

# МЕРТВЫЙ СЕЗОН

ПЕРЕКРЕСТКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ



**ВНИМАНИЕ!**  
ВЫ МОЖЕТЕ ЗАЙТИ НА САЙТ  
[PLAIDHATGAMES.COM](http://PLAIDHATGAMES.COM)  
И ПОСМОТРЕТЬ ОБУЧАЮЩЕЕ  
ВИДЕО.

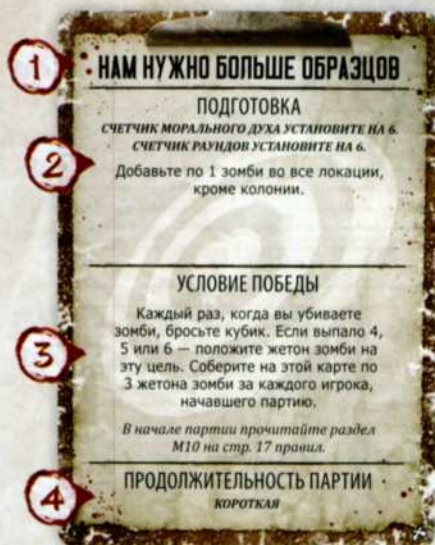
## ЦЕЛЬ ИГРЫ

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

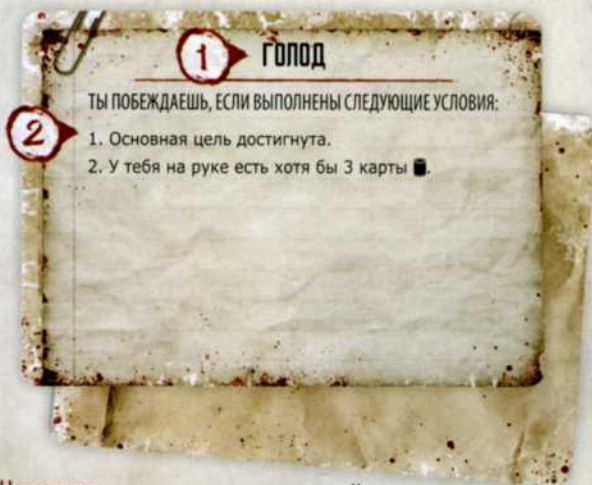
- 10 двусторонних карт основных целей
- 24 карты секретных целей
- 10 карт секретных целей предателей
- 10 карт секретных целей изгнанных
- 30 карт выживших
- 5 планшетов игроков
- 1 жетон первого игрока
- 25 карт стартовых предметов
- 20 карт предметов полицейского участка
- 20 карт предметов продуктового 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 продуктов
- 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
- 1 поле колонии
- 6 планшетов локаций
- 1 буклет правил
- 30 кубиков действий
- 1 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 партия»: 45–90 минут; «Средняя партия»: 90–120 минут; «Долгая партия»: 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 символ «перекрестка», чтобы их можно было легко отличить от карт возможных дополнений.

## КАРТЫ ВЫЖИВШИХ



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

## КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ



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

### СИМВОЛЫ КАРТ ПРЕДМЕТОВ



## ПЛАНШЕТ ИГРОКА



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

## КАРТЫ КРИЗИСОВ



1. **Название:** название кризиса.
2. **Предотвращение:** указывает на 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 (P), и при желании вы можете убрать их из игры.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



**Жетон первого игрока:** показывает, кто ходит первым в раунде, и разрешает все ситуации, когда случается ничья, в чью-то пользу.



**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 на них изображен символ обычной раны, с другой — символ обморожения.



**Жетоны еды:** благодаря некоторым игровым эффектам они добавляются на склад или убираются оттуда.



**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. Вставьте нижнюю часть фигурок в пластиковые подставки.



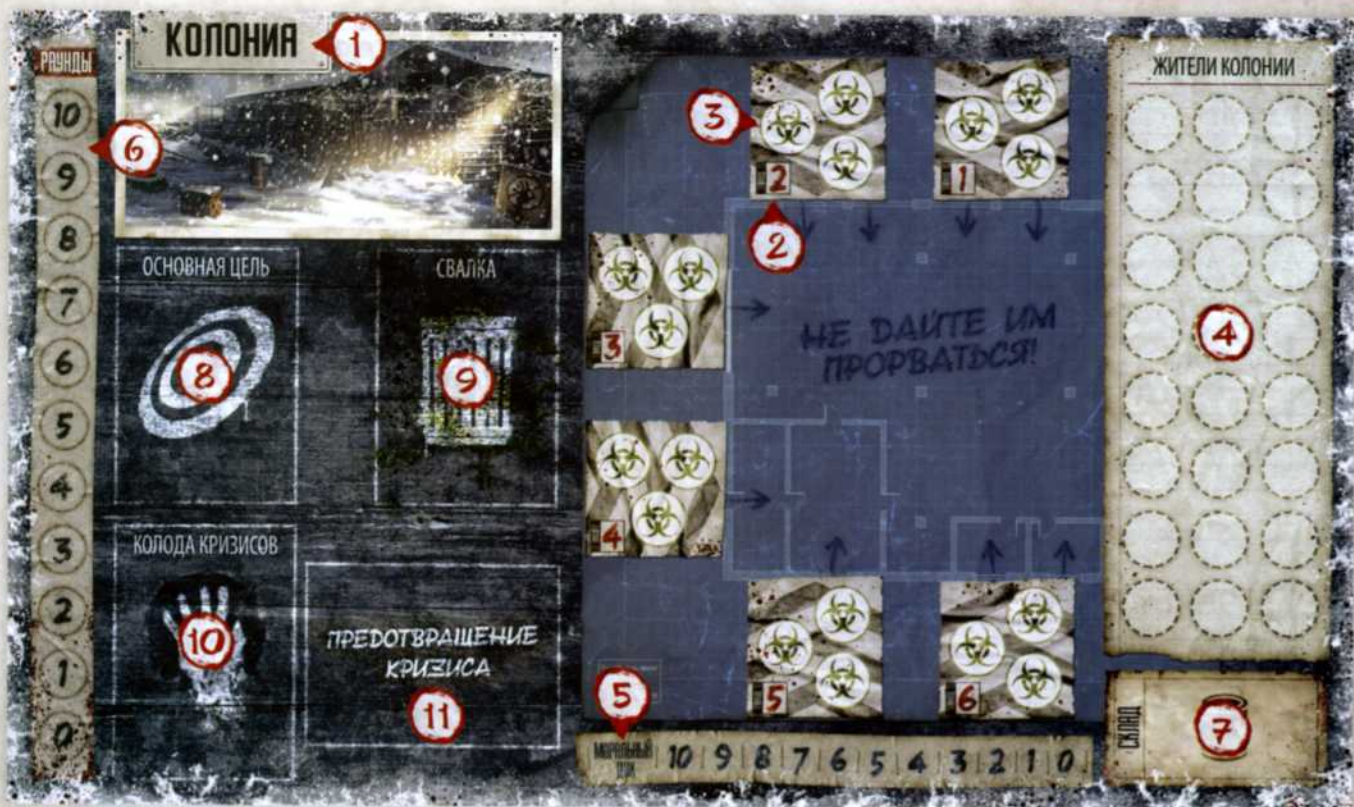
**Кубики действий:** их бросают каждый раунд и используют для выполнения определенных действий.



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

# ИГРОВОЕ ПОЛЕ

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

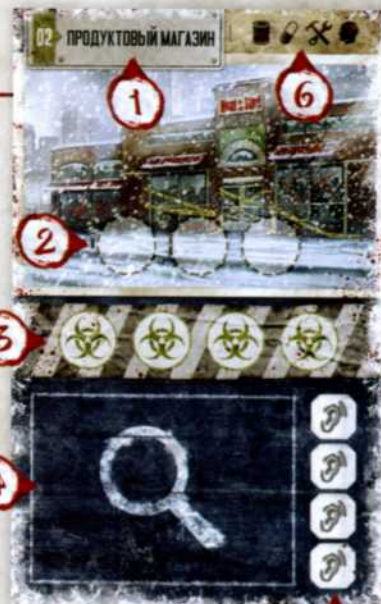


## ПОЛЕ КОЛОНИИ

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. **Жители колонии:** место расположения выживших.
5. **Счетчик морального духа:** отображает уровень морального духа колонии. Моральный дух понижается, когда умирает выживший, или если на свалке слишком много карт, или когда не хватает еды, а иногда и в результате действия карт кризисов или карт «перекрестков».
6. **Счетчик раундов:** показывает, сколько раундов осталось до конца игры.
7. **Склад:** во время игры 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 сброса карт для предотвращения кризиса.

## ПЛАНШЕТЫ ЛОКАЦИЙ

1. **Название:** название локации.
2. **Ячейки для выживших:** здесь размещаются выжившие.
3. **Площадки перед входом:** на эти площадки добавляются зомби и баррикады.
4. **Колода предметов:** отсюда игрок тянет карты, когда ведет поиск в локации.
5. **Уровень шума:** место для жетонов шума. В течение одного раунда в любой локации не может быть больше 4 жетонов шума.
6. **Символы предметов:** отображают вероятность найти предмет этого типа при поиске. Слева — наиболее вероятные, справа — наименее.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите поле колонии и 6 планшетов локаций посередине игровой зоны, 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 карты основной цели «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 стр. 13.

4. Перетасуйте карты обычных секретных целей и отложите лицом вниз по 2 карты на 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 на соответствующую зону игрового поля.
6. Перетасуйте и сформируйте 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, и при желании вы можете убрать их из игры.



7. Перетасуйте все карты стартовых предметов и раздайте каждому игроку по пять 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 соответствующий локации.

9. Раздайте игрокам по четыре случайные карты выживших. Каждый игрок выбирает себе две 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 и размещается в нижней части 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 колоний».

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 всё опять меняется. И каждый новый день получается непохожим 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 эту фазу необходимо выполнить следующие три шага:

1. **Вскрыть карту кризиса:** переверните верхнюю карту колоды кризисов. Неблагоприятный эффект кризиса сработает в фазу колонии, если кризис не будет предотвращен. Сделать это можно, если игроки пожертвуют достаточное число карт нужного типа.
2. **Бросить кубики действий:** игроки возвращают в резерв все свои использованные и неиспользованные кубики действий, после чего получают 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 совершает своими выжившими определенные действия. В начале хода каждого игрока его сосед справа открывает 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 может выбрать цель атаки: зомби или другого выжившего, если тот находится в одной локации с атакующим. Если целью выбран зомби, убейте его и уберите его фигурку с поля. Затем бросьте кубик повреждений, чтобы определить, чем закончилось нападение для атаковавшего (см. «Бросок кубика повреждений» на стр. 11 и «Пример нападения на зомби» на стр. 9).

Если же 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, контролирующего этого выжившего (см. «Пример нападения на выжившего» на стр. 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 напасть одним своим выжившим на другого своего выжившего.

«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 НАПАДЕНИЯ НА 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 НАПАДЕНИЯ НА ВЫЖИВШЕГО



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 нападении на выжившего).



Атаковать беспомощных выживших тоже нельзя.

• **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 текущей локации, смотрит ее и выбирает один из следующих вариантов:

• добавить эту карту в руку и закончить поиск,

• «пошуметь», положив на пустую ячейку уровня шума в локации соответствующий жетон, и посмотреть еще одну карту. Просматривать дополнительные карты можно до тех пор, пока в локации остаются пустые ячейки для жетонов шума.

Когда игрок решит, что достаточно нашумел (или когда закончится место для жетонов шума), он должен взять в руку одну из набранных карт и поместить остальные под низ колоды карт предметов текущей локации. 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.

## ПРИМЕР ПОИСКА В ЛОКАЦИИ

См. «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 у 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 оказывается «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 в руку, а «Зажигалку» кладет под низ колоды карт предметов заправки.

- **Постройка баррикады:** чтобы возвести баррикаду, игрок должен выбрать в соответствующей локации своего выжившего, потратить кубик действий с любым значением и положить жетон баррикады на пустую ячейку перед входом в эту локацию.
- **Уборка мусора:** действие доступно, если хотя бы один выживший игрока находится в колонии. Чтобы убрать мусор, игрок должен потратить кубик действий с любым значением и удалить из игры 3 верхние карты со свалки.
- **Приманивание:** Тигрок может выбрать своего выжившего и потратить кубик с любым значением, чтобы переместить двух зомби из любой локации (только одной) на пустые ячейки у входа в локацию с выбранным выжившим.
- **Способность выжившего:** 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 иного), 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.

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

На некоторых картах предметов есть надпись «Экипировка». Такие карты не кладутся на свалку при розыгрыше. Вместо этого игрок может положить их рядом с любым из своих выживших, что позволяет этому выжившему использовать свойство данной карты. «Отобрать» карту уже нельзя, но можно пожертвовать ее для предотвращения кризиса или передать другому выжившему (см. ниже). Если выживший погибнет в колонии, все имевшиеся у него карты возвращаются в руку контролирующего его игрока. Если же он погибнет в локации за пределами колонии, его карты замешаются в колоду предметов локации, в которой он погиб.

Разыгрывать карты можно только в свой ход.

- **Пожертвовать карту, чтобы предотвратить кризис:** игрок может пожертвовать одну или несколько карт с руки и/или карт экипировки, которые есть у его выживших, чтобы предотвратить текущий кризис. Карты с руки кладутся лицом вниз, чтобы никто их не видел. Карты с символом, указанным на карте кризиса, помогают его предотвратить, карты с другими символами препятствуют этому.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** некоторые карты еды, если их разыграть, добавляются 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 один раз 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 локации, куда только что переместился выживший, распространяется заражение.

- **Потратить жетон еды:** игрок может потратить один или несколько жетонов еды, убрав их со склада, чтобы увеличить результат одного своего неиспользованного кубика действий на 1 за каждый жетон



- **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 вскрываются и разыгрываются. Полученные таким образом карты нельзя использовать 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 ход и оно уже было использовано, после передачи предмета другому выжившему оно остается недоступным.

- **Проголосовать за изгнание:** один раз за 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 стр. 14).

## КУБИК ПОВРЕЖДЕНИЙ



Сразу после того, как выживший переместится в новую локацию или убьет зомби, игрок должен бросить кубик повреждений. На каждой грани кубика указан определенный эффект, который применяется сразу же после броска.

### Свойства 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. В начале каждого вашего хода все ваши выжившие с одним или несколькими такими жетонами получают по 1 дополнительному жетону раны.
- **Укус:** выживший умирает, распространяется заражение.

### Распространение заражения

Когда выживший погибает от укуса, инфекция поражает выжившего с самым низким влиянием, находящегося в той же локации, что и укушенный. Игрок, контролирующий потенциальную жертву заражения, должен выбрать один из двух вариантов:

- 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 погибнет, 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:** когда выживший умирает 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» применима только 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). Игрок, делающий в этот момент ход, должен выбрать один из них. Этот вариант немедленно разыгрывается, а карта удаляется из игры. Если игрок не может выполнить условия какого-либо 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 в колоде определенную карту, то колода сразу после этого перетасовывается.

## ПРИМЕР ПРЕДОТВРАЩЕНИЯ КРИЗИСА

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

2. Для этой цели пожертвованы четыре карты. Перетасовав и вскрыв их, игроки 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 предотвратить не удастся.



## ФАЗА КОЛОНИИ

В фазу 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 считаются.

**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 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) понижайте моральный дух на 1.

3. **Предотвратите кризис:** перетасуйте карты, пожертвованные для предотвращения кризиса в фазу 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, отнимает 1 очко от общей суммы. Если после вскрытия всех карт оказывается, что общее количество очков меньше количества игроков, наступает кризис. Если же сумма очков равна или превышает число игроков, то кризис считается предотвращенным. Кроме того, если количество очков превышает количество 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 (в том числе беспомощных), округляя в большую сторону. Затем добавьте в каждую из локаций за пределами колонии по 1 зомби за каждого выжившего в этой локации. Далее уберите из локаций все жетоны шума (по 1 жетону заразы), бросая кубик действий за каждый жетон и добавляя по 1 зомби в эту локацию всякий раз, когда выпадает 3 или меньше (см. «Пример добавления зомби» на следующей странице).

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. Затем начинается новый раунд — с фазы вскрытия новой карты кризиса.



## ПРИМЕР ДОБАВЛЕНИЯ ЗОМБИ

## 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, где нужно поместить зомби, нет пустых ячеек, но есть жетон баррикады, снимите этот жетон и уберите его 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 выживший (в том числе беспомощный) погибает, 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 умирает от первой же атаки. Если он погиб в результате атаки выжившего или его уничтожил эффект карты, игрок, выживший которого убил зомби, бросает кубик повреждений и применяет результат к этому выжившему. Если зомби убили в колонии, выберите любого зомби с любой площадки перед входом и уберите его с игрового поля.

Покинувшие игровое поле зомби всегда возвращаются в резерв неиспользованных зомби.



1. На этапе добавления зомби в колонию находятся 14 выживших, а значит, нужно добавить 7 оживших мертвецов. 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 еще одного выжившего. Всякий раз, когда в игру добавляется выживший, его фигурка устанавливается в зону «Жители колонии». Игрок, у которого появляется новый выживший, может сыграть им уже на текущем ходу, но кубик действий за него бросается 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, выживший погибает.
- Если выживший получил 3 или больше ран, он погибает.
- Если на кубике повреждений выпал укус, выживший погибает.
- Некоторые эффекты карт могут убить выжившего.

Если выживший погиб, уберите его фигурку с игрового поля, понизьте моральный дух на 1 и удалите карту выжившего из игры. Если у персонажа имелись карты и на момент гибели он находился в колонии, эти карты возвращаются в руку игрока, который его контролировал. Если же выживший погибает вне колонии, карты замешиваются в колоду предметов той локации, где это произошло.

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

Если у игрока умирает или по той или иной причине выбывает 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 убит беспомощный выживший (в результате действия карты или из-за того, что в колонию с одними беспомощными выжившими прорвался зомби), уберите жетон беспомощного выжившего с игрового поля и понизьте моральный дух на 1.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** некоторые эффекты карт могут вывести выживших из игры. Но это не то же самое, что гибель; 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, изгнанный должен сразу же взять 1 карту секретных целей изгнанных. Эта карта корректирует его секретную цель. Изгнанный игрок должен переместить всех своих выживших, находящихся в колонии, за ее пределы в любые локации по своему выбору, руководствуясь обычными правилами перемещения. 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 нужно добавить в колонию жетоны беспомощных выживших, они не добавляются.
- Если изгнанному игроку после разыгрывания карты предмета необходимо 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 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 гибнут выжившие 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, считаются победителями, а прочие 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 находится на отметке 0 (достижение основной цели опять же не проверяется).

## ГОЛОСОВАНИЕ

Во время партии от игроков может потребоваться проголосовать за какое-то решение, подняв или опустив большой палец: либо после объявления голосования за изгнание, либо по требованию карты «перекрестка». Игроки могут обсуждать решение перед голосованием. Когда все будут готовы, игроки считают от трех до нуля и одновременно поднимают или опускают большие пальцы.

## 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 лекарств, чтобы предотвратить ранение, она играет только после того, как оно будет получено. Следовательно, если выживший получил третью рану, его нельзя спасти с помощью карты лекарств, поскольку он уже мертв.*

## БРОСОК КУБИКА

Многие карты требуют броска кубика для определения того, каким будет эффект этой карты. Всякий раз, когда согласно карте нужно бросить кубик, возьмите кубик действия, не используемый игроками. После определения результата, верните кубик в число не используемых.

## ОТЫГРЫШ РОЛИ, СЕКРЕТНЫЕ ЦЕЛИ И БАЛАНС ИГРЫ

В игре «Мертвый сезон» каждый из игроков берет на себя роль выжившего в зомби-апокалипсисе. Этот выживший 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 этой группы выживших на изгнание из колонии. Некоторые секретные цели могут оказаться для вас 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 с символом некооперативного варианта в правом нижнем углу.



символ некооперативного варианта

### ВАРИАНТ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Аналогичен кооперативному варианту, но при подготовке каждый игрок получает по 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 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 благодатная 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 мрази.»

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 вернуть. 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 назвали его колонией, в этом не было и следа горькой насмешки, что уже говорит о многом. 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... О, 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 той орды, 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. И так, 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. Сейчас 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 горючее где для этого взять?! Прогуляйся пешком, дурень, авось согреешься! Тыфу 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 перепадают лишь объедки, которые удается 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 колонии 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 попросту 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 встают 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.

## П11 – ОБЖОРСТВО

Каждое утро я становлюсь перед зеркалом и упиваюсь видом своего гладкого обнаженного тела, вспоминая исхудавшие лица и торчащие ребра окружающих. На то, чтобы выжить, пищи им хватает, 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 раскроют. Душа моя ликует, ведь мой живот полон, а животы остальных лишь жалобно урчат от голода. Я гляжу в зеркало и с любовью оглаживаю свое тело, особенно те его части, что выглядят особенно пухло и роскошно. Обожаю складки на талии и небольшое брюшко, которое сумел отрастить. Что за сладостное 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 устроено, 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 чудесные 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 поаплодировать 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 откладывая на завтра то, что можно сделать сегодня. Ну-ну, зачем же сверлить меня

злыми взглядами? Ребята, вы прекрасно тут все обустроили и, уверен, сумеете сделать это еще раз. А может быть, вас убьют. Против этого я тоже не возражаю. 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 убираться. Что? Бросьте... Я знал, что кто-нибудь это скажет. Конечно, то, что я прихватывал вещички то тут, то там, могло ускорить развал колонии, но какая, черт подери, разница, 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 остаток 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 приходиться и приходиться, а те, кто пока жив, продолжат 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 драгоценные 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

Услышите все! Ныне занимается заря новой эпохи! В ветхозаветные времена Господь послал ангелов Своих, дабы покарала 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 боле отравы, что вползла аспидом в души наши. И да приимем телом, сердцем и душою мы мертвецов алчущих, сих грешников, что не перенесли испытания Господни. Ибо знаем: они суть воплощение справедливой кары неправедным.

## 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 выполняется 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, дуралии. 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 — всё в тебе воплощает мой идеал. И каково же мне пришлось, когда я стал подзревать, 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! Всё 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 выживших	14
Голосование за изгнание	11
Голосование	15
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
Преодоление кризиса	12
Приманивание	10
Проверка мусора	12
Проверка основной цели	12,13
Просьба	11
Распространение заражения	11
Разыгрывание карты	10
Способность выжившего	10
Текст на карте	15
Убийство зомби	13
Уборка мусора	10
Условия победы и поражения	14,15
Ход игрока	8

## НАД РУССКОЙ ВЕРСИЕЙ РАБОТАЛИ

**Перевод:** Джей, Юаноним, Алексей Абрамов,  
Дмитрий Скородихин

**Вычитка и корректура:** Джей, Юаноним, Анна  
Полянская (Ллиотар), Илья Олейников,  
Александр Петрунин, Алексей Кошелев

**Перевод обложки:** Юаноним

**Верстка:** Ирина Солдатова



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

© 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 зарегистрированными 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

**Продюсер:** Колби Доч

**Художник:** Фернанда Суарес

**Сценарист:** м-р Бистро

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

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

## 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 McCleese, 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" Largent 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 Tittermery, Kevin Kortekaas, Tom Heffernan, Tim Fowler, Jason "Jay" Farrer, Paul Melian, Ralin Trosclair, Rusty Trosclair, 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 Petriela, 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.