



# СТАЛКЕР

## НАСТІЛЬНА ГРА

ОФІЦІЙНІ ЧаПи  
V1.0

01.04.2026



# ЕРРАТА

Доданий текст або зміни в ньому виділено червоним.

## Приклад перебігу гри

### сторінка 7

Мамон у прикладі дії «Ударити ножом» має додатково кидати 1 жовтий кубик завдяки своїй здібності «Колишній монолітівець».

## Карти

### МІСІЯ «ШЕПІТ РУІН»

#### Карта Даліка

В нижній частині карти замість «Спеціальна» має бути зазначено «**Рани**».

### ОСОБИСТІ ІСТОРІЇ. Ч.2

#### Карта Ейно

Бік досвідченого сталкера із кидком +2 🎲, «незворушний» працює лише на початку вашого ходу: **На початку свого ходу**, якщо ви перебуваєте на ЛВ ворога, отримайте 🗨️.

### РЕЖИМ ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ

#### «Вибух»

Має містити додаткове речення:  
Розмістіть жетон 🧨 із запасу жетонів для режиму «Вживання в Зоні» на будь-яку ділянку цієї кімнати. **Скиньте цей жетон 🧨 наприкінці поточного раунду.**

## Жетони

### Жетон затопленої кімнати з режиму вживання в Зоні

Має бути стіна між двома ділянками на жетоні.

## ЧаПи

### Ходи й дії

**П: Чи можу я пропустити 1 або більше дій? Мій сталкер на ділянці із радіацією, тож я хочу там залишитися, але в мене лишилося декілька дій.**

**В: Дії пропускати не можна. Сталкери мають виконати 2 базові дії (🗨️) за хід, оскільки дії позначають плин часу та вплив ділянок з радіацією на вас.**

**П: Через подію я перемістив один зі своїх жетонів ходу вниз. Як тепер мені виконати 2 обов'язкові дії?**

**В: Ви виконуєте стільки дій, скільки вам доступно.**

**П: У мене всі жетони ходів уже переміщено вниз (унаслідок критичного поранення й ефекту події). Чи я маю ходити?**

**В: Так. Вам усе ще доступні безплатні дії, а також вас атакуватимуть вороги наприкінці вашого ходу.**

## Зброя й атаки

**П: Ефективна відстань моєї зброї дозволяє мені потягнути додаткову карту поранення, коли я завдаю ран? Чи цей ефект додається до ефекту карти «Лазерний приціл» (модифікація), і зрештою я тягну 3 карти травм?**

**В: Ні. Ви тягнете 2 і вибираєте одну з двох, яку розіграєте. Ці ефекти заміщують базові правила, тож вони не додаються один до одного.**

**П: (ВЗ) Деякі ефекти спрацьовують, коли відбувається атака з «Ударною хвилею». Що це таке?**

**В: Атака із ударною хвилею – це атака предметом, який має тип «Ударна хвиля», зі зброєю, яка має особливість «Ударна хвиля» (і ви успішно застосували 🧨), а також особливі ефекти, які вважають атакою з ударною хвилею.**

**П: Коли я атакую чергою, чи можна вибрати цілями ворогів на одній зі мною ділянці?**

**В: Так, ви можете вибрати цілями різних ворогів на одній ділянці з вами.**

**П: Коли я атакую чергою, чи повинні всі цілі бути в межах ефективної відстані, щоб спрацював відповідний ефект зеленого кубика?**

**В: Ні, лише основна ціль атаки має бути в межах ефективної відстані.**

**П: Коли я атакую чергою, можу вільно розподілити ★ між декількома цілями. Тобто, я можу використати ці ★, щоб нанести відповідну кількість ★ для парних / непарних значень здоров'я кровососа або полтергейста?**

**В: Так, якщо є ще цілі для атаки чергою, можете перерозподілити залишкові ★ між ними.**

**П: Чи можу я вистрілити у повітря (поруч нема ворогів), щоб наробити шуму і викласти жетон 🧨? Це також стосується осколкової гранати та світло-шумової гранати.**

**В: Ви не можете атакувати без цілі, але для обох згаданих гранат ціллю є ділянка, тож їх можна використати без ворогів.**

## Вороги

**П: Чи активуються вороги без жетона команди? Якщо так, коли?**

**В: Вороги активуються щоразу, коли карта активації ворогів зазначає, що 🎯 щось мають виконати або коли вказано, що найближчі 🧑 щось роблять.**

**П: Я розіграю жетон невідомих ворогів, який показує колір, якого немає в жодного з ворогів. Що тоді?**

**В: Нічого. Вважайте цей жетон як «X».**

**П: Під час руху ворог отримав лінію видимості до цілі. Чи необхідно одразу ж розвернути ворога обличчям до цілі та/або атакувати її?**

**В:** Ні. Рух переривається і закінчується негайно, без ніяких розвертань (така ситуація також можлива, якщо ворог уже має лінію видимості до цілі до початку руху). Ворог буде атакувати тільки тоді, коли цього вимагає карта активації ворога, і відповідно розвернеться під час атаки.

**П:** Під час руху ворог зайшов на ділянку із жетоном загрози. Щось відбувається?

**В:** Жодних додаткових ефектів, але зазвичай ворог зупиниться, досягнувши жетона загрози.

**П:** А якщо я не можу розіграти частину карти активації ворога? Або ці частини стали доступні / недоступні вже під час розіграшу.

**В:** Якщо вибраний ворог не може виконати частину карти активації ворога (наприклад, у нього немає цілі на лінії видимості для атаки), він пропускає цю частину. Вороги активуються один за одним залежно від їхньої близькості до цілей. Це може змінитися під час розіграшу карти активації ворога (через атаки, смерті, відштовхування тощо). Наприклад, у ворога не було цілі на лінії видимості, але інший ворог штовхнув сталкера в його поле зору. Оскільки ворог отримав ціль, він може атакувати її.

**П:** Коли рухаються вороги-люди, якщо ВСІ можливі шляхи до цілі містять символ аномалії? Як вони шукають найбезпечніший шлях?

*Наприклад, бандит намагається дістатися ділянки, до якої є декілька шляхів. Перший в 5 ділянках, але проходить повз червоний символ. Інший – в 9 ділянках, але проходить повз зелений символ. Чи він вибирає безпечніший шлях?*

**В:** Вороги-люди рухаються так: спочатку шукають найкоротший шлях (без аномалій) в напрямку цілі. Якщо нема безпечного шляху, він слідує найкоротшим небезпечним шляхом (без аномалій) до цілі. Якщо є декілька небезпечних шляхів на однаковій відстані, вибирайте безпечніший шлях. Отже, якщо розглянути приклад вище, то бандит піде через червоний символ, бо це найкоротший шлях, а всі шляхи небезпечні.

**П:** У місії «Ліквідація» (Вживання в зоні) є замкнені двері, а за ними – вороги. Так як замкнені двері вважаються стіною для цих ворогів, вони повністю відрізані від гравців. Чи можуть ті вороги вийти за двері в напрямку до жетона загрози, або вони лишаються всередині, доки хтось із гравців не відкриє двері?

**В:** У правилах зазначено, що якщо у ворога немає шляху (наприклад, він оточений стінами) в напрямку до цілі або цілі, до якої вони мають рухатися, то вони не рухаються.

## Аномалії

**П:** Я знайшов артефакт, але мені не подобається, де він з'явився (наприклад, недосяжне місце). Чи можу я знову його знайти?

**В:** Детектори дозволяють лише знаходити артефакти, які містяться під фішкою аномалії. Якщо ви знайшли артефакт, то його викладають на мапу, і його не можна «знайти» знову (навіть якщо артефакт в недосяжному місці).

**П:** У детектора «Відгук» відстань 0. Чи означає це, що я можу використати його лише із центру аномалії (відстань 0 від місцезнаходження артефакту)?


**В:** Не. Детектори можна використовувати у визначених межах будь-якої ділянки аномалії, а не тільки із центру.

**П:** Я знайшов артефакт і викинув символ, який накритий ворогом. Чи можу я розмістити артефакт на ділянці із ворогом, накривши символ, який зараз накриває ворог?




**В:** Так.

**П:** Я знайшов артефакт, кинув кубик, але мені не до вподоби, де я маю розмістити артефакт. Чи можу я не викладати артефакт або ще раз виконати цю дію, щоб перемістити його в інше місце?

**В:** Коли ви шукаєте артефакт, то мусите викласти його на викинутий символ. Детектори дозволяють лише дістати артефакт з-під фішки аномалії, й їх не можна знову використати, щоб перемістити артефакт на іншу ділянку.

**П:** У Борсука є здібність знавця аномалій, яка дозволяє розміщувати додатковий болт . Чи потрібно його розміщувати на ту ж ділянку аномалії?

**В:** Ні. Можете розмістити його на будь-якій ділянці із символом аномалії в межах 3 від Борсука.

**П:** Болт накриває  символ аномалії. Сталкер рухається на ту ж ділянку і накриває , так як це найвище значення. Наприкінці ходу болт прибирають. Чи треба розмістити сталкера на  тому що фігурки завжди розміщують на «найвище» значення символу? Чи це правило застосовують лише під час руху?

**В:** Фігурки не рухають з одного символу на інший, коли той накривають. Накриття символів відбувається лише після руху під час кидка кубика для активації аномалії.

**П:** Фігурка активує аномалію «Трамплін», але нема ділянок із викинутим символом або всі ділянки зайняті. Що відбувається?

**В:** Якщо нема потрібної ділянки, нічого не відбувається. Коли всі місця зайняті: у випадку зі сталкером – він має виштовхнути 1 фігурку з такої ділянки; у випадку із ворогом – нічого не відбувається.

**П:** Вороги рухаються до аномалії «Магніт» і активують її, але між ними і центром аномалії – стіна. Вороги:

- 1) не рухаються (бо їм заважає стіна).
- 2) рухаються через (над) стіною.
- 3) шукають найкоротший шлях, щоб обійти стіну.

До того ж, чи повинні вони рухатися лише на показник свого руху або аж до центру аномалії? Аналогічне питання про сталкерів.

**В:** В обох випадках відбувається те саме. Порухайте мініатюрку найкоротшим шляхом, щоб обійти стіну до ділянки із центром аномалії.

**П: З'являється ворог (через жетон невідомих ворогів) на ділянці із символом аномалії. Чи має він кидати кубик для активації аномалії та/або накрити найвище значення символу на ділянці?**

**В:** Фігурки, які розміщують на ділянці, не активують аномалію, але вони накривають найвище значення символу аномалії на ділянці, де з'явилися.

## Радіація

**П: У мене костюм знижує радіацію на мапі на 4.**

**Чи я застосовую «-4» до кожної ситуації, коли потрібно збільшити дозу радіації?**

**В:** Ні. Зменшення впливу радіації на мапі з костюма застосовується лише до радіації, отриманої з ділянок мапи, і коли є примітка, що дозу радіації можна зменшити завдяки параметру костюму «Радіація на мапі».

**П: Я підбрав артефакт і негайно спорядив його. Чи я додаю значення радіації до мого лічильника Гейгера?**

**В:** Ні. Спорядження артефактів не змінює вашу поточну дозу радіації. Артефакти змінюють вашу базову дозу радіації, що впливає на мінімальну дозу радіації, яку ви отримуєте після етапу «Вплив радіації».

## Різне

**П: Коли потрібно перетасовувати певні колоди?**

**В:** Якщо не вказано інше, перетасовуйте колоду після пошуку специфічної карти або коли ця колода скінчиться.

**П: У моїй коробці нема жетонів А Б В Г Д для місії В2!**

**В:** Жетони для місії В2 потрібно взяти з коробки місії В1.

**П: Як взаємодіяти з жетонами документів у місії В3?**

**В:** Ви можете підібрати їх базовою дією «Підібрати».