

МЕРТВЫЙ СЕЗОН

ВОЙНА КОЛОНИЙ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВОЙНА КОЛОНИЙ

КАК ИГРАТЬ В «ВОЙНУ КОЛОНИЙ»

Дополнение «Война колоний» содержит материалы, совместимые как с базовой игрой «Мертвый сезон», так и с игрой «Мертвый сезон. Долгая ночь». Это карты «перекрестков», кризисов и выживших, а также модуль «Случайные предметы».

Кроме того, в этом дополнении вы найдете все необходимое для объединения игр «Мертвый сезон» и «Мертвый сезон. Долгая ночь» в одну мегаигру на 4–11 игроков. В этом варианте (который так и называется — «Война колоний») две колонии делят один город и борются за ресурсы и территорию.

Общие правила игры вы можете узнать из буклетов с правилами к играм «Мертвый сезон» или «Мертвый сезон. Долгая ночь». Здесь же описываются отличия варианта «Война колоний» от базовых правил игры «Мертвый сезон».

СОВМЕСТИМОСТЬ КАРТ



На всех картах дополнения «Мертвый сезон. Война колоний» в правом нижнем углу нарисован значок патронов, чтобы их можно было отличить от карт других игр серии «Мертвый сезон».



Карты дополнения «Мертвый сезон. Война колоний», помеченные в правом нижнем углу еще и значком прицела, нельзя использовать в обычной игре «Мертвый сезон», они подходят только для варианта «Война колоний».

КОМПОНЕНТЫ

- 50 карт «перекрестков»
- 11 карт кризисов
- 4 двусторонние карты основных целей
- 10 обновленных планшетов игроков
- 15 карт выживших
- 43 карты случайных предметов
- 8 карт секретных целей одинокого волка
- 14 карт миссий одинокого волка
- 10 карт тактики
- 33 жетона патронов
- 15 фигурок выживших
- 1 планшет логова одинокого волка
- 1 счетчик боевой силы
- 2 жетона для счетчиков
- 1 буклет с правилами
- 15 пластиковых подставок для фигурок
- 1 песочные часы
- 2 боевых кубика

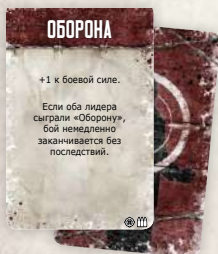
НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



Счетчик боевой силы — используется во время боя для отслеживания текущей разницы в боевой силе.



Жетон счетчика боевой силы — используется на счетчике боевой силы.



Карты тактики — 2 одинаковых набора из 5 карт тактики, которые используются лидерами колоний в начале боя.



Песочные часы — используются при выполнении игроками одновременных действий.



Жетоны патронов — новый ресурс, помогающий во время боя с другой колонией. Место карт кризисов на поле колонии теперь используется для хранения жетонов патронов, которые добавляются или убираются со склада колонии из-за различных игровых эффектов.



Боевые кубики — их бросают в конце каждого боя.



Карты секретных целей и миссий одинокого волка — используются одиноким волком при игре с нечетным количеством игроков.

Планшет логова одинокого волка — служит колонией одинокого волка при игре с нечетным количеством игроков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вариант «*Война колоний*» рассчитан на игру от 4 до 11 участников. Для подготовки к игре в «*Войну колоний*» выполните по порядку следующие действия.

1. Возьмите необходимые компоненты из игр «*Мертвый сезон*» и «*Мертвый сезон. Долгая ночь*» (см. с. 6) и объедините их с компонентами из «*Войны колоний*».
2. Разместите в игровой области 2 поля колоний, 6 планшетов локаций и кладбище (как показано на рисунке или как вам удобно). Затем разместите счетчик боевой силы так, чтобы его синяя и желтая стороны были направлены на разные колонии.
3. Выдайте каждому игроку обновленный планшет игрока из «*Войны колоний*».
4. Выберите совместным решением или случайным образом одну из целей «*Войны колоний*». Положите карту цели рядом с игровой областью. Обе колонии соперничают за достижение одной и той же цели.
5. Разделитесь на две равные команды и расположитесь рядом с полями соответствующих колоний. При игре с нечетным числом участников один из них становится одиноким волком. Правила игры с одиноким волком описаны на с. 14, правила для 11 игроков — на с. 15.
6. Перетасуйте карты обычных секретных целей и раздайте каждому игроку по одной. Оставшиеся карты секретных целей верните в коробку, не глядя на них. Показывать свою карту секретной цели другим игрокам нельзя.
ПРИМЕЧАНИЕ: в варианте «*Война колоний*» секретные цели предателей не используются.
7. Перетасуйте карты кризисов «*Войны колоний*» и положите их стопкой рядом с игровой областью.
8. Перетасуйте и сформируйте колоду карт выживших и колоду карт «перекрестков», положите их рядом с игровой областью.
9. Перетасуйте все карты стартовых предметов и раздайте каждому игроку по 5 таких карт (остальные верните в коробку).
10. Разложите оставшиеся карты предметов по стопкам, руководствуясь тем, к какой локации они относятся. Добавьте по 5 карт случайных предметов в каждую стопку. Перетасуйте каждую стопку и положите на планшет соответствующей локации.
11. Положите набор из 5 карт тактики возле каждой колонии.
12. Раздайте игрокам по 4 случайные карты выживших. Каждый игрок выбирает себе 2 и возвращает остальные в колоду. Перетасуйте колоду карт выживших.
ПРИМЕЧАНИЕ: при игре на 4–5 игроков каждый игрок получает 5 карт выживших и оставляет себе 3.
Каждый игрок назначает одного из своих выживших лидером группы и кладет его карту слева от своего планшета. Прочие выжившие игрока считаются последователями, их карты кладутся чуть ниже лидера группы.
13. Каждый игрок помещает фигурки выбранных им выживших в свою колонию.
14. Разделите оставшиеся фигурки и жетоны по типу и разместите их в пределах досягаемости всех игроков.
15. Игроки, чьи лидеры группы имеют самое высокое влияние среди лидеров групп своей колонии, получают жетон лидера колонии и будут начинать первый раунд.
ПРИМЕЧАНИЕ: жетон первого игрока будет использоваться как жетон лидера колоний.



Жетон лидера колонии

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ КОМПОНЕНТОВ

Возьмите следующие компоненты из игр «Мертвый сезон» и «Мертвый сезон. Долгая ночь».



МЕРТВЫЙ СЕЗОН

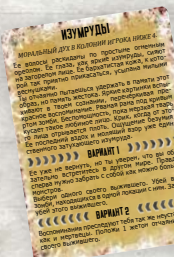
- Поле колонии.
- Все фигурки зомби.
- Все фигурки выживших.
- Все кубики.
- Все карты выживших.
 - *По желанию* уберите карту *Аннали Чан*.
- Все карты предметов.
- Все карты обычных секретных целей (не предателей), кроме карты «Правосудие».
- *По желанию* добавьте следующие карты «перекрестков»: «Азартные игры», «Армия», «Беспомощные», «Брошенный», «Брэндон Кейн», «Габриэль Диас», «Давняя вражда», «Джон Прайс», «Динамит», «Книга мертвых», «Король Арктики», «Лицом к лицу», «Майк Чо», «Милые бранятся», «Мод», «Музыка», «Мятеж», «Переменная лояльность», «Посторонние», «Радиосигнал», «Раненый», «Род Миллер», «Рождество», «Рушащиеся баррикады», «Сброс припасов», «Скутеры», «Создание уюта», «Сумасшедшая», «Токсичные отходы», «Томас Харт», «Флорида», «Форест Плам», «Харман Брукс», «Чувство голода», «Эпидемия».



ДОЛГАЯ НОЧЬ

- Поле колонии.
- Все фигурки зомби.
- Все фигурки выживших.
- Все кубики.
- Все жетоны, кроме жетонов модуля «Улучшения».
- Все планшеты локаций, кроме локаций «Рэксон» и «Логово бандитов».
- Все карты выживших.
 - *По желанию* уберите карты *Блю, Мелиссы Гупты и Джейми Гилмор*.
- Карты стартовых предметов.
- Все карты обычных секретных целей (не предателей), кроме карты «Или мы, или они».
- *По желанию* добавьте следующие карты «перекрестков»: «Антисанитария», «Ах, это чувство...», «Дерек Ёсида», «Дорога в ад», «Дружеская поддержка», «Игрушки», «Коул Уинтерс», «Крысы», «Мальчик», «Опасное бритье», «Отделение», «Подледная рыбалка», «Рокко Беллини», «Снова в школу», «Стрелок», «Фатима Мактаби», «Эрик Паркер».

ПРИМЕЧАНИЕ: КАРТЫ «ПЕРЕКРЕСТКОВ»



Мы рекомендуем использовать карты из приведенного выше списка «перекрестков», несмотря на то, что это увеличит время подготовки к игре. Эти дополнительные карты внесут разнообразие и увеличат «срок жизни» новых карт «перекрестков». Но для экономии времени вы можете использовать только 50 карт «перекрестков» из «Войны колоний». Игра станет более сконцентрированной на противостоянии колоний, но вы быстрее узнаете все сюрпризы, содержащиеся на картах «перекрестков».



«Люди всегда делились на своих и чужих. Даже сейчас, когда наступил конец времен, мы продолжаем разделяться. И продолжаем убеждать себя, что это «они» стоят на «нашем» пути».

Хониака

НОВЫЙ ПОРЯДОК РАУНДА

Порядок раунда в варианте «Война колоний» немного изменился: появилось несколько новых шагов. Ниже приведен обновленный порядок раунда, в котором новые шаги выделены цветом. Старые шаги выполняются так же, как и в обычной игре, если не сказано иное.

ФАЗА ХОДА ИГРОКОВ

1. Вскройте карту кризиса.
2. Бросьте кубики действий.
3. Ходы игроков.

ФАЗА КОЛОНИИ

1. Потратьте еду.
2. **Бой колоний.**
3. Проверьте мусор.
4. Предотвратите кризис.
5. **Добавьте 2 жетона патронов.**
6. Добавьте зомби.
7. Проверьте основную цель.
8. Переместите счетчики раундов.
9. **Выберите лидеров колоний.**

ВСКРЫТЬ КАРТУ КРИЗИСА

Откройте (вскройте) верхнюю карту колоды кризисов «Войны колоний».

Этот кризис — общий. Игроки обеих колоний должны жертвовать карты для его предотвращения. Неблагоприятный эффект кризиса сработает в фазе колонии, если кризис не будет предотвращен.



ДЕЙСТВИЯ В ХОД ИГРОКА

Начиная с лидеров колоний и далее по часовой стрелке, два игрока (по одному из каждой колонии) одновременно делают ход. Теперь каждый ход состоит из 4 этапов, которые выполняются в определенном порядке:

1. Взять карты «перекрестков».
2. Переместить выживших.
3. Одновременные действия.
4. Применить эффекты «перекрестков».

ВЗЯТЬ КАРТЫ «ПЕРЕКРЕСТКОВ»

В каждой колонии сосед, сидящий справа от активного игрока, берет карту из колоды «перекрестков». Таким образом, берется сразу 2 карты «перекрестков», по одной в каждой колонии.

ПРИМЕЧАНИЕ: *если выполняется условие, указанное курсивом на карте «перекрестка», не прерывайте игру. Применение эффекта «перекрестка» теперь происходит в конце хода игрока.*



ПЕРЕМЕСТИТЬ ВЫЖИВШИХ

Во время этого этапа совершаются перемещения выживших. Сначала игрок из колонии с более низким моральным духом (*ничья разрешается броском кубика*) либо перемещает 1 своего выжившего, либо пасует, затем игрок из второй колонии либо перемещает 1 своего выжившего, либо пасует. Если игрок спасовал, он больше не может перемещать выживших в этот ход. Игроки перемещают выживших, пока оба не спасуют. Каждого выжившего игрок может переместить только один раз за этот этап.

ПРИМЕЧАНИЕ: *во время этапа перемещения выживших игроки могут использовать действие «попросить». Прочие действия игроки могут выполнять только во время этапа одновременных действий.*

Перемещение в колонию соперников

Чтобы переместить выжившего в колонию соперников, поместите его фигурку на пустую ячейку любой площадки перед входом в колонию (он не считается находящимся вне колонии).

ПРИМЕЧАНИЕ: *можно перемещать выжившего с одного входа колонии соперников на другой, бросив кубик поврежденных как обычно.*

Перемещение в заполненную локацию

Игрок может переместить своего выжившего в локацию, в которой нет свободных ячеек для выживших. При этом он должен вернуть (*кубик поврежденных не бросается*) либо дружественного выжившего в свою колонию, либо недружественного выжившего в его колонию. В последнем случае нужно потратить 1 жетон патронов (или 2 жетона, если у этого недружественного выжившего есть карта с символом оружия).

ПРИМЕЧАНИЕ: *игроки НЕ могут возвращать выживших другого активного игрока.*

«Плохо дело. Какие-то придурки уже побывали тут. Похоже, они чертовски шумели, раз здесь кишмя кишит мертвецами».

Маркус Джонсон

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

После завершения этапа перемещения выживших активные игроки одновременно выполняют действия. Игрок, который первым выполнил все свои действия, переворачивает песочные часы. У второго игрока есть 2 минуты, чтобы завершить свои действия. Все действия, которые игрок не успел выполнить к моменту истечения времени, теряются.

Одновременные действия не должны конфликтовать между собой. Если выжившие обоих игроков ведут поиск в одной и той же локации, то каждый игрок просто берет верхнюю карту из колоды конкретно в тот момент, когда он начал поиск или решил пошуметь. Дождаться завершения поиска другим игроком не надо.

ПРИМЕЧАНИЕ: *если во время одновременных действий на кубике поврежденный выпал «укус», положите фигурку укушенного выжившего набок и продолжайте игру. Этот выживший больше не может выполнять какие-либо действия или использовать любые свойства и способности. После завершения выполнения одновременных действий разыграйте все «укусы» и распространения заражений как обычно.*

ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ

«ПЕРЕКРЕСТКОВ»

После завершения активными игроками своих действий (или после истечения 2 минут времени) примените эффекты всех «перекрестков», сработавших во время хода игроков. Начните с игрока из колонии с более высоким моральным духом (*ничья разрешается броском кубика*).

ПРИМЕЧАНИЕ: *если за время хода несколько выживших игрока выполнили условие срабатывания «перекрестка», то после прочтения карты активный игрок сам решает, на какого выжившего применяется эффект.*

НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ В ХОД ИГРОКА

В «*Войне колоний*» некоторые доступные игрокам действия изменились, а определенные действия и вовсе исчезли. Ниже приведен новый список действий. Если не сказано иного, действия выполняются так же, как и в обычной игре.

ПРИМЕЧАНИЕ: *из игры были убраны следующие действия — атаковать выжившего, приманить, переместить выжившего и проголосовать за изгнание.*

Действия, для которых требуется кубик:



- Атака (*зомби*).
- Поиск.
- Постройка баррикады.
- Уборка мусора (*3 карты*).

Действия, для которых не требуется кубик:



- Разыграть карту.
- Пожертвовать карту, чтобы предотвратить кризис.
- Потратить жетоны еды.
- Попросить.
- Передать предмет.

«Подходите, вы, жалкие ублюдки! Я отрежу ваши мерзкие головы и засуну их в ваши прогнившие глотки!»

Даника Уокер



АТАКА

ПРИМЕЧАНИЕ: в варианте «Война колоний» игроки не могут использовать действие атаки, чтобы атаковать других выживших.

АТАКА ЗОМБИ В КОЛОНИИ СОПЕРНИКОВ

Выживший, находящийся на площадке перед входом в колонию соперников, может атаковать зомби, находящихся на той же площадке.

ПОИСК

ШУМ ВО ВРЕМЯ ПОИСКА

Во время каждого поиска выживший может «пошуметь» только один раз.

ПОЖЕРТВОВАТЬ КАРТУ, ЧТОБЫ ПРЕДОТВРАТИТЬ КРИЗИС

Игрок из любой колонии может пожертвовать одну или несколько карт с руки и/или карт экипировки своих выживших, чтобы попытаться предотвратить текущий кризис. Эти карты кладутся лицом вверх рядом с картой кризиса так, чтобы их все видели.

ПРИМЕЧАНИЕ: в варианте «Война колоний» нельзя «саботировать» предотвращение кризиса. Игроки могут жертвовать только те карты, тип которых соответствует требованию кризиса.

ПОТРАТИТЬ ЕДУ

Недружественные выжившие, стоящие у входа в вашу колонию, не учитываются при подсчете выживших в вашей колонии при трате еды.



БОЙ КОЛОНИЙ

В каждой локации, в которой находятся выжившие из обеих колоний, происходит бой.

Бои разыгрываются один за другим в следующем порядке:

1. В колонии с более низким моральным духом (*ничья разрешается броском кубика*).
2. Во второй колонии.
3. В остальных локациях в порядке их номеров.

Каждый бой состоит из 4 этапов и представляет собой противостояние двух колоний в данной локации. Лидеры колоний пытаются получить преимущество в боевой силе: для этого они берут свои наборы карт тактики и одновременно выполняют 4 следующих этапа.

1. Выберите 1 из 5 своих карт тактики и положите ее лицом вниз. Одновременно вскройте карты тактики и разыграйте их эффект.
2. Добавьте по 1 к своей боевой силе за каждого дружественного выжившего в этой локации. Затем добавьте еще по 1 за каждого дружественного выжившего в этой локации, у которого есть хотя бы 1 карта с символом оружия.
3. Возьмите все жетоны патронов своей колонии и тайно зажмите в кулаке столько жетонов, сколько хотите потратить в этом бою. Затем одновременно с лидером другой колонии разожмите кулаки. Добавьте своей колонии по 1 боевой силе за каждый потраченный жетон патронов. После этого сбросьте потраченные жетоны, а оставшиеся жетоны патронов верните на склад.
4. Бросьте боевые кубики и примените их эффект (*см. «Бросок боевых кубиков» на с. 11*).



Побеждает лидер той колонии, чья боевая сила в итоге оказалась выше. Проигравший лидер должен распределить среди находящихся в этой локации дружественных выживших раны, число которых равно разнице в боевой силе. Эта разница показана на счетчике боевой силы.

ПРИМЕЧАНИЕ: *если последний выживший игрока был убит во время боя колоний, этот игрок получает нового выжившего только после окончания текущего шага «Бой колоний».*

БОЙ В КОЛОНИИ СОПЕРНИКОВ

Если после окончания шага «Бой колоний» в колонии находится хотя бы один недружественный выживший и в ней нет ни одного дружественного выжившего (беспомощные выжившие не учитываются), то моральный дух этой колонии немедленно понижается на 1 за каждого недружественного выжившего в этой колонии, даже если боя в колонии не было. Иными словами: не оставляйте свою колонию без защиты!

БРОСОК БОЕВЫХ КУБИКОВ

Во время этапа 4 шага «Бой колоний» каждый лидер бросает боевой кубик и применяет выпавший на нем эффект.

Эффекты боевых кубиков



Добавьте выпавшее значение к своей боевой силе.



Немедленно нанесите выпавшее количество ран одному недружественному выжившему в этом бою.



После применения всех эффектов ⊕ добавьте в эту локацию выпавшее количество зомби.

СЧЕТЧИК БОЕВОЙ СИЛЫ



Счетчик боевой силы помогает отслеживать текущую разницу в боевой силе во время боя колоний. Бой начинается со значения 0. Каждый раз, когда одна из колоний увеличивает свою боевую силу, двигайте жетон боевой силы в сторону этой колонии (см. пример боя на с. 12).

ГИБЕЛЬ ВЫЖИВШЕГО В КОЛОНИИ СОПЕРНИКОВ

Если выживший убит у входа в колонию соперников, его карты предметов немедленно распределяются лидером колонии соперников между дружественными ему выжившими, находящимися в этой колонии. Если в колонии нет дружественных выживших, эти карты убираются из игры.

«Мне жаль, Бернадетт, но я голосую против. Вы, несомненно; очень убедительны, но мне видится, тут нужен тонкий подход, а вы, моя дорогая, слишком уж... напористы и прямолинейны».

Отец Фицпатрик



ПРИМЕР БОЯ



НАСТУПЛЕНИЕ

ОБОРОНА
+1 к боевой силе.

Выжившие из обеих колоний находятся в продуктовом магазине.

1



1. Лидер колонии А играет карту «Наступление» (+3 к боевой силе), а лидер колонии Б — карту «Оборона» (+1 к боевой силе). Таким образом, колония А получает преимущество в 2 очка.

2



2. У колонии А в локации находится только один выживший — Блюститель. У колонии Б в локации находятся два выживших: Бернадетт Уилсон и Скотт Уилер. Колония А все еще лидирует с преимуществом в 1 очко.

3



3. У Скотта Уилера есть дробовик. Он единственный вооруженный выживший в этой локации. Это сводит противостояние к ничьей.

4



4. Лидер колонии А решает потратить 3 жетона патронов, а лидер колонии Б тратит 2 жетона. Колония А снова получает преимущество в 1 очко.

5



5. Оба лидера бросают боевые кубики. У лидера колонии А выпадает $\star 3$, а у лидера колонии Б — $\oplus 1$. Лидер колонии Б наносит 1 рану Блюстителю, но это не влияет на боевую силу. Колония А выигрывает бой с преимуществом в 4 очка.

6



6. Разница в боевой силе — 4. Лидер колонии Б решает нанести 2 раны Бернадетт и 2 — Скотту.

ДОБАВЬТЕ 2 ЖЕТОНА ПАТРОНОВ

Добавьте по 2 жетона патронов на склад каждой колонии.

ДОБАВЬТЕ ЗОМБИ

Недружественные выжившие, стоящие у входа в вашу колонию, **УЧИТЫВАЮТСЯ** при подсчете выживших в вашей колонии при добавлении зомби. Если на площадке перед входом нет пустых ячеек, но есть выживший, то вместо размещения там зомби положите 1 жетон раны на карту находящегося у этого входа выжившего с самым низким влиянием и верните этого выжившего в его колонию (*кубик поврежденных не бросается*).

ПРОВЕРЬТЕ ОСНОВНУЮ ЦЕЛЬ

Обе колонии одновременно проверяют достижение основной цели. Если хотя бы одна из колоний достигла основной цели, то игра тут же заканчивается.

ВЫБЕРИТЕ ЛИДЕРОВ КОЛОНИЙ

Игроки каждой колонии выбирают своего лидера на следующей раунд. На счет «три» каждый игрок голосует за другого участника, указав на него. Игрок с наибольшим числом голосов становится новым лидером. Нельзя воздержаться от голосования или голосовать за себя. При равенстве голосов выбор между претендентами делает текущий лидер колонии. Передайте жетон лидера колонии новому лидеру.

ЗАРАЖЕНИЕ И ПРОРЫВ ЗОМБИ

Эффекты заражения и прорыва зомби разыгрываются так же, как и в обычной игре, принадлежность выживших к разным колониям при этом не учитывается.

ТЕКСТ НА КАРТЕ

Если не сказано иного, то текст карт «перекрестков» и секретных целей всегда относится к колонии выжившего либо к выжившим из этой же колонии (дружественным), но не к обеим колониям сразу. Например:

- **В игре** — в игре и принадлежит вашей колонии.
- **На поле** — на поле и принадлежит вашей колонии.
- **Любой игрок** — любой дружественный игрок.
- **Выживший** — дружественный выживший.

ПРИМЕЧАНИЕ: способности Аниты Уоллас, Эрика Паркера, Нади Риверс и Дерека Ёсиды действуют только на дружественных игроков и их выживших.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ

Так же, как и в обычной игре, в «*Войне колоний*» есть только один способ выиграть — достичь своей секретной цели. Обычно это включает в себя достижение основной цели.

Если моральный дух колонии опустился до 0, то игроки этой колонии проигрывают, но должны продолжить игру до следующей проверки основной цели. Если во время проверки основной цели моральный дух обеих колоний равен 0, то проигрывают игроки обеих колоний. Как только моральный дух опустился до 0, поднять его уже нельзя.

ВАРИАНТЫ

ОДИНОКИЙ ВОЛК

Для игры нечетным количеством игроков можно использовать вариант «Одинокий волк». При этом один игрок становится одиноким волком и не принадлежит ни к одной из колоний.



Карты и компоненты дополнения «Мертвый сезон. Война колоний», помеченные в правом нижнем углу значком волчьей лапы, подходят только для варианта «Одинокий волк».

Подготовка к игре одиноким волком

1. Решите, кто из игроков будет одиноким волком.
2. Разместите планшет локации «Логово одинокого волка» перед участником, играющим за одинокого волка.
3. Одинокий волк случайным образом выбирает 1 из 8 карт секретных целей одинокого волка и следует ее указаниям по подготовке к игре.
4. Перетасуйте карты миссий одинокого волка и положите их рядом с его логовом.
5. При выборе выживших одинокий волк всегда получает 5 карт и выбирает из них 3, размещая их возле логова.
6. Счетчик морального духа одинокого волка установите на 4.

Правила одинокого волка

В каждом раунде одинокий волк делает свой ход первым, до того, как игроки колоний начнут свои ходы. Одинокий волк играет по правилам «Войны колоний» со следующими изменениями:

- У одинокого волка нет ограничения по времени на выполнение действий.
- Выжившие одинокого волка могут перемещаться на площадки перед входами обеих колоний.
- Если другой игрок тратит жетоны патронов, чтобы убрать выжившего

одинокого волка из заполненной локации, этот выживший возвращается в логово одинокого волка (*кубик поврежденный не бросается*). Если в логове нет свободных ячеек, то одинокий волк сам решает, в какой локации разместить своего выжившего.

- Одинокий волк может переместить своего выжившего в заполненную локацию, но он должен потратить кубик действий с любым значением, чтобы вернуть чужого выжившего в его колонию (*возврат своего выжившего не требует кубика*).
- Одинокий волк не может получать жетоны патронов.
- Когда одинокий волк добавляет к своим последователям нового выжившего, он помещает его фигурку в свое логово, если не сказано иного. Любые требования добавить беспомощных выживших игнорируются. Если в логове нет свободных ячеек, то игрок ставит фигурку выжившего в любую локацию на свой выбор.
- Одинокий волк может жертвовать карты для предотвращения кризиса, но он не учитывается при подсчете количества карт для его предотвращения, и на него не влияет изменение морального духа из-за эффекта кризиса.

Логово одинокого волка

Логово одинокого волка — это дом для выживших, управляемых одиноким волком, своеобразная колония для одного игрока. В логове имеется склад еды, свалка и счетчик морального духа. Обратите внимание:

- Только выжившие одинокого волка могут перемещаться в логово.
- Зомби никогда не добавляются в логово одинокого волка.
- Логово считается колонией для карт «перекрестков» и способностей выживших одинокого волка (и не считается локацией вне колонии).
- В фазе колоний одинокий волк тратит еду по общим правилам.

- Проверка мусора происходит по обычным правилам, но моральный дух понижается на 1 за каждые 5 карт на свалке (*а не за 10*).

Бой колоний

Если в локации, в которой должен произойти бой колоний, находится хотя бы 1 выживший одинокого волка, то до начала боя одинокий волк должен выбрать один из следующих вариантов:

1. Убежать. Одинокий волк возвращает всех своих выживших из этой локации в логово или другие локации, если в логове нет свободных ячеек (*бросая кубик повреждений*).
2. Принять участие в бою. Одинокий волк выбирает, какую колонию он поддержит. Во время этого боя все выжившие одинокого волка в этой локации считаются как выжившие выбранной колонии.

ПРИМЕЧАНИЕ: лидер колонии может распределять раны на выживших одинокого волка. Если была сыграна карта тактики «Отступление», выжившие одинокого волка возвращаются в логово (или другую локацию, если в логове нет свободных ячеек).

Моральный дух одинокого волка

В начале игры уровень морального духа одинокого волка всегда равен 4, во время игры он может вырасти до 5. Если моральный дух опустился до 0, участник, играющий за одинокого волка, проигрывает и выбывает из игры. Одинокий волк может повышать моральный дух, выполняя миссии.

Карты миссий

Основной способ влияния одинокого волка на игру — выполнение миссий. В начале игры их у него 3, и каждый раз сразу после выполнения миссии он берет из колоды следующую. Один раз в раунд в начале своего хода одинокий волк может сбросить карту миссии, чтобы взять новую. Если в колоде миссий закончились карты, одинокий волк больше не может брать карты миссий.

Условия победы за одинокого волка

Одинокий волк побеждает, если в конце игры достигнута его секретная цель.

БЫСТРАЯ ИГРА

Этот вариант ускоряет «*Войну колоний*» и делает каждый ход более напряженным. В «быстрой игре» у участников есть только 2 минуты на выполнение всех одновременных действий во время хода игроков. После того как игроки закончили перемещение своих выживших, переверните песочные часы. Если игроки не успевают воспользоваться какими-либо действиями в течение этих 2 минут, они теряют возможность их выполнить.


11 ИГРОКОВ

Этот вариант позволяет сыграть в «*Войну колоний*» 11 участникам (по 5 игроков в каждой колонии и одинокий волк). Игра идет по правилам «*Войны колоний*» со следующими изменениями:

- Во время подготовки игроки получают по 4 карты стартовых предметов (*а не по 5*).
- Одинокому волку не выдается планшет игрока (на игровой процесс это никак не влияет).

МОДУЛЬ «СЛУЧАЙНЫЕ ПРЕДМЕТЫ»

Модуль «Случайные предметы» — это простой способ добавить вариативности в колоды предметов локаций. Чтобы использовать этот модуль во время обычной игры в «*Мертвый сезон*», выполните следующее:

1. Уберите из колоды случайных предметов все карты со значком  и перетасуйте колоду.
2. Добавьте по 5 карт случайных предметов в колоду предметов каждой локации, затем перетасуйте эти колоды.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ ИГРЫ

Айзек Вега
Джон Гилмор

РАЗРАБОТЧИКИ ДОПОЛНЕНИЯ

Колби Даук
Тимоти Мейер

ДОРАБОТКА ДОПОЛНЕНИЯ

Джозеф Артур Эллис

ПРОДЮССЕРЫ

Джозеф Артур Эллис
Колби Даук

ХУДОЖНИК

Фернанда Суарес

АВТОРЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА

Колби Даук
Тимоти Мейер
м-р Бистро

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Дэвид Ричардс
Кендалл Уилкерсон

РЕДАКТОР

Тимоти Мейер

ОСНОВНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ

Тимоти Мейер

*Отдельное спасибо прекрасным людям из
«Chiaui More Fun» за их терпение и великодушие
на протяжении всего процесса тестирования.
Вы супер!*



WWW.PLAIDHATGAMES.COM

© 2017 «Plaid Hat Games». «Plaid Hat Games» и логотип «Plaid Hat Games» являются товарными знаками «Plaid Hat Games». «Plaid Hat Games» является подразделением компании «Asmodee North America, Inc.». Компоненты могут отличаться от изображенных на картинках. Сделано в Китае.

· ДАННЫЙ ПРОДУКТ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ИГРУШКОЙ.
· НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕ 14 ЛЕТ.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: «Crowd Games»

Руководство проектом: Максим Истомин
и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Елена Бешлиева

Редактор: Джей

Переводчик: Дмитрий Мольдон

Корректор: Алёна Миронова

Верстка: Алина Клеймёнова,
Константин Соколов

Эксклюзивный дистрибьютор 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 cg@crowdgames.ru.

