

# МЕРТВЫЙ СЕЗОН

ПЕРЕКРЕСТКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

 Plaid Hat  
Games

ВТОРОЕ  
ИЗДАНИЕ

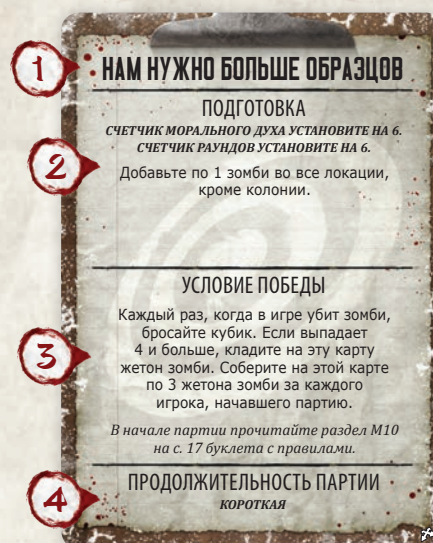
## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Мертвый сезон» вы управляете людьми, которые выжили после зомби-апокалипсиса, основали колонию и теперь борются за существование в условиях суровой зимы. В каждой партии у всех жителей колонии есть общая цель, но каждый игрок при этом руководит отдельной группой людей, имеющих собственную секретную цель. Часто, чтобы они могли добиться своего, требуется также достичь общей цели жителей колонии. Побеждают только те игроки, которые сумеют к моменту окончания партии достичь своих секретных целей. Игра заканчивается, когда обнуляется счетчик морального духа или счетчик раундов — либо по достижении основной цели.

## КОМПОНЕНТЫ

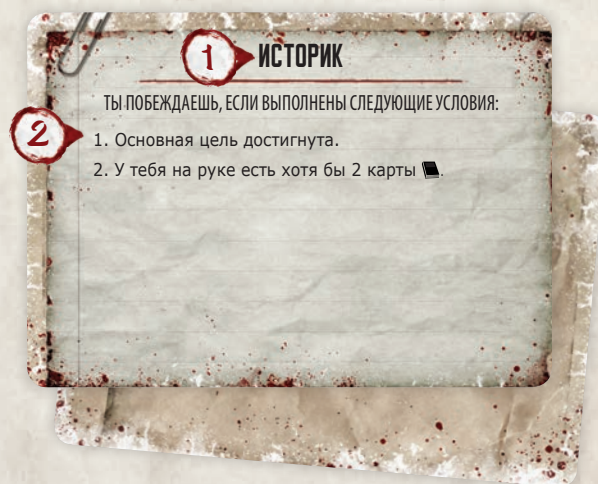
- 10 двусторонних карт основных целей
- 24 карты секретных целей
- 10 карт секретных целей предателей
- 10 карт секретных целей изгнанных
- 30 карт выживших
- 5 планшетов игроков
- 1 жетон первого игрока
- 25 карт стартовых предметов
- 20 карт предметов полицейского участка
- 20 карт предметов продуктового 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 еды
- 20 жетонов шума
- 20 жетонов баррикад
- 6 жетонов голода
- 2 жетона для счетчиков (*синий для морального духа, красный для раундов*)
- 30 фигурок зомби
- 20 жетонов зомби (*используются, если не хватает фигурок зомби*)
- 30 фигурок выживших
- 60 пластиковых подставок для фигурок
- Поле колонии
- 6 планшетов локаций
- Буклет с правилами
- 30 кубиков действий
- Кубик повреждений

## КАРТЫ ОСНОВНЫХ ЦЕЛЕЙ



1. **Название:** название основной цели.
2. **Подготовка:** условия подготовки игрового поля для этого сценария.
3. **Условие победы:** задачи, которые нужно выполнить, чтобы основная цель считалась достигнутой.
4. **Продолжительность партии:** примерное время, необходимое для достижения основной цели.  
«Короткая»: 45—90 минут.  
«Средняя»: 90—120 минут.  
«Долгая»: 120—210 минут.

## КАРТЫ СЕКРЕТНЫХ ЦЕЛЕЙ



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



**Примечание:** на картах игры «Мертвый сезон» в правом нижнем углу нарисован значок «перекрестка», чтобы их можно было легко отличить от карт дополнений.

## КАРТЫ ВЫЖИВШИХ



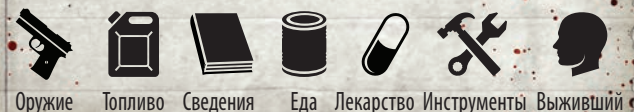
1. **Имя:** имя выжившего.
2. **Род занятий:** то, чем занимался выживший до зомби-апокалипсиса (не влияет на игровой процесс).
3. **Влияние:** положение выжившего в иерархии колонии.
4. **Атака:** умение выжившего сражаться.
5. **Поиск:** умение выжившего находить предметы.
6. **Локация:** место, где должен быть выживший, чтобы применить свою способность.
7. **Способность:** уникальная способность выжившего.

## КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ



1. **Название:** название предмета.
2. **Символ типа карты:** один из семи типов карт предметов (оружие, топливо, сведения, еда, лекарства, инструменты и выжившие).
3. **Свойство:** уникальный эффект, срабатывающий при розыгрыше карты.
4. **Локация:** определяет то, в какой локации располагается данный предмет в начале игры.

### СИМВОЛЫ КАРТ ПРЕДМЕТОВ



Оружие Топливо Сведения Еда Лекарство Инструменты Выживший

## ПЛАНШЕТ ИГРОКА



1. **Игровой раунд:** порядок фаз каждого раунда.
2. **Действия игрока:** перечень действий, доступных игроку в его ход.
3. **Лидер группы:** выживший, возглавляющий команду игрока (карта кладется лицом вверх).
4. **Секретная цель:** карта секретной цели игрока (кладется лицом вниз).
5. **Последователи:** здесь размещаются остальные карты выживших игрока.
6. **Неиспользованные кубики действий:** здесь размещаются кубики действий после броска.
7. **Использованные кубики действий:** здесь размещаются кубики действий после использования.

## КАРТЫ КРИЗИСОВ



1. **Название:** название кризиса.
2. **Предотвращение:** определяет тип карт предметов, которые необходимо пожертвовать, чтобы предотвратить кризис.
3. **Последствия:** что произойдет, если кризис не будет предотвращен.
4. **Дополнительно:** игроки могут пожертвовать указанные здесь карты предметов, чтобы добиться дополнительного эффекта.

## КАРТЫ «ПЕРЕКРЕСТКОВ»



1. **Название:** название «перекрестка».
2. **Условие:** курсивом описывается событие, которое должно произойти, чтобы сработал эффект карты.
3. **Варианты выбора:** варианты, из которых нужно выбрать один, когда будет выполнено условие карты.

**ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ:** текст на некоторых картах «перекрестков» затрагивает «взрослые» темы (секс, брань, самоубийство, алкоголь и т. п.). Такие карты отмечены значком (?), и при желании вы можете убрать их из игры.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



**Жетон первого игрока:** показывает, кто ходит первым в раунде и разрешает все ничейные ситуации.



**Жетоны баррикад:** используются, когда у входов устанавливаются баррикады.



**Жетоны беспомощных выживших:** либо очень старые, либо слишком юные жители общины, не участвующие в делах колонии, но занимающие место и потребляющие пищу.



**Жетоны ран:** с одной стороны обычная рана, с другой — обморожение.



**Жетоны еды:** добавляются на склад и убираются оттуда благодаря игровым эффектам.



**Жетоны шума:** выкладываются в локациях, показывая уровень произведенного там шума.



**Кубик повреждений:** его бросают в различных игровых ситуациях, чтобы определить, был ли выживший ранен, или укушен, или получил обморожение.



**Фигурки выживших и зомби:** представляют на игровом поле выживших и зомби. Вставляются в пластиковые подставки.



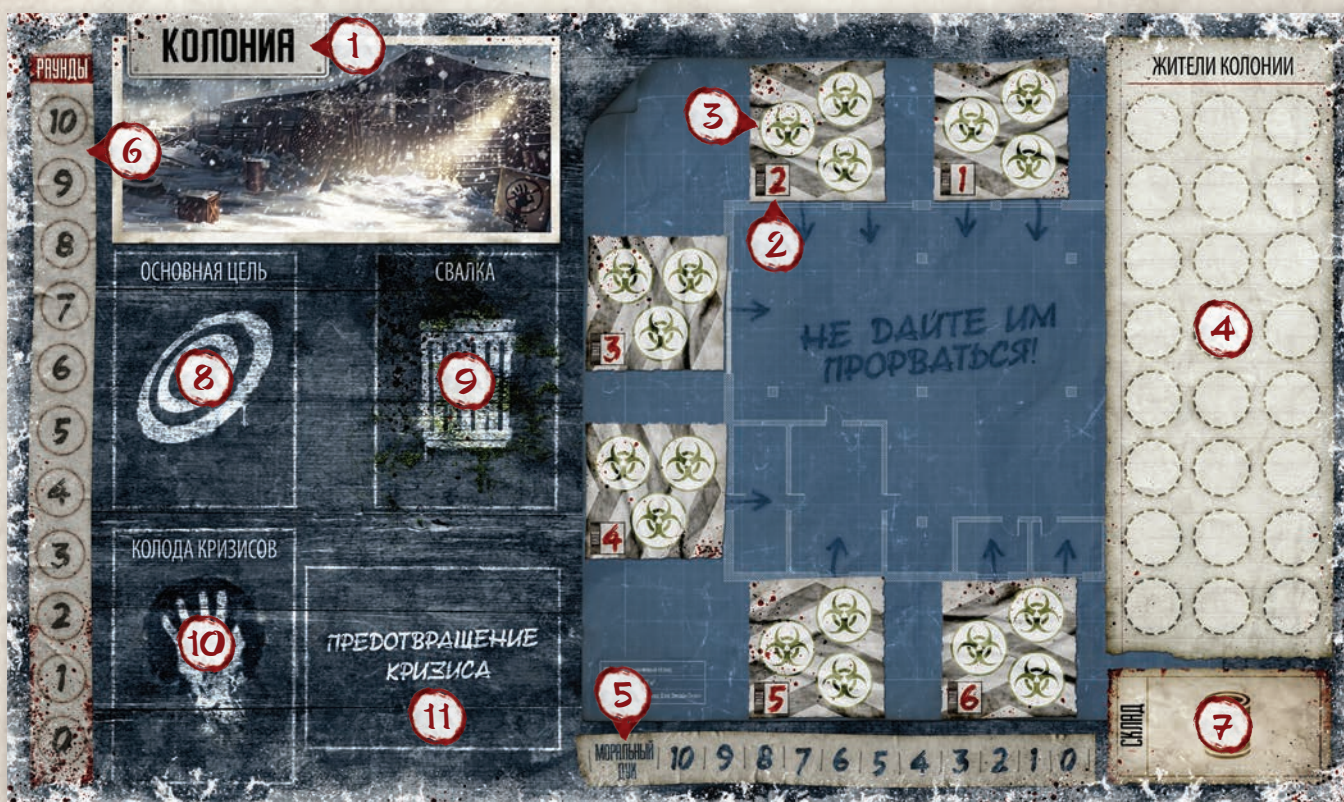
**Кубики действий:** их бросают каждый раунд и используют для выполнения определенных действий.



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

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

состоит из семи локаций: поля колонии и шести планшетов локаций.



### ПОЛЕ КОЛОНИИ

1. **Название.**
2. **Входы:** каждый вход пронумерован, и зомби добавляются в колонию в порядке этих номеров.
3. **Площадки перед входом:** на них добавляются зомби и баррикады.
4. **Ячейки для выживших:** на них размещаются выжившие.
5. **Счетчик морального духа:** отображает уровень морального духа колонии. Моральный дух понижается, когда убивают выжившего, или если на свалке слишком много карт, или когда не хватает еды, а иногда и в результате действия карт кризисов и карт «перекрестков».
6. **Счетчик раундов:** показывает, сколько раундов осталось до конца игры.
7. **Склад:** в эту зону благодаря различным эффектам добавляются жетоны еды.
8. **Основная цель:** место для карты основной цели.
9. **Свалка:** в эту зону кладутся разыгрываемые карты.
10. **Колода кризисов:** место для колоды карт кризисов.
11. **Предотвращение кризиса:** место сбора карт, пожертвованных для предотвращения кризиса.

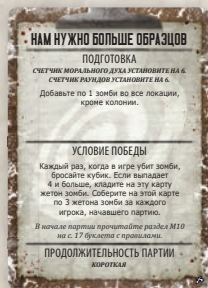
### ПЛАНШЕТЫ ЛОКАЦИЙ

1. **Название:** название локации.
2. **Ячейки для выживших:** на них размещаются выжившие.
3. **Площадка перед входом:** на ее ячейки добавляются зомби и баррикады.
4. **Колода предметов:** отсюда игрок берет карты во время поиска в локации.
5. **Уровень шума:** место для жетонов шума. В течение одного раунда в любой локации нельзя разместить больше 4 жетонов шума.
6. **Символы предметов:** отображают вероятность найти предмет этого типа при поиске. Слева — наиболее вероятные, справа — наименее.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите поле колонии и 6 планшетов локаций посередине игровой области так, как показано на рисунке, или просто как вам удобно.
2. Выдайте каждому участнику планшет игрока.
3. Совместно решите, какой будет основная цель игры, или же выберите ее случайным образом.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** если вы играете впервые, советуем выбрать в качестве основной цели карту «Нам нужно больше образцов».

Поместите карту основной цели на соответствующее место поля колонии и подготовьте игровое поле, руководствуясь указаниями на карте основной цели. См. также «Добавление зомби» на с. 13.

4. Перетасуйте карты обычных секретных целей и отложите лицом вниз по 2 карты за каждого игрока (остальные верните в коробку). Перетасуйте карты секретных целей предателей и добавьте 1 из них (лицом вниз) к отложенным ранее картам обычных секретных целей (оставшиеся тоже верните в коробку). Перетасуйте все отложенные карты и раздайте каждому игроку по одной. Верните прочие карты секретных целей в коробку с игрой, не глядя на них. Показывать свою карту секретной цели другим игрокам нельзя.
5. Перетасуйте карты кризисов и положите их стопкой в соответствующую зону игрового поля.
6. Перетасуйте колоду карт выживших, колоду карт секретных целей изгнанных и колоду карт «перекрестков», после чего положите их рядом с игровым полем.

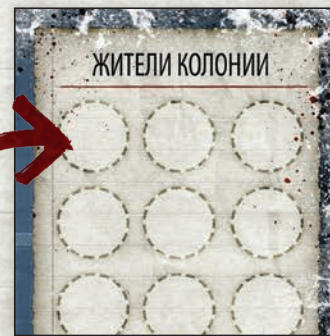
**ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ:** текст на некоторых картах «перекрестков» затрагивает «взрослые» темы (секс, брань, самоубийство, алкоголь и т. п.). Такие карты отмечены значком, показанным слева, и при желании вы можете убрать их из игры.



7. Перетасуйте все карты стартовых предметов и раздайте каждому игроку по 5 таких карт (остальные верните в коробку).
8. Разложите оставшиеся карты предметов по стопкам, руководствуясь тем, к какой локации они относятся. Перетасуйте каждую стопку и положите на планшет соответствующей локации.

9. Раздайте игрокам по 4 случайные карты выживших. Каждый игрок выбирает себе 2 и возвращает остальные в колоду. Перетасуйте колоду карт выживших.
10. Каждый игрок назначает одного из двух своих выживших лидером группы и кладет его карту слева от своего планшета.
11. Второй выживший считается последователем, его карта кладется чуть ниже планшета игрока.
12. Соответствующие фигурки выживших помещаются в колонию.

### ДОБАВЛЕНИЕ ВЫЖИВШЕГО В КОЛОНИЮ



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

13. Разделите оставшиеся фигурки и жетоны по типу и разместите их в пределах досягаемости всех игроков.
14. Игрок, чей лидер группы имеет самое высокое влияние, получает жетон первого игрока и начинает первый раунд.

«У конца света есть одна любопытная особенность: он никогда не бывает скучным. Стоит только тебе привыкнуть к новому порядку вещей, как все опять меняется. И каждый новый день получается не похожим на предыдущий...»

Лоретта Клэй

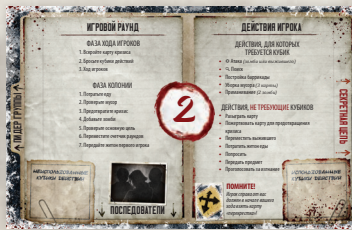


# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВТРОЕМ



## ПРИМЕЧАНИЕ:

при подготовке игрового поля, в соответствии с указаниями на карте основной цели, синим жетоном отмечается уровень морального духа, а красным — раунды игры.



## ИГРОВОЙ РАУНД

Игра «Мертвый сезон» длится определенное количество раундов. Каждый раунд состоит из двух фаз, которые играют в следующем порядке:

1. Фаза хода игроков.
2. Фаза колонии.

## ФАЗА ХОДА ИГРОКОВ

В этой фазе необходимо выполнить следующие три шага:

1. **Вскрыть карту кризиса:** откройте верхнюю карту колоды кризисов. Неблагоприятный эффект кризиса сработает в фазе колонии, если кризис не будет предотвращен. Сделать это можно, если игроки пожертвуют достаточное число карт нужного типа.
2. **Бросить кубики действий:** игроки возвращают в общий резерв кубиков действий все свои использованные и неиспользованные кубики действий, после чего берут из него по 1 кубику действий и еще по 1 за каждого своего выжившего (то есть каждый участник начнет игру с 3 кубиками действий). Каждый игрок бросает все полученные кубики действий и откладывает их в свою зону неиспользованных кубиков, не меняя выпавшие результаты. Кубики можно будет использовать в свой ход. Кубик, полученный за выжившего, привязан не к конкретному выжившему, а ко всей группе. Игрок может потратить несколько кубиков, чтобы совершить несколько действий одним выжившим.
3. **Ход игрока:** начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник делает ход. В начале хода каждого игрока его сосед справа берет карту «перекрестка» и применяет ее эффект к совершающему ход игроку, если в любой момент его хода выполнится условие, указанное курсивом на карте «перекрестка». В свой ход игрок может совершить несколько действий. Как только он сделает все, что собирался (или как только у него закончатся доступные действия), ход перейдет к его соседу слева, и так далее по часовой стрелке, пока все не сделают ход. После этого начинается фаза колонии.

## ДЕЙСТВИЯ В ХОД ИГРОКА

Для некоторых из них требуется кубик действий, для некоторых — нет. Чтобы потратить кубик действий, игрок перемещает его на своем планшете из зоны неиспользованных кубиков в зону использованных. Некоторые действия требуют того, чтобы на кубиках было определенное значение (выпавшее во время броска кубиков действий).

Действия, для которых требуется кубик



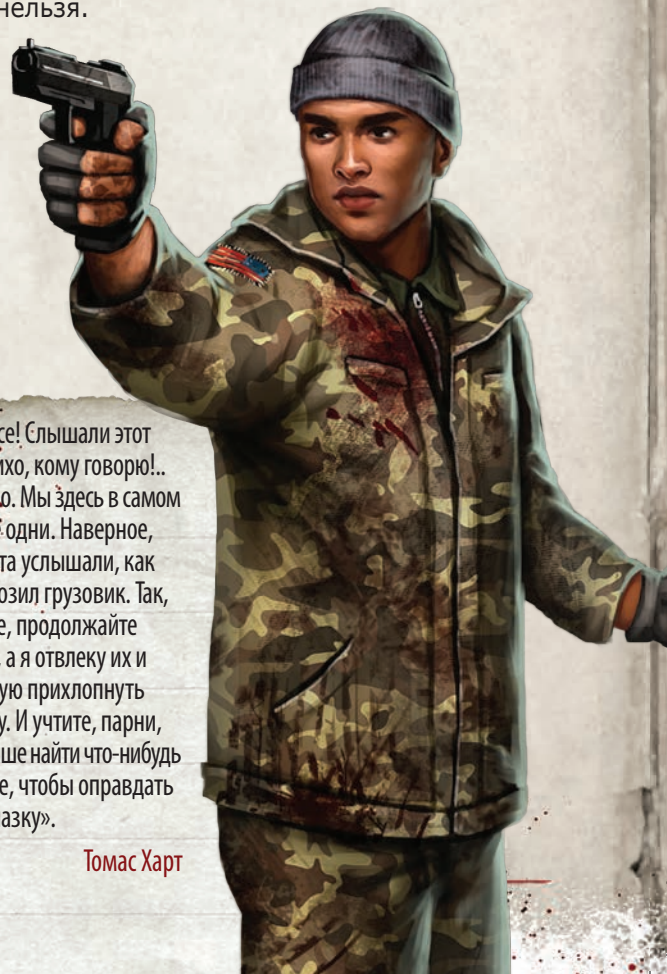
- **Атака:** игрок должен выбрать одного своего выжившего и потратить кубик со значением, большим или равным показателю атаки этого выжившего. Затем игрок выбирает цель атаки: зомби или другого выжившего, находящегося в одной локации с его атакующим выжившим.

Если целью выбран зомби, убейте его и уберите его фигурку из игры. Затем бросьте кубик повреждений, чтобы определить, чем закончилось нападение для атаковавшего (см. «Бросок кубика повреждений» на с. 11 и «Пример атаки зомби» на с. 9).

Если целью выбран другой выживший, бросьте потраченный на атаку кубик действий. Если результат меньше или равен показателю атаки цели, положите жетон раны на атакованного выжившего и заберите себе 1 случайную карту с руки игрока, управляющего этим выжившим. (См. «Пример атаки выжившего» на с. 9).

**ПРИМЕЧАНИЕ:** если игрок атакует другого выжившего, кубик повреждений не бросается.

За один ход игрок может несколько раз атаковать одним и тем же выжившим. Всякий раз он должен использовать новый кубик действий со значением, равным или превышающим показатель атаки этого выжившего. Игрок не может атаковать одним своим выжившим другого своего выжившего. Атаковать беспомощных выживших нельзя.



«Тихо все! Слышали этот звук? Тихо, кому говорю!..»  
• Ага, ясно. Мы здесь в самом деле не одни. Наверное, те ребята услышали, как затормозил грузовик. Так, вы двое, продолжайте поиски, а я отвлеку их и попробую прихлопнуть парочку. И учтите, парни, вам лучше найти что-нибудь стоящее, чтобы оправдать эту вылазку».

Томас Харт

## ПРИМЕР АТАКИ ЗОМБИ



1. У игрока А есть выжившая Эшли Росс. Эшли в школе, и игрок А решает атаковать зомби в этой локации.
2. Показатель атаки Эшли равен 2+. Игрок А тратит кубик действий со значением 4 (что выше или равно ее показателю атаки).
3. Зомби убит, его фигурка убирается из школы, а игрок бросает кубик повреждений.
4. На кубике повреждений выпадает «рана», и игрок кладет жетон раны на карту Эшли.



## ПРИМЕР АТАКИ ВЫШИВШЕГО



1. Эшли Росс вернулась в школу, и игрок А хочет, чтобы Эшли атаковала Майка Чо, выжившего, принадлежащего игроку Б.
2. Показатель атаки Эшли равен 2+. Игрок А тратит кубик действий со значением 3 (что выше или равно ее показателю атаки).
3. Затем игрок А бросает кубик действий и получает результат 1, что ниже показателя атаки Майка (2+).
4. Игрок Б кладет жетон раны на карту Майка Чо, а игрок А вытягивает у игрока Б случайную карту с руки. Игрок А не бросает кубик повреждений (этот кубик не используется при атаке выжившего).



- **Поиск:** вести поиск можно в любой локации, кроме колонии. Для этого игрок должен выбрать своего выжившего и потратить кубик со значением, большим или равным показателю поиска этого выжившего. Затем игрок берет одну карту из колоды карт предметов его локации и смотрит ее. Пока что она не добавляется на руку. Игрок выбирает один из следующих вариантов:
  - добавить эту карту на руку и закончить поиск;
  - «пошуметь», положив на пустую ячейку уровня шума в локации соответствующий жетон, а затем взять и посмотреть еще одну карту. Брать дополнительные карты можно до тех пор,

пока в локации остаются пустые ячейки для жетонов шума.

Когда игрок решит, что его выживший достаточно пошумел (или когда закончится место для жетонов шума), он должен взять на руку одну из набранных карт и поместить остальные под низ той же колоды карт предметов. За один ход игрок может несколько раз вести поиск одним и тем же выжившим. Всякий раз он должен использовать новый кубик со значением не ниже показателя поиска этого выжившего. (См. «Пример поиска в локации» на с. 10.)

## ПРИМЕР ПОИСКА В ЛОКАЦИИ



1. У игрока А есть выживший Форест Плам. В данный момент Форест на заправке, и игрок надеется найти там топливо.
2. Показатель поиска Фореста равен 5+. Игрок А тратит кубик действий со значением 5 (что выше или равно показателю поиска Фореста).
3. Игрок А берет верхнюю карту из колоды карт предметов заправки — это «Зажигалка».
4. Все еще надеясь найти топливо, игрок А кладет жетон шума на пустую ячейку уровня шума на заправке, берет еще одну карту из колоды карт предметов заправки и видит, что это нужная ему карта «Топливо». Игрок А добавляет ее на руку, а «Зажигалку» кладет под низ колоды карт предметов заправки.

- **Постройка баррикады:** чтобы построить баррикаду в локации, игрок должен выбрать находящегося в ней своего выжившего, потратить кубик действий с любым значением и положить жетон баррикады на любую пустую ячейку перед входом в эту локацию.
- **Уборка мусора:** чтобы убрать мусор из колонии, игрок должен выбрать находящегося в ней своего выжившего, потратить кубик действий с любым значением и убрать из игры 3 верхние карты со свалки.
- **Приманивание:** игрок может выбрать своего выжившего и потратить кубик с любым значением, чтобы переместить до двух зомби из какой-то одной локации на любые пустые ячейки у входа в локацию с выбранным выжившим.
- **Применение способности:** чтобы применить способности некоторых выживших, нужно потратить кубик действий (необходимое значение указано в тексте, описывающем способность). Значение на кубике должно быть больше или равно указанному на карте. За один ход игрок несколько раз может применить способность одного и того же выжившего (если на карте не сказано иное), но всякий раз должен использовать новый кубик с нужным значением.

## Действия, для которых не требуется кубик



- **Разыграть карту:** в свой ход игрок может разыграть любое количество карт с руки. Чтобы разыграть карту, положите ее на свалку, если только это не карта события — такие карты просто выходят из игры.

**ВНИМАНИЕ:** на этапе проверки мусора моральный дух колонии понижается на единицу за каждые десять карт на свалке.

Карта с надписью «Экипировка» не кладется на свалку при розыгрыше. Вместо этого игрок выкладывает ее рядом с одним из своих выживших, и с этого момента выживший получает возможность использовать свойство этой карты. Взять карту обратно на руку нельзя, но можно пожертвовать ее для предотвращения кризиса или передать другому выжившему (см. дальше). Если выживший убит в колонии, все его карты возвращаются на руку управлявшего им игрока. Если выживший убит в локации за пределами колонии, его карты замешиваются в колоду предметов локации, в которой это произошло.

- **Пожертвовать карту, чтобы предотвратить кризис:** игрок может пожертвовать одну или несколько карт с руки и/или карт экипировки своих выживших, чтобы попытаться предотвратить текущий кризис. Карты с руки кладутся лицом вниз на поле колонии. Карты с символом, указанным на карте кризиса, помогают его предотвратить, карты с другими символами препятствуют этому.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** некоторые разыгрываемые карты с символом еды добавляют на склад несколько жетонов еды. Но для предотвращения кризиса это значения не имеет: одна карта дает только один необходимый символ.

- **Переместить выжившего:** в свой ход игрок может не более 1 раза переместить каждого из своих выживших в любую локацию, где есть пустая ячейка для выжившего. После каждого перемещения он бросает кубик повреждений.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** если при броске кубика повреждений выпадает «укус», то в локацию, куда только что переместился выживший, распространяется заражение.

- **Потратить жетоны еды:** игрок может потратить один или несколько жетонов еды, убрав их со склада. Каждый потраченный жетон увеличивает результат одного неиспользованного кубика действий этого игрока на 1.



- **Попросить:** в свой ход игрок может попросить одну или несколько карт предметов у других игроков. Те могут дать этому игроку нужные карты предметов с руки, причем эти карты сразу же открываются и разыгрываются. Полученные таким образом карты нельзя жертвовать для предотвращения кризиса.
- **Передать предмет:** в свой ход игрок может передать предмет, имеющийся у его выжившего, другому выжившему в той же локации; с этого момента считается, что данный предмет находится у второго выжившего.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** если свойство предмета можно использовать лишь один раз за раунд и оно уже было использовано, то после передачи предмета другому выжившему оно остается недоступным до конца раунда.

- **Проголосовать за изгнание:** один раз в свой ход игрок может объявить голосование за то, чтобы изгнать из колонии какого-то конкретного игрока (но не себя самого). Голосование проходит незамедлительно. Все участники голосуют одновременно, поднимая («за») или опуская («против») большие пальцы. При равенстве голосов (как и в любом случае, когда получается ничья) решение принимает первый игрок (см. раздел «Изгнание» на с. 14).

## КУБИК ПОВРЕЖДЕНИЙ



Сразу после того, как выживший переместится в новую локацию или убьет зомби, управляющий им игрок бросает кубик повреждений. На каждой грани кубика указан определенный эффект, который применяется после броска.

### Эффекты граней кубика



**Пустая грань:** ничего не происходит.



**Рана:** на карту выжившего кладется 1 жетон раны.



**Обморожение:** на карту выжившего кладется 1 жетон обморожения. Обморожение считается раной. Помимо этого, в начале каждого вашего хода каждый ваш выживший с хотя бы 1 жетоном обморожения получает 1 дополнительный жетон раны.



**Укус:** выживший убит, распространяется заражение.

### Распространение заражения

Если выживший убит из-за выпавшего результата «укус», инфекция поражает выжившего с самым низким влиянием, находящегося в той же локации, что и укушенный. Игрок, управляющий потенциальной жертвой заражения, должен выбрать одно из двух:

- Убить выжившего, который должен заразиться, и остановить распространение заражения.
- Бросить кубик повреждений снова. Если выпадет пустая грань, выживший уцелеет, а заражение перестанет распространяться. При любом другом результате выживший будет убит, а заражение будет распространяться до тех пор, пока один из игроков не выберет первый вариант, или не выпадет пустая грань при втором варианте, или в локации просто не останется выживших.

**ВНИМАНИЕ:** если выживший убит (вследствие любого игрового эффекта), моральный дух колонии понижается на 1.

«Гав-гав!»  
(Перевод: «Он не хватал звезд с небес, но для человека был неплох. Я буду по нему скучать».)

Спарки



## КАРТЫ «ПЕРЕКРЕСТКОВ»

В начале хода каждого игрока его сосед справа берет карту «перекрестка». Другие участники ее не видят. Карта «перекрестка» применяется к игроку, делающему ход. Если в течение хода игрока выполняется условие, указанное на этой карте курсивом, его сосед справа зачитывает вслух весь ее текст. На карте «перекрестка» обычно написаны два варианта развития событий (они тоже полностью зачитываются вслух). Делающий ход игрок (активный игрок) должен выбрать один из них. Этот вариант немедленно разыгрывается, а карта убирается из игры. Если игрок не может выполнить требования одного из вариантов, он обязан выбрать другой. Если карту не разыграли, она помещается под низ колоды карт «перекрестков».



**ПРИМЕЧАНИЕ:** если условие с карты «перекрестка» выполняется, пока игрок занят каким-либо действием, карта разыгрывается сразу после завершения этого действия.

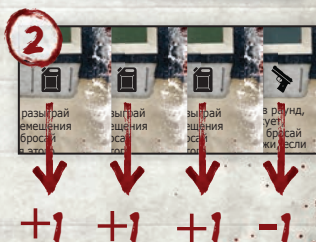
**ПРИМЕЧАНИЕ:** если во время розыгрыша карты «перекрестка» вам пришлось искать карту(ы) в одной из колод, перемешайте ее после окончания поисков.

## ПРИМЕР ПРЕДОТВРАЩЕНИЯ КРИЗИСА

1. При игре втроем открывается карта кризиса «Нехватка топлива». Ни один из троих участников игры не изгнан, поэтому для предотвращения кризиса нужно набрать три очка.



2. Игроки положили в зону предотвращения кризиса 4 карты. Перетасовав и открыв их, они видят три карты с символом топлива и одну — с символом оружия. Каждый символ топлива добавляет к общей сумме одно очко; а символ оружия (не совпадающий с символом на карте кризиса), наоборот, отнимает.



Итоговая сумма — два очка. Это меньше числа игроков, а значит, кризис предотвратит не удается.

## ФАЗА КОЛОНИИ

В фазе колонии последовательно выполняются семь следующих шагов:

1. **Потратьте еду:** уберите со склада 1 жетон еды за каждые 2 выживших в колонии (округляйте в большую сторону). Помните, что беспомощные выжившие в этом случае тоже учитываются.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** выжившие, находящиеся вне колонии, при этом подсчете не учитываются. Считается, что они способны прокормить себя сами, а потому нет нужды тратить на них еду со склада.

Если жетонов еды не хватает, сделайте поочередно следующее:

- не убирайте никакие жетоны еды;
- добавьте на склад 1 жетон голода;
- за каждый жетон голода, лежащий на складе, понизьте моральный дух на 1.

2. **Проверьте мусор:** посчитайте карты на свалке. За каждые 10 карт (округляйте в меньшую сторону) понизьте моральный дух на 1.

3. **Предотвратите кризис:** перетасуйте карты, пожертвованные для предотвращения кризиса в фазе хода игроков, и откройте их. Каждая карта, тип которой соответствует символу на карте кризиса, дает одно очко, а каждая карта, тип которой ему не соответствует, наоборот, отнимает 1 очко от общей суммы. Если после открытия всех карт оказывается, что общее количество очков меньше количества неизгнанных игроков, наступает кризис. Если же сумма очков равна или превышает число неизгнанных игроков, то кризис считается предотвращенным. Кроме того, если количество очков превышает количество неизгнанных игроков на 2 и более, моральный дух колонии повышается на 1. После этого шага уберите из игры все карты, использованные для предотвращения кризиса.

См. «Пример предотвращения кризиса» слева.

4. **Добавьте зомби:** добавьте в колонию по 1 зомби за каждые 2 находящихся там выживших, включая беспомощных выживших (округление в большую сторону). Добавьте во все локации, кроме колонии, по 1 зомби за каждого выжившего в этой локации. Уберите из локаций все жетоны шума: берите по 1 жетону и бросайте кубик действий за каждый жетон. Если выпадает 3 или меньше, добавляйте в эту локацию 1 зомби.

Общие правила добавления зомби в колонию и в локации описаны в «Добавлении зомби» на с. 13.

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

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

7. **Передайте жетон первого игрока:** первый игрок передает жетон соседу справа (жетон первого игрока передается против часовой стрелки). Затем начинается новый раунд — с фазы вскрытия новой карты кризиса.



## ДОБАВЛЕНИЕ ЗОМБИ

Зомби всегда добавляются строго по одному, пока не выставится все положенное количество.

При добавлении зомби в колонию всегда ставьте первого зомби на любую пустую ячейку у входа 1, второго зомби — на любую пустую ячейку у входа 2, третьего — на любую пустую ячейку у входа 3, и так далее, пока не добавите положенное количество зомби. Седьмой зомби помещается на пустую ячейку у входа 1, восьмой — на пустую ячейку у входа 2, и так далее. Если на площадке перед входом, куда нужно поместить зомби, нет пустых ячеек, но есть жетон баррикады, уберите этот жетон из игры вместе с зомби, которого требовалось выставить. Если на площадке перед входом нет пустых ячеек и нет жетонов баррикад, зомби прорывается внутрь: уберите этого зомби и убейте находящегося в колонии выжившего с самым низким влиянием. Если в колонии одни только беспомощные выжившие, убейте одного из них. Если в колонии нет выживших, просто уберите зомби, которого нужно было добавить. Каждый раз, когда выжившего (в том числе беспомощного) убивают, понижайте моральный дух на 1. Добавляя зомби в локации за пределами колонии, следуйте тем же правилам, но с учетом того, что в других локациях только один вход. См. «Пример добавления зомби» справа.



В редких случаях, когда игрокам нужно добавить зомби, а фигурок зомби уже не осталось, используйте жетоны зомби.

## УБИЙСТВО ЗОМБИ

Зомби погибает от первой же атаки. Если зомби убит в результате атаки выжившего или его уничтожил эффект карты, игрок, выживший которого убил зомби, бросает кубик повреждений и применяет результат к этому выжившему. Убивая зомби в колонии, выберите любого зомби с любой площадки перед входом и уберите его из игры.

Покинувшие игровое поле зомби возвращаются в общий резерв зомби.

## ПРИМЕР ДОБАВЛЕНИЯ ЗОМБИ



1. К моменту добавления зомби в колонию находятся 14 выживших, а значит, нужно добавить 7 зомби. Первый из них ставится на пустую ячейку у входа 1.
2. Далее, двигаясь против часовой стрелки, выставляете второго зомби на пустую ячейку у входа 2.
3. Третьего зомби нужно поместить у входа 3, но там все ячейки уже заняты, поэтому происходит прорыв: фигурка зомби не выставляется, а в колонии гибнет выживший с самым низким влиянием.
4. Четвертый зомби ставится на пустую ячейку у входа 4.
5. Пятый зомби ставится на пустую ячейку у входа 5.
6. Шестой зомби ставится на пустую ячейку у входа 6.
7. Продолжая двигаться против часовой стрелки, вы ставите седьмого зомби на пустую ячейку у входа 1.

## ДОБАВЛЕНИЕ ВЫЖИВШИХ

Некоторые игровые эффекты позволяют игроку добавить к своим последователям новых выживших. Всякий раз, когда в игру добавляется выживший, его фигурка ставится на поле колонии, в зону «Жители колонии». Игрок, у которого появляется новый выживший, может использовать его уже на текущем ходу, однако дополнительный кубик действий за него он получит только на этапе броска кубиков. Если в колонии нет пустых ячеек для выживших, игроки не могут разыгрывать карты «перекрестков», добавляющие выживших (в том числе беспомощных). Карты предметов, добавляющие выживших, в этом случае разыгрывать тоже нельзя.

## ГИБЕЛЬ ВЫЖИВШИХ

- Когда зомби прорывается внутрь локации, то убивает выжившего.
- Если у выжившего 3 или больше ран (включая обморожения), он считается убитым.
- Если на кубике повреждений выпадает «укус», выживший считается убитым.
- Некоторые эффекты карт также могут убить выжившего.

Если выживший убит, его фигурка и карта выжившего убираются из игры. Понижьте моральный дух на 1. Если выживший убит в колонии, его карты возвращаются на руку управлявшего им игрока. Если выживший убит вне колонии, его карты замешиваются в колоду предметов локации, в которой он был убит.

Если лидер группы игрока был убит или по той или иной причине выбыл из игры, игрок должен выбрать из числа своих последователей нового лидера.

Если у игрока был убит или по той или иной причине выбыл из игры последний выживший, этот игрок немедленно убирает из игры все карты с руки, берет новую карту выжившего, добавляет его в игру и делает лидером новой группы.

Если был убит беспомощный выживший (в результате действия карты или из-за того, что в колонию с одними лишь беспомощными выжившими прорвался зомби), уберите жетон беспомощного выжившего из игры и понизьте моральный дух на 1.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** некоторые эффекты карт могут убирать выживших из игры. Но это не то же самое, что убить; в таких случаях вы не понижаете моральный дух в колонии (если только на самой карте не сказано обратное).

## ИЗГНАНИЕ

Если участники проголосовали за изгнание какого-либо игрока, он тут же берет 1 карту секретной цели изгнанного. Эта карта корректирует его секретную цель. Изгнанный игрок перемещает всех своих выживших, находящихся в колонии, в любые локации по своему выбору, по обычным правилам перемещения (в колонию его выжившие вернуться уже не могут). Однако это действие не рассматривается как доступное игроку в его ход перемещение выживших между локациями. К изгнанным применяются некоторые новые правила:



- Изгнанный игрок не может жертвовать карты на предотвращение кризиса.
- Если изгнанному игроку требуется добавить в колонию жетоны беспомощных выживших, они не добавляются.
- Если изгнанному игроку после розыгрыша карты предмета требуется добавить в игру нового выжившего, он помещает его не в колонию, а за ее пределы, в локацию по своему выбору.
- Изгнанный игрок не может тратить жетоны еды на то, чтобы повысить значение своего кубика действий. Вместо этого он может разыгрывать карты с символом еды и повышать значение кубика действий на 1 за каждую сыгранную карту (эффект карты при этом не применяется).
- Изгнанный игрок не может голосовать.
- В колонии не падает моральный дух, когда убивают выживших изгнанного игрока.
- Разыграв карту, изгнанный игрок убирает ее из игры, а не кладет на свалку.

**ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ:** если среди изгнанных игроков оказываются два игрока, не имеющих секретной цели предателя, моральный дух тут же понижается до 0.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ

Когда по какой-либо причине заканчивается партия, игроки, достигшие своих секретных целей, становятся победителями, остальные проигрывают. Победителей может быть несколько. Если никто не достиг своей секретной цели к моменту окончания партии, проигрывают все.

Игра заканчивается в следующих случаях:

- если достигнута основная цель;
- если моральный дух опустился до 0 (достижение основной цели в этом случае не проверяется);
- если жетон на счетчике раундов переместился на деление 0 (достижение основной цели опять же не проверяется).

## ГОЛОСОВАНИЕ

Во время партии от игроков может потребоваться проголосовать за какое-то решение, подняв или опустив большие пальцы (например, за изгнание игрока или по требованию карты «перекрестка»). Игроки могут обсуждать решение перед голосованием. Когда все будут готовы, игроки считают от трех до нуля и одновременно голосуют.

## ТЕКСТ НА КАРТЕ

Если текст карты противоречит правилам игры, следуйте тексту карты. Если два игровых эффекта должны сработать одновременно, то первый игрок решает, в каком порядке они сработают. Нельзя разыграть карту предмета, чтобы прервать действие эффекта.

**ПРИМЕР:** нельзя разыграть карту «Лекарства», чтобы предотвратить получение раны. Карту можно будет сыграть только после получения этой раны (если только выживший не получит 3-ю рану, тогда он будет убит и разыгрывать карту будет поздно).

**ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ:** выражение «раз за ход» на картах выживших и предметов из первого издания игры «Мертвый сезон» следует читать как «один раз в раунд».

**ПРИМЕЧАНИЕ:** выражение «карта с символом» означает карту предмета соответствующего типа.

## БРОСОК КУБИКА

Если карта требует бросить кубик, возьмите его из общего резерва кубиков действий. После броска и применения соответствующего эффекта карты верните этот кубик в общий резерв.

## ОТЫГРЫШ РОЛИ, СЕКРЕТНЫЕ ЦЕЛИ И БАЛАНС ИГРЫ

В игре «Мертвый сезон» каждый из игроков становится человеком, выжившим в зомби-апокалипсисе. Он возглавляет группу единомышленников. Его группа, в свою очередь, входит в более крупное сообщество — колонию выживших. Жители колонии стараются пережить суровую зиму в разрушенном мире.

Каждый игрок начинает игру, имея секретную цель. Она определяет поведение и тайные стремления этого игрока и его последователей. Большинство желает видеть колонию успешно преодолевшей все трудности, но каждым из выживших движет и что-то очень личное, порой куда более важное для него, чем общее благо.

Секретные цели предателей добавляют в игру группу выживших, активно противодействующих жителям колонии. Секретная цель изгнанного игрока представляет собой реакцию его группы на изгнание из колонии. Некоторые секретные цели могут оказаться сложнее прочих.

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

### КООПЕРАТИВНЫЙ ВАРИАНТ

Игроки могут сыграть в полностью кооперативный вариант. В этом случае используйте «сложную» сторону карты основной цели и не раздавайте карты с секретными целями. Единственной задачей каждого игрока в этом случае становится достижение основной цели. Голосовать за изгнание игроков нельзя. Во время подготовки уберите из игры все карты со значком некооперативного варианта в правом нижнем углу.



Значок некооперативного варианта

### ВАРИАНТ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

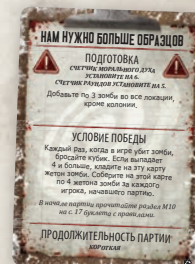
Аналогичен кооперативному варианту, но при подготовке каждый игрок получает 7 карт стартовых предметов вместо 5, а также 4 выживших, из которых оставляет 3 вместо 2.

### ВАРИАНТ С ПРЕДАТЕЛЕМ

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

### УСЛОЖНЕННЫЙ ВАРИАНТ

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



«Сложная» сторона

### ВАРИАНТ С ВЫБЫВАНИЕМ

Если последний выживший игрока был убит или по той или иной причине выбыл из игры, игрок убирает из игры все карты с руки и выбывает из игры сам.

• «Все вы тут просто глупцы. Хуже того — мертвые глупцы. Ну да, я знаю эту песню, слышал ее тысячу раз: каждый из вас — звено в цепи, а вместе вы сила... и прочая благостная чушь. Только достаточно одного слабого звена, чтобы вся цепь развалилась к чертям. Что ж, продолжайте в том же духе. Распевайте песни у костра, держась за руки, только учтите, что стоит вам однажды поручить не то и не тому — и не успеете оглянуться, как начнете жрать друг друга, подобно прочей дохлой братии».

Серая Борода



## ПРЕДЫСТОРИИ К ОСНОВНЫМ ЦЕЛЯМ

### М01. НЕСКОЛЬКО НЕДЕЛЬ ТЬМЫ

30 января

Это место мертво — мертво, как и те твари, что точат на нас зубы... Мы надеялись, что, основав свою колонию здесь, сумеем прожить вдали от города. Как же мы ошибались! Люди явно наведывались сюда и раньше, и они успели растащить большую часть тех припасов и снаряжения, на которые мы рассчитывали. Консервы, патроны, топливо — без всего этого нам не обойтись, но их тут почти не осталось. Надо искать другое место, но сейчас слишком холодно, чтобы отправляться в дорогу. Остается ждать и молиться о том, чтобы, по крайней мере, небо прояснилось: тогда мы сможем отправить поисковую группу с должной охраной — собирать то, что еще уцелело... Такое ощущение, что всякий раз, когда я уже готовлюсь пустить себе пулю в лоб, наступает новый кризис, и я бросаюсь на борьбу с ним... словно остаться в живых — это единственное, что еще имеет значение.

### М02. УБЬЕМ ИХ!

15 января

Сперва я отказывался в это верить, но к чему отрицать очевидное? Миновали сутки, а Мэл до сих пор не восстал. При этом он определенно умер от укусов... боже, да те твари его не то что искусили, они его почти на части разорвали! И все же этого оказалось недостаточно, чтобы его обратить. Когда люди в колонии прознали об этом, в них ожила безумная надежда. Мы уже гадали, почему мертвецов становится все меньше. Неужели наши молитвы наконец были услышаны, и неведомая сила, поднимавшая трупы, начала слабеть? Но это же все меняет! Если все так, как мы полагаем, то достаточно будет перебить шатающихся по округе мертвецов, и мы покончим с этой угрозой навсегда. Я никогда не боялся погибнуть в бою, но я не хочу после смерти превратиться в то, с чем боролся.

### М03. НАЙТИ ВАКЦИНУ

20 декабря

Никак не могу прийти в себя... Неужели ответ настолько прост? Неужели род человеческий оказался на грани вымирания из-за мутации одного из древнейших и простейших вирусов? Да уж... Если боги существуют, то они сейчас смеются над нами. Или смеялись всякий раз, когда я забывала вымыть руки. Но надо решить, что делать дальше. Тут нужна хорошая лаборатория и материалы. Надо собрать остальных и попросить их принести мне все, что они сумеют найти. Самое малое, на что я

рассчитываю, — это наделить нас всех иммунитетом, но, скорее всего, у меня получится и вовсе искоренить эту заразу... Помню то лето, когда я, опьяненная юностью и влюбленностью, всерьез раздумывала, не остаться ли в Италии, послав мединститут к черту. Кто бы мог тогда подумать, что неверность какого-то итальянского парнишки позволит спасти человечество от величайшей катастрофы...

### М04. ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ

5 февраля

Нет, не напрасно мы трудились как проклятые. Результаты превзошли всё, на что я хотя бы смел надеяться. Еще вчера это был всего лишь лагерь беженцев, а сегодня — уже полноценный город, никак не меньше. Когда люди называют его колонией, в этом нет и следа горькой насмешки, это дорогого стоит. Единственная проблема состоит в том, что весь наш тяжкий труд может пойти прахом из-за орды мертвецов. Каждый день толпы новых тварей осаждают наши стены, бродят по улицам, ожидая, когда закуска сама к ним явится... Вот если бы найти способ уничтожить эту орду, организовать надежную линию обороны и перестать наконец привлекать внимание все новых и новых тварей! Конечно, мы почти наверняка до конца своих дней будем сталкиваться с зомби, бродящими поодиночке, но это много лучше толпы, с которой приходится иметь дело сейчас.

### М05. ПОИСКОВАЯ ГРУППА

13 ноября

Не успеем мы оглянуться, как наступит зима, и очень не хотелось бы встретить ее здесь. Непохоже, что этот город успели разграбить подчистую, местным наверняка пришлось туго. Мы разобьем здесь лагерь, не привлекая лишнего внимания, и как следует все обыщем. Нужно поскорее тут закончить и двигаться дальше, не только из-за погоды. Похоже, мертвецы напали на наш след — с каждым днем их становится все больше. Если кто-то из нас погибнет в бою или на борьбу с этими тварями уйдет слишком много припасов, вся наша экспедиция потеряет смысл. Наша главная цель — найти побольше топлива, но лично я надеюсь и на хорошие запасы лекарств. Если я в ближайшее время не обработаю укусы, кто-то может их заметить. У меня уже поднялась температура, которую ничем не сбить, и я постоянно мокрый как мышь. Надо найти антибиотики или чего-нибудь в этом духе. Уходить из группы, по примеру некоторых, я не собираюсь. Не такой я дурак.

## М06. СБРОСИТЬ БАЛЛАСТ

21 февраля

Либо мы, либо они, иного уже не дано. Терпеть не могу, когда встает подобный выбор, но человечество не выживет, если не примет эту страшную, нелицеприятную правду: есть те, кто делает дело, и есть нахлебники, живущие за их счет. Именно мы преодолеваем все трудности. Именно мы выполняем всю тяжелую работу. А эти только и знают, что изничтожать нашу еду и жаловаться на свою тяжкую долю. К черту их! Говорю вам, когда настанет время уходить, надо бросить этих бесполезных болванов, считающих, что каждое решение требует обсуждения и голосования. Бросить всех нытиков, не согласных с тем, что обществом должны управлять самые способные. Им, правда, эта идея по вкусу не придется — ведь сами-то они отлично устроились. Итак, решено! Остальные согласятся, я уверен. Надо только удостовериться в том, что, когда представится возможность, никто не пойдет на попятную.

## М07. ЗАПАСЫ

16 декабря

Этим утром я стоял на наблюдательной вышке (и каким только чудом эта штука еще не рухнула?) и смотрел на город. Если не обращать внимания на шатающихся по улицам мертвецов, вид отсюда открывается просто чудесный. Призрачной дымкой поднимается над землей туман, легкие наполняет восхитительный морозный воздух... Я не хочу покидать это место. Зима будет трудной, но я уже думаю о том, что принесет с собой весна. Может, и глупо искать вдохновение в той унылой поре, когда все вокруг увядает и умирает... но я чувствую, что в происходящем кроется и своего рода обновление. Настало время, когда нужно напрячь силы и собрать всю еду, которую удастся найти. Время строить высокие стены, которые защитят нас от врагов. А потом снег растает, все вокруг вновь зазеленеет и начнет распускаться... И весна застанет нашу колонию не только целой, но и процветающей.

## М08. ПРИШЛА ЗИМА

28 ноября

«Приход зимы застал нас врасплох»... А я предупреждал! Любой, кто способен видеть дальше своего носа, не мог не распознать ее приближение. Утренние заморозки, частая смена погоды... Все было совершенно очевидно! И вот настала зима, а мы все это время думали только о том, как прокормиться. О да, у нас есть генераторы, и они могут спасти нас от холода, но без топлива от них нет никакого проку. Вчера, когда кто-то из детей предложил съездить в город и порыться в магазинах,

я чуть сгоряча не отвесил юному болвану подзатыльник. Съездить?! А горячее где для этого взять?! Прогуляйся пешком, дурень, авось согреешься! Тьфу ты, прямо как в басне про стрекозу и муравья, только в нашем случае муравьи подохнут точно так же, как и их беспечные друзья-товарищи.

## М09. СЛИШКОМ МНОГО РТОВ

10 февраля

Сегодня, кажется, должен быть мой день рождения. Или я ошибаюсь? Никак не вспомню. Какая все-таки несусветная ерунда лезет в голову, когда пытаешься не думать о пустом животе... Может, это мозг потихоньку отрубается от недостатка питания? Консервы закончились неделю назад, а потом и вся крупа, и курятина, и остатки дичи... Нам перепадает лишь объедки, которые удастся найти в городе, но это все равно что ничего. Никогда не считал себя жестоким, но, боже правый, с каждым днем меня одолевают все более мрачные мысли. И не только меня. Еды очень мало, а уж когда приходится делить ее крохи с теми, кто пальцем о палец не ударил, чтобы их добыть... Нельзя так думать, знаю. Ведь люди не виноваты в том, что в этом новом мире их способности никому не нужны, что от них нет практической пользы. Развитый интеллект, конечно, отличает нас от животных, но, когда тебе день за днем попросту нечего жрать и нечем питать мозг, на первый план в конце концов выходят именно животные инстинкты.

## М10. НАМ НУЖНО БОЛЬШЕ ОБРАЗЦОВ

25 января

А я-то думал, что сильнее вонять в колонию просто не может!.. Теперь трупы громоздятся даже в том сарае, где когда-то хранился запас продовольствия (душу бы дьяволу продал за кусочек морковки!). Да еще эта фифа опять раскомандовалась. Я и до апокалипсиса врачей недолюбливал, а уж теперь и подавно на дух не выношу. Она заявляет, видите ли, что изучение тел позволит ей найти способ остановить заразу. Держи карман шире! Может, ей лучше поразмыслить над тем, как нам всем попроще и побыстрее свести счеты с жизнью? Впрочем, какая разница! Зато все носятся с ней как с писаной торбой — чего она, возможно, и добивалась. А все ее «исследования» покажут лишь то, что мы и так знаем: мертвые восстают и пытаются тебя сожрать. Ошалеть просто, какое гениальное открытие, ага... Но если Ее Королевское Высочество все-таки найдет вакцину, я хочу получить ее одним из первых.

## ИСТОРИИ ПРЕДАТЕЛЕЙ

### П11. ОБЖОРСТВО

Каждое утро я становлюсь перед зеркалом и упи- ваюсь видом своего гладкого обнаженного тела, вспоминая исхудавшие лица и торчащие ребра окружающих. На то, чтобы выжить, пищи им хват- ает, но они все равно голодны... и это приводит меня в восторг, сам не знаю почему. Каждую ночь я открываю свой тайник и наслаждаюсь зрелищем. Порой я пробую что-нибудь из украденного, но, конечно, не слишком увлекаюсь, иначе меня рас- кроют. Душа моя ликует, ведь мой живот полон, а животы остальных лишь жалобно урчат от голода. Я с любовью гляжу в зеркало на свое тело, поглажи- вая те его части, что выглядят особенно пухло и роскошно. Обожаю складки на талии и небольшое брюшко, которое сумел отрастить. Что за сладост- ное чувство! Сладостное и пикантное, ведь всего этого я достиг за счет моих соседей. У меня — есть, а у них — нет. Восхитительно.

### П12. ПОБЕГ

Дорогие друзья!

Если вы до сих пор не заметили, что я исчез, что ж, теперь вы это знаете. Словами не передать, как мне неловко бросать вас на произвол судьбы, но я надеюсь, что вы меня простите. Я мог бы оправдываться перед вами мифическими глубокими убеждениями или чем-нибудь в том же духе... но истина в том, что я просто струсил. С недавних пор я живу в постоянном страхе. Колония буквально разваливается. За последние недели я заметил множество недостатков в том, как у нас все устрое- но, и это напугало меня еще сильнее. Может быть, следовало рассказать о них и помочь исправить, но я решил, что лучше буду тратить свои силы на себя, понимаете? Ничего личного, вы все чудес- ные люди, я очень к вам привязан, правда!

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

### П13. ЗАХВАТ

Прежде всего, прошу всех присутствующих поапло- дировать самим себе. Вы в самом деле отлично потрудились и добились великолепного результата. Колония просто идеальна. Превосходная защита, отменные запасы еды — все, что нужно, чтобы я и мои товарищи с комфортом переждали конец света. Ну а теперь, если у вас нет возражений, можете идти. Как говорится, не откладывай на завтра то, что можно сделать сегодня. Ну-ну, зачем же

сверлить меня злобными взглядами? Ребята, вы прекрасно тут все обустроили и, уверен, сумеете сделать это еще раз. А может быть, вас убьют. Мне, в общем-то, плевать. Теперь будьте добры построиться в шеренгу, чтобы удобнее было вас обыскать перед тем, как вы выйдете за ворота. И не волнуйтесь так, мы же не изверги. Одежду мы вам оставим.

### П14. ВСЁ ДЛЯ ОДНОГО

Болваны, да у вас с самого начала не было шансов! Вы живы-то только потому, что до сих пор вам везло, и вдобавок ваши задницы прикрывал кто-то более умный и сильный — вроде меня. Всякий раз, когда вы твердили про постройку баррикад или отправлялись на промысел, я смеялся. И стоило так стараться? Здесь все равно все пошло бы прахом рано или поздно. Да уже пошло, собственно! Так что я потихоньку собирал барахлишко, и теперь настало время отсюда валить. Что? Расслабься... Я знал, что кто-нибудь это скажет. Конечно, то, что я прихватывал вещички то тут, то там, могло уско- рить развал колонии, но какая, черт подери, разли- ца, она все равно развалилась бы, и я тут ни при чем! Спорим, любой из вас поступил бы так же, если б только мозгов хватило, а? А теперь прочь с дороги, пока я не показал вам, насколько опасной может быть эта штука у меня в руках. Довольно вы пожили за мой счет!

### П15. ПРИМИТЕ СВОЮ СУДЬБУ

Только сейчас вы наконец начали осознавать, что человечество обречено. Я пытался достучаться до вас и объяснить, что надежды нет, но понял, что вы твердо вознамерились посвятить жалкий оста- ток дней своих непосильному труду. Колония — это всего лишь наивная детская мечта. Ведь вы же знали в глубине души, что она неосуществима? Конец близок и неотвратим. Мертвецы будут все приходить и приходить, а те, кто пока жив, про- должат пополнять их ряды. Поэтому лучшее, что можно сделать, — это найти себе легкую смерть по душе. Что до меня, то я просто лягу здесь и буду ждать. Прочее совершенно бессмысленно.

### П16. АГРЕССИВНЫЙ СТРЕЛОК

Выходите, выходите же, где бы вы ни были... Я уже перебил большую часть жителей, но тем, кто остался, все равно от меня не скрыться. Видите ли, я не стрелял в головы. Так что ваши драгоцен- ные соседи и любимые родичи скоро вновь встанут, и колония превратится в смертельную ловушку. Или зомби, или я. Выбирайте, ребятки. И учтите,

что винить вам некого, кроме самих себя. Мне не пришлось бы собирать все это оружие, если б хоть кто-нибудь соизволил обратить на меня внимание. Сподобился оценить мой тяжкий и неблагодарный труд. Неужели вы не замечали, сколь велик мой вклад в общее дело? Немного вашего внимания, капелька признания моих заслуг, и мне не понадобился бы весь этот арсенал. Но вы просто носились кругами, как безголовые куры, пытаетесь справиться то с одним кризисом, то с другим. А что же наши храбрые самопровозглашенные предводители? Тьфу! Всего лишь очередная много о себе возомнившая шайка, которой нет дела до других. Кто мы для них? Статисты, обязанные строго следовать их сценарию. Так вы думали, да?! Так?! Ан нет! Теперь сценарий пишу я, и пьеса эта повествует о возмездии и мстителе. Поэтому, возвращаясь к своей реплике: выходите, выходите же, где бы вы ни были...

## П17. ПРЕДВОДИТЕЛЬ СЕКТЫ

Услышьте все! Ныне занимается заря новой эпохи! В ветхозаветные времена Господь послал ангелов Своих, дабы покарал те заблудшую паству Его. Но два тысячелетия минуло, и люди забыли своего Пастыря, и назвали Его выдумкой, и погрязли в земных благах и грехах... Но что для Господа тысяча, даже десять тысяч лет? И обратил Он вновь взор Свой на паству и нашел ее томящейся болезнями и пороками. И сделал Он то, что сделал бы любой рачительный хозяин: отделил больных от здоровых, дабы здоровые жили и дальше. Истинно говорю вам: мертвецы, что бродят по земле, есть проклятые души, и ищут они меж созданий Божиих тех из них, кто не раскаялся. Господь же наш не желает смерти детям Своим, ибо любит их, даже бичуя гневом Своим. Но не станет Он терпеть болев отравы, что вползла аспидом в души наши. И да примем телом, сердцем и душою мы мертвецов алчущих, сих грешников, что не перенесли испытания Господни. Ибо знаем: они суть воплощение справедливой кары несправедливым.

## П18. СЕРИЙНЫЕ УБИЙЦЫ

До катастрофы я жил в вечном страхе, что меня поймут. А я ведь отнюдь не садист, нет. Я не впадаю в экстаз при виде чужих страданий, это зрелище меня лишь завораживает, не более. Я... скажем так, в своем роде ученый и исследую поведение людей в последние мгновения их жизни. Смотрю, как они реагируют на боль, физически и эмоционально, как справляются с осознанием того, что в самом скором времени умрут... Я думаю, то, что случилось с миром, — это щедрый дар Господа мне. Вокруг меня сейчас страдают все: от тяжелого труда, от голода и, разумеется, от нападений мертвецов. И теперь, когда погибло столько жителей колонии, можно позволить себе уже не просто наблюдать — на то, чтобы нас остановить, попросту

не хватит людей, да и эффект неожиданности сыграет нам на руку. И эта неожиданность вдобавок ко всему сделает исследования особенно захватывающими. Каждый здесь погибнет так, как я скажу, и тогда, когда мне это будет угодно. О, будет столько материала для изучения...

## П19. БЕЗУМНЫЙ УЧЕНЫЙ

Знаете, они почти совершенны. Я имею в виду мертвецов. Они легко переносят любые травмы, если те не затрагивают мозг, и продолжают двигаться, невзирая ни на какие повреждения туловища и конечностей. К сожалению, управлять ими почти невозможно, к тому же у них отсутствует интеллектуальный потенциал. Вернее, так было до сегодняшнего дня. Позвольте представить вам двух наших погибших товарищей. Прежде они были бы обречены стать безмозглыми разлагающимися каннибалами. Однако модифицированный мной вариант так называемого зомби-вируса на 35% снижает урон, который мозг получает во время инкубационного периода. И наши друзья страдают лишь от неизбежного клеточного разложения, меж тем как множество функций мозга у них выполняются по-прежнему. О, разумеется, это такие же пускающие слюни болваны, как и все им подобные, но они могут следовать простейшим приказам и совершенно лишены страха. Так что бросайте оружие, дуралеи. Вы опоздали. Я уже добавил свой препарат gZ3 в питьевую воду... вчера утром. Вы заметили, какими все стали апатичными? И чем дальше, тем сильнее вам хочется слушаться только меня, не правда ли? О да, теперь вы все принадлежите мне...

## П20. ОДЕРЖИМЫЙ

Наконец-то мы одни... Едва увидев тебя, я понял, что мы созданы друг для друга. Это было как вспышка, как откровение... Ты в самом деле создана для меня, понимаешь? Твое лицо, голос, характер — все в тебе воплощает мой идеал. И каково же мне пришлось, когда я стал подозревать, а позже и окончательно убедился, что ты одариваешь любовью кого угодно... но не меня. Но почему, боже милосердный, почему? Неужто тебе так нравится отрицать свое предназначение? К чему подобная жестокость, тебе она не к лицу... Или это было лишь испытанием? Что ж, любовь моя, теперь здесь только мы, больше никого нет, и бежать отныне некуда. А где же остальные, спросишь ты? Где все те, кого ты так возмутительно манила взглядом, соблазняла неуловимыми движениями рук, кому назначала тайные свидания? Они мертвы! Мертвы или сбежали. Я сделал это... для тебя. Для нас! Все это — лишь для нас! Но испытания позади. Утри слезы, нас ждет новая жизнь, в которой я буду рядом с тобой каждую минуту, каждое мгновение... Отныне и навеки!

## СОДЕРЖАНИЕ

Атака	8, 9
Варианты игры	15
Вскрытие карты кризиса	8
Гибель (убийство) выживших	14
Голосование	15
Голосование за изгнание	11
Добавление выживших	14
Добавление зомби	12, 13
Еда	12
Жетон еды	11
Изгнание	14
Карты «перекрестков»	12
Кубик повреждений	11
Кубики действий	8
Передача жетона первого игрока	13
Передача предмета	11
Перемещение выжившего	11
Перемещение счетчика раундов	13
Подготовка к игре	6, 7
Поиск	9, 10
Постройка баррикады	10
Предотвращение кризиса	12
Приманивание	10
Проверка мусора	12
Проверка основной цели	12, 13
Просьба	11
Распространение заражения	11
Розыгрыш карты	10
Способность выжившего	10
Текст на карте	15
Убийство зомби	13
Уборка мусора	10
Условия победы и поражения	14, 15
Ход игрока	8

### Русское издание игры

**Руководство проектом:** Максим Истомина и Евгений Масловский

**Выпускающий редактор:** Александр Петрунин

**Редактор:** Анна Полянская

**Переводчики:** Джей, ЮАноним, Алексей Абрамов, Дмитрий Скороходин

**Перевод названия игры:** ЮАноним

**Верстка:** Ирина Солдатова, Алина Клейменова



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



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

© 2014 Plaid Hat Games. Логотипы «Мертвый сезон», «Перекрестки» и Plaid Hat Games — товарные знаки Plaid Hat Games. Компания Plaid Hat Games является подразделением компании Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN55113. 651-639-1905. Действительные компоненты могут отличаться от изображенных. Этот продукт не является игрушкой. Сделано в Китае.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы игры:** Айзек Вега, Джон Гилмор

**Продюсер:** Колби Даук

**Художник:** Фернанда Суарес

**Автор художественного текста:** Мистер Бистро

**Графический дизайн:** Дэвид Ричардс, Питер Уокен

**Редактура:** Нейт Реторн, Дэвид Муди, Аарон Левин, Боб Клотц

## ДОЛГАЯ НОЧЬ

«Мертвый сезон. Долгая ночь» — это первое дополнение к данной игре. Оно включает в себя не только новые карты выживших, предметов, «перекрестков», кризисов и целей, но и особые игровые модули, которые вы сможете добавлять в игру как все вместе, так и по отдельности.

**Модуль «Улучшения»** позволяет выжившим различными способами обустроить колонию. Улучшения облегчают положение выживших, но отнимают немало сил, ресурсов и времени.

**Модуль «Бандиты»** добавляет в игру разбойничью локацию и её обитателей. Бандиты — это нейтральные выжившие, которыми управляет сама игра и которые не упускают случая усложнить и без того непростую жизнь игроков.

**Модуль «Рэксон»** погрузит вас в мрачную атмосферу чудовищных биологических экспериментов. Игроки будут вынуждены всеми силами сдерживать натиск зомби-мутантов, попутно находя шокирующие аудиозаписи и секретное оружие.

Помимо всего этого, в коробке с дополнением вас ждут:

- Картонные планшеты локаций, которыми вы сможете заменить планшеты из данной игры.
- Усовершенствованные жетоны беспомощных выживших, шума и баррикад.
- Обновленные фигурки и жетоны зомби.
- Жетоны ран еще одного типа — отчаяния.
- Новое поле колонии и планшет кладбища.

Объедините две игры вместе и проживите весь мертвый сезон за одну долгую ночь!

Эксклюзивный дистрибьютер игр серии «Мертвый сезон» на территории РФ — компания Crow Games.

Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).