



МЕРТВЫЙ СЕЗОН

ДОЛГАЯ НОЧЬ

ПРАВИЛА ИГРЫ

 **Plaid Hat**
Games

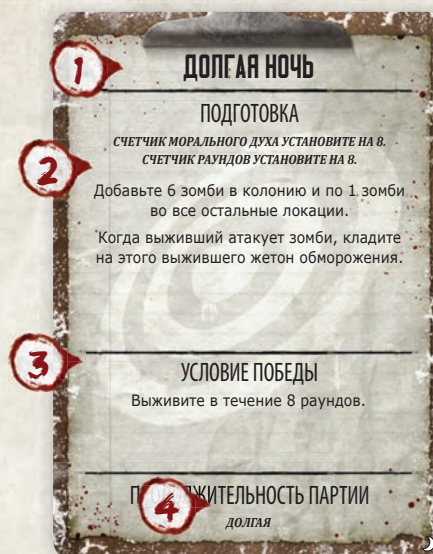
ЧТО НОВЕЬКОГО?

Если вы уже играли в «Мертвый сезон» и хотите узнать, что нового появилось в игре «Мертвый сезон. Долгая ночь», сразу смотрите раздел «Во власти долгой ночи...» на с. 16.

КОМПОНЕНТЫ

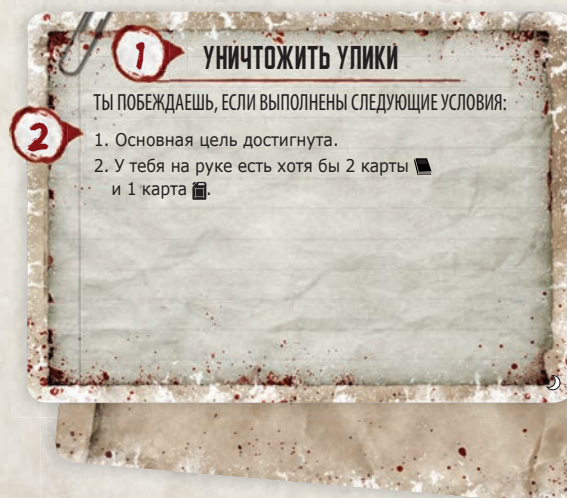
- 8 двусторонних карт основных целей
- 24 карты секретных целей
- 20 карт выживших
- 11 карт секретных целей предателей
- 5 карт секретных целей изгнанных
- 5 планшетов игроков
- 1 жетон первого игрока
- 25 карт стартовых предметов
- 20 карт предметов полицейского участка
- 20 карт предметов продуктового магазина
- 20 карт предметов школы
- 20 карт предметов заправки
- 20 карт предметов библиотеки
- 20 карт предметов больницы
- 20 карт предметов «Рэксона»
- 22 карты кризисов
- 10 карт улучшений
- 12 карт экспериментов
- 6 карт побочных эффектов
- 61 карта «перекрестка»
- 9 карт «перекрестков» со взрослыми темами
- 29 жетонов ран
- 20 жетонов беспомощных выживших
- 20 жетонов еды
- 32 жетона шума
- 21 жетон баррикады
- 6 жетонов голода
- 10 жетонов улучшений
- 12 жетонов материалов
- 12 жетонов отчаяния
- 2 жетона для счетчиков
- 20 фигурок бандитов
- 30 фигурок зомби
- 19 фигурок зомби-мутантов
- 30 жетонов зомби
- 20 фигурок выживших
- 100 пластиковых подставок для фигурок
- 1 поле колонии
- 9 планшетов локаций (включая кладбище)
- 1 буклет с правилами
- 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»: 45—90 минут.
«Средняя»: 90—120 минут.
«Долгая»: 120—210 минут.

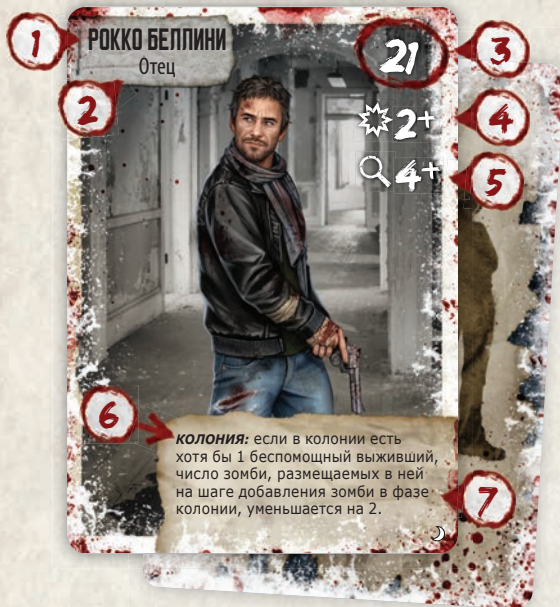
КАРТЫ СЕКРЕТНЫХ ЦЕЛЕЙ



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

ПРИМЕЧАНИЕ: на картах игры «Мертвый сезон. Долгая ночь» в правом нижнем углу нарисован значок месяца, чтобы их можно было отличить от карт других игр серии «Мертвый сезон».

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 быть 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 розыгрыше 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 игрока.
- 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:** 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.
5. **Размещение бандитов:** эти числа определяют номера локаций, в которые помещаются бандиты при игре с модулем «Бандиты».

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: на одной стороне жетона изображена обычная баррикада, на другой — взрывная ловушка.



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



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



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



Жетоны отчаяния: выкладываются на карты выживших благодаря эффектам карт. Жетон отчаяния — это рана, от которой можно избавиться только за счет эффекта, убирающего именно жетоны отчаяния.



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



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



Жетоны материалов: выкладываются на карты улучшений, чтобы отмечать степень их готовности.



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

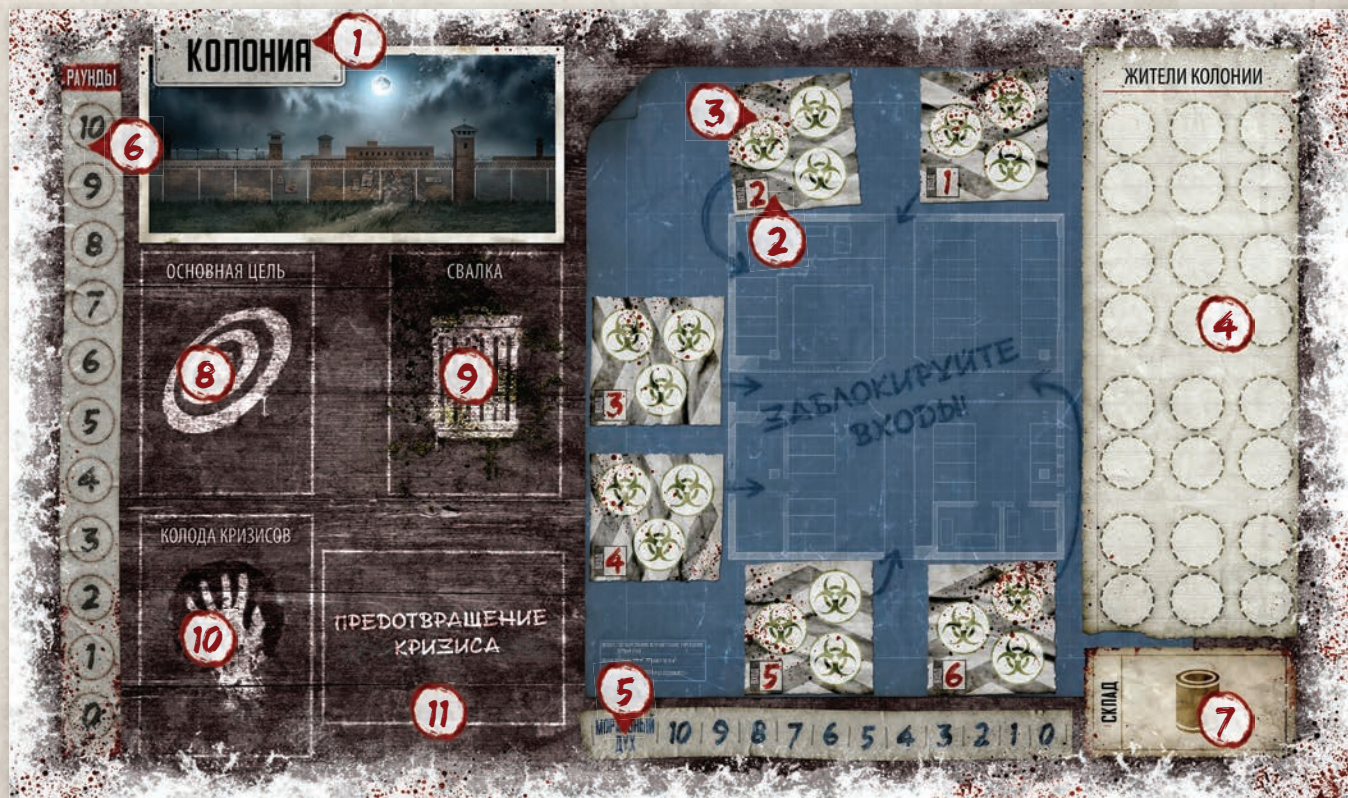
Кубик повреждений: его бросают в различных игровых ситуациях, чтобы определить, был ли выживший ранен, или укушен, или получил обморожение.



Жетоны беспомощных выживших: представляют собой беспомощных членов общины. С одной стороны изображены обычные беспомощные выжившие, с другой — гневные беспомощные выжившие.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

состоит из поля колонии и планшетов отдельных 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, баррикады и взрывные ловушки.
4. **Ячейки для выживших:** на них размещаются выжившие и беспомощные 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.

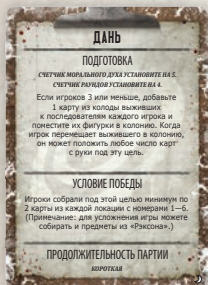
ПЛАНШЕТЫ ЛОКАЦИЙ

1. **Название:** название локации.
2. **Ячейки для выживших:** на них размещаются выжившие.
3. **Площадка перед входом:** на ее ячейки добавляются зомби, баррикады и взрывные ловушки.
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.

ПРИМЕЧАНИЕ: кладбище выглядит как еще одна локация, но на деле это просто место для размещения карт и фигурок убитых выживших. Кладбище не влияет на игровой процесс, однако некоторые карты «перекрестков» могут это изменить.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите поле колонии, 6 планшетов локаций и кладбище 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 «Дань».



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 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, 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 колднии, в зоне «Жители колонии».

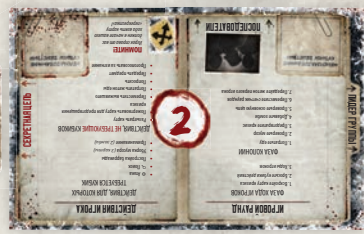
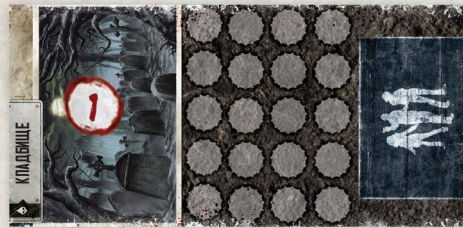
13. Разделите оставшиеся фигурки и жетоны по типу и разместите их в пределах досягаемости всех игроков.
14. Игрок, чей лидер группы имеет самое высокое влияние, получает жетон первого игрока и начинает первый раунд.



«Ты ведь любишь читать? Я так просто обожаю. А ведь многие считают, что читать правила — занятие нудное и скучное. Но мы-то знаем, в чем тут фишка, правда?»

Эмма Хан

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 (вскройте) 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 атакованного (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.

«Они забili все входы.
• Нам придется пойти
и разобраться. Не забы-
• вайте, паника убивает
• быстрее, чем зомби.
• Не теряйте голову!»

Рокко Беллини



ПРИМЕР АТАКИ ЗОМБИ



1. У игрока А есть выжившая Джия Наджар. Джия в школе, и игрок А решает атаковать зомби в этой локации.
2. Показатель атаки Джии 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 Джии.



ПРИМЕР АТАКИ ВЫШИВШЕГО



1. Джия Наджар вернулась в школу, и игрок А хочет, чтобы она атаковала Рокко Беллини, выжившего, принадлежащего игроку Б.
2. Показатель атаки Джии 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 Рокко (2+).
4. Игрок Б кладет жетон раны на карту Рокко, 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 Альфонсо Ортега. В данный момент Альфонсо в полицейском участке, и игрок надеется найти там топливо.
2. Показатель поиска у Альфонсо равен 5+. Игрок А тратит кубик действий со значением 5 (что выше или равно показателю поиска Альфонсо).
3. Игрок А берет верхнюю карту из колоды карт предметов полицейского участка — это «Зажигалка».
4. Все еще надеясь найти карту с символом топлива, игрок А кладет жетон шума на пустую ячейку уровня шума полицейского участка, берет еще одну карту из колоды карт предметов полицейского участка и видит, что это нужная ему карта «Топливо или поджог». Игрок А добавляет ее на руку, а «Зажигалку» кладет под низ колоды карт предметов полицейского участка.

- **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 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, 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 (контролировавшего его) 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.

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

- **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:** один раз 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 сразу же 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.

«...»

- (Блю не очень разговорчива.
- Она шимпанзе. Но не совсем обычная.)

Блю



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). Делаящий 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.

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 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 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 подбрасывайте его, словно монетку. Если жетон падает стороной с «!!!» вверх, 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.

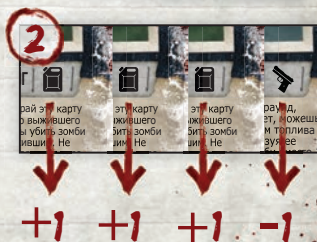
6. **Переместите счетчик раундов:** подвиньте жетон раундов вниз на 1 пункт. Если он переместился на 0, игра тут же заканчивается.

ПРИМЕР ПРЕДОТВРАЩЕНИЯ КРИЗИСА

1. При игре втроем открывается карта кризиса «Спланированный удар». 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 предотвратить не удастся.

7. **Передайте жетон первого игрока:** в конце каждого раунда любой игрок может объявить голосование за отмену передачи жетона первого игрока. Если голосование проходит успешно, жетон первого игрока остается у текущего владельца, в противном же случае — передается игроку справа. Новый раунд начинается с фазы хода игроков, с шага вскрытия 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 (взрывных ловушек), 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 локациях 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. Убив 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 и отчаяния), 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 откладываются на кладбище. 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 выживший убит в логове бандитов, его карты предметов добавляются в схрон. Карты побочных эффектов убитого выжившего возвращаются в колоду побочных эффектов.

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 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 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 базовой игры «Мертвый сезон» следует читать как «один раз в раунд».*

СЛУЧАЙНЫЕ ЛОКАЦИИ

Некоторые карты могут потребовать определить случайную локацию. Для этого бросьте обычный кубик, выпавшее значение покажет номер случайной локации. Локации с номером больше 6 и колонию (у которой вообще нет номера) выбрать в качестве случайных нельзя.

ПРОСМОТРЕТЬ КОЛОДУ

Если какой-либо игровой эффект требует от игрока просмотреть колоду предметов определенной локации и найти в ней что-то, то сразу после этого игрок должен перемешать колоду.

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

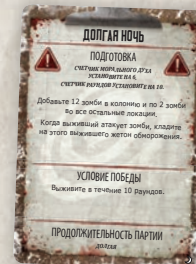
Аналогичен кооперативному варианту, но при подготовке каждый игрок получает 7 карт стартовых предметов вместо 5, а также 4 выживших, из которых оставляет 3 вместо 2.

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.

ВО ВЛАСТИ ДОЛГОЙ НОЧИ...

В игре «Мертвый сезон. Долгая ночь» действуют слегка дополненные и измененные правила базовой игры «Мертвый сезон». Часть новых правил применяется в каждой игровой партии. Кроме того, в состав игры входят 3 модуля, которые можно использовать по желанию. Каждый модуль включает в себя свои компоненты и правила.

ПОДГОТОВКА К «ДОЛГОЙ НОЧИ»

Перед началом подготовки к игре «Мертвый сезон. Долгая ночь» решите, какие модули вы будете использовать. Можно добавить все или несколько модулей в любых сочетаниях или вообще не добавлять ни одного. Для начала отберите все карты со значком месяца в нижнем правом углу. Затем добавьте к ним карты, отмеченные значками выбранных модулей.



При желании вы можете использовать все карты и компоненты из базовой игры «Мертвый сезон». Объединив колоды предметов из разных игр серии «Мертвый сезон», перемешайте по отдельности получившиеся колоды предметов и отложите из них по 20 карт лицом вниз в соответствующие локации. Оставшиеся карты уберите из игры.

ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: подобное комбинирование карт может как упростить, так и усложнить игру. Если хотите, можете сами решить, какие карты убрать, а какие добавить, чтобы сделать игру такой, какой вам хочется.

Некоторые карты предметов из «Долгой ночи» можно использовать несколькими способами. Если одно из свойств такого предмета относится к не используемому вами модулю, просто игнорируйте это свойство.

Если вы играете без модуля «Бандиты», не обращайте внимания на соответствующую часть карт кризисов.

ОБЩИЕ НОВЫЕ ПРАВИЛА

Эти правила действуют во всех партиях, вне зависимости от того, используются ли в партии какие-либо модули.

ГОЛОСОВАНИЕ ЗА ПЕРВОГО ИГРОКА

В конце каждого раунда любой игрок может объявить голосование за отмену передачи жетона первого игрока. Если голосование проходит успешно, жетон первого игрока остается у текущего владельца.

СЛУЧАЙНЫЕ ЛОКАЦИИ

Некоторые карты могут потребовать определить случайную локацию. Для этого бросьте обычный

кубик, выпавшее число покажет номер случайной локации. Локации с номером больше 6 и колонию (у которой вообще нет номера) выбрать в качестве случайных нельзя.

КЛАДБИЩЕ

Кладбище выглядит как еще одна локация, но на деле это просто место для размещения карт и фигурок убитых выживших. Кладбище не влияет на игровой процесс, однако некоторые карты «перекрестков» могут это изменить.



ОТЧАЯНИЕ

Некоторые карты «перекрестков», карты кризисов и определенные игровые эффекты могут довести выжившего до отчаяния. Каждый раз, когда такое происходит, на его карту кладется жетон отчаяния.



Жетон отчаяния считается обычной раной, однако его нельзя убрать за счет эффекта, позволяющего избавиться от раны (любого типа). Жетон отчаяния способен убрать лишь эффект, действующий именно на жетоны отчаяния.

ГНЕВНЫЕ БЕСПОМОЩНЫЕ ВЫЖИВШИЕ

Беспомощные выжившие могут впасть в гнев (или быть гневными изначально) из-за действия карт «перекрестков», карт кризисов и определенных игровых эффектов. Если такое происходит, жетон беспомощного выжившего переворачивается «гневной» стороной вверх.

Гневные беспомощные выжившие считаются за двух беспомощных выживших при подсчете выживших во время шагов «Потратьте еду» и «Добавьте зомби» в фазе колонии.



Активный игрок может перевернуть жетон гневного беспомощного выжившего на сторону с обычным беспомощным выжившим, если в качестве отдельного действия положит карту «Лекарства» на свалку, не используя ее свойство.

ВЗРЫВНЫЕ ЛОВУШКИ

Некоторые игровые эффекты позволяют класть жетоны взрывных ловушек на ячейки входов в локацию. Взрывная ловушка действует как баррикада, однако, когда ее место должен занять зомби, она взрывается и вместе с жетоном ловушки убираются все зомби, уже находящиеся у этого входа в локацию.



ИГРОВЫЕ МОДУЛИ

ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: в игре есть особые сценарии (см. с. 20), которые познакомят вас с правилами новых модулей «Долгой ночи», поэтому изучать сразу все новые правила необязательно.

Модули можно добавлять в игру и убирать из нее в любых комбинациях и количествах. Компоненты каждого модуля отмечены значком этого модуля. Правила подготовки к игре с модулями описываются ниже, отдельно для каждого из модулей.

МОДУЛЬ «УЛУЧШЕНИЯ»

Улучшения облегчают жизнь в колонии. При подготовке к игре с этим модулем сделайте следующее:

1. Добавьте в соответствующие колоды карты, помеченные значком молотка.
2. Перед началом игры перемешайте колоду улучшений и выложите из нее 4 карты лицом вверх рядом с полем колонии.



Во время игры предметы и определенные игровые эффекты позволяют игрокам выкладывать на улучшения жетоны материалов. Если в какой-то момент игры количество жетонов материалов на карте улучшения становится больше или равным указанному на ней числу, тут же кладите жетон этого улучшения на поле колонии (в зону с планом тюрьмы). Улучшение считается сделанным, и его эффект сразу же вступает в силу. Уберите карту сделанного улучшения куда-нибудь в сторону (она выходит из игры) и положите вместо нее новую карту с верха колоды улучшений.

МОДУЛЬ «БАНДИТЫ»

Бандиты — это люди, которыми управляет сама игра. Они появляются в локациях за пределами колонии, занимая пустые ячейки для выживших. При подготовке к игре с этим модулем сделайте следующее:

1. Добавьте в соответствующие колоды карты, помеченные значком бандита.
2. Добавьте в игру локацию «Логово бандитов». У нее нет своей колоды предметов.
3. Поместите фигурки бандитов рядом с логовом бандитов.



Бандиты влияют на игру описанными дальше способами.

РАЗМЕЩЕНИЕ БАНДИТОВ

Открыв новую карту кризиса в фазе хода игроков, выставьте 1 бандита на свободную ячейку для выжившего в каждой локации, номер которой указан на этой карте кризиса. Если в локации нет свободных ячеек для выживших, бандит в ней не размещается.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы хотите использовать карты кризисов из базовой игры, на которых не указаны номера локаций для бандитов, то при открытии подобной карты можете размещать 2 бандитов в случайных локациях. Или, если хотите немного упростить игру, можете вообще не размещать бандитов в таких раундах.

НАПАДЕНИЕ НА БАНДИТА

Выполняя действие атаки, вы можете выбрать целью бандита, находящегося в одной локации с вашим выжившим. Следуйте всем обычным правилам, которые применялись бы при атаке другого выжившего с показателем атаки 4. Если атака прошла успешно, уберите фигурку бандита из игры.

ДОБАВЛЕНИЕ ЗОМБИ

Во время шага добавления зомби в фазе колонии бандиты учитываются как выжившие. Если происходит прорыв и в локации нет выживших, уберите всех бандитов из этой локации.

ЗАХВАТ РЕСУРСОВ

После завершения шага добавления зомби в фазе колонии бандиты захватывают ресурсы. За каждого бандита возьмите 1 карту из колоды предметов его локации и положите ее лицом вверх в логово бандитов.

ЛОГОВО БАНДИТОВ

Логово бандитов — это особая локация. Для взаимодействия с ней следуйте указаниям на ее планшете.



ГЛАВАРЬ БАНДИТОВ

Изгнанный игрок, не являющийся предателем, становится главарем бандитов. К правилам, связанным с изгнанными игроками, добавляется еще одно: после открытия карты кризиса в фазе хода игроков изгнанный игрок сам решает, где именно разместить бандитов (если они размещаются).

МОДУЛЬ «РЭКСОН»

«Рэксон» — новая локация с особыми правилами. При подготовке к игре с этим модулем сделайте следующее:

1. Добавьте в соответствующие колоды карты кризисов, выживших, «перекрестков» и целей, помеченные значком черепа с костями.
2. Добавьте в игру локацию «Рэксон» и подготовьте ее колоду предметов по обычным правилам.
3. Перемешайте колоду экспериментов и положите ее на локацию «Рэксон» аудиозаписями вверх. Игрокам всегда виден текст аудиозаписи самой верхней карты эксперимента.
4. Возьмите колоду побочных эффектов и положите ее рядом с локацией. Перемешивать ее необязательно, игроки могут просматривать ее в любое время.



ПОИСК В «РЭКСОНЕ»

После каждого поиска в «Рэксоне» вы должны бросить кубик повреждений за выжившего, выполнявшего этот поиск.

ЭФФЕКТЫ КАРТ ТАБЛЕТОК

Благодаря картам таблеток из колоды предметов «Рэксона», ваши выжившие могут получить карты побочных эффектов. Для применения эффекта события с карты таблетки сделайте следующее:

1. Выберите одного своего выжившего, который примет таблетку.
2. Бросьте кубик и следуйте указаниям на карте.
3. Если на карте написано, что на выжившего действует отрицательный или положительный эффект таблетки, найдите указанную карту в колоде побочных эффектов и положите ее рядом с выбранным выжившим. Избавиться от карты побочного эффекта нельзя.

КОД СДЕРЖИВАНИЯ

Каждый раунд из комплекса «Рэксон» пытаются вырваться существа, появившиеся в результате кошмарных экспериментов, однако игроки способны удержать их внутри.

Если у игрока есть выживший в локации «Рэксон», то во время своего хода он может положить на ее планшет любое число своих неиспользованных кубиков действий.

Если в начале фазы колонии в локации «Рэксон» лежат 2 кубика действий со значениями, соответствующими коду сдерживания, который указан на верхней карте колоды экспериментов, все игроки голосуют за один из вариантов, а затем выполняют то, за что проголосовало большинство:

- Палец вверх: сбросить верхнюю карту эксперимента, не применяя ее эффект.
- Палец вниз: первый игрок выбирает одну из локаций (включая колонию). Число зомби, размещаемых в этой локации во время шага добавления зомби в фазе колонии, уменьшается на 3.

НЕВЕРНЫЙ КОД СДЕРЖИВАНИЯ ИЛИ ПАЛЕЦ ВНИЗ

Если в начале фазы колонии на планшете локации «Рэксон» нет 2 кубиков действий со значениями, соответствующими коду сдерживания, или если был выбран вариант «палец вниз», разместите на поле зомби-мутантов, указанных на верхней карте колоды экспериментов. Если нужно разместить больше одного зомби, то местоположение каждого из них определяется отдельным броском.

Если на площадке у входа нет свободной ячейки для зомби-мутанта, действуйте как обычно: активируйте взрывные ловушки, уберите баррикады, разыграйте прорыв, не добавляя зомби-мутанта в локацию (если это был единственный зомби-мутант, сбросьте карту эксперимента).

Разместив одного или нескольких зомби-мутантов, переверните карту эксперимента на сторону со столкновением и положите ее рядом с колонией так, чтобы она была хорошо видна всем игрокам.

Зомби-мутантов можно убить только обычной атакой. Взрывные ловушки и прочие игровые эффекты (предметы, способности выживших и т. д.), которые могут убить зомби, но не связаны с действием атаки, на зомби-мутантов не влияют. Зомби-мутанты перемещаются лишь эффектами, указанными на их картах столкновений. Если в локации помимо зомби-мутанта есть обычные зомби, выжившие или бандиты, то, выполняя атаку, вы обязаны выбирать целью зомби-мутанта.

После атаки зомби-мутанта за выжившего, как обычно, бросается кубик повреждений (если только его способность, предмет или игровой эффект не позволяет этого не делать). После этого, если выживший не убит, бросьте обычный кубик и разыграйте соответствующий эффект с карты столкновения зомби-мутанта. Когда на игровом поле не останется ни одной фигурки зомби-мутанта, связанной с текущей картой столкновения, сбросьте ее.





КОГОТЬ



ОХОТНИК



СОБИРАТЕЛЬ



МОРОЗНЫЙ ХОДОК



ТАНК



КРИКУН



ПЕРЕНОСЧИЦА



ГИДРА



ИЩЕЦ



ТОЛСТЯК



ВОНЮЧКА



СИРЕНА

ОСОБЫЕ СЦЕНАРИИ «ДОЛГОЙ НОЧИ»

Эти сценарии и соответствующие им карты особых основных целей познакомят вас с правилами и сюжетом модулей «Рэксон» и «Бандиты», входящих в состав игры «Долгая ночь». Советуем использовать эти цели, когда вы будете играть с этими модулями впервые.

При подготовке к сценарию следуйте всем указаниям, изложенным в его описании. Можете не читать заранее все особые правила того или иного модуля, сценарий сам подскажет вам, когда и к каким правилам следует обратиться.

ОБЕЗЬЯНА И КОД

Это вводный сценарий для модуля «Рэксон». Для подготовки к игре с этим модулем следуйте указаниям на с. 18, дополнительно выполняя следующее:

1. Поместите баррикады на все ячейки локации «Рэксон» (на ячейки входов и на ячейки для выживших). В начале игры выжившие не могут перемещаться в «Рэксон». Правила, относящиеся к картам таблеток и кодам сдерживания, пока не действуют.
2. Найдите в колоде выживших карты Блю и Эммы Хан и отложите их в сторону.
3. Вместо обычной карты основной цели используйте карту особой основной цели P1.
4. Перед началом игры один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Колония начинала походить на дом. И многие убедили себя, что так оно и есть, совершенно не понимая, к чему ведет подобный самообман. На самом деле, чем больше и основательнее становилась колония, тем больше шума она производила и тем больше мертвяков приходило к нам на огонек. Баррикады со своей задачей пока справлялись, но беда в том, что, когда имеешь дело с зомби, качество ничто по сравнению с количеством.

В ту ночь, когда Эмма подарила нам надежду, я как раз подумывал свалить. Не знаю где, но она раздобыла план комплекса «Рэксон Фармасьютикалс». Я-то всегда считал, что «Рэксон» — это какая-то пилюлькаина контора, но, судя по этому плану, чем там только ни занимались: и медицинскими исследованиями, и экспериментальными технологиями, и даже разработкой оружия.

Добавьте фигурку Эммы Хан в колонию, а ее карту — к картам последователей первого игрока. Найдите в колоде предметов «Рэксона» карту «План „Рэксона“» и положите ее рядом с Эммой.

Прежде мы и не думали соваться в «Рэксон», да и как? Вход был законопачен на славу. Однако теперь, точно зная, что поход в комплекс не был бы бесполезен, мы решили найти то, что помогло бы вынести вход. В идеале, если нам это удастся, мы отыщем кучу полезностей, которые помогут класть зомбарей еще на подходе к колонии. Но даже если не выгорит, звук взрыва хоть ненадолго отвлечет это гнилье от колонии, а ведь даже временная передышка по нашим временам — это не так уж и плохо.

Теперь вы можете начать игру, используя в качестве основной цели карту особой основной цели P1.

СЛЕДУЮЩИЕ ЧАСТИ ТЕКСТА ЗАЧИТЫВАЮТСЯ ПОСЛЕ ДОСТИЖЕНИЯ ОСОБОЙ ОСНОВНОЙ ЦЕЛИ P1. ИХ ДОЛЖЕН ЧИТАТЬ (И ВЫПОЛНЯТЬ НАПИСАННОЕ) ИГРОК С НАИМЕНЬШИМ ЧИСЛОМ ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ. ЕСЛИ ТАКИХ ИГРОКОВ НЕСКОЛЬКО, ТЕКСТ ЗАЧИТЫВАЕТ ТОТ ИЗ НИХ, КТО УПРАВЛЯЕТ ВЫЖИВШИМ С НАИБОЛЬШИМ ВЛИЯНИЕМ.

Нас качнуло взрывной волной, а небо озарилось ослепительной вспышкой. Столб пламени был виден даже из колонии. Кутру дым рассеялся, и я отправился в «Рэксон». Было приятно видеть, что вокруг колонии ошивалось уже не так много зомби. Вход в «Рэксон» оказался разворочен и пуст, и я осторожно проскользнул внутрь.

Уберите все баррикады с локации «Рэксон» и поместите туда своего выжившего. Теперь игроки могут перемещаться в эту локацию и вести в ней поиск (см. «Поиск в Рэксоне» на с. 18). Уберите 3 любых зомби из колонии и поместите их в «Рэксон».


Я свернул за угол и чуть не врезался в какое-то существо, которое начало истошно вопить. Я инстинктивно отпрянул назад, но передо мной был всего лишь шимпанзе. В крике обезьяны звучала злоба, однако в глазах ощущался страх. Они как будто умоляли о помощи.

Обезьяна прихрамывая побежала дальше, потом остановилась и выжидающе посмотрела на меня... Я понял, что она зовет меня за собой. Она привела меня в комнату рядом со входом, пострадавшую из-за нашего взрыва, и кинулась разгребать завал в углу. Лапа обезьяны была искалечена, поэтому получалось у нее не очень хорошо. Неожиданно из-под завала раздался слабый голос: «Скорее, Блю... Умница... Скорее, я истекаю кровью... Не знаю, сколько... я еще...»

Голос затих, и Блю пронзительно заверещала. Ее паника передалась и мне, и я бросился к завалу.

Добавьте карту Блю к картам ваших последователей и поставьте ее фигурку в «Рэксон» (если там нет свободного места, верните в колонию одного выжившего по выбору первого игрока,

это не считается перемещением). Положите на Блю 1 жетон раны. В начале следующего раунда уберите карту особой цели P1 из игры и выложите на поле колонии карту особой цели P2. Чтобы спасти друга Блю, нужно достичь этой цели.

Прочитайте и начните использовать правило розыгрыша карт  из колоды предметов «Рэксона» (см. «Эффекты карт таблеток» на с. 18). Не используйте правило кода сдерживания.

Продолжайте игру, используя в качестве основной цели карту особой основной цели P2.

ЭТОТ ТЕКСТ ЗАЧИТЫВАЕТСЯ ПОСЛЕ ДОСТИЖЕНИЯ ОСОБОЙ ОСНОВНОЙ ЦЕЛИ P2.

Совместными усилиями мы откопали приятеля Блю — живым, хотя отнюдь не невредимым. Ему изрядно досталось, а его седые всклокоченные волосы и борода пропитались кровью из глубоких порезов на шее и лице. Он стонал от боли, но сознание к нему не возвращалось. Блю места себе не находила.

Уберите все кубики, находящиеся на планшете локации «Рэксон». Возьмите все фигурки выживших из этой локации и поместите их в колонию.

Наконец старик очнулся. Говорил он с явным трудом:

— Блю, милая... Спасибо тебе, моя умница...

Блю положила голову ему на грудь. Старик медленно повернул ко мне лицо.

— Где... где мы? В «Рэксоне»?

— Вы в колонии, вместе с другими выжившими, — ответил я. — Мы решили, что здесь будет безопаснее. В «Рэксоне» теперь кругом шныряют мертвяки, а вход нараспашку.

— Мертвяки... — повторил он задумчиво. А потом вдруг лихорадочно затараторил. — Наши твари! Скорее! Надо в «Рэксон»! Они же сбегут! — он попытался вскочить, но боль пригвоздила его к кровати. — Код... код сдерживания...

— Слушайте, ничего я ни про каких «котов» не знаю, но уверен, что в «Рэксоне» сейчас натуральная вечеринка в стиле зомби, с блэджком и мухами, зомби без них никуда. Говорю вам, туда не прорваться. Отдыхайте и набирайтесь сил.

— Нет-нет-нет! Вы их не видели! Эти твари, они же чистые демоны! Все эти месяцы мы с Блю сдерживали их как могли!.. Что такое, Блю?

Обезьяна всхлипывала на его груди. Старик затих, проговорив напоследок:

— Горе нам. Они придут. Их нужно сдерживать. Блю знает как. Вы должны их сдерживать!

В начале следующего раунда уберите карту особой цели P2 из игры и выложите на поле колонии карту особой цели P3.

Прочитайте правило о коде сдерживания на с. 18. Применяйте его с начала следующего раунда и до конца игры. Если в игре только 2—3 неизгнанных игрока, возьмите из колоды экспериментов 2 карты и сразу же разместите указанных на них зомби-мутантов. Если в игре 4 неизгнанных игрока и более, возьмите из колоды экспериментов 3 карты и сразу же разместите указанных на них зомби-мутантов.

Продолжайте игру, используя в качестве основной цели карту особой основной цели P3. Достигнув этой цели, вы завершите игру.



БАНДИТСКАЯ УЛОВКА

Это вводный сценарий для модуля «Бандиты». Для подготовки к игре с этим модулем следуйте указаниям на с. 17, дополнительно выполняя следующие:

1. Вместо обычной карты основной цели используйте карту особой основной цели Б1.
2. При подготовке закрытой стопки секретных целей кладите в нее не карту секретной цели предателя, а карту секретной цели предателя-бандита. Затем, перемешав стопку, раздайте каждому игроку по 1 карте. В колоде секретных целей карта предателя-бандита всего одна, можете зачитать ее текст вслух перед подготовкой стопки. Для победы предателю-бандиту нужно, чтобы была достигнута цель с карты особой основной цели Б2, поэтому ему придется помочь колонии хотя бы с этим.
3. Перед началом игры один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Ситуация с бандитами все ухудшалась. Подонки разбили лагерь всего в паре миль от нас, и теперь нам приходилось вести борьбу с людьми настолько гнилого сорта, что им даже не нашлось места в нашей треклятой колонии.

Так что все мы весьма удивились, когда утром парочка этих отбросов прилепала к нашим воротам с поднятыми руками. Голодные и несчастные, они клянчили еду, стенали, что не хотели войны, что мы, дескать, их не так поняли, что на самом деле им нужна наша помощь, и все такое. В обычной ситуации мы просто послали бы их лесом, но они... Они пришли с подарками.

Каждый игрок может взять на руку 1 карту из колоды предметов больницы.

Подарки пришлись очень кстати, поэтому лидеры колонии решили дать бандитам второй шанс. И нам, вместо того чтобы заботиться о себе, пришлось собирать еду для соседей. Меня это, мягко говоря, не слишком радовало. Они, конечно, нам помогли, спору нет. Но разве не подозрительно, что они притащили именно то, в чем мы нуждались? Как они узнали, что нам нужно? Нет ли среди нас подсадного бандита?

Прочитайте и начните использовать правила размещения бандитов, добавления зомби и захвата ресурсов, изложенные в описании модуля «Бандиты» на с. 17. Остальные правила этого модуля пока не применяются. Теперь вы можете начать игру, используя в качестве основной цели карту особой основной цели Б1.

СЛЕДУЮЩИЕ ЧАСТИ ТЕКСТА ЗАЧИТЫВАЮТСЯ ПОСЛЕ ДОСТИЖЕНИЯ ОСОБОЙ ОСНОВНОЙ ЦЕЛИ Б1. ИХ ДОЛЖЕН ЧИТАТЬ ИГРОК, УПРАВЛЯЮЩИЙ ВЫЖИВШИМ-ЧЕЛОВЕКОМ С НАИМЕНЬШИМ ВЛИЯНИЕМ.

Рискованное это дело — нести еду в логово бандитов. Немудрено, что никто, кроме меня, не вызвался сопровождать нашего бесстрашного лидера. Мы собрались и отправились в путь. Лидер верил бандитам. Меня же терзали сомнения.

Сбросьте все жетоны еды со склада. Поместите в логово бандитов фигурку выжившего с наибольшим влиянием и фигурку выжившего-человека с наименьшим влиянием.

Мы подошли к их трущобам на закате, и они нам сразу не понравились. Перед нами простирался какой-то унылый заброшенный городишко. Мы переглянулись и медленно побрели по его грязным, заваленным мусором улицам.

— А ну, стой ровно, паря! — раздался голос, и из окружавших нас сумерек выступили темные фигуры. Мы инстинктивно встали спина к спине, как при виде зомби. — Думаете, вы тут крутые? Ща мы вам покажем, кто тут реально крутой!

— Бежим! — закричал лидер, и мы бросились наутек. Раздалась выстрелы, и вскоре я понял, что остался один. Я бежал без оглядки, слыша позади себя крики бандитов и чувствуя пульсирующую боль от пули, застрявшей в левой руке.

Убейте выжившего с наибольшим влиянием и, как обычно, понизьте моральный дух. Положите жетон раны на выжившего-человека с наименьшим влиянием (если только у него уже нет 2 ран — в этом случае ничего не происходит). Поместите фигурку этого выжившего обратно в колонию.

После моего возвращения в колонию состоялось совещание. Оно оказалось недолгим и не особенно бурным. Мы решили мстить. Истребить всех этих выроdkов.

Прочитайте и начните использовать правила, касающиеся логова бандитов и нападения на бандитов (с. 17).

В начале следующего раунда уберите карту особой цели Б1 из игры и выложите на поле колонии карту особой цели Б2. Продолжайте игру, используя в качестве основной цели карту особой основной цели Б2.

ЭТА ЧАСТЬ ТЕКСТА ЗАЧИТЫВАЕТСЯ ПОСЛЕ ДОСТИЖЕНИЯ ОСОБОЙ ОСНОВНОЙ ЦЕЛИ Б2.

Приблизился момент истины. Мы заняли позиции для атаки и приготовились воздать бандитам по заслугам. Краткое затишье перед бурей вновь вернуло меня к прежним мыслям, и сердце тревожно сжалось. Я оглядел затаившихся в ожидании команды товарищей. Что, если кто-то из них и правда подослан бандитами?!

ОСОБАЯ ФАЗА ИЗГНАНИЯ

Игроки должны посоветоваться и решить, есть ли среди них предатель. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый может объявить одно голосование за изгнание.

Если после особой фазы изгнания предатель не был изгнан и достиг секретной цели, он может открыть свою карту и тут же выиграть (а потом зачитать историю бандита-предателя, см. ниже). Если предатель еще не достиг своей секретной цели, он продолжает скрывать свою роль и добавляет к секретной цели еще одно условие: «Моральный дух опустился до 0».

Если был изгнан игрок, не являющийся предателем, следуйте обычным правилам изгнания, при этом изгнанный игрок становится главарем бандитов; зачитайте вслух следующий текст:

— Так это ты бандитский шпион! А ну вали к своим дружкам!

Я навел пистолет на одного из товарищей. План нападения пошел коту под хвост, но мы не могли допустить саботажа. Потрясенный человек побрел к бандитскому логову, и брошенные им напоследок слова еще долго звучали у меня в голове: «Я не бандит. Но теперь я их понимаю».

Прочитайте и начните использовать правило о главаре бандитов (с. 17).

Если изгнанный игрок оказался предателем, следуйте обычным правилам изгнания предателя и зачитайте вслух следующий текст:

— Так это ты бандитский шпион! А ну вали к своим дружкам!

Я навел пистолет на одного из товарищей. И по его взгляду сразу понял, что не ошибся.

— Мне... жаль.

Человек побрел прочь, в другую сторону от бандитского логова. Может, это его чему-то научит?

Если после особой фазы изгнания игра не закончилась, зачитайте вслух следующий текст:

Пережитое потрясло нас. Мы решили вернуться в колонию и придумать новый план. Зачем ввязываться в бой на их территории? Лучше сделать так, чтобы они больше никогда не появились на нашей.

Поместите фигурки всех выживших, находящихся в логове бандитов, обратно в колонию (кроме фигурок изгнанных игроков).

В начале следующего раунда уберите карту особой цели Б2 из игры и выложите на поле колонии карту особой цели Б3. Продолжайте игру, используя в качестве основной цели карту особой основной цели Б3.

ИСТОРИЯ ПРЕДАТЕЛЯ-БАНДИТА

Если особая основная цель Б2 была достигнута и выиграл предатель, он зачитывает следующий текст:

— Ну что, все готовы? Выдвигаемся!

Я едва сдерживаю ухмылку. Они посомневались, но все равно решили атаковать.

Как и планировалось, я иду чуть медленнее колонистов и постепенно отстаю от них все больше. Ну давайте, шевелите ногами, еще чуток вперед... вот так. Я делаю два выстрела в воздух. Как было условлено. Из окон высовываются мои товарищи и расстреливают этих дураков в упор. Я улыбаюсь до ушей, разглядывая изрешеченные тела. Отличный был план, с самого начала все шло как по маслу. Теперь осталось последнее: пойти и сровнять с землей ненавистную колонию!



«Вы видели, что там творится?! Я думала, кошмарнее гниющего трупа, который хочет тебя съесть, ничего и быть не может! Но по сравнению с мутантами из „Рэксона“, это детские забавы!»

Фатима Мактаби

СОДЕРЖАНИЕ

Атака	8, 9
Баррикады	10, 13
Бросок кубика	15
Варианты игры	15
Взрывные ловушки	16
Вскрытие карты кризиса	8
Гибель (убийство) выживших	14
Главарь бандитов	17
Гневные беспомощные выжившие.	16
Голосование	15
Голосование за изгнание	11
Голосование за первого игрока.	16
Добавление выживших.	14
Добавление зомби	12, 13
Добавление зомби с модулем «Бандиты».	17
Еда	12
Жертвование карты на кризис	11
Жетон еды.	11
Захват ресурсов бандитами	17
Изгнание.	14
Карты «перекрестков»	12
Карты таблеток	18
Кладбище	16
Код сдерживания.	18
Кубик повреждений	11
Кубики действий	8
Логово бандитов	17
Модуль «Бандиты».	17
Модуль «Рэксон»	18
Модуль «Улучшения»	17
Нападение на бандита	17
Отчаяние.	16
Передача жетона первого игрока	13
Передача предмета	11
Перемещение выжившего.	11
Перемещение счетчика раундов	13
Подготовка к игре	6, 7
Поиск	9, 10
Поиск в «Рэксоне»	18
Предотвращение кризиса	12
Приманивание	10
Проверка мусора	12
Проверка основной цели	12
Просьба.	11
Размещение бандитов	17
Распространение заражения.	11
Розыгрыш карты	10
Случайные локации	16
Способность выжившего.	10
Текст на карте	15
Убийство зомби	13
Уборка мусора	10
Условия победы и поражения	14
Ход игрока	8

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Айзек Вега, Джон Гилмор

Продюсер: Колби Доч

Художники: Фернанда Суарес, Джошуа Панело
(«Gunship Revolution»)

Разработка контента: Джозеф Эллис

Авторы художественного текста: м-р Бистро,
Джерри Хоторн, Колби Доч

Графический дизайн: Дэвид Ричардс, Питер Уокен

Редакторы: Джонатан Лю, Нейт Реторн,
Тимоти Джон Мейер, Джек Флеминг

Основное тестирование: Джеймс Сиц, Джозеф Эллис

Русское издание игры

Руководство проектом: Алексей Кошелев

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Редактор: Анна Полянская

Ведущий переводчик: Джей

Переводчики: Александр Петрунин, ЮАноним,
Алексей Абрамов, Дмитрий Скороходин

Верстка: Алина Клейменова

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

*Информацию о приобретении наших игр вы можете
узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав
на электронную почту crowdgames@yandex.ru.*



www.crowdgames.ru



www.plaidhatgames.com