

# RAXXON™

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### ВНИМАНИЕ!

Дополнительную информацию об игре  
можно найти на сайте [MyRaxxon.com](http://MyRaxxon.com)



## Добро пожаловать в отдел антикризисного управления компании «Рэксон»!

По городу быстро распространяется неизвестная инфекция. Задача вашей команды — доставить здоровых горожан в зону эвакуации до того, как всё вокруг заполнят заражённые.

Возможно, вы слышали, будто бы в заражении виноват «Рэксон Фармасьютикалс». Это наглое враньё! СМИ намеренно распространяют слухи о некоей связи между инфицированными и теми, кто принимал наш замечательный препарат «Зомокстрин». Как бы то ни было, вся эта шумиха даёт нам формальное право вмешаться в ситуацию, ведь мы больше всех знаем о продукте, который якобы стал причиной заражения. Соберите команду, используйте ресурсы «Рэксона», и мы выстоим вопреки лживым слухам!

### ВЫЖИВШИЕ ДЛЯ «МЁРТВОГО СЕЗОНА»

В состав игры «Рэксон» входят два набора новых выживших для игр «Мёртвый сезон. Перекрёстки» и «Мёртвый сезон. Долгая ночь». Каждый набор состоит из картонной фигурки, карты «перекрёстка» и карты выжившего. Эти компоненты не используются при игре в «Рэксон»!



## СОСТАВ ИГРЫ

- // 60 карт горожан
- // 40 карт «Рэксона»
- // Игровое поле
- // 6 планшетов персонажей
- // 60 жетонов действий
- // Жетон «Рэксона»

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Участники этой игры становятся группой первых лиц города, столкнувшихся с зарождающимся зомби-апокалипсисом. Активированы эвакуационные протоколы. Из-за распространения инфекции и ограниченности в ресурсах федеральное правительство объединило вашу команду с представителями «Рэксон Фармасьютикалс». Ресурсов у них достаточно, но можно ли им доверять?

Игроки работают сообща и побеждают или проигрывают вместе. Для победы необходимо переместить все карты здоровых горожан в стопку эвакуации до того, как инфекция распространится по всему городу или «Рэксон» получит достаточно влияния, чтобы подчинить себе город.

## ПРАВИЛА ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

В «Рэксон» можно играть и в одиночку. Прочтите правила игры для 2–4 участников, а затем перейдите к разделу «Правила одиночной игры» на с. 10, чтобы узнать об изменениях в игровом процессе.

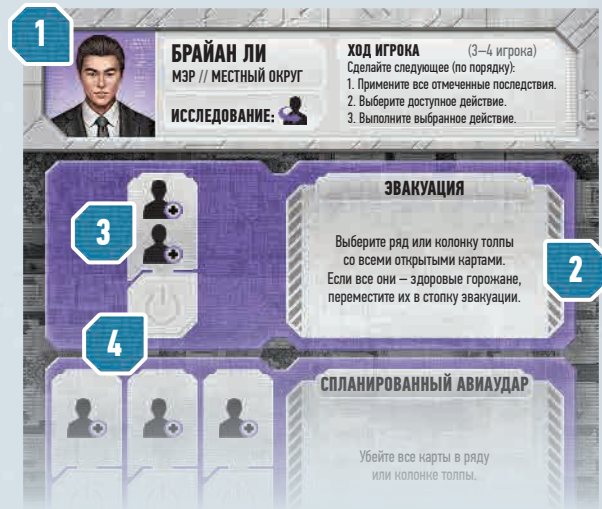
**Внимание!** Если вы этого ещё не сделали, посетите веб-сайт [www.MyRaxxon.com](http://www.MyRaxxon.com). Там вы пройдёте инструктаж для выполнения миссии, узнаете новости о вспышках вируса, найдёте дополнительные сценарии и видеоправила игры, а также получите возможность нанять новых оперативников в отдел антикризисного управления. «Рэксон» заранее благодарит вас за уделённое время и не забудет вашего активного участия в этом деле.

## КАРТЫ ГОРОЖАН



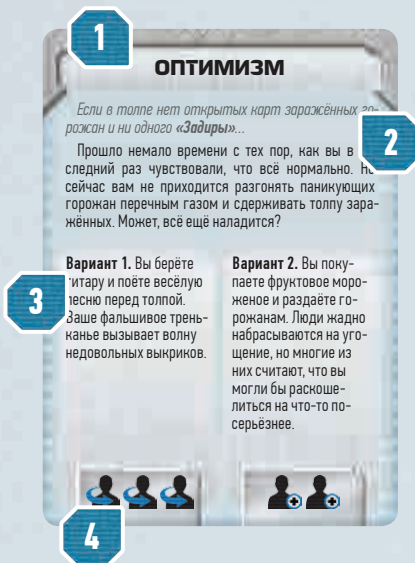
1. Состояние здоровья:  
 — здоровый,  
 — заражённый.
2. Тип горожанина.
3. Условие активации эффекта (перед стрелками).
4. Эффект (после стрелок).

## ПЛАНШЕТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



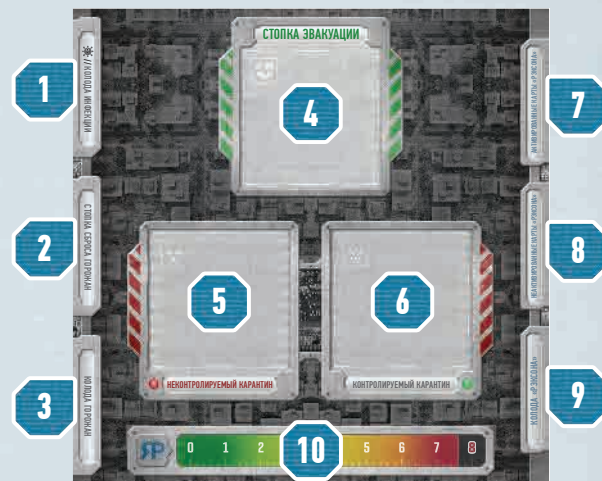
1. Информация о персонаже.
2. Действие.
3. Последствия.
4. Клетка для жетона действия.

## КАРТЫ «РЭКСОНА»



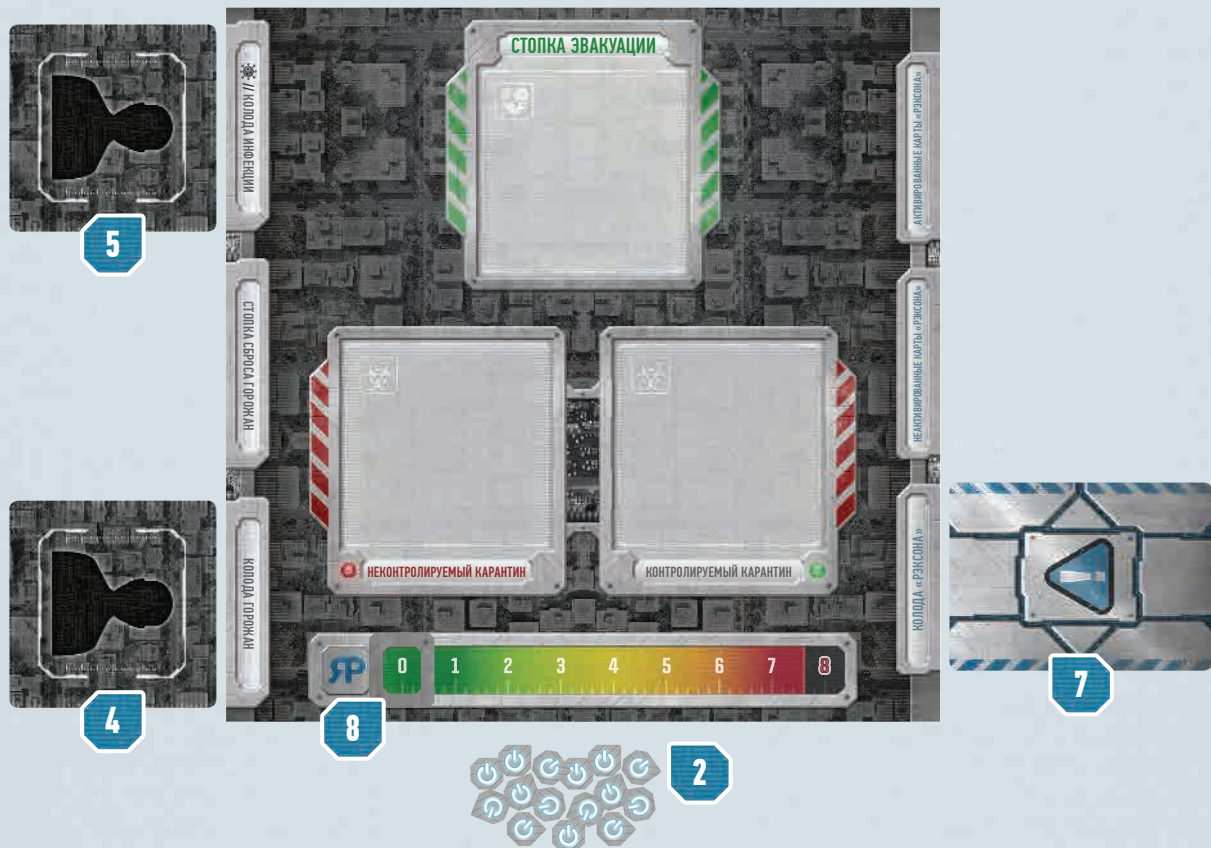
1. Название карты.
2. Условие активации.
3. Варианты выбора.
4. Последствия выбора.

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ



1. Колода инфекции.
2. Стопка сброса горожан.
3. Колода горожан.
4. Стопка эвакуации.
5. Неконтролируемый карантин.
6. Контролируемый карантин.
7. Активированные карты «Рэксона».
8. Неактивированные карты «Рэксона».
9. Колода «Рэксона».
10. Шкала влияния «Рэксона».

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. Если вы играете на вводном уровне сложности, верните в коробку следующие карты горожан: 5 «ЗаDIR», 3 «Семьи», 2 «Знаменитости», 4 «Хаоса», 4 «Переносчика», 4 «Метаболы».

2. Поместите игровое поле и жетоны действий так, чтобы до них мог дотянуться каждый игрок.

3. Отделите карты здоровых горожан от карт заражённых. Перемешайте карты заражённых горожан, отсчитайте из них определённое число карт и отложите их лицевой стороной вниз. Это число зависит от выбранного уровня сложности (см. таблицу).

4. Смешайте отложенные карты заражённых и карты здоровых горожан — это колода горожан. Поместите её лицевой стороной вниз на предназначенное для неё место.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ	ОТЛОЖЕННЫЕ КАРТЫ ЗАРАЖЁННЫХ
Вводный	9
Средний	15
Сложный	18
Экспертный	21

5. Оставшиеся карты заражённых горожан образуют колоду инфекции. Поместите её лицевой стороной вниз на предназначенное для неё место.

6. Каждый игрок выбирает планшет персонажа и размещает его перед собой соответствующей количеству игроков стороной вверх. Уберите все лишние планшеты персонажей в коробку.

7. Перемешайте колоду «Рэксона» и поместите её лицевой стороной вниз на предназначенное для неё место.

8. Поместите жетон «Рэксона» на деление 0 шкалы влияния «Рэксона».

9. Случайным образом выберите первого игрока.



ПЛАНШЕТ ПЕРСОНАЖА

## РАСПОРЯДОК ДНЯ

Игра длится несколько раундов — дней. Каждый день состоит из следующих последовательных фаз:

- 1. Сбор толпы.** Карты горожан выкладываются лицевой стороной вниз определённым образом, образуя толпу.
- 2. Действия игроков.** Игроки исследуют карты, управляют толпой и пытаются переместить карты здоровых горожан в стопку эвакуации до наступления конца дня.
- 3. Конец дня.** С планшетов персонажей убираются жетоны действий, а оставшиеся заражённые горожане распространяют инфекцию.

## СБОР ТОЛПЫ

В этой фазе вы создаёте толпу горожан текущего дня, определённым образом выкладывая карты из колоды горожан лицевой стороной вниз. Количество и расположение карт зависит от числа игроков:

**1–2 игрока.** 9 карт в толпе: квадрат  $3 \times 3$ .



**3 игрока.** 12 карт в толпе: прямоугольник  $3 \times 4$ .



**4 игрока.** 16 карт в толпе: квадрат  $4 \times 4$ .

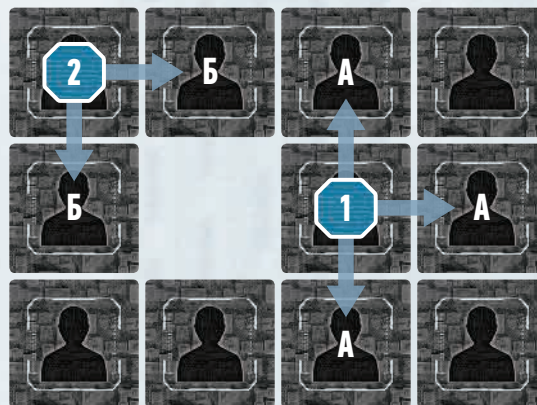


Если в колоде не хватает карт для создания толпы, выкладывайте полноценные ряды карт, пока у вас не закончатся карты горожан.

## СОСЕДНИЕ КАРТЫ

Карты в толпе, примыкающие друг к другу сверху, снизу, слева или справа, являются соседними. Карты, примыкающие друг к другу по диагонали, соседними не считаются. Карты, между которыми есть пустое место, не являются соседними. См. «Пример соседства» ниже.

### Пример соседства



*Карта 1 соседствует со всеми картами А.*

*Карта 1 НЕ соседствует с картами Б.*

*Карта 2 соседствует со всеми картами Б.*



## ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Собрав толпу, игроки поочередно делают по 1 ходу (начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке). Игрок может не делать ход и спасовать. Если игрок пасует (по какой-либо причине), то уже не делает ходы в текущем дне.

Право хода продолжает передаваться по часовой стрелке между неспасовавшими игроками, пока все участники не спасуют или не активируется эффект карты с символом конца дня. В этот момент фаза действий игроков немедленно заканчивается, после чего начинается фаза конца дня.



СИМВОЛ  
КОНЦА ДНЯ

Если игрок не спасовал, то в свой ход он делает следующее (в указанном порядке):

1. Применяет все отмеченные последствия.
2. Выбирает доступное действие.
3. Выполняет выбранное действие.



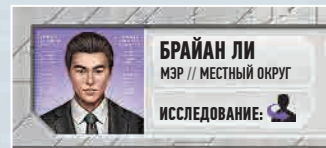
## ПРИМЕНЕНИЕ ПОСЛЕДСТВИЙ

Игрок поочередно (сверху вниз) применяет все эффекты последствий, отмеченные жетонами действий на его планшете персонажа. Если на планшете пока нет жетонов действий, последствия не применяются. Если рядом с каким-либо действием занято несколько клеток для жетонов действий, их последствия применяются слева направо.

**Примечание:** не сбрасывайте жетоны действий после применения последствий. Они остаются на планшете до фазы конца дня (или пока их не уберёт игровой эффект). Применяв эффект последствия (частично или полностью), игрок может отказаться продолжать свой ход. В этом случае считается, что он пасует.

## ВЫБОР ДОСТУПНОГО ДЕЙСТВИЯ

Верхнее действие на каждом планшете персонажа (действие *исследования*) не требует использования жетона действия и всегда доступно для выбора. Любое другое действие можно выбрать, если рядом с ним есть хотя бы 1 пустая клетка для жетона действия. Выбрав одно из таких действий, поместите 1 жетон действия на крайнюю левую пустую клетку для жетона рядом с этим выбранным действием.



ДЕЙСТВИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ  
НА ПЛАНШЕТЕ ПЕРСОНАЖА

**Примечание:** на данном этапе игрок не применяет последствия, соответствующее только что выложенному жетону действия. Он сделает это в начале своего следующего хода.

## ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

На планшете персонажа описано, как выполняется каждое действие. Возможны следующие действия:

- // **Исследование.** Этим действием игроки получают сведения о картах горожан в толпе.
- // **Эвакуация.** Этим действием игроки перемещают карты здоровых горожан в стопку эвакуации.
- // **Авиаудар/атака.** Этим действием игроки убивают карты в толпе, отправляя их в стопку сброса горожан.
- // **Карантин.** Этим действием игроки перемещают открытые карты заражённых горожан в карантинный комплекс «Рэксона».
- // **Управление толпой.** Этим действием игроки меняют местами карты в толпе или переворачивают их лицевой стороной вниз.
- // **Другие действия.** Каждый персонаж имеет 1 особое действие, связанное с его профессией.

## ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ И ЭФФЕКТЫ

**Убийство карт.** Если какой-либо игровой эффект убивает карты горожан, кладите их в стопку сброса горожан. В фазе конца дня стопка сброса горожан замешивается обратно в колоду горожан, поэтому убитые карты не покидают игру навсегда.



Каждый раз, когда на только что убитой карте горожанина оказывается этот символ (независимо от того, лежала ли эта карта лицевой стороной вверх или вниз), немедленно примените указанный после него эффект.



Каждый раз, когда игровой эффект активирует этот символ, происходит распространение инфекции. Возьмите верхнюю карту из колоды инфекции и поместите её в стопку сброса горожан лицевой стороной вверх. Если в момент активации этого символа в колоде инфекции нет карт, игроки немедленно проигрывают.



Каждый раз, когда игровой эффект активирует этот символ, текущий игрок (игрок, делающий текущий ход) берёт верхнюю карту из колоды «Рэксона» и читает её выделенное курсивом условие активации. Если условие выполняется, он читает карту дальше и следует её указаниям. Если карта предлагает сделать выбор, его делает текущий игрок (если на карте не сказано иного). Выбрав вариант, сделайте всё, что описано текстом, и активируйте указанные внизу символы. Потом поместите карту в стопку активированных карт «Рэксона» (если на карте не сказано иного).



КАРТА «РЭКСОНА»

Если выделенное курсивом условие НЕ выполняется, поместите карту в стопку неактивированных карт «Рэксона».

Иногда эффекты карт возвращают неактивированные карты «Рэксона» обратно в колоду «Рэксона».



Этот символ встречается у некоторых действий и даёт игроку возможность применить дополнительный эффект. Если игрок применяет указанный после этого символа эффект, то после выполнения действия берёт карту «Рэксона». В противном случае игрок её НЕ берёт.



Каждый раз, когда игровой эффект активирует этот символ, сместите жетон «Рэксона» на 1 деление вперёд по шкале влияния «Рэксона». Если влияние «Рэксона» достигает 8, игроки немедленно проигрывают.



Каждый раз, когда игровой эффект активирует этот символ, фаза действий игроков немедленно заканчивается и начинается фаза конца дня.



Каждый раз, когда игровой эффект активирует этот символ, немедленно переместите 1 карту «Задира» из стопки эвакуации в стопку сброса горожан.



Каждый раз, когда игровой эффект активирует этот символ, возьмите верхнюю карту из колоды горожан и, не глядя на неё, добавьте в толпу лицевой стороной вниз. Игрок, добавляющий карту, сам выбирает, куда её поместить, учитывая следующее:

- // Карта должна соседствовать с максимально возможным количеством карт.
- // Если в толпе нет карт, карта просто выкладывается посередине стола.
- // Максимальный размер толпы —  $6 \times 6$  карт. Нельзя выкладывать карту так, чтобы в ряду или колонке толпы оказалось больше 6 карт.
- // Если в колоде горожан нет карт, перемешайте стопку сброса горожан: она становится новой колодой. Если карт нет ни там, ни там, ничего не происходит.



Каждый раз, когда игровой эффект активирует этот символ, текущий игрок переворачивает закрытую карту из толпы (карту, лежащую лицевой стороной вниз). Если все карты в толпе открыты (лежат лицевой стороной вверх), ничего не происходит.



Если вы открываете карту и на ней оказывается этот символ, сосчитайте, сколько карт горожан того же типа находится в толпе. Учитываются лишь открытые карты (включая только что открытую). Если количество однотипных карт в точности совпадает с указанным на открытой карте числом (не более и не менее), примените описанный эффект. См. «Пример открытия карты» ниже.

### Пример открытия карты

*Текущий игрок открывает карту «Переносчик». В толпе есть ещё один открытый «Переносчик», значит, всего их 2. Применяя эффект карты, игрок берёт карту «Рэксона» (1). Если ни один «Переносчик» не будет убран или перевернут лицевой стороной вниз, когда в толпе откроется ещё один «Переносчик», фаза действий игроков тут же закончится (2).*



## ПРИМЕР ХОДА

**ТОМАС ХАРТ**  
ЛЕЙТЕНАНТ // АРМИЯ  
ИССЛЕДОВАНИЕ

**ХОД ИГРОКА** (1–2 игрока)  
Сделайте ставку (по желанию).  
1. Примените все отмеченные последствия.  
2. Выберите доступные действия.  
3. Выполните выбранное действие.

**ЗВАКУАЦИЯ**  
Выберите ряд или колоду толпы до восьми специальных карт.  
Если все они – заражённый горожанин, переместите их в ступу эвакуации.

**ПРИЦЕЛЬНЫЙ АВИАУДАР**  
Выберите карту в толпе. Убейте эту карту и любые соседние с ней карты.

**КОМАНДАНТСКИЙ ЧАС**  
Выберите ряд или колоду толпы. Переверните эти карты лицевой стороной вниз и положите их на колоду горожан.

**КАРАНТИН**  
Переместите до 2 открытых карт заражённых горожан из толпы и/или неинструированного карантина в контролируемый карантин.  
Переместите 1 дополнительную карту.

1. Начало хода Томаса Харта. Сегодня он уже использовал *прицельный авиаудар* два раза (А) и *карантин* – один раз (Б), поэтому на его планшете 3 жетона действий. Он может либо применить все последствия, либо спасовать. Если он спасует, то не сможет сделать новые ходы в этот день.

2. Томас решает не пасовать. Он добавляет сначала одну карту в толпу (А), а затем другую (Б). Он переворачивает 1 карту лицевой стороной вверх (В) и берёт карту «Рэксона» (Г). Жетоны действий остаются на планшете персонажа. Отмеченные ими последствия вновь применятся на следующем ходу Томаса (если он не спасует).

**А**

**АГРЕССИВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ТОЛПОЙ**  
Поместите жетон действия на 2 любые карты в толпе.  
Вы также можете перевернуть открытую карту из толпы лицевой стороной вниз.

3. Томас выполняет действие *агрессивного управления толпой*: кладёт жетон действия на соответствующую крайнюю левую пустую клетку (А) и меняет местами в толпе карту здорового горожанина «Обуза» (В) и карту заражённого горожанина «Метабола» (Б).

**ТОМАС ХАРТ**  
ЛЕЙТЕНАНТ // АРМИЯ  
ИССЛЕДОВАНИЕ

**ХОД ИГРОКА** (1–2 игрока)  
Сделайте ставку (по желанию).  
1. Примените все отмеченные последствия.  
2. Выберите доступные действия.  
3. Выполните выбранное действие.

**ЗВАКУАЦИЯ**  
Выберите ряд или колоду толпы до восьми специальных карт.  
Если все они – заражённый горожанин, переместите их в ступу эвакуации.

**ПРИЦЕЛЬНЫЙ АВИАУДАР**  
Выберите карту в толпе. Убейте эту карту и любые соседние с ней карты.

**КОМАНДАНТСКИЙ ЧАС**  
Выберите ряд или колоду толпы. Переверните эти карты лицевой стороной вниз и положите их на колоду горожан.


**КАРАНТИН**  
Переместите до 2 открытых карт заражённых горожан из толпы и/или неинструированного карантина в контролируемый карантин.  
Переместите 1 дополнительную карту.


**АГРЕССИВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ТОЛПОЙ**  
Поместите жетон действия на 2 любые карты в толпе.  
Вы также можете перевернуть открытую карту из толпы лицевой стороной вниз.

4. Томас не применяет последствие, отмеченное только что выложенным жетоном действия. Он сделает это перед своим следующим действием (если не спасует) наряду со всеми другими последствиями, которые он уже применял на текущем ходу.




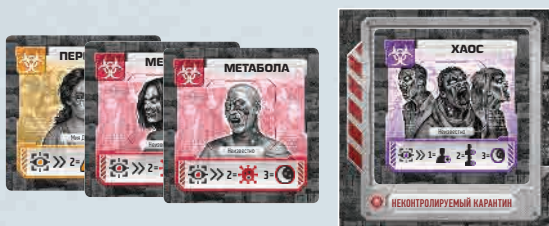
## КОНЕЦ ДНЯ

Если все игроки спасовали или активировался символ , сделайте следующее (в указанном порядке):

**1. Толпа.** Переверните лицевой стороной вверх все карты в толпе (на этом этапе эффекты  не активируются).



**2. Распространение инфекции.** Сосчитайте общее число карт заражённых горожан в толпе и в неконтролируемом карантине. Активируйте эффект  получившееся число раз, но не более 4.



На этом примере в толпе и в неконтролируемом карантине суммарно 4 карты заражённых горожан. Значит, из колоды инфекции нужно переместить 4 карты в стопку сброса горожан лицевой стороной вверх.

**3. Население.** Переместите все карты из толпы и неконтролируемого карантина в стопку сброса горожан, а затем замешайте стопку сброса горожан в колоду горожан.



**4. Продление карантина.** Переместите все карты из контролируемого карантина в неконтролируемый карантин.



**5. Обновление планшетов персонажей.** Игроки убирают все жетоны действий с планшетов персонажей.



На этом примере у Томаса Харта 4 жетона действий на планшете персонажа, и он убирает их в фазе конца дня.

После завершения фазы конца дня начинается следующий день. Игрок, сидящий слева от того, кто ходил последним в прошлом дне, становится первым игроком нового дня.


## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в трёх случаях:

### ПОБЕДА

Как только все карты здоровых горожан оказываются в стопке эвакуации (20 карт для вводной игры, 30 карт для остальных уровней сложности), команда немедленно побеждает. Игроки могут в любой момент пересчитать карты в стопке эвакуации, чтобы узнать, сколько ещё карт осталось эвакуировать для победы.

### ВСПЫШКА ИНФЕКЦИИ

Если активируется эффект , а в колоде инфекции нет карт, заражение распространяется по всему городу и здоровое население не успевает сбежать. Команда проигрывает.

### ПОДЧИНЕНИЕ ГОРОДА «РЭКСОНОМ»

Если влияние «Рэксона» достигает 8, «Рэксон» получает контроль над городом прежде, чем здоровое население успевает сбежать. Команда проигрывает.

## УТОЧНЕНИЯ

### ПОРЯДОК ПРИМЕНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ

В ситуации, когда одновременно активируется несколько эффектов (например, одновременно убиты несколько карт здоровых горожан), текущий игрок сам выбирает, в каком порядке их применять.

### КАРАНТИН

Перемещая карты в или из любого карантина, игрок может перемещать их в любом порядке. Положение карт в стопках карантина значения не имеет.

### РЯДЫ И КОЛОНКИ


Понятие ряда (колонки) означает каждую карту на одной линии карт толпы. Ряд (колонка) не прерывается, если на линии карт есть пустые места. Ряд (колонка) может состоять из 1 карты, если эта карта — единственная на линии.

### ПРОСМОТР КАРТ

Игроки в любой момент могут пересчитать карты в любой стопке и колоде. Колоды горожан, инфекции и «Рэксона» всегда лежат лицевой стороной вниз. Стопки карт выкладываются лицевой стороной вверх, их содержимое можно посмотреть в любой момент.

## ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

В «Рэксон» можно играть в одиночку. При этом действуют следующие изменения:

- // В начале каждого дня выбирайте 1 персонажа, планшет которого вы будете использовать. Это может быть тот же персонаж, что и в прошлый день, или какой-то другой.
- // День заканчивается после того, как вы пасуете во второй раз. Спасовав в первый раз, уберите все жетоны действий с планшета персонажа.
- // Выполняя действие *ресурсов «Рэксона»* на планшете Кей-Ди Джеймс, вы можете активировать  и не брать карту «Рэксона».



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор:** Дж. Артур Эллис

**Продюсер:** Колби Даук

**Ведущий графический дизайнер:** Дэвид Ричардс

**Графический дизайнер:** Кендалл Уилкерсон

**Художественные руководители:** Дэвид Ричардс,  
Айзек Вега

**Художник:** Фернанда Суарес

**Основное тестирование:** Гордон Хелле

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** «Crowd Games»

**Руководители проекта:** Максим Истомин  
и Евгений Масловский

**Выпускающий редактор:** Александр Петрунин

**Переводчик:** UAnonim

**Корректор:** Кирилл Егоров

**Верстальщики:** Константин Тулинов,  
Константин Соколов



[www.plaidhatgames.com](http://www.plaidhatgames.com)



[www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru)

© 2017 «Plaid Hat Games». «Raxxon», «Dead of Winter», «Plaid Hat Games» и логотип «Plaid Hat Games» являются товарными знаками компании «Plaid Hat Games». Компания «Plaid Hat Games» является подразделением компании «Asmodee North America, Inc.», 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. Действительные компоненты могут отличаться от изображённых. Сделано в Китае. Данный продукт не является игрушкой. Не предназначено для использования лицами младше 14 лет.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games». Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru) или написав на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

## СИМВОЛЫ ЭФФЕКТОВ



Если убита карта горожанина с этим символом (открытая или закрытая), активируйте эффект, указанный после символа.



Когда в толпе открывается карта горожанина с этим символом, примените указанный эффект, если общее число карт её типа («Хаос», «Метабола» и т. п.) в точности совпадает с отмеченным на карте числом.



Добавьте в толпу карту из колоды горожан лицевой стороной вниз. Она должна соседствовать с как можно большим числом карт. Предельный размер толпы —  $6 \times 6$  карт. Если колода горожан закончилась, перемешайте стопку сброса горожан.



Откройте закрытую карту из толпы.



Добавьте верхнюю карту из колоды инфекции в стопку сброса горожан.



Возьмите карту «Рэксона».



Возьмите карту «Рэксона», ТОЛЬКО ЕСЛИ вы решили применить эффект, указанный после этого символа. Карта берётся после применения эффекта.



Повысьте влияние «Рэксона» на 1.



Переместите карту «Задира» из стопки эвакуации в стопку сброса горожан.



Немедленно перейдите к фазе конца дня.

**Подробнее об эффектах символов рассказано на с. 7.**

## ПАМЯТКА ПО КОНЦУ ДНЯ

### 1. ТОЛПА

Откройте все закрытые карты в толпе. Не активируйте эффекты

### 2. РАСПРОСТРАНЕНИЕ ИНФЕКЦИИ

Сосчитайте общее число карт заражённых горожан в толпе и неконтролируемом карантине. Активируйте эффект получившееся число раз (но не более 4).

### 3. НАСЕЛЕНИЕ

Замешайте все карты из толпы, неконтролируемого карантине и стопки сброса горожан в колоду горожан.

### 4. ПРОДЛЕНИЕ КАРАНТИНА

Переместите все карты из контролируемого карантине в неконтролируемый.

### 5. ОБНОВЛЕНИЕ ПЛАНШЕТОВ ПЕРСОНАЖЕЙ

Уберите все жетоны действий со всех планшетов персонажей.

**Подробнее о фазе конца дня рассказано на с. 9.**

