

МЁРТВЫЙ СЕЗОН

П Е Р Е К Р Ё Т К И

КНИГА ПРАВИЛ



СТОЙ!
Если хочешь, можешь
зайти на
plaidhatgames.com
и посмотреть наше
обучающее видео.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Мёртвый сезон» вам предстоит попытаться пережить суровую зиму после зомби-апокалипсиса, играя за выживших, обустроивших колонию. В каждой партии у колонии есть основная цель, которую вам нужно выполнить. При этом каждый из игроков руководит группой выживших, у которых есть своя секретная цель. Часто эти цели требуют выполнения основной цели колонии. Выигрывают только те игроки, которые выполнили свои секретные цели на момент окончания игры. Игра заканчивается, когда счетчики морали или раундов достигают 0 или если выполнена основная цель.

КОМПОНЕНТЫ

- 10 двусторонних карт основных целей
- 24 карты секретных целей
- 10 карт секретных целей предателей
- 10 карт секретных целей изгнанных
- 30 карт выживших
- 5 планшетов игроков
- 1 жетон первого игрока
- 25 карт стартовых предметов
- 20 карт предметов полицейского участка
- 20 карт предметов продуктового магазина
- 20 карт предметов школы
- 20 карт предметов заправки
- 20 карт предметов библиотеки
- 20 карт предметов больницы
- 20 карт кризисов
- 80 карт перекрестков
- 25 жетонов ран
- 20 жетонов беспомощных выживших
- 20 жетонов продуктов
- 20 жетонов шума
- 20 жетонов баррикад
- 6 жетонов голода
- 2 жетона для счетчиков (голубой для морали, красный для раундов)
- 30 фигурок зомби
- 30 жетонов зомби (используйте их, если не хватает фигурок зомби)
- 30 фигурок выживших
- 60 пластиковых подставок для фигурок
- 1 поле колонии
- 6 планшетов локаций
- 1 буклет правил
- 30 кубиков действий
- 1 кубик воздействия

КАРТЫ ОСНОВНЫХ ЦЕЛЕЙ



1. **Наименование:** название основной цели.
2. **Подготовка:** условия подготовки игрового поля для этого сценария.
3. **Цель:** задачи, которые нужно выполнить для того, чтобы основная цель считалась выполненной.
4. **Время:** примерное время до достижения основной цели. Короткая партия: 45–90 минут, средняя: 90–120, длинная: 120–210.

КАРТЫ СЕКРЕТНЫХ ЦЕЛЕЙ



1. **Наименование:** название секретной цели.
2. **Цель:** задачи, которые нужно выполнить, чтобы победить в игре.

Примечание: карты в базовой игре содержат символ перекрестка в правом нижнем углу, чтобы помочь отличить их от карт возможных дополнений.

КАРТЫ ВЫЖИВШИХ



- Имя:** имя выжившего.
- Род занятий:** то, чем занимался выживший до зомби-апокалипсиса (не имеет игрового эффекта).
- Влияние:** место выжившего в иерархии колонии.
- Атака:** умение выжившего сражаться.
- Поиск:** умение выжившего находить предметы.
- Локация:** место, где выживший должен находиться, чтобы применить свою способность.
- Способность:** уникальный навык выжившего.

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ



- Наименование:** название предмета.
- Символ типа:** один из 7 типов карт предметов (оружие, топливо, знание, еда, лекарства, инструменты и выжившие).
- Свойство:** уникальное действие при розыгрыше карты.
- Расположение:** определяет, в какой колоде предметов располагается данная карта в начале игры.

ТИПЫ КАРТ ПРЕДМЕТОВ



Оружие



Топливо



Знание



Еда



Лекарства

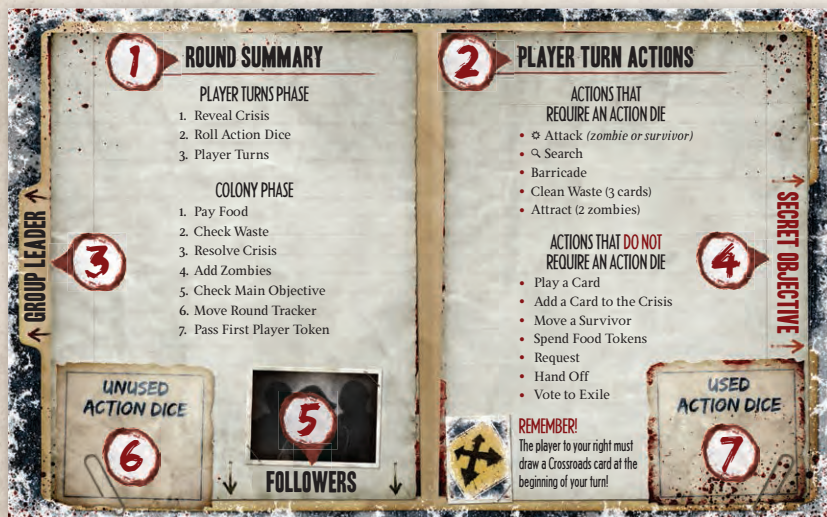


Инструменты



Выживший

ПЛАНШЕТ ИГРОКА



- Порядок раунда:** в каком порядке проходят фазы каждого раунда.
- Действия игрока:** перечень действий, доступных игроку в его ход.
- Лидер группы:** выживший, возглавляющий команду игрока (карта кладётся лицом вверх).
- Секретная цель:** карта секретной цели игрока (кладётся лицом вниз).
- Последователи:** здесь размещаются остальные карты выживших.
- Неиспользованные кубики действия:** здесь размещаются кубики действия после броска.
- Использованные кубики действия:** здесь размещаются кубики действия после использования.

КАРТЫ КРИЗИСОВ



- Наименование:** название кризиса.
- Предотвращение:** указывает на тип карт предметов, которые необходимо пожертвовать, чтобы предотвратить кризис.
- Эффект:** негативный эффект, который произойдет, если кризис не будет предотвращён.
- Дополнительно:** игроки могут пожертвовать указанные здесь карты предметов, чтобы добиться дополнительного эффекта.

КАРТЫ ПЕРЕКРЁСТКОВ



- Наименование:** название перекрёстка.
- Условие:** курсивом описывается событие, которое должно произойти, чтобы эффект карты вступил в силу.
- Варианты выбора:** варианты, из которых нужно выбрать один, когда выполнится условие карты.

Важное примечание: некоторые карты перекрёстков содержат «взрослые» темы (секс, ругань, самоубийства, употребления алкоголя и пр.). Такие карты отмечены значком [P]. При желании вы можете убрать эти карты из игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



Жетон первого игрока: такой игрок ходит первым в раунде и разрешает все ничьи.



Жетоны баррикад: используются, когда у входов устанавливаются баррикады.



Жетоны беспомощных выживших: представляют членов общины, которые либо очень старые, либо очень юные и не принимают участие в жизни колонии, но занимают место и потребляют пищу.



Жетоны ран: на этих двусторонних жетонах с одной стороны изображена обычная рана, с другой – обморожение.



Жетоны еды: некоторые игровые эффекты добавляют их на склад или удаляют оттуда.



Жетоны шума: выкладываются в локациях, показывая уровень шума, который был там произведён.



Кубик воздействия: необходимо бросать в разных игровых ситуациях, чтобы определить был ли выживший ранен, укушен или получил обморожение.



Фигурки выживших и зомби: представляют выживших и зомби на игровом поле. Вставьте нижнюю часть фигурок в пластиковые подставки.



Кубики действия: их бросают каждый раунд и используют для выполнения определённых действий.



Жетоны голода: добавляются на склад, когда недостаточно еды, чтобы прокормить колонию.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле состоит из 7 локаций: поля колонии и 6 планшетов локаций.

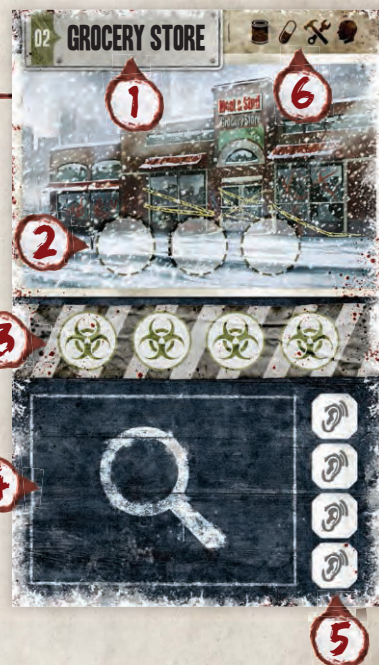


ПОЛЕ КОЛОНИИ

- 1. Название.**
- 2. Входы:** у каждого входа есть номер, зомби добавляются в колонию в порядке этих номеров.
- 3. Площадки перед входом:** на них добавляются зомби и баррикады.
- 4. Жители колонии:** место расположения выживших.
- 5. Счётчик морали:** отображает уровень морали колонии. Мораль понижается, когда умирает выживший, когда слишком много карт в зоне отходов, когда не хватает еды, а иногда и в результате эффектов карт кризиса или перекрестков.
- 6. Счетчик раундов:** показывает, сколько раундов осталось до конца игры.
- 7. Склад:** во время игры различные эффекты добавляют в эту зону жетоны еды.
- 8. Основная цель:** место для карты основной цели.
- 9. Отходы:** место для сброса сыгранных карт.
- 10. Колода кризисов:** место для колоды карт кризисов.
- 11. Разрешение кризиса:** место сброса карт для разрешения кризиса.

ПЛАНШЕТЫ ЛОКАЦИЙ

- 1. Наименование:** название локации.
- 2. Места для выживших:** место для размещения выживших.
- 3. Площадки перед входом:** на них добавляются зомби и баррикады.
- 4. Колода предметов:** карты, которые берёт игрок, если ищет в локации.
- 5. Уровень шума:** место для размещения жетонов шума. В любой локации не может быть больше 4 жетонов шума за раунд.
- 6. Символы предметов:** чем левее изображен предмет, тем выше вероятность его найти при поиске в этой локации.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите поле колонии и 6 планшетов локаций в центр игровой зоны.
2. Выдайте каждому участнику личный планшет игрока.
3. Совместно решите, какой будет основная цель игры, или же выберите ее случайным образом.




← **ПРИМЕЧАНИЕ:** если вы играете первый раз, то в качестве карты основной цели рекомендуем выбрать «Нам нужно больше образцов» (*We need more samples*).

Поместите карту основной цели на соответствующее место и подготовьте игровое поле в соответствии с указаниями на ней.

См. также «Добавление зомби» на стр. 13.

4. Перемешайте карты обычных секретных целей и отложите лицом вниз по 2 карты на игрока (остальные верните в коробку). Перемешайте карты секретных целей предателей и добавьте одну из них (лицом вниз) к отложенным ранее картам обычных секретных целей (остальные также верните в коробку). Перемешайте все отложенные карты и раздайте каждому игроку по одной. Верните оставшиеся карты секретных целей в коробку с игрой, не глядя на них. Показывать свою карту секретной цели другим игрокам нельзя.
5. Перемешайте карты кризиса и положите их стопкой на соответствующую зону игрового поля.
6. Перемешайте и создайте колоды карт выживших, секретных целей изгнанных и карт перекрестков, и положите их в стороне от игрового поля.

Важное примечание: некоторые карты перекрестков содержат «взрослые» темы (секс, ругань, самоубийства, употребления алкоголя и пр.). Такие карты отмечены значком . При желании вы можете убрать эти карты из игры.

7. Перемешайте все карты стартовых предметов и раздайте по 5 каждому игроку (остальные верните в коробку).
8. Разделите оставшиеся карты предметов на отдельные стопки в зависимости от локаций, к которым они относятся. Перемешайте каждую стопку и положите её на соответствующую локацию.

9. Раздайте игрокам по 4 случайных карты выживших. Каждый игрок выбирает из них 2, а остальные возвращает в колоду выживших, которая повторно перемешивается.
10. Каждый игрок назначает одного из этих выживших лидером группы, и кладёт его в соответствующую зону своего планшета.
11. Второй выживший считается последователем и размещается в нижней части планшета игрока.
12. Соответствующие фигурки выживших размещаются в колонии.

ДОБАВЛЕНИЕ ВЫЖИВШЕГО В КОЛОНИЮ



Фигурки выживших размещаются в выделенных пунктиром кругах, расположенных в области «Жители колонии» на поле колоний.

13. Оставшиеся фигурки и жетоны поместите в пределах досягаемости всех игроков.
14. Игрок, чей лидер группы имеет максимальное значение влияния, получает жетон первого игрока и начинает первый раунд игры.

• У конца света есть одна интересная черта — он не бывает скучным. Как только ты привыкаешь к новому порядку вещей — он меняется. Каждый новый день отличается от предыдущего...

Лоретта Клэй



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВТРОЕМ



Примечание: при подготовке поля в соответствии с указаниями на карте основной цели, синим жетоном отмечается уровень морали, а красным – раунды игры.



ПОРЯДОК РАУНДА

Игра «Мёртвый сезон» длится определённое число раундов. Каждый раунд состоит из 2 фаз, которые играют в следующем порядке:

1. Фаза хода игроков.
2. Фаза колонии.

ФАЗА ХОДА ИГРОКОВ

Во время этой фазы необходимо выполнить следующие три шага:

1. **Вскрыть карту кризиса:** вскройте верхнюю карту колоды кризиса. Негативный эффект кризиса сработает во время фазы колонии, если его не предотвратить. Кризис можно предотвратить, если игроки сбросят достаточное число карт необходимого типа.
2. **Бросить кубики действия:** игроки возвращают в резерв все кубики действия (использованные и неиспользованные). После чего получают по 1 кубику действия, плюс еще по 1 за каждого своего выжившего (таким образом, игроки начинают игру с 3 кубиками действия). Каждый игрок бросает все свои кубики действия и откладывает их в свою область неиспользованных кубиков. Выпавшие результаты можно будет использовать во время своего хода. Несмотря на то, что игрок получает 1 кубик за выжившего, этот кубик привязан не к конкретному выжившему, а ко всей группе. Игрок может потратить несколько кубиков для выполнения нескольких действий одним выжившим.
3. **Ход игрока:** начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый участник будет выполнять действия своими выжившими. В начале хода каждого игрока его сосед справа берет карту перекрестков. Он применит её на игрока, совершающего ход, если в любой момент его хода выполнится условие, указанное курсивом на карте перекрёстка. В свой ход игрок может выполнить несколько действий. Как только игрок выполнил все действия, которые хотел (или у него закончились действия, которые он мог бы выполнить), ход переходит к игроку слева от него. Игра продолжится по часовой стрелке, пока каждый игрок не сделает ход. После этого начинается фаза колонии.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА

Некоторые действия требуют потратить кубик действия, некоторые – нет. Чтобы потратить кубик действия, игрок перемещает его из области неиспользованных кубиков в область использованных на планшете игрока. Некоторые действия требуют, чтобы кубики имели определённое значение (выпавшее во время броска кубиков действия).

Действия, для которых требуется кубик

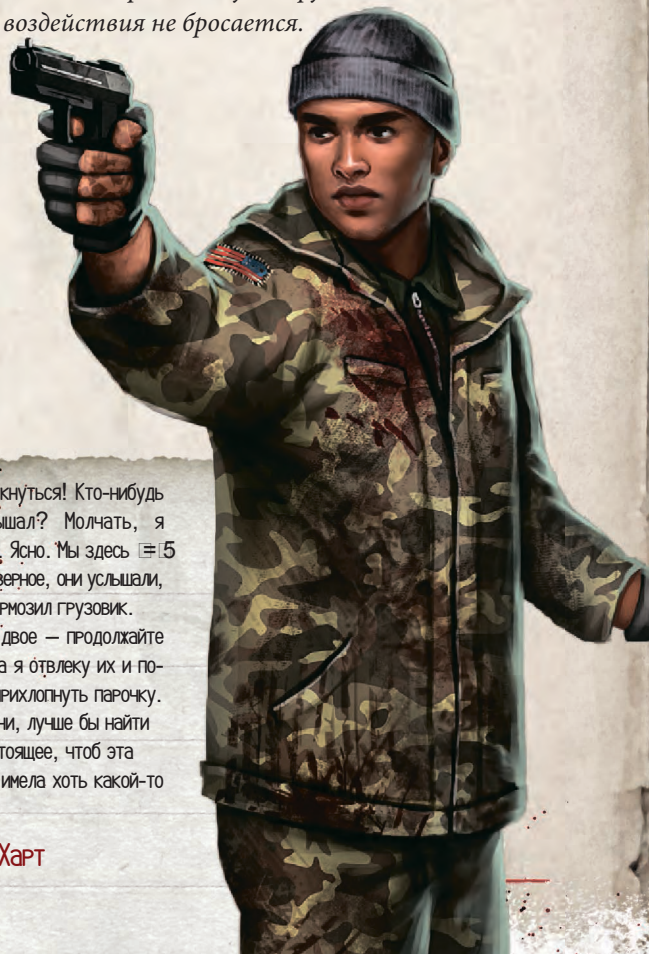


- **Атака:** для атаки игрок должен выбрать своего выжившего и потратить кубик со значением равным или выше значения его атаки. После этого игрок может выбрать цель для атаки: зомби или другого выжившего, который находится в одной локации с атакующим.

Если целью выбран зомби, убейте его и удалите его фигурку с поля. Затем бросьте кубик воздействия, чтобы определить, чем эта атака закончилась для атакующего (см. «Бросок кубика воздействия» на стр. 11 и пример нападения на зомби на стр. 9).

Если же целью выбран другой выживший, бросьте потраченный на атаку кубик действия. Если результат не выше значения атаки цели, положите жетон раны на атакованного выжившего, вытяните случайную карту из руки игрока-хозяина выжившего и оставьте её себе (см. пример нападения на выжившего на стр. 9).

Примечание: если игрок атакует другого выжившего, кубик воздействия не бросается.



• Всем заткнуться! Кто-нибудь это слышал? Молчать, я сказал!.. Ясно. Мы здесь 15 одни. Наверное, они услышали, как затормозил грузовик. Так, вы двое — продолжайте искать, а я отвлеку их и попробую прихлопнуть парочку. Вам, парни, лучше бы найти что-то стоящее, чтоб эта вылазка имела хоть какой-то смысл.

Томас Харт

ПРИМЕР НАПАДЕНИЯ НА ЗОМБИ



1. У игрока А есть выжившая Эшли Росс. Эшли в школе, и игрок А решает атаковать зомби в этой локации.

2. Значение атаки Эшли 2+. Игрок А тратит кубик действия со значением 4 (это не ниже значения её атаки).

3. Зомби убит и удалён из школы, но игроку теперь нужно бросить кубик воздействия.

4. На кубике воздействия выпадает «рана», и игрок кладёт 1 жетон раны на карту Эшли.



ПРИМЕР НАПАДЕНИЯ НА ВЫЖИВШЕГО



1. Эшли Росс вернулась в школу, и игрок А хочет, чтобы Эшли атаковала Майка Чо, выжившего игрока Б.

2. Значение атаки Эшли 2+. Игрок А тратит кубик действия со значением 3 (это не ниже значения её атаки).

3. Затем игрок А бросает кубик действия и выбрасывает 1, что меньше значения атаки Майка (2+).

4. Игрок Б кладёт 1 жетон раны на карту Майка Чо, а игрок А случайным образом вытягивает у игрока Б карту с руки. Игрок А не бросает кубик воздействия (этот кубик не используется при атаке на выжившего).



Игрок может атаковать несколько раз одним и тем же выжившим в один ход. Всякий раз он должен использовать другой кубик действия со значением, равным или выше, чем значение атаки этого выжившего. Игрок не может нападать на другого своего выжившего. Атаковать беспомощных выживших также нельзя.

- **Поиск:** искать можно в любой локации, кроме колонии. Чтобы это сделать, игрок должен выбрать своего выжившего и потратить кубик со значением не ниже, чем значение поиска этого выжившего. Затем игрок берет одну карту из колоды предметов данной локации, смотрит ее, но пока не добавляет в руку, а выбирает один

из вариантов:

- добавить эту карту в руку и закончить поиск;
- «пошуметь», положив жетон шума на пустую ячейку уровня шума в локации, и посмотреть еще одну карту. Можно просматривать дополнительные карты до тех пор, пока есть возможность выкладывать на пустые ячейки жетоны шума.

Когда игрок решит, что достаточно нашумел (или когда закончится место для жетонов шума), он должен взять одну из набранных карт к себе в руку, а остальные поместить под низ колоды предметов этой локации. Игрок может искать несколько раз одним и тем же

ПРИМЕР ПОИСКА В ЛОКАЦИИ



1. У игрока А есть выживший Форест Плам. Форест сейчас на заправке, и игрок надеется найти там топливо.
2. Значение поиска у Фореста 5+. Игрок А тратит один кубик действия со значением 5 (это не ниже значения поиска Фореста).
3. Игрока А берет верхнюю карту из колоды предметов заправки – это «Зажигалка».
4. Всё ещё надеясь найти топливо, игрок А продолжает поиск, кладёт жетон шума на пустую ячейку уровня шума на заправке, берёт еще одну карту из колоды предметов заправки и находит карту топлива! Игрок А добавляет её в руку, а «Зажигалку» кладёт под низ колоды предметов заправки.

выжившим в один ход.

Каждый раз он должен использовать другой кубик со значением не ниже, чем значение поиска этого выжившего. См. пример поиска в локации.

- **Постройка баррикады:** для установки в локации баррикады игрок должен выбрать на ней своего выжившего, потратить кубик действия с любым значением и положить жетон баррикады на свободное место на площадке перед входом.
- **Уборка отходов:** игрок может выбрать это действие, если хотя бы один его выживший в данный момент находится в колонии. Чтобы убрать отходы игрок должен потратить кубик действия с любым значением и удалить 3 верхние карты отходов из игры.
- **Приманить:** игрок может выбрать своего выжившего и потратить кубик с любым значением, чтобы переместить двух зомби из любой (одной) локации на свободные места у входа в локацию с выбранным выжившим.
- **Способность выжившего:** для задействования способностей некоторых выживших нужно потратить кубик действия (в этом случае необходимое значение указано в тексте способности). Для выполнения такого действия нужно будет потратить кубик со значением не меньшим, чем указано на карте. Игрок может использовать способность одного выжившего несколько раз в течение одного хода (если на карте не сказано иного), но каждый раз должен тратить другой кубик с нужным значением.

Действия, не требующие кубиков

- **Розыгрыш карты:** во время своего хода игрок может сыграть сколько угодно карт с руки, помещая их в зону отходов.

Напоминание: колония будет терять 1 мораль за каждые 10 карт отходов в зоне во время проверки отходов.

Карта экипировки не кладется в зону отходов, вместо этого игрок может экипировать ею любого своего выжившего, положив эту карту рядом с ним. Теперь этот выживший сможет пользоваться свойством экипированной карты. Если карта была экипирована, «снять» её уже нельзя, но можно пожертвовать для разрешения кризиса или передать другому выжившему (см. ниже). В случае гибели экипированного выжившего в колонии, карты его экипировки возвращаются на руку владельцу. Если же выживший погибает за пределами колонии, все его экипированные карты замешиваются в колоду предметов локации, в которой тот погиб.

Играть карты можно только в свой ход.

- **Похертовать карту для предотвращения кризиса:** игрок может положить 1 или более карт со своей руки и/или экипированных карт своих выживших для предотвращения текущего кризиса. Карты с руки кладутся лицом вниз, чтобы никто не мог их увидеть. Карты с символом, указанным на карте кризиса, помогают его разрешить, карты с другими символами – наоборот.

Примечание: некоторые карты еды, если их сыграть, добавляют несколько жетонов еды на склад. Но при разрешении кризиса это не имеет значения. Считается, что 1 карта даёт только 1 необходимый символ.

- **Перемещение выжившего:** игрок во время своего хода может один раз переместить каждого своего выжившего. Выжившего можно переместить в любую локацию, где для этого есть свободное место. После каждого перемещения игрок должен бросить кубик воздействия.

Примечание: если при броске кубика воздействия выпадет «укус», то заражение распространяется в локации, куда он только что переместился.

- **Потратить жетоны еды:** игрок может потратить 1 или несколько жетонов еды, удаляя их из хранилища еды, чтобы увеличить значение (на единицу за каждый жетон) одного своего неиспользованного кубика действия.



- **Просьба:** во время своего хода игрок может попросить одну или более карт предметов у других игроков. Другие игроки могут дать необходимую карту со своей руки, причем эти карты сразу же вскрываются и разыгрываются. Полученные таким образом карты нельзя использовать для предотвращения кризиса.

- **Передать предмет:** во время своего хода игрок может передать экипированный предмет своего выжившего другому выжившему в той же локации. Предмет сразу же экипируется новому владельцу.

Примечание: если у предмета есть свойство «один раз за ход» и он уже был использован, то его нельзя использовать повторно, передав другому выжившему.

- **Голосование за изгнание:** один раз за свой ход игрок может выбрать другого участника и объявить голосование за его изгнание, после чего сразу же начинается процесс одновременного голосования. Голосуют все игроки, показывая большие пальцы вверх («за») или вниз («против»). При равенстве голосов (как и при всех других ничьих) решение принимает первый игрок (см. раздел «Изгнание» на стр. 14).

КУБИК ВОЗДЕЙСТВИЯ



Сразу после того, как выживший переместился в новую локацию или убил зомби, игрок должен бросить кубик воздействия. Результат броска зависит от выпавшей грани и тут же разыгрывается.

Свойства граней кубика



Пустая грань: ничего не происходит.



Рана: выживший получает 1 жетон раны.



Обморожение: выживший получает 1 жетон обморожения. Это тоже рана, но в начале любого вашего хода каждый ваш выживший с 1 или более таких жетонов получает дополнительный жетон раны.



Укус: выживший умирает и происходит распространение заражения.

Распространение заражения

Если выживший погибает от укуса, заражение распространяется на выжившего с наименьшим влиянием, находящегося в той же локации, что и укушенный. Игрок, на чьего выжившего распространяется заражение, должен выбрать один из двух вариантов:

- **Вариант 1:** убить выжившего, на которого должно распространиться заражение, тем самым остановив распространение.
- **Вариант 2:** бросить кубик воздействия снова. Если выпадет пустая грань, то выживший остается в живых, а заражение перестаёт распространяться. При любом другом результате выживший погибает, а заражение продолжает распространяться до тех пор, пока игрок либо не выберет вариант 1, либо не выпадет пустая грань при варианте 2, либо в локации больше не останется выживших.

Помните: когда выживший умирает от воздействия любого игрового эффекта, мораль колонии снижается на 1.

«Гав-гав!» (Перевод: «Он не хватал звёзд с небес, но люди говорили, что он был неплохим парнем. Я буду скучать по нему».)

Спарки



КАРТЫ ПЕРЕКРЕСТКОВ

В начале хода каждого игрока его сосед справа берет карту перекрестка. Эта карта не показывается другим участникам. Если в любой момент хода игрока выполнится указанное курсивом условие, весь текст карты перекрестка зачитывается вслух. На карте обычно указаны два варианта выбора (они тоже полностью зачитываются вслух). Игрок, к которому применяется карта, должен выбрать один из них. Выбранный вариант немедленно разыгрывается, а карта удаляется из игры. Если карта так и не активировалась, она помещается под низ колоды перекрестков.

Если игрок не может выполнить один из вариантов, он обязан выбрать другой.

Примечание: карты перекрестков, условие которых срывается в процессе выполнения игроком действия, разыгрываются после завершения этого действия.

Примечание: если в процессе розыгрыша карты перекрестков вам нужно было найти в колоде определенную карту, то после поиска эта колода перемешивается.



ФАЗА КОЛОНИИ

Во время фазы колонии последовательно выполняются 7 следующих шагов:

1. **Потратьте еду:** удалите 1 жетон еды со склада за каждых двух выживших в колонии (округляя в большую сторону). Помните, что беспомощные выжившие в этом случае также считаются.

Примечание: выжившие, находящиеся вне колонии, не учитываются при подсчете выживших для расхода еды. Считается, что они сами способны прокормить себя, а потому нет нужды тратить на них еду со склада.

При недостатке жетонов еды выполните последовательно следующие действия:

- не удаляйте жетоны еды;
- добавьте на склад жетон голода;
- за каждый жетон голода, лежащий на складе, понизьте мораль на 1.

2. **Проверьте отходы:** посчитайте карты в зоне отходов. За каждые 10 карт (округляя в меньшую сторону) понизьте мораль на 1.

3. **Разрешите кризис:** перемешайте карты, которые были добавлены для предотвращения кризиса во время фазы хода игроков, и вскройте их. Каждая карта, тип которой соответствует символу на карте кризиса, дает одно очко, а каждая карта, тип которой ему не соответствует – наоборот, вычитает одно очко из общей суммы. Если после вскрытия всех карт общая сумма очков меньше числа игроков, кризис немедленно активируется. Если же сумма равна или превышает число игроков – кризис предотвращается. Кроме того, если общая сумма превышает число игроков на 2 и более – мораль колонии повышается на 1. После завершения этого шага удалите из игры все карты, использованные для разрешения кризиса. См. пример разрешения кризиса слева.

4. **Добавьте зомби:** добавьте в колонию по 1 зомби за каждых двух находящихся там выживших (в том числе беспомощных), округляя в большую сторону. Добавьте в каждую из остальных локаций по 1 зомби за каждого выжившего в локацию. Уберите с локаций жетоны шума (по одному за раз), бросая кубик действия за каждый такой жетон и добавляя по 1 зомби в локацию при каждом результате 3 или ниже (см. пример добавления зомби на следующей странице).

5. **Проверьте основную цель:** если основная цель достигнута, игра тут же заканчивается.

ПРИМЕР РАЗРЕШЕНИЯ КРИЗИСА

1. Разрешается кризис «Нехватка топлива». Никого из троих участников игры не узнали, поэтому для предотвращения кризиса необходимо набрать три очка.

2. На предотвращение кризиса были пожертвованы четыре карты. Перемешав и вскрыв эти карты, игроки узнают, что это

3 карты с символом топлива и одна – с символом оружия. Каждый символ топлива добавляет одно очко к общей сумме, а символ оружия (так как он не совпадает с символом на карте кризиса) – наоборот, отнимает.

Итоговая сумма – два очка. Это меньше числа игроков, а значит кризис предотвратит не удалось.



6. **Переместите счётчик раундов:** подвиньте жетон раундов вниз на 1 пункт. Если он переместился на 0, игра тут же заканчивается.

7. **Передайте жетон первого игрока:** первый игрок передаёт жетон игроку справа от него. Затем начинается новый раунд с фазы вскрытия новой карты кризиса.

ДОБАВЛЕНИЕ ЗОМБИ

Каждый раз, когда надо добавить зомби, их следует добавлять по одному, пока не выставятся все зомби, которых необходимо разместить.

При добавлении зомби в колонию всегда ставьте первого зомби на любое свободное место у входа 1, второго зомби на любое свободное место у входа 2, третьего зомби на любое свободное место у входа 3 и т.д. При добавлении седьмого зомби, поместите его на свободное место у входа 1, восьмого зомби на свободное место у входа 2 и т.д.

Если у входа, где нужно поместить зомби, нет свободных мест, но есть жетон баррикады, снимите этот жетон и удалите его вместе с зомби, которого было нужно выставить.

Если у входа нет свободных мест и нет жетонов баррикад, то происходит «прорыв»: удалите этого зомби и убейте выжившего с наименьшим влиянием в колонии. Если в колонии только беспомощные выжившие, убейте одного из них. Если в колонии нет выживших просто удалите зомби, которых нужно было добавить.

Каждый раз, когда выживший (в том числе и беспомощный) погибает, понижайте мораль на 1.

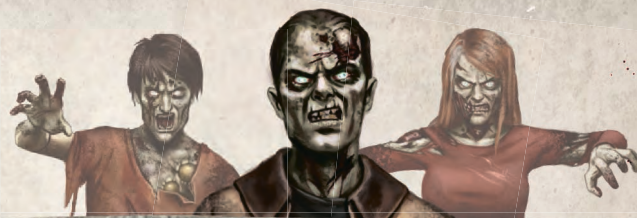
При добавлении зомби в локации вне колонии, следуйте тем же правилам, за исключением того, что вход всего один. См. пример добавления зомби справа.



В редких случаях, когда игрокам надо добавить зомби, а фигурки уже кончились, используйте жетоны зомби.

УБИЙСТВО ЗОМБИ

Каждый раз, когда зомби атакован, он умирает. Когда зомби умирает из-за атаки выжившего или свойства карты, игрок, чей выживший убил зомби, бросает кубик воздействия за этого выжившего. Когда зомби убивают в колонии, выберите и удалите любого зомби у входа по вашему выбору. Зомби, которые были убиты или удалены с игрового поля по другим причинам, возвращаются обратно к неиспользованным зомби.



ПРИМЕР ДОБАВЛЕНИЯ ЗОМБИ



1. Во время шага добавления зомби в колонию 14 выживших, а значит надо добавить 7 зомби. Первый зомби ставится на свободное место у входа 1.
2. Далее, против часовой стрелки, второй зомби ставится на свободное место у входа 2.
3. Третьего зомби нужно разместить у входа 3, но там все места уже заняты, и происходит прорыв: зомби не ставится, а в колонии гибнет выживший с наименьшим влиянием.
4. Четвертый зомби ставится на свободное место у входа 4.
5. Пятый зомби ставится на свободное место у входа 5.
6. Шестой зомби ставится на свободное место у входа 6.
7. Седьмой зомби ставится на свободное место у входа 1.

ДОБАВЛЕНИЕ ВЫЖИВШИХ

Некоторые игровые эффекты позволяют игроку добавить себе нового выжившего. Всякий раз, когда выживший добавляется в игру, его фигурка устанавливается в области «Жители колонии» на поле колонии. Игрок, у которого появляется новый выживший, может использовать его во время своего хода, но кубик за него бросается только во время шага броска кубиков. Если в колонии нет свободных мест для выживших, игроки не могут активировать карты перекрёстков, которые добавляют выживших (в том числе беспомощных). В этом случае играть карты предметов, добавляющие выживших, также нельзя.

ГИБЕЛЬ ВЫЖИВШИХ

- Когда происходит прорыв зомби, выживший погибает.
- Когда выживший получает 3 или более жетонов ран, он погибает.
- Когда выживший укушен, он погибает.
- Некоторые эффекты карт могут убить выжившего.

Когда выживший погибает, удалите его фигурку с игрового поля, понизьте мораль на 1 и удалите карту выжившего из игры. Если у этого выжившего были экипированы карты, и на момент гибели он находился в колонии, то эти карты возвращаются в руку игрока, у которого был этот выживший. Если же выживший погибает вне колонии, то карты экипировки замешиваются в колоду предметов той локации, где это произошло.

Если лидер группы у игрока был убит (или потерян иным образом), он должен выбрать из числа своих выживших нового лидера.

Если у игрока умирает последний выживший (или потерян иным образом), то этот игрок немедленно удаляет из игры все карты с руки, берет новую карту выжившего, добавляет его в игру и делает его лидером новой группы.

Если убит беспомощный выживший (из-за эффекта карты или в результате прорыва зомби в момент, когда в локации находились только беспомощные выжившие), удалите жетон беспомощного выжившего и понизьте мораль на 1.

Примечание некоторые эффекты карт удаляют выживших из игры. Но это не то же самое, что гибель выжившего, и вы не понижаете мораль при удалении выжившего по свойству карты (если на самой карте не сказано обратное).

ИЗГНАНИЕ

Если игроки проголосовали за изгнание игрока, изгнанный игрок должен сразу взять 1 карту секретных целей изгнанных. Эта карта корректирует его секретную цель. Изгнанный игрок должен переместить всех своих выживших, находящихся в колонии, за её пределы в локацию по своему выбору. Эти перемещение подчиняется всем обычным правилам перемещения, за исключением того, что оно не считается за доступное игроку в его ход действие перемещения выживших между локациями. К изгнанным применяются некоторые новые правила:



- Изгнанник не может добавлять карты для предотвращения кризиса.
- Если изгнаннику нужно добавить жетоны беспомощных выживших в колонию, эти жетоны не добавляются.
- Если изгнанник добавляет выжившего в игру по свойству карты предмета, он размещает его не в колонии, а за её пределами, в локацию по своему выбору.
- Изгнанник не может тратить жетоны еды, чтобы повысить значение своего кубика действия, но может разыгрывать для этого карты еды, повышая значение своего кубика действия на 1 за каждую сыгранную карту еды, вместо производимого ими эффекта.
- Изгнанник не может голосовать.
- В колонии не падает мораль, когда гибнут изгнанные выжившие.
- Когда изгнанник играет карту, он удаляет её из игры, а не кладёт в зону отходов.

Важное примечание: если во время игры появляется два изгнанника, и оба не являются предателями, мораль тут же понижается до 0.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ

Когда партия по любой причине заканчивается, игроки, выполнившие свои секретные цели, считаются победителями, а не выполнившие – проигравшими. Победителей может быть несколько. Если никто не выполнил свою секретную цель на момент окончания партии, проигрывают все.

Игра заканчивается в следующих случаях:

- если выполняется основная цель;
- если мораль опускается до 0 (выполнение основной цели в этом случае не проверяется);
- если жетон на счётчике раундов достигает 0 (выполнение основной цели в этом случае также не проверяется).

ГОЛОСОВАНИЕ

Во время партии может возникнуть ситуация, когда от игроков потребуется проголосовать за какое-то решение (подняв большой палец вверх или опустив его вниз): либо после объявления голосования за изгнание, либо по требованию карты перекрёстков. Игроки могут обсуждать решение перед голосованием. После того, как все будут готовы проголосовать, игроки считают от трёх до нуля и одновременно поднимают или опускают большие пальцы.

ТЕКСТ НА КАРТЕ

Когда текст карты противоречит правилам игры, следуйте тексту карты. Если два игровых свойства должны сработать одновременно, то первый игрок решает, в каком порядке они будут выполняться. Нельзя сыграть карту предмета, чтобы прервать происходящее действие.

Пример: нельзя сыграть карту лекарств, чтобы предотвратить рану, её можно сыграть только после получения раны. Поэтому, если выживший получает третью рану, его нельзя спасти, сыграв карту лекарств, так как он уже мёртв.

ОТЫГРЫШ, СЕКРЕТНЫЕ ЦЕЛИ И БАЛАНС ИГРЫ

В игре «Мёртвый сезон» каждый игрок отыгрывает роль выжившего в зомби-апокалипсисе. Этот выживший возглавляет группу единомышленников. Эта группа, в свою очередь, является частью более крупной группы – колонии выживших, и все они пытаются пережить суровую зиму в разрушенном мире.

Каждый игрок начинает игру с секретной целью. Эта секретная цель формирует психологию поведения или тайные стремления этого игрока и его последователей. Большинство игроков желает видеть колонию успешной, но каждым из них движет что-то личное, некая навязчивая идея.

Секретные цели предателя добавляют в игру группу выживших, которая активно работает против колонии. Секретная цель изгнанного представляет собой реакцию этой группы выживших на изгнание из колонии.

Некоторые секретные цели сложнее прочих.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

КООПЕРАТИВНЫЙ ВАРИАНТ

Игроки могут решить играть в полностью кооперативный вариант. В этом случае используйте «сложную» сторону карты основной цели и не раздавайте карт с секретными целями. Единственной задачей каждого игрока становится завершение основной цели. Голосовать за изгнание игроков нельзя. Во время подготовки удалите из игры все карты с некооперативным символом.



Некооперативный
СИМВОЛ

ВАРИАНТ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

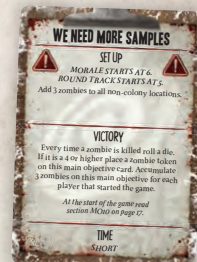
Аналогичен кооперативному варианту, но при подготовке каждый игрок получает по 7 карт стартовых предметов вместо 5, и 4 выживших, из которых оставит 3, а не 2.

ВАРИАНТ С ПРЕДАТЕЛЕМ

Во время подготовки можно замешать по 1 карте секретных целей на игрока, а не по 2, как обычно, что значительно увеличит шансы на присутствие в игре предателя.

УСЛОЖНЁННЫЙ ВАРИАНТ

Если обычная игра начинает казаться вам слишком простой, вы можете использовать «сложную» сторону карты основной цели.



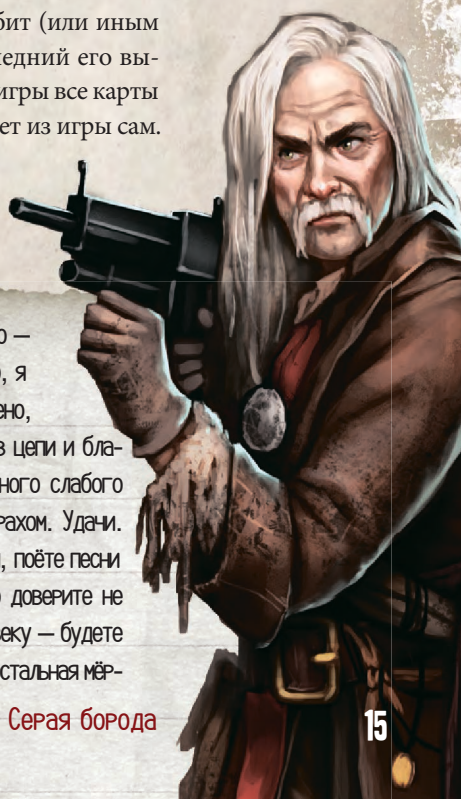
«Сложная» сторона

ВАРИАНТ С ВЫБЫВАНИЕМ

Когда у игрока будет убит (или иным образом потерян) последний его выживший, он удаляет из игры все карты со своей руки и выбывает из игры сам.

• Вы все-идиоты. Хуже того —
• мёртвые идиоты. Конечно, я
• знаю, как тут всё заведено,
• каждый из вас — звено в цепи и бла-
• бла-бла. Достаточно одного слабого
• звена — и всё пойдёт грахом. Удачи.
• Вы все, взявшись за руки, поёте песни
• у костра, но как только доверите не
• то задание не тому человеку — будете
• храть друг друга, как и остальная мёр-
• твая мразь.

Серая борода



ПРЕДЫСТОРИИ К ОСНОВНЫМ ЦЕЛЯМ

М01. Несколько недель тьмы

30 января

Это место такое же мёртвое, как и те твари, которые на нас охотятся. Когда мы основывали здесь колонию, то думали, что сможем годами жить вдаль от города. Но мы ошиблись. Мне кажется, что сюда раньше наведывались другие выжившие, и потому большая часть припасов и снаряжения, которую мы рассчитывали здесь найти, исчезла. Консервов, патронов, топлива – всего, что нам так необходимо, практически не осталось. Нам нужно двигаться дальше, но сейчас слишком холодно. Поэтому мы ждём и молимся, чтобы погода прояснилась, тогда мы сможем организовать охрану и начать наш бестолковый поиск заново. Такое ощущение, что каждый раз, когда я уже готов пустить себе пулю в лоб, начинается новый кризис, и я бросаюсь его преодолевать, как будто оставаться в живых – единственное, что ещё хоть что-нибудь значит.

М02. Убьём их!

15 января

Сначала я отказывался в это верить, но вот они, доказательства, понятные каждому. Прошло двадцать четыре часа, а Мэл до сих пор не восстал. Конечно, он умер от укусов. Господи, да его почти на части разорвали. Важно то, что у них не хватило слюны, чтобы его обратить. Надежда распространяется по колонии, как пожар по сухому лесу. Мы уже задавались вопросом, почему мёртвецов становится всё меньше. Неужели наши самые смелые надежды начинают оправдываться, и поднимавшая трупы неведомая сила слабеет и уходит? Это же все меняет! Тогда нам будет достаточно перебить мертвецов, шатающихся по городу и вокруг колонии, чтобы прожить остатки дней в покое. В конце концов, я не боюсь умереть в бою, но я не хочу после смерти превратиться в то, с чем боролся.

М03. Найти вакцину

20 декабря

Я глубоко потрясена. Неужели ответ может быть настолько простым? Неужели всего лишь мутация одного из древнейших и простейших вирусов поставила род человеческий на грань выживания? Если боги существуют, они сейчас смеются над нами. Как минимум, они смеялись каждый раз, когда я забывала вымыть руки. Но что дальше? Мне нужна хорошая лаборатория. И припасы. Мне нужно собрать остальных, нужно, чтобы они принесли мне всё, что смогут. Думаю, что смогу как минимум привить нам иммунитет, но скорее

всего у меня получится вообще искоренить эту заразу одним махом.

Мне вспомнилось то лето, когда я, молодая и влюбленная, чуть не решила остаться в Италии, послав мединститут к чёрту. Кто бы мог подумать, что измена того итальянского парнишки может сыграть решающую роль в спасении человечества от величайшей катастрофы.

М04. Дом, милый дом

5 февраля

Весь наш тяжкий труд вознаграждён более, чем я смел надеяться. Еще вчера это был лагерь беженцев, а сегодня – полноценный город, иначе и не скажешь. Когда люди называли его «Колония», в их голосах не звучала горькая ирония, и уже это говорит о многом. Единственная проблема состоит в том, что весь наш тяжкий труд разрушает орда мертвецов. Каждый день толпы новых гадов осаждают наши стены, или бродят по улицам города в ожидании, когда же живая закуска сама придёт в руки. Если бы только мы нашли способ убить эту орду, построить оборону и перестать привлекать внимание всё новых и новых толп мертвецов. Конечно, мы почти наверняка до конца жизни будем сталкиваться с бродящими поодиночке зомби, но это будет много лучше той орды, которая осаждает нас сейчас.

М05. Поисковая группа

30 января

Зима приближается быстрее, чем мы ожидали, и очень не хотелось бы оставаться здесь, когда она сюда доберётся. Город не выглядит сильно разграбленным, наверное, нападение было внезапным и жестоким. Мы поставим здесь лагерь, затаимся и посмотрим, что тут и как. Нам нужно двигаться быстро, и не только из-за погоды. Похоже, мертвецы унюхали наше присутствие, и с каждым днём их становится всё больше и больше. Если мы потеряем людей или потратим слишком много снаряжения, сражаясь с этими уродами, вся наша экспедиция потеряет смысл. Наша главная цель – найти как можно больше топлива, но лично я надеюсь, что в городе достаточно лекарств. Если я не обработаю укусы в ближайшее время, кто-то может их заметить. У меня уже поднялась высокая температура, которая ничем не сбивается, и я постоянно потею. А нужно всего лишь немного антибиотиков или чего-то подобного. Я в этом уверен. Уйти из группы, как это делали остальные глупцы – не вариант. Я не позволю этому случиться.

М06. Забудь про них

21 февраля

Теперь либо мы, либо они. Я ненавижу, когда передо мной ставится такой выбор, действительно ненавижу. Но наш вид не выживет, если не примет эту ужасную, нелицеприятную правду: есть мы и есть они. Те, кто делают и те, кто паразитирует. Именно мы справляемся со всеми трудностями. Именно мы выполняем всю тяжелую работу. Нахлебники же только и делают, что едят нашу провизию и жалуются, как тяжело им живётся. Нахрен их! Говорю вам, когда настанет время уходить, мы бросим этих спорящих идиотов, считающих, что каждое решение требует обсуждения и голосования. Слышите, мы бросим нытиков, которые не согласны, что обществом должны управлять самые способные. Конечно, им эта идея не придется им по вкусу, – ведь они ничего не делают. Итак, решено! Остальные согласятся, я уверен! Нужно только убедиться, что когда представится возможность, никто не будет тормозить.

М07. Запасы

16 декабря

Этим утром я стоял на наблюдательной вышке (до сих пор не верится, что эта штука ещё не упала) и смотрел на город. Если не обращать внимания на шатающихся по улицам мертвецов, то открывающийся вид просто прекрасен. Над землёй призрачной дымкой поднимается туман, твои легкие наполняет восхитительный морозный воздух... Я не хочу покидать это место. Зима будет трудной, но я уже мечтаю о том, что принесёт весна. Может быть, я дурак, который ищет вдохновение во времени года, когда все вокруг увядает и умирает, но я чувствую, что это всё несет в себе некое обновление. Время напрячь все силы и собрать всю еду, которую мы сможем найти. Время строить высокие стены, которые защитят нас от врагов. Снег тает, все вокруг зазеленеет и зацветёт снова, и когда это случится, весна застанет нашу колонию не только живой, но и процветающей.

М08. Пришла зима

28 ноября

«Неожиданный приход зимы застал нас врасплох». А я предупреждал! И каждый, кто способен видеть дальше своего носа, мог углядеть её приближение. Утренние заморозки, быстрая смена погоды... Это был всего лишь вопрос времени. Теперь зима уже здесь, а мы до сих пор беспокоились только о том, как себя прокормить. Генераторы могут спасти нас, но без топлива они бесполезны. Вчера, когда кто-то из детей предложил съездить в город и порыться в обломках, я еле сдержался, чтобы не отвесить ему подзатыльник. Съездить? А топливо для этого не нужно?! Прогуляйся пешком, заодно и согреешься! Боже

мой, это прямо как в басне про стрекозу и муравья, только в нашем варианте муравьи подохнут точно так же, как и их ленивые товарищи.

М09. Слишком много ртов

10 февраля

Раньше в этот день мы отмечали какой-то праздник. Или нет? Что-то никак не могу сообразить. Забавно, как мозг из-за голода начинает заикливаться на таких отвлеченных вещах. Он что, начинает впадать в спячку? Консервы закончились неделю назад, следом закончились крупы. Курятина тоже закончилась, как и остатки дичи. Мы питаемся объедками, которые находим в городе, но этого мало. Я никогда не считал себя жестоким, но, Боже правый, мои мысли с каждым днём все мрачнее и мрачнее. И я такой не один. Еды очень мало и невозможно не переживать, когда приходится делить её с тем, кто не ударил палец о палец. Это неправильные мысли, я знаю. Ведь они не виноваты в том, что их способности применимы только в другом, нормальном мире, а не сейчас. Интеллект – наше основное отличие от животных, но когда твои базовые потребности не удовлетворяются, тяжело не думать и не действовать как животное.

М10. Нам нужно больше образцов

25 января

Не думал, что в колонию может пахнуть еще хуже! Теперь трупы складываются даже в том ангаре, где когда-то хранились наши богатые запасы продовольствия (боже, я бы все отдал за кусочек морковки). Сами-знаете-кто опять раскомандовалась. Я не любил докторов до апокалипсиса, не люблю их и теперь. Она говорит, что изучение тел позволит ей определить, как остановить заразу. Да, конечно! Лучше потратить время на поиск простого и быстрого способа самоубийства. Впрочем, плевать. Все остальные радостно ей помогают, возможно, в этом и есть ее план. А все её «исследования» докажут лишь то, что мы и так знаем – мертвецы возвращаются и пытаются тебя съесть. Ошалеть просто, ага. Но если Её Королевское Высочество таки найдёт вакцину, мне лучше бы оказаться среди тех, кто получит её первым.

П11. Обжорство

Каждое утро я встаю перед зеркалом и упиваюсь видом своего обнаженного тела, вспоминая отощавшие лица и выпирающие сквозь одежду рёбра окружающих. Они едят достаточно, чтобы выжить, но все равно голодны, и это меня приводит в восторг, не могу понять почему. Каждую ночь я открываю свой тайник и просто люблю. Иногда я пробую что-то из украденного, но, конечно, не так много, иначе все узнают. В душе я торжествую, ведь мой живот набит, в то время как животы остальных лишь урчат от голода. Смотря в зеркало, я с любовью поглаживаю своё тело, особенно те его части, которые выглядят особенно пухло и роскошно. Я обожаю складки на талии и это небольшое брюшко, которое сумел отрастить. Какое наслаждение! А особую пикантность придает то, что всё это – за счёт моих соседей. У меня есть, а у них – нет, и я нахожу это невероятно волнующим.

П12. Побег

Дорогие друзья!

Если вы до сих пор не заметили, что я исчез, что ж, теперь вы знаете. Словами не передать, как я ужасно себя чувствую, бросая вас вот так, но я надеюсь, вы меня простите. Я мог бы сказать, что мои действия продиктованы глубокими убеждениями или чем-то подобным, но на самом деле я просто струсил. Последнее время мне постоянно было страшно. Эта колония разваливается. За последние недели я заметил множество недостатков в ее размещении и организации, что напугало меня еще сильнее. Возможно, мне нужно было что-то сказать и это что-нибудь изменило, но прямо сейчас мне нужно немного «личного времени», понимаете? Ничего личного, – я считаю всех вас замечательными людьми и очень-очень люблю, правда!

P.S. Чтобы выбраться, мне пришлось проделать болторезом дыру в восточной ограде, поэтому не исключено, что прямо сейчас этим путем к вам пробирается группа зомби или типа того. Просто примите к сведению.

П13. Захват

Прежде всего, я хотел бы, чтобы все присутствующие поаплодировали сами себе. Все вы действительно постарались и отлично поработали – великолепный результат. Колония стала просто идеальной. Отличная защита, хорошие запасы еды – всё, что нужно, чтобы я со своей командой комфортно переждал зомби-апокалипсис. Ну а теперь, если у вас нет возражений, можете идти. Как говорится, не откладывая на завтра то, что можно сделать сегодня. Ну-ну, к чему эти злобные взгляды? Ребята, вы прекрасно все тут обустроили, и, уверен, сможете сделать это еще раз. Или вас убьют. Меня устроит любой вариант. А теперь постройтесь в шеренгу –

перед тем, как вы выйдете за ворота, вас нужно обыскать. И не волнуйтесь так, мы же не какие-нибудь изверги. Одежду мы вам оставим.

П14. Всё для одного

У вас, идиотов, никогда не было ни единого шанса на спасение. Единственная причина, по которой вы ещё живы – удача и то, что кто-то более умный и сильный, типа меня, все время прикрывал вас. Каждый раз, когда вы говорили про постройку баррикад или собирались идти за провизией, я смеялся. Нафига было заморачиваться? Здесь все равно все навернулось бы, рано или поздно. Да блин, все уже навернулось! Так что я потихоньку собирал всякое барахлишко, и сейчас пришла пора валить отсюда. Что? Расслабься... Я знал, что кто-то это скажет. Конечно, то, что я припрятал это барахло, могло ускорить развал колонии, но, блин, какая разница, она все равно бы развалилась, и я тут не при делах. Спорим, любой из вас сделал бы то же самое, если бы у вас, дебилов, хватило мозгов подумать об этом? А теперь свалите с дороги, пока я не показал вам, насколько опасной может быть эта штука в моих руках. Мне надоело, что вы живёте за мой счёт.

П15. Примите свою судьбу

Только сейчас вы начали понимать, что наш вид обречён. Я пытался донести до вас, что надежды нет, но понял, что вы собираетесь растратить жалкие остатки своих жизней на тяжкий труд. Колония – это всего лишь детская наивная мечта. Ведь в глубине души вы же знали, что она неосуществима? Ничто не устоит перед лицом тотального уничтожения. Мертвецы будут всё приходить и приходить, а остатки выживших будут продолжать пополнять их ряды. Так что самое лучшее, что можно сейчас сделать – отправится на поиски лёгкой смерти, какая кому по душе. Я? Я просто лягу здесь и буду ждать. Делать что-то ещё – совершенно бессмысленно.

П16. Стреляй по всем без разбору

Выходите, выходите же, где бы вы ни были. Я уже перебил большую часть колонии, а кто остался – всё равно не спрячется. Понимаете, я не стрелял в головы. Так что ваши драгоценные соседи и любимые скоро вновь поднимутся на ноги, и колония превратится в очередную смертельную ловушку. Или зомби, или я, выбирайте, ребятки. И не вините никого, кроме себя. Я бы не стал собирать всё это оружие, если бы хоть кто-то из вас нашел время и обратил бы на меня внимание. Оценил бы мой тяжкий труд. Неужели вы не видели,

насколько сильно я помогал колонии? Достаточно было просто уделить мне чуточку внимания, и мне не пришлось бы собирать весь этот арсенал. Но нет, вы все просто носились кругами, как безголовые куры, от одного кризиса к другому. А наши храбрые самопровозглашенные лидеры колонии?! Пфф! Всего лишь ещё одна возомнившая о себе шайка, которой нет дела до других людей. Типа мы всего лишь статисты, которые должны играть по вашему сценарию. Так вы думали, да, так?! Сюрприз! Сейчас этот сценарий пишу я, и теперь эта пьеса – про возмездие и мстителя. Итак, я повторю: выходите, выходите же, где бы вы ни были...

П17. Предводитель секты

Вошла заря новой эпохи! Во времена Ветхого Завета Бог ниспослал ангелов Своих, дабы покарать паству. Но прошло две тысячи лет, и паства забыла своего Пастыря. И назвали Его выдумкой, и погрязли в земных благах и грехах. Но что для Бога тысяча лет? Что для Всемогущего даже десять тысяч лет? Сегодня Пастырь вновь обратил взор Свой на паству и нашел ее больной и порочной. И сделал Он то, что сделал бы любой рачительный хозяин: отделил больных от здоровых, дабы здоровые могли жить. Истинно говорю вам, ученики мои: мертвецы, что бродят по земле сей – прокляты, и ищут они меж агнцев тех, кто не раскаялся. Господь же наш не желает убивать детей своих, ибо любит их, даже поражая гневом Своим. Но не станет терпеть Он боле отравы душ наших. И по сему принимаем мы мертвецов алчущих, этих грешников, что не выдержали испытания Господня, ибо знаем, что они – справедливая кара несправедному человечеству.

П18. Серийные убийцы

До катастрофы я постоянно боялся, что меня поймут. Но я не считаю себя садистом, нет. Ведь я не кайфую при виде чужих страданий, ничего такого. Это всего лишь завораживает меня. Я, скажем так, что-то вроде учёного-экспериментатора. Мне просто нужно изучать людей в последние мгновения их жизни. Смотреть, как они реагируют на боль, физически и эмоционально... Смотреть, как они справляются с осознанием того, что им предстоит умереть. Я думаю, Бог понял, что мне нужно, когда сотворил конец света. Сейчас вокруг меня страдают все: боль от физического труда, муки голода, и, разумеется, насилие, которое учиняют мертвецы. А сейчас, когда погибло так много жителей колонии, думаю, что можно уже не просто смотреть – людей, чтобы нас остановить, не хватит, да и эффект неожиданности сыграет нам на руку. И неожиданность эта, кстати, сделает исследования особенно захватывающими. Каждый здесь погибнет так, как я решу и тогда, когда я скажу. Я очень взволнован – будет столько материала для изучения...

П19. Сумасшедший учёный

Вы знаете, они почти идеальны. Я имею в виду мертвецов. Они выдерживают любые травмы, не затрагивающие мозг, и продолжают двигаться, невзирая на любые повреждения тела и конечностей. К сожалению, их управляемость оставляла желать лучшего, плюс у них полностью отсутствовал интеллектуальный потенциал. До сего дня. Позвольте представить вам двух наших погибших товарищей. До моих экспериментов они были обречены оставаться постепенно разлагающимися безмозглыми каннибалами. Но разработанный мной вариант так называемого зомби-вируса предотвращает 35% урона, наносимого мозгу во время инкубационного периода. Теперь наши друзья страдают только от обычного клеточного разложения, которое испытывают все живые. Множество функций мозга, меж тем, сохранились. О, разумеется это всё те же пускающие слюни болваны, но теперь они могут выполнять простейшие приказы, не испытывая при этом никакого страха. Так что бросайте оружие, дуралеи. Вы опоздали. Я уже добавил мой препарат gZ3 в питьевую воду... прошлым утром. Вы заметили, как снизилась активность колонии? Чем больше я говорю, тем больше вам хочется мне подчиняться, не так ли? Мы подошли к концу нашего приключения, и теперь вы все принадлежите мне.

П20. Одержимый

Ну вот мы и остались одни. Когда я впервые увидел тебя, то понял, что мы созданы друг для друга. Это было почти как откровение. Понимаешь? Ты была создана для меня. Твое лицо, твой голос, твой характер – всё это было создано идеальным именно для меня. И я, разумеется, огорчился, когда сначала стал подозревать, а позже – увидел собственными глазами, что твоя любовь направлена на всех, кроме меня. Боже, этого не заметил бы только слепой! И я не могу понять – почему? Ты что, получаешь какое-то извращённое удовольствие, отрицая своё предназначение? К чему такая жестокость? Или это, надеюсь, было просто очередным испытанием? Ну что ж, моя любовь, здесь только мы, вдвоем, и ты должна понять еще кое-что – бежать больше некуда. А где же остальные, спросишь ты? Где же все те, на кого ты так вызывающе-возмутительно поглядывала и с кем назначала тайные свидания? Они все мертвы! Мертвы или сбежали. Я сделал это. Сделал это для тебя. Для нас! Всё это – лишь для нас! И теперь все испытания позади. Так что хватит рыдать, нас ждет новая жизнь. Только представь – я буду рядом с тобой каждую минуту, каждое мгновение. И это – навсегда!

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|-------------------------------------|--------|
| Атака..... | 8, 9 |
| Варианты игры..... | 15 |
| Вскрытие карты кризиса..... | 8 |
| Гибель выживших..... | 14 |
| Голосование за изгнание..... | 11 |
| Голосование..... | 15 |
| Добавление выживших..... | 14 |
| Добавление зомби..... | 12, 13 |
| Еда..... | 12 |
| Жетон еды..... | 11 |
| Изгнание..... | 14 |
| Карты перекрёстков..... | 12 |
| Кубик воздействия..... | 11 |
| Кубики действия..... | 8 |
| Передача жетона первого игрока..... | 13 |
| Передача предмета..... | 11 |
| Перемещение выжившего..... | 11 |
| Перемещение счётчика раундов..... | 13 |
| Подготовка к игре..... | 6, 7 |
| Поиск..... | 9, 10 |
| Постройка баррикады..... | 10 |
| Приманивание..... | 10 |
| Проверка основной цели..... | 12 |
| Проверка отходов..... | 12 |
| Просьба..... | 11 |
| Разрешение кризиса..... | 12 |
| Распространение заражения..... | 11 |
| Розыгрыш карты..... | 10 |
| Способность выжившего..... | 10 |
| Текст на карте..... | 15 |
| Убийство зомби..... | 13 |
| Уборка отходов..... | 10 |
| Условия победы и поражения..... | 14 |
| Ход игрока..... | 8 |



© 2014 Plaid Hat Games. Никакая часть данного продукта не может быть воспроизведена без соответствующего разрешения. «Plaid Hat Games», «Dead of Winter» и логотип Plaid Hat Games являются зарегистрированным товарными знаками компании Plaid Hat Games. Все права защищены. Plaid Hat Games находится по адресу: 128 E. Main St. Suite 1, Woodville OH 43469, USA. Компоненты игры могут отличаться от изображенных. Сделано в Китае.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Айзек Вега, Джон Гилмор

Развитие: Колби Доч

Художник: Фернанда Суарес

Сценарист: м-р Бистро

Графический дизайн: Дэвид Ричардс, Питер Уокен

Редактура: Нейт Реторн, Дэвид Муди

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ПРАВИЛ:

Перевод: UAnonim (на основе перевода А. Абрамова)

Верстка, вычитка и корректура: Джей (kousko@gmail.com)

Перевод обложки: Partyzan

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ:

Kevin Jackson, Bob Klotz, Jake Ollervides, Brian Beyke Josh Rios, Caleb Jackson, Joe LoPresto, Eric Foldenauer, Zachary Wendorf, Jason Luke, Sara Luke, Jason Clark, Eric Hehl, Jamie Gilmour, Jennifer Buehler, John Burns, Codie McCarthy, Jim Schoch, Travis Magrum, Lucas Magrum, Chris McCreese, Matt Daget, Robert Walters, Angela Foster, Donn Stroud, Jeremiah Lee, Clint Herron, Josh Hoover, Heather Campbell, Brian Cooley, Earl Tietsort, Taylor McCarthy Benjamin Jaxon, Harold J. "Joe" Largen III, Christopher Pitts, Ben Porter, Arthur D. Lender, David Ungar, Bart Gasiewski, Crystal McLaughlin, Ben Maloney, Grace Andrew, Dan "Game Genie" Thursby, Nick Goldsberry, Dustin Monson, Reverend Garrett Walker, Don Grant, Jack Mills Eddy, Robert Conley, Christina Marie Eddy, Zeno M. Cole, John L S Foster, Christopher G.M. Nelson, Tiffany Leigh Nelson, John J. Fleming IV, Whitney Grace Fleming, David Payne, Jake Watson, Katie Armstrong-Lamb, Nick Burgoyne, Jason Vany, Valerie Vany, Justin James Vany, Kayla Krawetz, Jenni Portman, Giuseppe Zerilli, Shannon Nicley Demlow, James Demlow, Connor Glosser, Jim (NiceBloke) Radford, Barrie (Take Back King) Battams, Mark (Old Man) West, James Byam, Mike Hume, John Mark Barnes, Christopher Selby, Matt Conneran, The Primos Library Game Designer's Guild, John Pappas, Devin Burke, Rob Tittermary, Kevin Kortekaas, Tom Heffernan, Tim Fowler, Jason "Jay" Farrer, Paul Melian, Ralin Troclair, Rusty Troclair, Melissa Chacinski, Matthew Martin Jones, Ricky Stewart, Lynnze Bascom Stewart, Chris Casby, Mike Holzwarth, Mike Williams, Tyler Dahl Nolto, Cody Kurz, Nathan Poellet, Ryan Holaday, Ross George, Dexter Thompson, George Cummings, Matthew Haase, Jason Paasch, Matt Pemberton, Brian Paasch, James Lewis, Michael Ashley, Daryl Walker, Travis Landers, Julian Setiawan, Mike Tran, Sheen Andola, Stone Huang, Ben Leung, Amber Wells, Aubrey Wells, Brad Wild, Scott Dowell, Larry Noggle, Cody Jorgensen, Brent Jorgensen, Dryden Meints, Dave Sommers, Candace Jorgensen, Josh Wright, Andrew McIntire, J. Brandon Massengill, Dean Gorsuch, Mike Baily, Benjamin Schultz, Andrew Wade, Ashley Lyne Wade, Garrett Pomeroy, Meghan Pomeroy, Ryan Ernst, Brian Anthony Tarwater, Katharine Scott, Brad Newton, Clint Lyle, Clint Miller, Aaron Zimlich, Loren Norman, Dan Ritchie, Christopher W. Lewis, David Pierre Liard, Brian Fung, Vanessa Stednitz, Dave Trumble, James M. Adams, Shawn Hoskey, John H. Ryder, DaveTheBabe, Jonathan Stone-Myers, Richard Trueblood, Shera Pagan, Drew Dowden, Josh Lacey, Thomas Howard, John Grosskurth, Chris Higdon, Ben Bowers, Ann Petrla, Ellen Jackson, Chance Anderson, Caleb Green, Matt Miller, Jeremy Cook, CJ Heintz, Casey Perkins, Jeremy Fredin, Jamie Heintz, Jacob Grimm, Claire Grimm, Jeff Boyett, Cyndi Boyett, Phillip Kamps, Jake Spencer, Kevin Geoghegan, Joel Kratzer, Michael Hullinger, Jacob Blye, Jonathan Baker, Shawn A. Rose, Chance Anderson, Olivia Arizmendi, Paco1001, Karl Hoipkemeier, Lucas McDaniel, Scott Neal, Rob Lewis, Aaron Brink, Jeff Brickey, Randy Hargis, Matt Oliver, Becca Oliver, William McDavid, Steven Queen, Matt Williams, Michael Young, Josephine Young, Megan Young, Craig Young, Collin Minch, Eric Harmon, Drake Delcambre, Justin Sanders, Richard Dixon, Nicholas Antonov, Trevor 'I'm Kodiak Again' Miranda, Andre Menzel, Jeremy Phillip Phillip Roach of America, Patrick Grosso, Jason Ajmo, Nicholas Deraway, Wesley Taylor, Robbie Dorman, Nick "Docbrownsugar" Heil, Don Browning, Jeremy "Sweet Baby J" Zentz, Chance Garcia, Aldo Mora-Blanco, Dave Dayneko, Vicky Knoop, Ryan Schubert, Ted Dickinson, Timothy Leverston, Brad DeRan, Dan LaPointe, Leslie Dowler, Conrad Hershberger, Alex Masheter, Joseph Ellis.