

Игроки договариваются, кто из них будет старшим вожатым. Если игроки не могут договориться, то старшего вожатого выбирают случайным образом. Начиная со старшего вожатого и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает одного вожатого, берёт его лист, а затем ставит его фишку на игровое поле на сектор Площадь.

### 5) Получите стартовое имущество и отметьте уровень здоровья.

Каждый вожатый получает стартовое имущество – для этого игрок берёт 3 карты из колоды «Записки комсомола». Эти карты образуют рюкзак. Если среди карт есть те, что отмечены знаком **постоянная**, игрок сразу выкладывает их перед собой. Затем участники отмечают уровень здоровья на своих листах вожатого, поставив жетон состояния на самую верхнюю цифру слева.



## 6) Выберите убийцу.

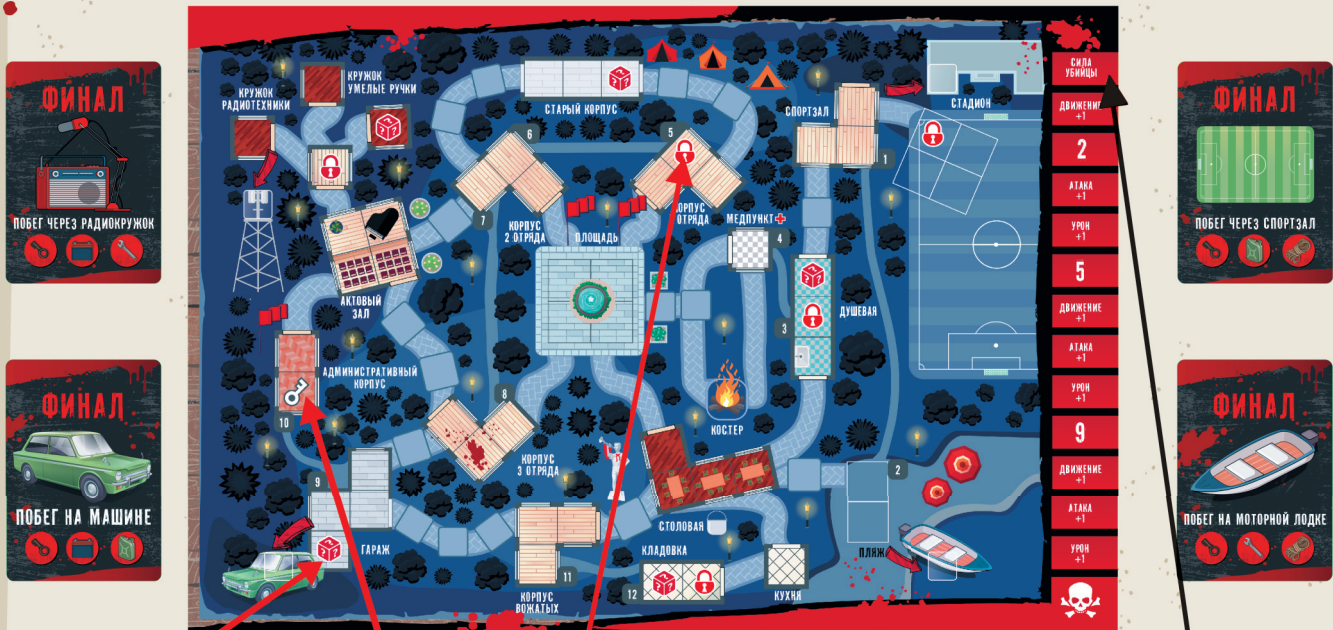
Игроки решают, кто из убийц будет противостоять им в текущей партии. **Важно! Игра против разных убийц протекает по-разному.** Положите лист выбранного убийцы возле игрового поля лицом вверх. Отметьте жетонами состояний его начальные характеристики.

## 7) Подготовьте листы «Финал».

Возьмите 4 листа «Финал», все они должны быть с разной рубашкой (машина, радио, лодка, спортзал). Разместите эти карты рубашкой вверх у 4 углов игрового поля, рядом с соответствующими значками.

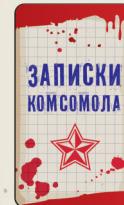


## Пример раскладки



- СИЛА УБИЙЦЫ
- ДВИЖЕНИЕ +1
- 2
- АТАКА +1
- УРОН +1
- 5
- ДВИЖЕНИЕ +1
- АТАКА +1
- УРОН +1
- 9
- ДВИЖЕНИЕ +1
- АТАКА +1
- УРОН +1
- ☠

### Колоды карт



# ХОД ИГРОКА

Каждая партия состоит из игровых раундов. Раунд состоит из двух фаз, которые разыгрываются в следующем порядке.

1. Фаза вожатых: вожатые перемещаются по лагерю и выполняют доступные действия.
2. Фаза событий: все неигровые персонажи выполняют свои действия.

Раунд начинает старший вожатый, далее игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

## 1. Фаза вожатых

В течение этой фазы каждый вожатый может выполнить до двух необязательных действий и одно обязательное (обыск). Каждое действие можно выполнить один раз за ход! С помощью действий вожатые перемещаются по игровому полю, спасают пионеров и находят предметы.

**В этой фазе вожатым доступны следующие действия:**

- перемещение;
- подбор предметов, поиск пионеров;
- обмен;
- обыск;
- лечение;
- особое действие.

## Перемещение

Вожатый перемещает свою фишку по игровому полю в любом направлении. Количество клеток, которое игрок может преодолеть, определяется текущим здоровьем вожатого.



Если вы находитесь рядом с тропой, вы можете попробовать воспользоваться ей (правила прохождения троп на стр. 9).

Вожатый не обязан перемещаться на полное количество шагов. Если игроку доступно 3 единицы движения, он может воспользоваться меньшим количеством. **Важно! Количество очков движения не может быть меньше 1. Если вы проходите через сектор, на котором находится убийца, остановитесь и вступите в бой (правила боя описаны на стр. 8).**

Вожатый не может пройти через сектор, отмеченный замком, если у вас нет ключей, лома или отмычек, но останавливаться на таком секторе не запрещается.

**3** Одна капля – это одна единица здоровья, 3 – это доступное количество шагов.

## Подбор предметов, поиск пионеров

Если вожатый находится на одной клетке с предметом или пионером, то игрок забирает себе жетон предмета с поля или карту «Пионер» из соответствующей колоды.

Все полученные предметы вожатый выкладывает перед собой.



## Обмен

Вожатый может обменяться имуществом (целями, предметами, оружием и картами «Записки комсомола» (кроме постоянных)) с другим вожатым, который находится с ним в одном секторе.

## Лечение

Находясь в секторе Медпункт, вожатый может потратить 1 действие, чтобы вылечить 2 травмы.

## Особое действие

Вожатый может совершить действие, указанное на одном из его игровых компонентов (например, на любой имеющейся карте или на листе вожатого).

## Обыск (обязательное)

Вожатый берет верхнюю карту из колоды «Обыск». Найденные предметы могут быть экипированы сразу или быть убраны на хранение в рюкзак. Остальные карты используются немедленно. После использования карта «Обыск» уходит в сброс. После выполнения обыска ход игрока заканчивается и переходит к следующему игроку.

## 2. Фаза событий

- Когда все вожатые совершили все доступные действия, начинается фаза событий. Игроки ходят за остальных неигровых героев (например, за Коменданта Петрова и так далее), если такие есть в игре. Все доступные для этих персонажей действия описаны на картах самих персонажей. После того как все персонажи завершили свои ходы, на охоту выходит убийца.

# ХОД УБИЙЦЫ

В роли убийцы выступает сама игра – все действия убийцы выполняет один из игроков, выбранный по общей договоренности.

Убийца преследует ближайшую к себе цель по следующим правилам.

**Убийца движется к ближайшему вожатому или другому неигровому персонажу. Если несколько персонажей или вожатых находятся на одинаковом расстоянии от убийцы, то:**

- Убийца направляется к сектору, где меньше вожатых или других неигровых персонажей;
- Если количество равно, то убийца направляется в сторону вожатого с наибольшим количеством травм;
- Если и этот показатель равен, то убийца выбирает цель случайным образом.

**Замки.** Убийца уничтожает 1 замок на своем пути, после чего останавливается.

**Тропа.** Убийца может использовать лесные тропы для передвижения, если такие встречаются. Он проходит тропы без проверок. Убийца не может потеряться в лесу – вместо этого он проходит лес и идет к ближайшему не заблудившемуся вожатому или персонажу.

## Скрытность

Если убийца по какой-либо причине временно выбыл из игры, он обозначается «скрывающимся». Если убийца скрывается к моменту начала своего хода, он появляется рядом со случайной тропой. Бросьте D12, затем поместите убийцу на конец тропы с выпавшим номером.

## Пересекающиеся пути

Когда убийца перемещается в сектор с вожатым, он немедленно атакует.

По мере того, как количество жертв растет, убийца становится все опаснее. После смерти каждого вожакого, пионера или другого неигрового персонажа, его сила увеличивается на 1. Переместите жетон на шкале счетчик жертв игрового поля.



После завершения всех действий убийцы, ход переходит обратно к старшему вожакому.

*Начальное значение атаки. Указывает, какой кубик надо бросать во время боя.*

*Начальное значение урона. Показывает, сколько травм получит вожакий при поражении в бою.*

*Начальное значение очков движения. Показывает, на какое количество клеток может передвигаться убийца.*

## ХОД ИГРЫ

### Бой

Вожатый может вступить в бой, только если у него есть оружие (или карты «Записки комсомола», позволяющие сражаться без него). Во время боя вожакий бросает тип кубика, указанный на карте экипированного

оружия, а затем добавляет или вычитает бонусы, которые у него есть. Если игрок использует по одному оружию в каждой руке, он бросает соответствующий кубик за каждую карту и выбирает предпочтительный результат. Затем игрок, не участвующий в бою, бросает кубик за убийцу. Если результат броска вожакого больше, чем у убийцы, то вожакий выиграл. Фишка убийцы удаляется с поля. **Важно! Убийца выигрывает все ничьи. Если вожакий проиграл, то он получает урон, равный текущему показателю урона убийцы, и паникует.**

## Схватка с несколькими вожакими

Если убийца нападает сразу на нескольких вожаких, то игроки выбирают, в каком порядке будут сражаться. Затем бой продолжается по стандартным правилам. Если вожакий проиграл, то он получает урон и паникует. Таким образом, другой вожакий может попытаться сразиться с убийцей. Сражение продолжается до тех пор, пока убийца не будет побежден, или пока все вожакие в этом секторе не примут участие в сражении.



## Перемещение и здоровье



### АРЛАН

#### **СПАСАТЕЛЬ**

Если убийца атакует вожатого в пределах 3 секторов от Арлана, то Арлан может присоединиться к бою.

#### **ЗАЩИТНИК**

Если Арлан экипирован двуручным оружием, то он и другие вожатые в его корпусе получают на 1 травму меньше.

ПАНИКА

2

## Паника

Вожатые, которые не могут дать отпор или проиграли бой, паникуют. Паникующий вожатый перемещается в любом направлении на расстояние равное текущему показателю паники. Во время паники вожатый не может собирать предметы, проходить проверки, открывать замки и производить обмен с другими вожатыми.

*Количество секторов, на которое может переместиться Арлан во время паники.*

## Раненый

Если вожатый получает травму, переместите жетон здоровья на листе вожатого в сторону отметки черепа. Количество травм зависит от уровня убийцы. Травмы не влияют на уровень вашей паники.

## Смерть

Если травмы вожатого достигают критической отметки, вы выбываете из игры (+1 количество жертв). Положите фишку вожатого на бок в секторе, где вы погибли, или на Площади, если вы погибли в лесу или во время финала. Все пионеры, находящиеся на вашем попечении, также погибают (+1 к количеству жертв за каждого). Другие вожатые могут подобрать ваши предметы.

## Тропы

При помощи троп можно пройти через лес, сразу переместившись с одного сектора на другой. Вожатые, которые хотят пройти по лесной тропе, должны находиться рядом с ее началом. Если вожатый решил воспользоваться тропой, то ему необходимо пройти проверку (бросок D6). В зависимости от выпавшего результата ему доступно следующее:

1-3 = вожатый провалил проверку и потерялся в лесу (далее заблудившийся). На этом его ход немедленно заканчивается, и право хода переходит следующему игроку.

4-6 = вожатый успешно прошел проверку. Он может пройти по тропе и продолжить свой ход в обычном режиме.

## Заблудившийся

Если вы потерялись, немедленно переместите свою фишку в лес. На этом ваш ход заканчивается. В следующий раз вместо того, чтобы приступить к своему ходу, пройдите проверку (бросок D6). 1 = Получите 1 травму и пропустите ход (попытайтесь выбраться из леса в следующий ход). 2-4 = Выберитесь из леса и завершите свой ход. 5-6 = Выберитесь из леса и приступите к фазе передвижения.

**Важно! При выходе из леса вы сами выбираете направление своего движения.**

## Финал

Для активации финала вожатые должны собрать комбинацию из трех жетонов «Цель», которые позволят открыть один из финальных сценариев. Чтобы начать финал, все три жетона целей должны находиться в соответствующем секторе эвакуации.



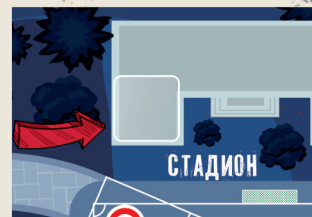
Радиокружок



Гараж



Лодочная станция

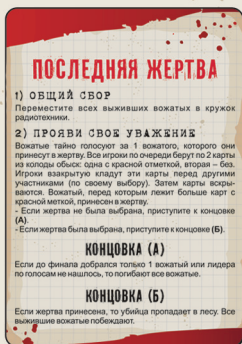


Спортзал

Игроки, нашедшие жетоны «Цель», во время своего хода должны согласиться начать финал или же ждать отставших вожатых в точке эвакуации. Вожатый, который нашел большинство предметов, может начать финал без согласия других игроков. Все вожатые, находящиеся в точке эвакуации, запускают соответствующий финал. Переверните лист и следуйте инструкциям, начиная с первого пункта.

## Победа в игре

Вожатые побеждают, как только успешно проходят лист «Финал»!



Лицевая сторона



Рубашка

Вожатые проигрывают, если случается что-либо из следующего:

- все вожатые погибли.
  - вожатые, проходящие финал, погибли, и текст финального листа говорит, что вожатые проиграли.
- Если вожатые, участвующие в финале, терпят неудачу, текущий финальный лист сбрасывается. Выжившие игроки, оставшиеся в лагере, могут попробовать начать другой финал (если иное не предусмотрено условиями).

# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

## Проверка

Во время игры вожатым придется преодолеть множество испытаний. Для этого им необходимо выполнять броски кубика. На картах указано, какой кубик надо использовать, и какой результат необходимо получить, чтобы пройти проверку.



## Рюкзак

Это карты, которые игрок не использует в данный момент. В число этих карт входят неэкипированные предметы и оружие, а так же одноразовые карты «Записки комсомола». Эти карты игроки не показывают друг другу, но могут обсуждать их между собой.

## Риск

Если вожатый делает что-то невероятно глупое, он рискует. Когда на карте указано «риск (X)», где X – это количество карт, которые необходимо открыть, вожатый вытягивает карту «Обыск». Если на карте есть красная метка, то игрок применяет эффект полученной карты, и риск прекращается. Если на карте нет красной метки, то игрок тянет следующую, пока не появится карта с красной меткой или не будет вытянуто необходимое количество карт.

## Кровотечение

Получив кровотечение, поместите соответствующий жетон на лист персонажа. В конце каждого своего хода проходи проверку D4. При выпадении 1 получи 1 травму. Проверки проходятся до тех пор, пока жетон лежит на листе вожатого. Жетон сбрасывается после исцеления.

## Безнадежность

Если число жертв достигает 13, у вожатых не остается надежды на спасение. Все вожатые должны отправить в сброс карты «Записки комсомола», имеющиеся на руках. Теперь вожатые не могут давать отпор, убийца начинается перемещаться на 6 секторов за ход.

## Выхода нет

Если все жетоны «Цели» открыты, но финальная комбинация невозможна, поместите новые жетоны «Цели» на игровое поле.

# ПОЯСНЕНИЕ К КАРТАМ

## Карты «Обыск»

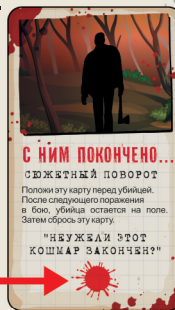
Карты, которые можно получить в процессе игры, делятся на следующие типы:

### Оружие

Используется для защиты от убийцы. В описании каждого оружия указано, какой кубик следует бросить для его использования в бою, а также условия его экипировки. **Важно! Вы можете экипировать оружие и предметы только в две руки. Во время сражения вы можете бросить кубик за каждое экипированное оружие (например, два одноручных). Результаты бросков в данном случае не суммируются.**

### Предметы

Предметы, на карте которых указано **оружие**, могут быть экипированы. Предметы, на карте которых такой пометки нет, используются напрямую из рюкзака.



красная метка



**Персонажи.** Поместите фишку персонажа на сектор, указанный на его карте. Многие персонажи преследуют собственные цели, и могут как помочь вожатым, так и навредить им.

**Сюжетный поворот.** Разыграйте данную карту сразу после получения. Некоторые карты остаются в игре как длительные эффекты (время действия эффекта указано на карте).

**Погода.** Это особые условия, которые влияют на всех персонажей. Они могут как затруднить выживание вожатых, так и облегчить.

**Шалость.** Молодым вожатым свойственно делать глупые вещи, из-за которых они могут попасть в большие неприятности.

**Засада.** Немедленно переместите фишку убийцы в свой сектор и вступите с ним в бой (даже если убийца скрывается).

### Карты «Записки комсомола»

• **Одноразовые.** Считаются частью рюкзака. Эти карты используются один раз, затем уходят в сброс. Могут быть использованы в любой момент игры. • **Постоянные.** После получения сразу выкладываются в открытую перед игроком. Независимо от эффекта, данные карты становятся особенностью персонажа и не сбрасываются после использования. Постоянные карты нельзя обменять.

### Карты «Пионер»

Пионеры делятся с игроками своими уникальными способностями. Карты пионеров выкладываются перед листом вожатого лицевой стороной вверх. Обмениваться пионерами нельзя.

### Жетоны «Цель»

Эти жетоны нужны для запуска финала, но помимо этого у каждого из них есть своё уникальное свойство. После применения указанного свойства жетон «Цели» удаляется из игры (кроме ключей от лагеря). Когда вожатый находит жетон «Цели», он показывает его другим игрокам и выкладывает лицевой стороной вверх перед своим листом вожатого. Жетоны считаются частью рюкзака.

- **Ключи от лагеря.** При помощи ключей вы можете открыть замок на игровом поле.
- **Аккумулятор.** Необходим для прохождения некоторых событий. После использования уходит в сброс.
- **Веревка.** Используется для прохождения лесных троп без проверок. Если сбросить веревку перед лесной тропой, то по ней можно пройти без помех.
- **Гаечный ключ.** Можно использовать в качестве оружия (брось D8). Это одноразовый предмет, после использования в бою жетон уходит в сброс.
- **Канистра.** С помощью канистры можно поджечь сектор, отметив это на игровом поле с помощью жетона «Пожар». После использования канистра сбрасывается. Встречая пожар, вожатый проходит проверку D4 (1-2 = получает 1 травму, 3-4 = проходит без травм). Убийца, проходя через пожар, немедленно останавливается, убирает жетон «Пожар» с поля и снижает 1 случайную характеристику (на выбор игроков).