

**КЕВИН ДЖЕКСОН**

Снайпер

27

★ 2+  
Q 5+



**ГДЕ УГОДНО:** один раз в раунд (во время своего хода) можешь убить 1 зомби или бандита в любой локации, не бросая кубик повреждений.

**ФАТИМА МАКТАБИ**

Профессиональный атлет

59

★ 4+  
Q 2+



**ГДЕ УГОДНО:** один раз в раунд можешь переместить Фатиму еще один, дополнительный раз. Перемещая Фатиму, можешь убрать из игры 1 карту с руки, чтобы не бросать кубик повреждений.

**ЭММА ХАН**

Студентка

33

★ 5+  
Q 3+



**НЕ В КОЛОНИИ:** один раз в раунд можешь открыть 4 верхние карты колоды предметов из локации с Эммой. Если открываешь хотя бы 1 карту, можешь взять 1 из открытых карт на руку. Остальные карты замешай обратно в колоду.

**МЕЛИССА ГУПТА**

Инженер-механик

61

★ 3+  
Q 2+



**КОЛОНИЯ:** один раз в раунд можешь положить 1 жетон материалов на карту улучшения.

**КОУЛ УИНТЕРС**

Фармацевт

29

★ 5+  
Q 1+



**ГДЕ УГОДНО:** один раз в раунд можешь положить любую карту с руки (кроме карты события) на свалку, не используя ее свойства, чтобы убрать все жетоны отчаяния и ран любого типа с Коула или выжившего, находящегося в его локации.

**БЛЮ**

Объект № 112

13

★ 1+  
Q 2+



**«РЭКСОН»:** один раз в раунд, когда Блю ведет поиск в «Рэксоне», можешь посмотреть и оставить себе 1 дополнительную карту.

**КУМАР СЕН**

Оратор

65

★ 3+  
Q 6+



**ГДЕ УГОДНО:** один раз в раунд, когда в колонии должен понизиться моральный дух, можешь бросить кубик. Если выпадает 4 и больше, этого понижения не происходит.

**ДЖИЯ НАДЖАР**

Физиотерапевт

49

★ 2+  
Q 3+



**ГДЕ УГОДНО:** в конце своего хода можешь убрать жетон раны любого типа с выжившего, находящегося в колонии.

**АНИТА УОППАС**

Неизвестно

19

★ 1+  
Q 4+



**ГДЕ УГОДНО:** один раз в раунд (во время своего хода) можешь убить 1 зомби в локации с Анитой, не бросая кубик повреждений, или положить 1 рану на выжившего, находящегося в ее локации.

**ДЕРЕК ЁСИДА**  
Диетолог

23

★ 2+  
Q 3+



**ГДЕ УГОДНО:** пока Дерек в игре, во время своего хода каждый игрок может потратить 1 жетон еды, чтобы убрать со своего выжившего жетон раны любого типа. В течение хода так можно сделать несколько раз.

**ПИПИ МЭЙ**  
Подрывник

45

★ 1+  
Q 5+



**ГДЕ УГОДНО:** (6+) один раз в раунд можешь положить 1 жетон взрывной ловушки на любую пустую ячейку перед входом в локацию с Лили.

**ЭПАЙДЖА ДЖОРДАН**  
Диджей

39

★ 2+  
Q 3+



**НЕ В КОЛОНИИ:** один раз в раунд, после выполнения поиска Элайджей, можешь переместить все жетоны шума из его локации в любую другую локацию, где есть достаточно места.

**НАДЯ РИВЕРС**  
Политик

75

★ 4+  
Q 4+



**ГДЕ УГОДНО:** после броска кубиков действий в фазе хода игроков брось кубик. Каждый игрок может выставить на одном из своих кубиков выпавшее значение. Если тебя изгонят, способность Нади будет действовать только на тебя.

**РОККО БЕЛПИНИ**  
Отец

21

★ 2+  
Q 4+



**КОЛОНИЯ:** если в колонии есть хотя бы 1 беспомощный выживший, число зомби, размещаемых в ней на шаге добавления зомби в фазе колонии, уменьшается на 2.

**ЭРИК ПАРКЕР**  
Тренер

37

★ 3+  
Q 2+



**НЕ В КОЛОНИИ:** все выжившие, находящиеся в локации с Эриком, могут перемещаться из этой локации, не бросая кубик повреждений.

**ХЬЮГО ВАЛЕНТАЙН**  
Курьер

17

★ 2+  
Q 2+



**ГДЕ УГОДНО:** при перемещении Хьюго любой результат кубика повреждений, кроме символа укуса, считается пустой гранью.

**ХЛОЯ ПАРУСС**  
Танцовщица

41

★ 3+  
Q 2+



**НЕ В КОЛОНИИ:** один раз в раунд можешь убрать до 2 жетонов шума из локации с Хлоей.

**РОЗА РОДРИГЕС**  
Тюремный охранник

67

★ 2+  
Q 4+



**НЕ В КОЛОНИИ:** один раз в раунд (во время своего хода) можешь убить 1 зомби или бандита в локации с Розой, не бросая кубик повреждений.

**АЛЬФОНСО ОРТЕГА**  
Оружейник

47

☀ 2+  
🔍 5+

**КОЛОНИЯ:** один раз в раунд можешь убрать со склада 2 жетона еды, чтобы выбрать одну из локаций с номером 1—6 и найти в ее колоде 1 карту. Если нашел, положи ее рядом с выжившим из колонии.

**ДЖЕЙМИ ГИПМОР**  
Частный детектив

43

☀ 3+  
🔍 2+

**НЕ В КОЛОНИИ:** один раз в раунд (во время своего хода) можешь посмотреть карты на руке игрока, чей выживший находится в локации с Джейми.





5 и 6

## НЕДОЕДАНИЕ



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** добавьте на склад 1 жетон голода. По очереди, начиная с первого игрока, переместите всех не беспомощных выживших из колонии в другие локации, следуя всем правилам перемещения.

**Дополнительно:** превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



2 и 3

## ШКВАЛЬНЫЙ ВЕТЕР



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** уберите из игры 5 верхних карт из колоды предметов каждой локации.

**Дополнительно:** превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



6 и 7

## МАРОДЕРЫ



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** бросьте кубик за каждого выжившего, не находящегося в колонии. Если выпадает 4 и меньше, положите на этого выжившего 2 жетона ран.

**Дополнительно:** превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



3 и 7

## БУНТ



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** убейте 2 выживших с самым высоким влиянием.

**Дополнительно:** превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



5 и 6

## БЕЗЫСХОДНОСТЬ



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** положите по 1 жетону отчаяния на всех выживших.

**Дополнительно:** превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



2 и 5

## ОБЛАВА



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** начиная с выжившего с самым высоким влиянием, бросьте кубик за каждого выжившего. Если выпадает 3 и меньше, убейте этого выжившего. Остановитесь после убийства второго выжившего.

**Дополнительно:** превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



4 и 5

## МИГРАЦИЯ



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** добавьте по 2 зомби во все локации, кроме колонии.

**Дополнительно:** превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



3 и 6

## СНЕЖНЫЙ ЗАНОС



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** до конца следующего раунда при перемещении: игроки не могут использовать карты и обязаны дважды бросать кубик повреждений (если игрок может его не бросать, то все равно бросает его 1 раз).

**Дополнительно:** превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



2 и 6

## ШКОЛЬНЫЙ АВТОБУС



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** добавьте в колонию 8 беспомощных выживших. Игрок, управляющий выжившим с самым низким влиянием, берет 1 карту из колоды выживших и добавляет ее к своим последователям.

**Дополнительно:** превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



4 и 5

## СТАДО



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** добавьте 2 зомби в каждую локацию.

*Дополнительно:* превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



1 и 2

## НОЧЬ ТЕМНА



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** возьмите 3 верхние карты из колоды экспериментов. Разыграйте их в том порядке, в каком взяли из колоды, как если бы не сумели их «сдержать».

*Дополнительно:* превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



4 и 7

## НЕХВАТКА ПЕКАРСТВ



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** уберите из игры 2 выживших с самым низким влиянием. Не снижайте моральных дух. Добавьте в колонию 2 беспомощных выживших. Затем сделайте всех беспомощных выживших гневными.

*Дополнительно:* превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



1 и 4

## УТРЕННИЕ МОРОЗЫ



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** положите по 1 жетону обморожения на всех выживших в колонии и сделайте всех беспомощных выживших гневными.

*Дополнительно:* превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



3 и 4

## СПЛАНИРОВАННЫЙ УДАР



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** разместите 6 бандитов в случайных локациях.

*Дополнительно:* превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



6 и 7

## КОНВОЙ



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** добавьте 9 зомби в колонию.

*Дополнительно:* превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



1 и 5

## ВЫПАЗКА ЗА ТОПЛИВОМ



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** поместите по 2 бандита на заправку, в библиотеку и в полицейский участок.

*Дополнительно:* превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



3 и 4

## УБЕЖИЩЕ



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** добавьте 6 зомби в колонию. Каждый игрок по очереди может рассказать остальным какой-нибудь не известный им секрет, не связанный с игрой. За каждого игрока, отказавшегося это сделать, добавьте в колонию еще по 2 зомби.

*Дополнительно:* превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



1 и 2

## ОТРАВЛЕНИЕ



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** добавьте на склад 2 жетона голода. Положите на каждого выжившего в колонии 1 жетон раны. Сделайте всех беспомощных выживших гневными.

*Дополнительно:* превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



1 и 2

### ПОХИЩЕНИЕ



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** уберите из игры выжившего с самым высоким влиянием. Понизьте моральный дух на 1.

*Дополнительно:* превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



2 и 3

### БРОДЯЧИЕ МЕРТВЕЦЫ



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** добавьте по 1 зомби во все локации, кроме колонии. Добавьте 2 зомби в колонию.

*Дополнительно:* превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



1-7!

### ВОЖАКИ МЕРТВЕЦОВ



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** добавьте по 1 зомби во все локации, кроме колонии. Добавьте 6 зомби в колонию.

*Дополнительно:* превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.



1 и 7

### ПОХОПОДАНИЕ



= число неизгнанных игроков

**НЕУДАЧА:** понизьте моральный дух на 1. Бросьте кубик за каждого выжившего, не находящегося в колонии. Если выпадает 4 и меньше, положите на этого выжившего жетон обморожения.

*Дополнительно:* превысьте требуемое количество карт на 2, чтобы повысить моральный дух на 1 за предотвращение кризиса.




## РЕМОНТ СУДНА

### ПОДГОТОВКА

СЧЕТЧИК МОРАЛЬНОГО ДУХА УСТАНОВИТЕ НА 6.  
СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 6.

В свой ход, каждый игрок может положить любое количество карт с руки под эту цель.

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Игроки собрали под этой целью минимум по 2 карты  за каждого игрока, начавшего партию.

(Стартовые карты не учитываются)

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

КОРОТКАЯ

## ДАНЬ

### ПОДГОТОВКА

СЧЕТЧИК МОРАЛЬНОГО ДУХА УСТАНОВИТЕ НА 5.  
СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 4.

Если игроков 3 или меньше, добавьте 1 карту из колоды выживших к последователям каждого игрока и поместите их фигурки в колонию. Когда игрок перемещает выжившего в колонию, он может положить любое число карт с руки под эту цель.

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Игроки собрали под этой целью минимум по 2 карты из каждой локации с номерами 1-6. (Примечание: для усложнения игры можете собирать и предметы из "Рэксона").

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

КОРОТКАЯ

## ДОЛГАЯ НОЧЬ

### ПОДГОТОВКА

СЧЕТЧИК МОРАЛЬНОГО ДУХА УСТАНОВИТЕ НА 8.  
СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 8.

Добавьте 6 зомби в колонию и по 1 зомби во все остальные локации.

Когда выживший атакует зомби, кладите на этого выжившего жетон обморожения.

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Выживите в течение 8 раундов.

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

ДОЛГАЯ

## ОСОБАЯ ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ Р1





### ПОДГОТОВКА

*Перед началом подготовки к игре прочтите с. 20 буклета с правилами.*

СЧЕТЧИК МОРАЛЬНОГО ДУХА УСТАНОВИТЕ НА 7.  
СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 3.

Добавьте 12 зомби в колонию. Каждый раунд, добавляя зомби во время фазы колонии, добавляйте в колонию на 4 зомби больше положенного.

### ЦЕЛЬ ДОСТИГНУТА


Игроки собрали под этой картой цели карты   за каждого игрока. В конце каждого своего хода игрок может складывать под цель не стартовые карты  и . Цель не будет достигнута, если игроки соберут карты только какого-то одного типа.

*После достижения цели игра не заканчивается. Следуйте инструкциям на с. 20 буклета с правилами.*

## СВОИХ НЕ БРОСАЕМ

### ПОДГОТОВКА

СЧЕТЧИК МОРАЛЬНОГО ДУХА УСТАНОВИТЕ НА 4.  
СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 6.

Каждый раз, когда игрок играет карту , поместите ее под эту карту. Затем бросайте кубик. При результате 4 и выше, добавьте 1 жетон беспомощного выжившего в колонию.

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Количество карт  равно количеству игроков, начавших игру + 2 под этой картой.

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

СРЕДНЯЯ

## ЗАЧИСТКА КОЛОНИИ

### ПОДГОТОВКА

СЧЕТЧИК МОРАЛЬНОГО ДУХА УСТАНОВИТЕ НА 7.  
СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 5.

Добавьте 18 зомби в колонию. Начиная с первого игрока, каждый следующий игрок должен поместить своих выживших в одну или несколько локаций (не колонию) для начала игры. Каждый раз, когда выживший перемещается в колонию, необходимо бросить кубик воздействия еще раз. (Если карта предметов или способность позволяет выжившему избежать броска кубика воздействия, то кубик бросается только один раз.)

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Выживших в колонии больше, чем зомби. (Беспомощные выжившие считаются выжившими, для выполнения целей этой задачи.)

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

КОРОТКАЯ

## ОСОБАЯ ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ Р3

### ПОДГОТОВКА

*Эта карта не используется для начала новой игры.*

СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 2.

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

В игре нет зомби-мутантов, а в локацию "Рэксон" помещены 2 кубика действия, соответствующие коду сдерживания, в текущем раунде.

## ОСОБАЯ ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ Р2

### ПОДГОТОВКА

*Эта карта не используется для начала новой игры.*

СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 1.

Пока эта цель активна, не помещайте зомби в "Рэксон" и не перемещайте Блю.

### ЦЕЛЬ ДОСТИГНУТА

На планшете "Рэксона" имеется по 1 кубуку за каждого игрока. Во время своего хода игрок может выбрать своего выжившего в локации "Рэксон", кроме Блю, и поместить в нее кубик со значением равным или больше, чем показатель атаки выжившего.

*После достижения цели, игра не заканчивается. Следуйте инструкциям на странице 21 правил.*

## ДОЛГАЯ НОЧЬ

### ПОДГОТОВКА

СЧЕТЧИК МОРАЛЬНОГО ДУХА УСТАНОВИТЕ НА 6.  
СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 10.

Добавьте 12 зомби в колонию и по 2 зомби во все остальные локации.

Когда выживший атакует зомби, кладите на этого выжившего жетон обморожения.

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Выживите в течение 10 раундов.

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

ДОЛГАЯ

## ДАНЬ

### ПОДГОТОВКА

СЧЕТЧИК МОРАЛЬНОГО ДУХА УСТАНОВИТЕ НА 3.  
СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 3.

Если игроков 3 или меньше, добавьте 1 карту из колоды выживших к последователям каждого игрока и поместите их фигурки в колонию. Когда игрок перемещает выжившего в колонию, он может положить любое число карт с руки под эту цель.

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Игроки собрали под этой целью минимум по 2 карты из каждой локации с номерами 1-6. (Примечание: для усложнения игры можете собирать и предметы из "Рэксона").

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

КОРОТКАЯ


## РЕМОНТ СУДНА

### ПОДГОТОВКА

СЧЕТЧИК МОРАЛЬНОГО ДУХА УСТАНОВИТЕ НА 4.  
СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 5.

В свой ход, каждый игрок может положить любое количество карт с руки под эту цель.

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Игроки собрали под этой целью минимум по 2 карты  за каждого игрока, начавшего партию и 6 дополнительных карт предметов любого типа.

(Стартовые карты не учитываются)

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

КОРОТКАЯ

## ЗАЧИСТКА КОЛОНИИ

### ПОДГОТОВКА

СЧЕТЧИК МОРАЛЬНОГО ДУХА УСТАНОВИТЕ НА 4.  
СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 4.

Добавьте 18 зомби в колонию. Начиная с первого игрока, каждый следующий игрок должен поместить своих выживших в одну или несколько локаций (не колонию) для начала игры. Каждый раз, когда выживший перемещается в колонию, необходимо бросить кубик воздействия еще раз. (Если карта предметов или способность позволяет выжившему избежать броска кубика воздействия, то кубик бросается только один раз.)

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Выживших в колонии больше, чем зомби. (Беспомощные выжившие считаются выжившими, для выполнения целей этой задачи.)


### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

КОРОТКАЯ

## СВОИХ НЕ БРОСАЕМ

### ПОДГОТОВКА

СЧЕТЧИК МОРАЛЬНОГО ДУХА УСТАНОВИТЕ НА 3.  
СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 5.

Каждый раз, когда игрок играет карту , поместите ее под эту карту. Затем бросайте кубик. При результате 4 и выше, добавьте 1 жетон беспомощного выжившего в колонию.

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Количество карт  равно количеству игроков, начавших игру + 4 под этой картой.

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

СРЕДНЯЯ

## ОСОБАЯ ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ Б1

### ПОДГОТОВКА

Перед началом подготовки к игре прочтите с. 22 буклета с правилами.

СЧЕТЧИК МОРАЛЬНОГО ДУХА УСТАНОВИТЕ НА 6.  
СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 2.

Добавьте 2 зомби в каждую локацию, кроме колонии. Пока эта цель активна, игроки не могут голосовать за изгнание, нападать на бандитов или перемещаться в логово бандитов.

### ЦЕЛЬ ДОСТИГНУТА

На складе лежит хотя бы по 2 жетона еды на каждого игрока.

После достижения цели игра не заканчивается. Следуйте инструкциям на с. 22 буклета с правилами.

## ОСОБАЯ ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ Б2



### ПОДГОТОВКА

Эта карта не используется для начала новой игры.

СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 2.

Пока эта цель активна, игроки не могут голосовать за изгнание.

### ЦЕЛЬ ДОСТИГНУТА

У каждого игрока в Логове Бандитов есть выживший с картой экипировки . Если игроков больше 3, то лимит выживших, находящихся в Логове, увеличивается до количества игроков. Если в игре 5 игроков, то только 4 должны иметь карту экипировки .

После достижения цели, игра не заканчивается. Следуйте инструкциям на странице 22 правил.

## ОСОБАЯ ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ Б3

### ПОДГОТОВКА

Эта карта не используется для начала новой игры.

СЧЕТЧИК РАУНДОВ УСТАНОВИТЕ НА 2.

Добавьте 2 бандитов в случайные локации.

### УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

В игре нет бандитов.

## ЧОКНУТАЯ МАМАША

ИГРОК НЕ ИЗГНАН, И У НЕГО ЕСТЬ ВЫЖИВШИЙ В ШКОЛЕ.

«Эти малыши просто болеют!» — кричит тебе женщина из окна школы. Заметив, что она нацелила на тебя ствол, ты прячешься за колонной. «Детоубийца!» — пронзительно взвизгивает женщина.

### ВARIANT 1

Ты успеваешь забежать в школу, пока женщина перезаряжает оружие. Брось 4 кубика за чокнутую мамашу. Возьми по 2 кубика за каждого выжившего в школе и по 2 кубика за каждую карту у выживших в школе. Брось все эти кубики. Если твой суммарный результат равен или превышает результат мамаша, она побеждена. Больше ничего не происходит. Если мамашин результат выше, положи по 1 жетону раны на выживших в школе и разыграй вариант 2.

### ВARIANT 2

В колонии ты объясняешь, что в школе стало небезопасно. Перенеси всех выживших из школы в колонию (это не считается перемещением). До конца игры каждый выживший, который перемещается в школу, получает 1 рану.

## ДИКИЕ ПСЫ

ИГРОК ПЕРЕМЕЩАЕТ ВЫЖИВШЕГО В ЛОКАЦИЮ, НЕ ИСПОЛЗУЯ КАРТУ С СИМВОЛОМ ТОПЛИВА.

Чертовы псы! Куда бы ты ни пошел, они не отстанут. Драная шерсть, тощие бока и голодные взгляды говорят о том, что жрать им доводится нечасто. Но сегодня они явно собираются закусить тобой. Всерьез опасаясь за свою жизнь, ты сворачиваешь в проулок, но осознаешь ошибку, только когда позади раздастся злобное рычание.

### ВARIANT 1

Ты пытаешься отпугнуть псов, но они нападают на тебя. Брось 3 кубика. За каждый результат, меньший или равный показателю атаки этого выжившего, клади на него 1 жетон раны. Если выживший не убит, добавь 3 жетона еды на склад.

### ВARIANT 2

Беги! Перемести выжившего в другую локацию (за исключением той, из которой он перемещался), как обычно, бросая кубик повреждений.

## АЛЬФОНСО ОРТЕГА

В ИГРЕ ЕСТЬ АЛЬФОНСО, И ХОТЯ БЫ У 1 ВЫЖИВШЕГО ЕСТЬ АВТОМАТ.

— Да, друг, настоящая красotka! — присвистывает Альфонсо. — Правда, полуавтомат, спасибо кретинским оружейным законам. Но ничего, я чуток повоюю с этой девчонкой, и она будет полностью автоматической, зомбарей штабелями валить будет. Ух, дожидаться не могу, как буду разбирать ее, винтик за винтиком, и поливать маслом...

Выбор делает игрок, управляющий выжившим с автоматом. (Если таковых несколько, выбор делает первый претендент в порядке очереди.)

### ВARIANT 1

Альфонсо запирается с оружием. Положи эту карту рядом с автоматом. Используй его в атаке, игрок убивает на 1 зомби больше и кладет 1 жетон шума. После атаки он бросает кубик. Если выпадает 1, автомат выходит из строя и убирается из игры.

### ВARIANT 2

— Спасибо, Альфонсо, но, как по мне, пушка свое дело и без того делает. Что-то тебя пот прошиб, не заболел ли? Ничего не происходит.

## КУМАР СЕН

У ИГРОКА ЕСТЬ КУМАР СЕН.

— Еще раз повторяю, так и было! — не унимается Кумар. — Она налетела на меня вроде бы случайно, но я сразу почувствовал, как она шурит по карманам! — Господи, да я просто схватила его за одежду, чтоб он не упал! — отмахивается женщина. Кумар раздраженно стучит тростью по земле. — Я никому не позволю себя обворовывать! Каждый неизгнанный игрок участвует в голосовании (применяется вариант, за который проголосовало большинство).

### ПАЛЕЦ ВВЕРХ

Женщину обыскивают, Кумар ощупывает ее вещи:

— Вот это мое!

Ты показываешь 1 случайную карту с руки.

### ПАЛЕЦ ВНИЗ

— Твое слово против ее. Прости, Кумар.

Ты убираешь из игры 1 случайную карту с руки.

## ДЕРЕК ЁСИДА

ДЕРЕК НАХОДИТСЯ В КОЛОНИИ. А НА СКЛАДЕ НЕТ ЕДЫ.

— Нам грозит истощение, — говорит Дерек. — Мы едим недостаточно белковой пищи и слишком мало овощей. Предлагаю выращивать пшеницу, в ней много белка и углеводов, да и хранить ее легко. Каждый неизгнанный игрок участвует в голосовании (применяется вариант, за который проголосовало большинство).

### ПАЛЕЦ ВВЕРХ

Жители колонии отправляются на поиски семян и обрабатывают землю под посадку, что не просто в холода. Игрок, управляющий Дерек, бросает за него кубик повреждений, а затем выбирает любых 2 других выживших любых неизгнанных игроков и бросает кубик повреждений за каждого из них. Положи эту карту рядом с Дерек. В начале своего хода управляющий им игрок бросает кубик. Если выпадает 6, он либо убирает 2 карты с символом еды со свалки и добавляет на склад 2 жетона еды, либо убирает со склада 2 жетона голода.

### ПАЛЕЦ ВНИЗ

— А чем тебе не угодил банки с кукурузой, которых завалили в любом магазине? Ничего не происходит.

## БЛЮ

В ЛОКАЦИИ С БЛЮ НАХОДИТСЯ ТОЛЬКО 1 ВЫЖИВШИЙ.

«Это Барри. Барри плохой. Барри забрал все бананы. У Барри куча бананов, но он не делится с Блю. Пока Барри не поделится бананами, Блю будет изводить Барри».

### ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ

«Безобидная обезьянка?! Черта с два! Эта макак двинула на всю башку! Я ночью проснулся, знаете от чего? От того, что она палилась на меня из темноты!» Игрок, управляющий Блю, кладет эту карту рядом с выжившим из ее локаций. Для Блю этот выживший — Барри. Если в начале хода игрока, управляющего Барри, Блю и Барри оказываются единственными выжившими в локациях, управляющий Барри игрок отдает карту с символом еды игроку, управляющему Блю, а иначе Барри получает 1 жетон отчаяния. Если Блю будет убита, уберите все жетоны отчаяния с Барри и сбросьте эту карту.

## ЛОРЕТТА КЛЭЙ

ИГРОК НЕ ИЗГНАН, И У НЕГО ЕСТЬ ЛОРЕТТА.

«Где вы взяли эти чертовы банки?! — гневно восклицает Лоретта. — Почти тридцать из них безнадежно просрочены! Если вы не будете делать свою работу с должным усердием и внимательно осматривать то, что приносите, всех нас ждут неприятности. Мы же рассчитывали на эту еду!»

### ВARIANT 1

Лоретта все равно пускает продукты в дело. Брось кубик. При результате 5 или 6 консервы не испортились, и Лоретте удастся приготовить из них восхитительное блюдо. Повесь моральный дух на 1. При результате 3 или 4 еда в банках оказывается обычной. Ничего не происходит. При результате 1 или 2 в колонии начинаются пищевые отравления. Каждый игрок должен бросить кубик за каждого своего выжившего в колонии. Если выпадет 1 или 2, выживший получает 1 рану.

### ВARIANT 2

Разозленная Лоретта, ругаясь на чем свет стоит, выкидывает испорченные банки. Убери 1 жетон еды со склада.

## ХЬОГО ВАЛЕНТАЙН

У ИГРОКА ЕСТЬ ВЫЖИВШИЙ В «РЭКСОНЕ». А ХЬОГО НАХОДИТСЯ В КОЛОДЕ ВЫЖИВШИХ.

«Чувак, не лезь бы ты туда». Подскочив от неожиданности, ты оборачиваешься и видишь перед собой юношу-курьера на велосипеде. Ты и не слышал, как он подъехал. «Я был тут, ну, когда все началось... Это место, ну, все началось здесь, сечешь? Я вез им посылку, — юноша похлопывает по пластиковому пакету в велосипедной корзинке, — но не довез».

### ВARIANT 1

Ты просишь разрешения открыть пакет. Хьюго колеблется, словно эта посылка — последняя ниточка, связывающая его с прежним миром. Но затем он бросает тебе пакет и уезжает прочь. Можешь взять и оставить себе 5 карт из колоды предметов больницы.

### ВARIANT 2

Ты очень хочешь послушать рассказ Хьюго о «Рэксоне». Найди в колоде выживших Хьюго Валентайна и добавь его к своим последователям. Убери все жетоны отчаяния со всех своих выживших.

## ПИПИ МЭЙ

В ИГРЕ ЕСТЬ ЛИЛИ, И ОНА НАХОДИТСЯ В КОЛОНИИ.

— Лили, откуда у тебя динамит?!

— Да так, выменяла.

— Это у кого ж нашлась такая прорва взрывчатки?

— У какого-то старикана.

Выбор делает игрок, управляющий Лили.

### ВARIANT 1

— Распишу эту взрывчатку по нашим баррикадам. Будет круто!

Преврати все находящиеся в игре жетоны баррикад во взрывные ловушки. До конца игры, когда срабатывает взрывная ловушка, бросайте кубик. Если выпадает 1, все выжившие в локациях с этой ловушкой получают по 1 ране.

### ВARIANT 2

— Я называю эту крошку зомбо-бомбой. Она разнесет в клочья все, что пошевельится. Кроме нас. Надеюсь.

Игрок, управляющий Лили, может непосредственно перед или сразу после шага добавления зомби в фазе колонии один раз убить всех зомби в колонии. Сделав это, он бросает кубик. Если выпадает 4 и меньше, Лили убита.

## ЭММА ХАН

У ИГРОКА ЕСТЬ ЭММА ХАН, ОНА НЕ В КОЛОНИИ, А В ЕЕ ЛОКАЦИИ ЕСТЬ ХОТЯ БЫ 1 БАНДИТ И НЕТ ДРУГИХ ВЫЖИВШИХ.

Эмма копошится в заброшенном здании и вдруг слышит лязг затвора. Повернувшись, она видит бандита, направившего на нее пистолет. «Не бойся», — говорит он. Ошарашенная Эмма замечает, что мужчина смотрит на что-то позади нее, а сам бледен, как мел. Она едва успевает отпрыгнуть, как он открывает огонь по приближающемуся зомби. Пули пронзают мертвяка насквозь, но тот все равно бросается на бандита. Чудом скинув с себя зомби, он сбегает с Эммой, и они запираются в комнате.

### ВАРИАНТ 1

В мире осталось не так много людей, поэтому ты решаешь помочь бандиту и делишься с ним лекарствами. Он благодарен за это и тоже дает тебе кое-что. Сбрось карту «Лекарства» и возьми из бандитского логова 1 любую карту. Убери 1 бандита из локации с Эммой.

### ВАРИАНТ 2

Твой спутник явно не жилец, поэтому при первой же возможности ты сбегашь через окно. Добавь 1 зомби в локацию с Эммой и убери оттуда 1 бандита.

## ХЛОЯ ПАРУСС

ХЛОЯ НАХОДИТСЯ В КОЛОНИИ, И В ИГРЕ ЕСТЬ ХОТЯ БЫ 2 БАНДИТА.

Спящую Хлою резко трясут за плечо. — Что такое? — сонно спрашивает она. — Эти гниды опять нас обокрали! — Мы должны вернуть свои вещи! — резко вскакивает Хлоя. Но ее предложение не вызывает энтузиазма. — Да нас всех положат еще у ворот! — замечает кто-то. Хлоя с раздражением кривится. Каждый неизгнанный игрок кладет 1 карту с руки в логово бандитов (если это возможно). Выбор делает игрок, управляющий Хлоей.

### ВАРИАНТ 1

Хлоя решает вернуть вещи сама. Брось кубик поврежденный за Хлою 5 раз. Если она не убита, игрок, управляющий Хлоей, берет на руку все карты, только что отложенные в логово бандитов.

### ВАРИАНТ 2

Хлоя не сдается и собирает группу добровольцев. Каждый неизгнанный игрок бросает кубик поврежденный за одного из своих выживших. Если тот не убит, игрок берет на руку 1 карту по своему выбору из логова бандитов. Игрок, управляющий Хлоей, не может использовать действие просьбы до конца игры.

## ОПАСНОЕ БРИТЬЕ

ЛЮБОЙ ИГРОК ТЕРЕБИТ ВОЛОСЫ ИЛИ БОРОДУ

К колонии приближается на удивление опрятно одетый пожилой человек. Он просит еды и приюта и предлагает в качестве оплаты парикмахерские услуги. Вы переглядываетесь — выглядите вы и правда хипповато. Каждый игрок, у которого есть выживший в колонии, участвует в голосовании (применяется вариант, за который проголосовало большинство).

### ПАПЕЦ ВВЕРХ

Добавить в колонию бесомощного выжившего. Каждый неизгнанный игрок с бородой или с волосами до плеч выбирает 1 своего выжившего и посылает к парикмахеру. Старик извлекает из бархатного мешочка опасную бритву. Брось кубик за каждого выжившего, отправленного к старику. Если выпадает 1, выживший получает 1 рану. Если 2 и больше — с выжившего убираются все жетоны отчаяния.

### ПАПЕЦ ВНИЗ

«Извиняй, отец, нам с длинными волосами теплей. Зайди весной». Ничего не происходит.

## ДОРОЖНОЕ ПРОИСШЕСТВИЕ

ИГРОК НЕ ИЗГНАН И ИСПОЛЬЗУЕТ КАРТУ ПРИ ПЕРЕМЕЩЕНИИ ВЫЖИВШЕГО.

Ты глазам не веришь, замечая в зеркале заднего вида полицейскую мигалку. Это добром не кончится!

### ВАРИАНТ 1

Ты давишь на газ, но полицейская машина догоняет и таранит тебя, твой автомобиль врезается в дерево. Истекая кровью и едва понимая, что случилось, ты выползаешь наружу и скрываешься в лесу. Положи 1 жетон раны на перемещающегося выжившего и брось за него кубик поврежденный.

### ВАРИАНТ 2

Ты послушно прижимаешься к обочине. «Откуда у тебя бензин?» — допытывается офицер, выволакивая тебя из машины и зашелкивая на запястьях наручники. «Передай своим, что мы будем заходить за оплатой обеспечения правопорядка», — говорит он, сливая бензин из бака в свою канистру. До конца игры, во время шага добавления зомби в фазе колонии, на заправку, в больницу и в полицейский участок добавляется на 1 зомби меньше. После этого любой игрок может убрать из игры 1 карту с символом топлива с руки. Если никто этого не делает, все выжившие в колонии получают по 1 ране.

## ДЖИЯ НАДЖАР

В ИГРЕ ЕСТЬ ХОТЯ БЫ 1 БАНДИТ И ДЖИЯ, А УПРАВЛЯЮЩИЙ ЕЮ ИГРОК НЕ ИЗГНАН.

Перемести Джию в локацию с бандитом, не бросая кубик поврежденный.

— Ты чего приперся? — злобно спрашивает Джия.

— Спастись тебя пришел, — осклаивается мужчина. — Пошли, куколка. — Не называй меня так! Когда уже до тебя дойдет, что я не такая гниль, как зомби и твоя компашка.

— Ты просто не хочешь себе в этом признаться, ласкуда, — хватая ее за руку бандит, — но у тебя все впереди.

Выбор делает игрок, управляющий Джией.

### ВАРИАНТ 1

Джия хочет послать его подальше, но знает, что тогда он вернется с дружкой, и плохо будет уже всем. Убери Джию и ее карты из игры. Убери 1 бандита из ее локации.

### ВАРИАНТ 2

Джия пинает мужчину в пах, а потом бьет кулаком по лицу. «Все еще хочется называть меня куколкой, мразь?!» Помести Джию в колонию, не бросая кубик поврежденный. Добавь 1 бандиту во все локации, кроме колонии.

## БОРЬБА ЗА ВЛАСТЬ

В ИГРЕ ЕСТЬ РОЗА РОДРИГЕС И НАДЯ РИВЕРС. А УПРАВЛЯЮЩИЕ ИМИ ИГРОКИ НЕ ИЗГНАНЫ.

— Как же мне надоело, что каждую вещь надо вырывать с боем! — восклицает Роза. — Каждый гребет под себя, сил нет! Нам нужен лидер, который наведет порядок! — И, полагаю, лучше тебя нам никого не найти? — с улыбкой оппонирует Надя. — Хочешь стать нашим диктатором, дорогая?

Каждый неизгнанный игрок участвует в голосовании (применяется вариант, за который проголосовало большинство). Положи эту карту рядом с тем, кого выбрали.

### ПАПЕЦ ВВЕРХ

Роза избирается лидером колонии. Дела и правда налаживаются, но гражданские свободы остаются в прошлом. Сразу после окончания каждого поиска найденные карты сначала предлагаются игроку, управляющему Розой, он решает, кому достанется каждая карта — ему или нашему игроку. Для предотвращения кризисов теперь требуется жертвовать на 1 карту с нужным символом меньше. Если Розу убьют или управляющий ею игрок будет изгнан, эта карта уберется из игры.

### ПАПЕЦ ВНИЗ

Надя избирается лидером колонии и внедряет принципы коллективной ответственности. В начале каждого раунда все неизгнанные игроки голосуют за следующие законы (если большинство голосует за какой-либо закон, он действует на них до конца раунда): Закон 1. Каждый игрок должен построить в свой ход хотя бы 1 баррикаду. Закон 2. Если в начале хода какого-то игрока на свалке лежит больше 5 карт, он должен убрать мусор. Закон 3. Каждый игрок должен добавить в течение своего хода хотя бы 1 жетон еды на склад или доказать, что у него нет еды, показав в конце хода карты на руке.

## АНИТА УОПЛАС 3

ИГРОК ЖЕРТВУЕТ КАРТУ НА КРИЗИС. В ИГРЕ ЕСТЬ АНИТА, И УПРАВЛЯЮЩИЙ ЕЮ ИГРОК НЕ ИЗГНАН.

— Каждый раз, как что-то случается, вы начинаете метаться, словно безголовые курицы, — смеется Анита. — Знаете, я занималась разрешением кризисных ситуаций. Раньше. Уж можете мне поверить, главное — это сохранять спокойствие и следовать четкому плану.

### ВАРИАНТ 1

— Что ж, доверимся специалисту. Ты позволяешь Аните самой справиться с текущим кризисом. Немедленно примени эффект последствия кризиса. Игрок, управляющий Анитой, берет на руку все карты, пожертвованные для предотвращения кризиса.

— И что это было?! — ошарашенно спрашиваешь ты.

— Я отказываюсь говорить в таком тоне! — гордо бросает Анита и выходит из комнаты.

### ВАРИАНТ 2

— Отлично, Анита! — ободряюще говоришь ты. — Иди и покажи нам, как работают профи! Анита выходит из комнаты, а ты, покрутив пальцем у виска, продолжаешь обсуждать ситуацию с другими. Ничего не происходит.

## АНИТА УОПЛАС 1

ВЫЖИВШИЙ ИГРОКА УБИРАЕТ МУСОР. В ИГРЕ ЕСТЬ АНИТА, И УПРАВЛЯЮЩИЙ ЕЮ ИГРОК НЕ ИЗГНАН.

Анита хихикает, замечая, как ты кидаешь мусор в тачку.

— Знаешь, я ведь инженер, — говорит она. — Ну, была им. Раньше. Наверняка в этом хламе найдется что-нибудь годное. Дай-ка я сама тут разберусь.

### ВАРИАНТ 1

— Что же ты раньше молчала? — удивляешься ты. — Думаешь, нам не пригодились бы твои технические знания? Убери из игры 2 верхние карты со свалки.

### ВАРИАНТ 2

Ты оставляешь Аниту одну, а вернувшись через пару часов, видишь раскиданный повсюду мусор и Аниту, делающую заточку из какой-то железяки.

— Тебе чего? — грубо спрашивает она. Пристально глядя на лезвие, ты отвечаешь:

— Ничего. Дверью ошибся. Текущее действие уборки мусора не убирает карты со свалки, но кубик все равно тратится. Найди в колоде предметов полицейского участка карту «Заточка». Если нашел, положи ее рядом с Анитой.

## КЕВИН ДЖЕКСОН

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ СПОСОБНОСТЬ КЕВИНА.

Лежа на крыше, Кевин осматривает улицы через прищел винтовки. Задержав дыхание, он плавно нажимает на спусковой крючок. Звук выстрела эхом разносится в мрачной зимней тишине, и голова зомби разлетается на куски. Собираясь опустить винтовку, Кевин замечает в паре кварталов от себя человека в черном — тот тоже целится в него из винтовки. «Твою ж мать!»

### ВАРИАНТ 1

Кевин стреляет первым. Брось кубик. Если выпадает 5 и больше, Кевин убивает человека в черном. Сбрось эту карту. Если выпадает 4 и меньше, Кевин в спешке промахивается. В отличие от противника. Кевин получает 2 раны. Эта карта остается в игре. Пока она не сбросится, ее эффект применяется каждый раз, когда используется способность Кевина.

### ВАРИАНТ 2

Кевин убегает. Брось кубик. Если выпадает 1, Кевин получает 2 раны. Если выпадает 2 и больше, ничего не происходит. В любом случае карта остается в игре. Пока она не сбросится, ее эффект применяется каждый раз, когда используется способность Кевина.

## ФАТИМА МАКТАБИ

ФАТИМА МАКТАБИ НАХОДИТСЯ В КОЛОНИИ.

Содержимое закинутого за спину мусорного мешка противно хлюпает и бьет по лопаткам, но Фатима старается об этом не думать. Пока она возится с заклинившей дверной ручкой, мешок соскальзывает, и куча объедков вываливается на пол. Выбор делает игрок, управляющий Фатимой.

### ВАРИАНТ 1

«Всё, я съита этим по горло! — гневно восклицает Фатима. — Я, между прочим, золотой медальст! Я выступала на международных соревнованиях! Состязалась с мировыми чемпионами! И я должна тут скрести вам полы и выносить мусор? Черта с два!» До конца игры Фатима может выполнять только действие поиска. Один раз за ход Фатима должна переместиться в другую локацию. Если она этого не делает, то получает 1 жетон отчаяния.

### ВАРИАНТ 2

Фатима смотрит на вывалившийся мусор тусклым, ничего не выражающим взглядом. Убери 1 карту со свалки. Фатима получает 1 жетон отчаяния.

## КРЫСЫ

НА СВАЛКЕ НЕ МЕНЕЕ 5 КАРТ, НА СКЛАДЕ — НЕ МЕНЕЕ 5 ЖЕТОНОВ ЕДЫ. А В КОЛОНИИ ЕСТЬ ХОТЯ БЫ 1 БЕСПОМОЩНЫЙ ВЫЖИВШИЙ.

«У нас тут просто полчища крыс! Открываю я дверь в кладовку, а они и ухом не ведут. И еще смотрят так нагло, будто я к ним в ванную вломился!» Каждый неизгнанный игрок участвует в голосовании (применяется вариант, за который проголосовало большинство).

### ПАЛЕЦ ВВЕРХ

«Давайте-ка наведем порядок в кладовке!» Возьми столько кубиков, сколько карт лежит на свалке. Распредели их между всеми игроками с хотя бы 1 выжившим в колонии. Каждый игрок бросает полученные кубики и кладет 1 жетон раны на 1 своего выжившего в колонии за каждый свой кубик, на котором выпало 3 и меньше.

### ПАЛЕЦ ВНИЗ

«Когда пойдем в магазин, надо будет поискать крысиный яд». Брось столько кубиков, сколько карт лежит на свалке. За каждый кубик, на котором выпало 3 и меньше, убери со склада 1 жетон еды.

## ИГРУШКИ

ИГРОК НЕ ИЗГНАН, У НЕГО ЕСТЬ ВЫЖИВШИЙ В ПРОДУКТОВОМ МАГАЗИНЕ, А В КОЛОНИИ — НЕ МЕНЕЕ 3 БЕСПОМОЩНЫХ ВЫЖИВШИХ.

Аккуратно крадись меж стеллажей, ты выходишь к детскому отделу и замечаешь мертвого ребенка, роющегося в огромной коробке. Инстинктивно попятившись, ты наступаешь на игрушку. «Му-у-у!» — протяжно басит она на весь магазин. Мертвяк отрывается от коробки и волочится к тебе. Быстро покончив с ним, ты бросаешь взгляд на его коробки и видишь, что она набита игрушками. «Хм, мне это вряд ли пригодится, — думаешь ты, — а вот нашим детшкам — очень даже».

### ВАРИАНТ 1

Принеси коробку в колонию и подари детям. Трижды брось кубик повреждений за своего выжившего в продуктовом магазине. Если он не убит, помести его в колонию (это не считается перемещением). Повысь моральный дух на 1.

### ВАРИАНТ 2

«Впрочем, я не за игрушками сюда пришел». Ничего не происходит.

## РАБОТА В ПАРЕ

ИГРОК ПЕРЕМЕЩАЕТ ВЫЖИВШЕГО В КОЛОНИЮ, ЧТО ПРИВОДИТ К ПОЛУЧЕНИЮ ИМ РАНЫ (ЛЮБОГО ТИПА).

Пока она накладывает повязку на рану, ты прерывисто дыша, с трудом произносишь: «Я едва дошел. Чудо, что вообще удалось! Гиблое это дело — делать вылазки в одиночку. Может, будем всегда ходить парами?» Каждый неизгнанный игрок участвует в голосовании (применяется вариант, за который проголосовало большинство).

### ПАЛЕЦ ВВЕРХ

Начать делать вылазки парами. Перемещая выжившего из колонии, вы берете с ним выжившего любого игрока. Если это выживший другого игрока, он должен дать разрешение. (Если никто не дает разрешения, выживший остается в колонии.) Перемещая пару выживших, 2 раза бросайте кубик повреждений и выбирайте 1 из 2 результатов: он действует сразу на обоих выживших.

### ПАЛЕЦ ВНИЗ

«Просто подумалось. Не берите в голову. Надо тщательнее готовиться к вылазкам, вот и всё». Ничего не происходит.

## ПРОШЛОЕ — В ПРОШЛОМ

В ИГРЕ ЕСТЬ ХЬЮГО ВАЛЕНТАЙН, А ВЫЖИВШИЙ ИГРОКА (НЕ ХЬЮГО) НАХОДИТСЯ В БОЛЬНИЦЕ.

— Эй, можно тебя на пару слов? — спрашивает Хьюго, нервно переминаясь с ноги на ногу.  
— Не вопрос, — отвечаешь ты. — Чего такое?  
— Слышал, ты скоро будешь в больнице. И я тут подумал, ну, может, ты мне кой-чего прихватишь? Но только это строго между нами!  
— Хорошо, Хьюго, что тебе нужно?  
— Немного тестостерона, — шепчет Хьюго, краснея и опуская глаза.  
— Тестостерона? На кой он тебе? Ты ж не... — И тут ты смотришь на Хьюго совсем новым взглядом. — Ну и дела...  
Странно, что ты не замечал этого раньше.

### ВАРИАНТ 1

Находящийся в больнице выживший может использовать действие поиска, чтобы автоматически найти большой запас тестостерона для Хьюго. Убери с Хьюго Валентайна все жетоны отчаяния.

### ВАРИАНТ 2

— Мм, слушай... Я ничего особо не имею против таких, как ты, честное слово. Но давай ты как-нибудь сам с этим разберешься, ага? Положи на Хьюго жетон отчаяния.

## ШПИОНКА

В КОЛОНИИ ЕСТЬ ХОТЯ БЫ 1 БЕСПОМОЩНЫЙ ВЫЖИВШИЙ.

«Ну да, я просто щелкал по каналам и поймал ее рацию. Она рассказывала, сколько у нас припасов и оружия, как организована оборона и все такое. Не знаю, кто был на том конце, но лучше бы нам выведать это поскорее».

### ВАРИАНТ 1

Ты помещаешь шпионку под замок и требуешь ответа, но она упорно молчит. Отчаяние и ярость вынуждают тебя прибегнуть к пыткам, и ты получаешь нужные сведения. Убери из игры до 5 бандитов и понизь моральный дух на 1.

### ВАРИАНТ 2

Ты гонишь ее в шею. Убери из колонии 1 беспомощного выжившего и добавь 2 бандитов в случайную локацию.

## ТУННель

У ИГРОКА ЕСТЬ ВЫЖИВШИЙ В КОЛОНИИ.

— Ничего себе, да тут же целый туннель! — не веришь своим глазам ты. — Кто же его прокопал?  
— Сдается мне, кто-то из наших, — отвечают тебе. — Но раз нам не сказал, то вряд ли на уме у него что-то доброе. Может, для бандитов постарался. А то и для мертвяков... Ты вздыхаешь и потираешь в раздумьях подбородок.  
— Похоже, туннель чертовски длинный. Вряд ли его можно было прокопать в одиночку. Тем не менее нужно решать, что делать, ведь туннель может принести колонии как пользу, так и беду.

### ВАРИАНТ 1

Начать пользоваться туннелем. Положи эту карту в случайную локацию. Любой выживший может перемещаться в эту локацию и из нее, не бросая кубик повреждений. Всякий раз, когда в нее размещается 1 или несколько зомби, бросайте кубик. Если выпадает 3 и больше, в колонию добавляется 1 зомби.

### ВАРИАНТ 2

Завалить туннель. Убери из колонии до 2 беспомощных выживших. За каждого из них добавь 1 бандита в случайную локацию.

## ЗА РЕШЕТКОЙ

ВЫЖИВШИЙ ИГРОКА НАХОДИТСЯ В ПОЛИЦЕЙСКОМ УЧАСТКЕ, И В ЭТОЙ ЛОКАЦИИ НЕТ ДРУГИХ ВЫЖИВШИХ.

Ловушка! Заполни локацию бандитами.

### ВАРИАНТ 1

Ты пытаешься договориться с бандитами. Положи 1 или несколько карт с руки в логово бандитов и брось кубик. За каждую отложенную в логово карту добавь 1 к результату броска. Если получилось 3 и больше, убери всех бандитов из полицейского участка. Если получилось меньше 3, убей выжившего в полицейском участке.

### ВАРИАНТ 2

Ты кричишь и колотишь по решетке. Заполни полицейский участок жетонами шума. Твои товарищи приходят на выручку. Каждый игрок выбирает 1 своего выжившего и бросает за него кубик повреждений. Убери всех бандитов из полицейского участка.

## ВЗРЫВНОЙ ПЛАН

ВЫЖИВШИЙ ИГРОКА НАХОДИТСЯ В КОЛОНИИ И СТРОИТ БАРИКАДУ.

Строить баррикады — отстой. Работа сама по себе не сахар, да еще приходится возю орудовать крабами, чтоб зомби не спалили. Крабами мы зовем заостренные трехметровые железные палки, ну, после того как наш новенький со всей дури шмякнул такой штукой по башке мертвяку и заорал на всю колонию: «Держи краба!» Интересно, где сейчас можно раздобыть настоящего краба?... В общем, крабы тяжелые, как незнамо что, но ими удобно протыкать подбигающего к тебе зомбара.  
«Что за?» — ты замечаешь в животе зомби дыру, в которой мигает красная лампочка, а потом видишь еще одного зомби «с огньком». М-да, фантазия у бандитов работает что надо. Ты вонзаешь краба в череп мертвеца и улепетываешь со всех ног.

### ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ

Убери из колонии всех зомби и все баррикады (но не взрывные ловушки). Если убранных зомби было больше, чем баррикад, положи по 1 жетону раны на всех выживших в колонии.

## БОРЬБА ЗА РЕСУРСЫ

**ВЫЖИВШИЙ ИГРОКА ШУМИТ ВО ВРЕМЯ ПОИСКА (ПОСЛЕ ПОЛУЧЕНИЯ НОВОЙ КАРТЫ, НО ДО ОКОНЧАТЕЛЬНОГО ВЫБОРА КАРТЫ).**

— Слышал это? — доносится до тебя грубый голос снаружи. Ты замираешь, как вкопанный. Как они сумели подобраться так бесшумно? — Тихо ты! — отзываются ему. — Давай сюда. Ты слышишь звон разбитого стекла и хруст осколков под ногами незнакомцев. Через мгновение в комнате, где ты затаился, возникают две искаженные тени. Надо срочно что-то предпринять.

### ВARIANT 1

Ты хватаешь все, что подворачивается под руку, и выбегаешь в дверь. «А ну стой!» — раздается гневный вопль. Оставь себе все взятые карты и добавь 2 бандитов в локацию с ведущим поиск выжившим. Помести этого выжившего в случайную локацию и дважды брось за него кубик повреждений.

### ВARIANT 2

Прячься! «Сдается мне, тут кто-то был. О, нам подарочки оставили!» Помести все набранные во время этого поиска карты в логово бандитов.

## ВИДЕОМАРАФОН

**СДЕЛАНО УЛУЧШЕНИЕ «DVD-ПЛЕЕР», И ВЫЖИВШИЙ ИГРОКА ВЕДЕТ ПОИСК.**

«Фигасе!» — вскрикиваешь ты, и сам пугаешься звука собственного голоса. Вот до чего одиночные вылазки доводят... Быстро оглядевшись по сторонам и убедившись, что твой вопль не привлечет внимания зомби, ты вновь склоняешься над коробкой. Она доверку забита DVD-дисками, и среди них не только второсортное барахло, которого в колонии навалом. Есть фильмы про динозавров, про роботов... ого, даже романтические комедии! Никогда не думал, что будешь им радоваться. Единственное, что ты оставляешь в магазине, так это фильмы ужасов.

### ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ

До конца игры, повышая моральный дух при помощи DVD-плеера, повышайте его сразу на 2 вместо 1.

## СЕЙЧАС РВАНЕТ!

**СДЕЛАНО УЛУЧШЕНИЕ «ОЧАГ», И У ИГРОКА ЕСТЬ ВЫЖИВШИЙ В КОЛОНИИ.**

«Жечь топливо для обогрева — это ужасно расточительно. Давайте лучше жечь мусор. Я понимаю, будет вонь и дым, но топлива все меньше, а жить ведь как-то надо». Каждый неизгнанный игрок участвует в голосовании (применяется вариант, за который проголосовало большинство).

### ПАЛЕЦ ВВЕРХ

Жечь мусор, чтобы согреться. Перемешай карты на свалке. Договоритесь о том, сколько карт оттуда откроется (включая 0). Откройте их. Если среди них есть хотя бы 1 карта с символом топлива, все выжившие в колонии получают по 1 ране, а очаг убирается из игры. Если карт топлива нет, брось кубик за каждую карту: если выпадает 5 или 6, выбери игрока и добавь этот кубик к его неиспользованным кубикам. (Каждому игроку можно добавить не более 1 кубика.)

### ПАЛЕЦ ВНИЗ

Не жечь мусор. Ничего не происходит.

## ПРАХ К ПРАХУ

**СДЕЛАНО УЛУЧШЕНИЕ «ОКОП».**

— Окоп забит до отказа, — замечаешь ты, и твоя подруга кивает. Ты стоишь почти у самого края, слушаешь, как в яме рычат и скребутся зомби. Поразительно, насколько привычным стал этот звук.

— Еще немного, и они выберутся наверх, встав друг на друга. Надо их сжечь.

— Можно, — задумчиво отвечаешь ты. — Но не хотелось бы узнать, чем они пахнут.

— Свиной. — Голос ее бесцветен, зато глаза выражают даже слишком много. — Горящие люди пахнут свиной.

### ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ

Сожгите мертвецов в окопе. Это может сделать любой игрок. Он бросает кубик повреждений за каждого своего выжившего и кладет на свалку 1 карту, не используя ее свойство. Если никто не сжигает мертвецов, добавь в колонию 6 зомби.

## ТРАВКА

**СДЕЛАНО УЛУЧШЕНИЕ «ТЕПЛИЦА», И У ИГРОКА ЕСТЬ ВЫЖИВШИЙ В КОЛОНИИ.**

Ты палишься на этот куст уже, наверное, несколько минут и все никак не можешь поверить, что он тебе не привиделся. Кому взбрело в голову посадить тут такое? В другой жизни ты просто плюнул и пошел бы дальше, но сейчас все иначе.

### ВARIANT 1

Тайком покурить травки, чтобы расслабиться. Сбрось 1 жетон еды, чтобы убрать все жетоны отчаяния со своих выживших.

### ВARIANT 2

Поделиться травкой с теми, кому она нужна в медицинских целях. Сбрось 1 жетон еды, выбери до 2 чужих выживших с 2 и более ранами (любого типа) и убери с них по 1 жетону раны (любого типа).

### ВARIANT 3

Собрать урожай и продать другой группе выживших. Назови карту предмета. Игрок с выжившим в колонии, который быстрее всех даст тебе названную карту, уберет все жетоны отчаяния со своих выживших. Если никто не дает тебе карту, ничего не происходит.

## НА ОХОТУ!

**ИГРОК НЕ ИЗГНАН И ПЕРЕМЕЩАЕТ ВЫЖИВШЕГО.**

Любопытство привело тебя в дом твоего двоюродного брата. И хоть ни его, ни его семьи там не было, сама вылазка оказалось не напрасна. Ты улыбаешься, рассказывая в колонии: «Братишка всегда был заядлым охотником, но я и не подозревал, что настолько! Патронов в доме было немного, но вы только гляньте на все эти камуфляжные прикормки! Айда на охоту?»

### ВARIANT 1

«Интересно, оленина все такая же вкусная?» Брось 4 кубика. За каждый результат 3 и больше добавь на склад 1 жетон еды.

### ВARIANT 2

«Давно пора разобраться с этими уродами, которые разоряют наши припасники. С таким камуфляжем мы устроим отличную засаду!» До конца игры, сразу после появления в игре бандита, бросай кубик. Если выпадает 4 и больше, убери этого бандита из игры.

## ФАНАТИКИ

**В КОЛОНИИ НАХОДЯТСЯ ХОТЯ БЫ 2 БЕСПОМОЩНЫХ ВЫЖИВШИХ.**

«Стережись гнили во имя Его и после каждой трапезы предавай огню остатки пищи своей, дабы не узрел Он гнили во веки веков». Женщина обливает бензином обедки от ужина и бросает зажженную спичку. Каждый игрок, у которого есть выживший в колонии, участвует в голосовании (применяется вариант, за который проголосовало большинство).

### ПАЛЕЦ ВВЕРХ

«Кто-то должен остановить этих ненормальных!» Запретите фанатикам проводить ритуалы. Уберите из колонии половину беспомощных выживших (округление в большую сторону). Добавьте 1 бандита в случайную локацию за каждого из этих убранных выживших.

### ПАЛЕЦ ВНИЗ

«Это, конечно, безумие, но если им так легче...» Позвольте фанатикам и дальше проводить ритуалы. До конца игры, после шага траты еды в фазе колонии, убирайте со склада все оставшиеся жетоны еды.

## ВОЙНА

**В ИГРЕ НЕ МЕНЕЕ 6 БАНДИТОВ.**

«В городе нет места для двух общин, эти гады слишком быстро все опустошают. Если мы и правда так хотим здесь осесть, пришло время объявить им войну. Мы больше не можем сражаться на два фронта: и с мертвыми, и с живыми». Каждый неизгнанный игрок участвует в голосовании (применяется вариант, за который проголосовало большинство).

### ПАЛЕЦ ВВЕРХ

Начать войну. Брось кубик за каждого выжившего неизгнанного игрока и за каждого бандита. Если у выжившего есть карта с символом оружия, успешным считается результат 2 и больше. Если у выжившего нет оружия — результат 5 и больше. При броске за бандита успешным считается результат 4 и больше. Сравни число успешных результатов выживших и бандитов. Если у выживших оно выше, убей всех бандитов. Если наоборот — все выжившие получают по 1 ране. (Если ничья, решение, как обычно, за первым игроком.)

### ПАЛЕЦ ВНИЗ

Не начинать войну. Ничего не происходит.

## АХ, ЭТО ЧУВСТВО...

**ВЫЖИВШИЙ-ЧЕЛОВЕК ИГРОКА НАХОДИТСЯ В ОДНОЙ ЛОКАЦИИ С ВЫЖИВШИМ-ЧЕЛОВЕКОМ ДРУГОГО ИГРОКА, И В ЭТОЙ ЛОКАЦИИ НЕТ ДРУГИХ ВЫЖИВШИХ.**

Буря застала вас врасплох, придется ее пережить. Вдвоем. «Похоже, одеяло у нас одно на двоих», — смущаешься ты, ведь вы не очень хорошо знакомы, правда, ладите хорошо. Неожиданно ваши руки соприкасаются под одеялом. Вы поднимаете друг на друга глаза... В голосовании участвуют два игрока, управляющие этими выжившими.

### ПАЛЕЦ ВВЕРХ

Если оба игрока подняли пальцы вверх... Как же давно ты не чувствовал себя настоящим живым! Убери с обоих выживших все жетоны отчаяния и ран (любого типа). Оба игрока бросают по кубуку. Тот, у кого выпадает больше, добавляет выжившего второго игрока к своим последователям.

### ПАЛЕЦ ВНИЗ

Если оба игрока опустили пальцы вниз... Ничего не происходит.

### МНЕНИЯ РАЗДЕЛИЛИСЬ

Если один игрок поднял палец, а второй опустил... «Эй, ты чего?» Выживший игрока, поднявшего палец, получает 1 жетон отчаяния.

## КОУП УИНТЕРС

В ИГРЕ ЕСТЬ КОУЛ, И ОН НАХОДИТСЯ В ЛОКАЦИИ С РАНЕНЫМ ВЫЖИВШИМ.

«Эй, мелкий, — окликает Коула человек, зажимая кровотокающий нос, — от головной боли есть что?» В иное время и в ином мире Коул просто прошел бы мимо или врезал бы хаму до кучи, но сейчас на решения Коула влияет только одно: сколько он уже выпил. Выбор делает игрок, управляющий Коулом.

### ВАРИАНТ 1

У тебя и своих проблем хватает. Ты игнорируешь просьбу раненого выжившего, и управляющий им игрок бросает кубик повреждений. Если не выпадает пустая грань, убей его выжившего.

### ВАРИАНТ 2

Пошарив в рюкзаке, ты находишь то, что поможет этому человеку. Сбрось любую карту с руки, убери все жетоны ран (любого типа) с раненого выжившего и брось кубик повреждений. Если выпадает не «укус», человек благодарит Коула и жмет ему руку. Если выпадает «укус», человек рвет, а потом он кусает Коула за руку. Положи 2 жетона ран на Коула. Добавь 1 зомби в его локацию.

## ДРУЖЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

ИГРОК НЕ ИЗГНАН, И У НЕГО ЕСТЬ ВЫЖИВШИЙ ХОТЯ БЫ 1 ЖЕТОНОМ ОТЧАЯНИЯ.

«Я собрал здесь всех этих людей, чтобы показать тебе, что нам не все равно. Мы знаем, что тебе довелось пережить, и скорбим вместе с тобой. Этот вечер мы организовали специально для тебя. Джоэл раздобыл кофе, ты ведь так его любил раньше. Линда пожарила мясо. Помнишь, ты как-то обмолвился Джейсону, что твоя любимая песня «Hey Jude»? Все это время он разучивал ее на гитаре». Ты тронут до глубины души. Едва медиатор касается струн, как на глаза наворачиваются слезы. Глупо... Разве осталось еще в этом мире место доброте и участию? Друзья обнимают тебя, и ты даешь волю слезам. «Вот почему я все еще живу», — думаешь ты.

### ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ

Убери все жетоны отчаяния со всех своих выживших. Каждый игрок может дать тебе на руку 1 карту предмета. Тот, кто это делает, убирает со всех своих выживших все жетоны отчаяния.

## ДОРОГА В АД

У ИГРОКА ЕСТЬ ВЫЖИВШИЙ В КОЛОНИИ.

Мощный толчок сотрясает здание, и тебя сбивает с ног. «Стена! — кричит кто-то. — Стену пробили!» Вскочив, ты подбегаешь к грузовику, который, снеся все баррикады, врезался в вашу стену. В кабине грохочет классический рок, а на месте водителя сидит оскалившийся зомби. Расправившись с ним, ты замечаешь приколотую к его куртке записку — привет из другой колонии.

### ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ

Игроки могут сообща потратить 2 кубика действий, чтобы повысить моральный дух на 1 (теперь у вас есть отличные песни). В противном случае добавь в колонию 3 зомби.

## ПЫТЛИВЫЙ УМ

ВЫЖИВШИЙ ИГРОКА НАХОДИТСЯ НА ЗАПРАВКЕ.

И как ты не замечал этот стенд с газетами? Он же у самой двери. Ты берешь в руки газету с заголовком на всю полосу: «Скандал! Что найдут правительственные агенты в комплексе „Рэксон Фармасыютикалс“?!» Человек на фотографии кажется тебе знакомым. Ты видел его в колонии!

### ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ

Выбери игрока и посмотри его карту секретной цели. Если он предатель, открой его карту, он тут же изгоняется. «Очевидно, кто-то донес властям, что в „Рэксоне“ создают биологическое оружие, — объясняешь ты остальным. — Наш друг был одной из рэксоновских шишек. Возможно, он даже был в „Рэксоне“, когда там объявились федералы и мир полетел к чертям». Если выбранный игрок не предатель, то его карта не открывается. Ты объявляешь остальным, что ошибся. «Я был неправ, среди нас не предатель, а герой! Да, он работал на „Рэксон“, но это именно он рассказал газетчикам о том, что там творилось! К сожалению, было уже слишком поздно».

## АНИТА УОПЛАС 2

ВЫЖИВШИЙ ИГРОКА ПОЛУЧАЕТ ОБЫЧНУЮ РАНУ, В ИГРЕ ЕСТЬ АНИТА, И УПРАВЛЯЮЩИЙ ЕЮ ИГРОК НЕ ИЗГНАН.

— Рана выглядит паршиво, — говорит Анита. — А знаешь, я ведь врач. Ну, была им. Раньше. Пойдем, у меня под койкой есть мази, они тебе помогут.

### ВАРИАНТ 1

Ты позволяешь Аните обработать рану и на следующий день просыпаешься от невыносимой боли. Размотав повязку, ты видишь, что вокруг раны все распухло и горит огнем. Похоже, врач из Аниты, как из тебя балерина. Положи на раненого выжившего еще 1 жетон раны.

### ВАРИАНТ 2

— Не стоит, само пройдет, — добродушно отвечаешь ты.  
— Снобская тварь! — взвизгивает она. — Думаешь, ты лучше меня?!  
Положи эту карту рядом с раненым выжившим. Он становится врагом Аниты и до конца игры не может перемещаться в локацию с ней.

## МАЛЫШ

В ИГРЕ НЕ МЕНЕЕ 4 БЕСПОМОЩНЫХ ВЫЖИВШИХ.

«Ты чего делаешь, пацан?» — хочешь спросить ты, но слова застревают в гортани, потому что ты и сам все видишь. Мальчик отбрасывает в сторону окровавленный камень, открывая взгляду месиво из плоти и шерсти, которое еще недавно было каким-то небольшим животным.

### ВАРИАНТ 1

Ты все рассказываешь остальным, но они не могут решить, как поступить с мальчиком, и только лишь спорят. Брось кубик и сделай гневными столько беспомощных выживших, сколько выпадает на кубике.

### ВАРИАНТ 2

Ты никому ничего не говоришь, и спустя некоторое время мальчик разбивает камнем голову другому ребенку. Убери из колонии 2 беспомощных выживших и понизь моральный дух на 1.

### АПТЕРНАТИВА

Если в игре есть Джеймс Мейерс, ты все рассказываешь ему. Он отвечает, что ребенок, несомненно, получил глубокую психическую травму, но ему можно помочь... С каждой неделей взгляд мальчика становится все более осмысленным. Можешь убрать 1 жетон отчаяния со своего выжившего.

## ПОБЕГ ИЗ ТЮРЬМЫ

У ИГРОКА ЕСТЬ ХОТЯ БЫ 2 ВЫЖИВШИХ, И ОН ПЕРЕМЕЩАЕТ ВЫЖИВШЕГО.

— Помнишь, мы говорили, что было бы круто залезть в тюремный арсенал и разжиться снарягой?

— Ага, и решили, что в лучшем случае вернемся несолоно хлебавши. А в худшем — не вернемся.  
— Да. Короче, плохие новости. Какие-то дятлы решили туда вломиться и раскурочили главные ворота. Угадай, кто попер наружу неспешной походкой?

### ВАРИАНТ 1

Ничего не делать. Добавь в каждую локацию по 2 зомби.

### ВАРИАНТ 2

Закрыть ворота. Выбери 2 своих выживших и 2 раза брось кубик повреждений за каждого из них. Больше ничего не происходит.

### ВАРИАНТ 3

Не упускать шанс: рискнуть добыть защитное снаряжение, а потом закрыть ворота. Выбери 2 своих выживших и 4 раза брось кубик повреждений за каждого из них. Если один или оба не убиты, то до конца игры, бросая за них кубик повреждений, считай, что он выпадает пустой гранью.

## ДА БУДЕТ СВЕТ!

ВЫЖИВШИЙ ИГРОКА ВЕДЕТ ПОИСК.

«Интересно, откуда тут свет?»

### ВАРИАНТ 1

Ты никак не можешь понять, за счет чего горят лампы, пока не находишь технический люк, ведущий на крышу. Там ты видишь два ряда солнечных батарей. Похоже, они в отличном состоянии. Надо скорее рассказать о находке! Игроки могут сообща потратить 5 кубиков действий. Если они это делают, то в колонии появляются солнечные батареи, обеспечивающие ее теплом и светом. Повысь моральный дух на 1. До конца игры для предотвращения кризисов, требующих [1], нужно на 2 карты [2] меньше.

### ВАРИАНТ 2

«Черт с ним, время дорого». Возьми на руку 3 карты из колоды предметов локации, в которой ведет поиск твой выживший.

## ДЖЕЙМИ ГИПМОР

В ИГРЕ ЕСТЬ ДЖЕЙМИ, И УПРАВЛЯЮЩИЙ ЕЮ ИГРОК НЕ ИЗГНАН.

— Э, ребят? Что за дела? — Джейми обстучает недовольная толпа.

— Нас достало, что ты за нами шпионишь!

— Чего? Ты о чем вообще? Вот что, давайте... — ее слова прерывает пустая банка, пущенная кем-то ей в голову.

— Давайте без «давайте». Лучше посмотрим, какие у тебя у самой секреты, — зловеще говорит голос из толпы.

### ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ

Все игроки, чьи карты смотрел управляющий Джейми игрок, в порядке очереди берут у него ровно по 1 карте с руки. Каждый, кому не досталось карты, кладет на Джейми 1 жетон раны.

## МЕЛИССА ГУПТА

В ИГРЕ ЕСТЬ МЕЛИССА, И УПРАВЛЯЮЩИЙ ЕЮ ИГРОК НЕ ИЗГНАН.

— Сколько раз можно повторять?! — восклицает Мелисса. — Я ВЕГАН! Я не ем мясо! Неужели вы совсем не уважаете мои убеждения?! Остальные, глядя на нее, качают головами и продолжают есть.

— Слушай, или ешь, или отойди, — замечает кто-то. — Надоели твои хипстерские закидоны. Когда у нас есть мясо, мы готовим мясо. Вот притащишь соевые сосиски, мы с радостью приготовим соевые сосиски.

Выбор делает игрок, управляющий Мелиссой.

### »»»»»» ВАРИАНТ 1 »»»»»»

— Есть мясо — это плохо, вредно и неправильно. И трупоеды, которые бродят снаружи, это только доказывают.

Добавь 1 жетон голода на склад.

### «««««« ВАРИАНТ 2 ««««««

Глаза Мелиссы полны слез. Она берет тарелку с рагу, кладет небольшую порцию в рот и, почувствовав, как зловонный прикоснулся к плоти, еле сдерживает зловонный позыв. Мелисса получает 1 жетон отчаяния.

## ПОСЛЕДНЕЕ ЖЕЛАНИЕ

ИГРОК НЕ ИЗГНАН, И ЕГО ВЫЖИВШИЙ УБИТ НА ТЕКУЩЕМ ХОДУ.

Ты смотришь на лица тех, кто собрался вокруг тебя. И хотя это твоя жизнь подходит к концу, сердце твое сжимается от боли за них. Они так перепугались... «Да, я умираю, — тихо произносишь ты, — но это не страшно. Не бросайте наше дело, иначе всем будет незачем жить. Вам еще есть за что бороться. Есть чему посвятить себя. В этом развалившемся, прогнившем мире легко власть в отчаяние, но именно сейчас жизнь каждого ценна как никогда. Я прошу, ради меня, просто задумайтесь о том, зачем вы здесь и что вам нужно. Не теряйте ни минуты. Поймите, чего вы хотите, ухватитесь за это крепче и ни за что не отпускайте».

### «««««« ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ ««««««

Собери новый набор секретных целей, следуя правилам подготовки секретных целей на странице 6 (пункт 4) буклета с правилами. Каждый игрок может убрать из игры свою карту секретной цели (не показывая ее остальным) и взять новую.

## Я ВСЕХ СПАСУ... ВОТ УВИДИТЕ!

ИГРОКА ОБВИНЯЮТ В ПРЕДАТЕЛЬСТВЕ. А В КОЛОНИИ ЕСТЬ ХОТЯ БЫ 1 БЕСПОМОЩНЫЙ ВЫЖИВШИЙ (ОБВИНЕНИЕ, БРОШЕННОЕ В ШУТКУ, ТОЖЕ СЧИТАЕТСЯ).

Опять этот параноик выскал предателя... Однако на следующее утро обвиняемый найден убитым.

— Кто это сделал?! — требуешь ответа ты.

— Я, — выходит из толпы ребенок. — Я же... я же всех спас, правда же? Убий лидера игрока, обвиняемого в предательстве. Каждый неизгнанный игрок участвует в голосовании (применяется вариант, за который проголосовало большинство).

### »»»»»» ПАЛЕЦ ВВЕРХ »»»»»»

Виноват не ребенок, а обвинитель. Немедленно изгоните игрока, обвинившего другого.

### «««««« ПАЛЕЦ ВНИЗ ««««««

Убийство есть убийство, ребенок должен уйти. Убери 1 беспомощного выжившего и понизь моральный дух на 1.

### »»»»»» АЛЬТЕРНАТИВА »»»»»»

Если большинство опустило пальцы вниз, любой игрок может разыграть альтернативный вариант. «Вы просто нелюди! Я не брошу его одного!» Игрок, выбравший этот вариант, убирает из игры 1 своего выжившего и 1 беспомощного выжившего. Моральный дух не понижается.

## И МНЕ НЕТ МЕСТА В ЭТОМ МИРЕ

ИГРОК НЕ ИЗГНАН, И ЕГО ВЫЖИВШИЙ ВЕДЕТ ПОИСК.

На тротуаре лежит пожилая женщина. Дышит она с видимым трудом, взгляд затуманен. Ты приближаешься к ней с ослаской, хотя видно, что она жива.

— Что с вами? — спрашиваешь ты.

— Пустяки, — тихо говорит она. — Просто больше нет таблеток. И мне нет места в этом мире. Он уже не мой.

Женщина нежно прижимает к груди фотографию, на которой она запечатлена юной и счастливой, рядом с симпатичным молодым человеком.

### »»»»»» ВАРИАНТ 1 »»»»»»

— Идемте со мной, мы с друзьями вам поможем. Добавь 1 беспомощного выжившего в колонию и положи эту карту рядом с ведущим поиск выжившим. В начале каждого своего хода, если в колонии есть хотя бы 1 беспомощный выживший, можешь положить на свалку 1 карту (не используя ее свойства), чтобы убрать все жетоны отчаяния со своих выживших. Если ты не делаешь этого, убей 1 беспомощного выжившего (моральный дух понижается на 1) и сбрось эту карту. Если в колонии нет беспомощных выживших, сбрось эту карту.

### «««««« ВАРИАНТ 2 ««««««

— Жаль, что так вышло, — говоришь ты. Она вежливо улыбается, и ты уходишь. Положи жетон отчаяния на выжившего, ведущего поиск.

## #ПОБОЧКИ

У ИГРОКА ЕСТЬ ВЫЖИВШИЙ С ХОТЯ БЫ 1 КАРТОЙ ПОБОЧНОГО ЭФФЕКТА.

С минуту кажется, что все в порядке, но потом ты падаешь на землю, и тебя начинает неудержимо рвать. Даже на помощь не позвать, вместо слов ты извергаешь новые потоки рвоты. Внезапно комната наполняется суетящимися вокруг тебя людьми.

— Только не надо таблеток! — хрипишь ты.

— Не надо таблеток?! Приятель, единственное, что поставит тебя на ноги, так это еще больше таблеток! Или лечение по медстраховке. У тебя, случайно, нет при себе медстраховки?

### «««««« ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ ««««««

В начале каждого раунда замени 1 карту побочного эффекта, действующую на твоего выжившего, на случайную карту из колоды побочных эффектов. Если перед ним лежала карта с положительным эффектом, клади следующую карту стороной с отрицательным эффектом вверх, и наоборот.

## КЛАУСТРОФОБИЯ

В КОЛОНИИ БОЛЬШЕ ВЫЖИВШИХ, ЧЕМ ВО ВСЕХ ДРУГИХ ЛОКАЦИЯХ ВМЕСТЕ ВЗЯТЫХ (БЕСПОМОЩНЫЕ ВЫЖИВШИЕ НЕ УЧИТЫВАЮТСЯ).

— Клянусь богом! — произносишь ты. — Если я еще хоть минуту посижу в этих стенах, то окончательно рехнусь. Плевать, насколько это опасно, я пошел на улицу. Никогда не думал, что улететь от мертвецов будет приятнее, чем сидеть в убежище!

— Твоя правда, — соглашаются друзья. — Почему только зомби могут греться на солнышке?

### «««««« ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ ««««««

Если к концу этого раунда в колонии по-прежнему больше выживших, чем во всех других локациях вместе взятых (без учета беспомощных выживших), положи по 1 жетону отчаяния на всех выживших в колонии.

## ЭЛАЙДЖА ДЖОРДАН

В ИГРЕ ЕСТЬ ЭЛАЙДЖА, И УПРАВЛЯЮЩИЙ ИМ ИГРОК НЕ ИЗГНАН.

«Джаз, хип-хоп, рок-н-ролл... Какой музон штырит зомби? — Элайджа перебирает пластинки, пока не доходит до альбома с изображением лежащего на боку человека в белом костюме. — О, красав! Ироничный поп 80-х». Он достает пластинку из пыльного альбома и ставит ее на проигрыватель. Затем последний раз проверяет подключение выстроенных в ряд динамиков и врубает генератор. «Ну давай, Майкл, — бормочет он, — задай им жару!» Элайджа опускает иглу и бежит со всех ног.

### «««««« ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ ««««««

Музыкальное представление, устроенное Элайджей в старом кинотеатре, привлекает внимание мертвецов. Эта карта остается в игре, и, пока она не сбросится, вместо подбрасывания жетонов шума кидайте кубик и добавляйте зомби, если выпадает 1. В начале каждого раунда один из игроков должен заправить генератор, положив на свалку карту с символом топлива, не используя ее свойства. Если никто этого не делает, сбросьте эту карту «перекрестка».

## ЭТО БЕЗНАДЕЖНО!

УРОВЕНЬ МОРАЛЬНОГО ДУХА 2 И МЕНЬШЕ.

«Пора взглянуть в лицо реальности: колония разваливается на части. Хотите сидеть на заднице и ничего не делать — ваше право. Но нас с парнями это не устраивает. Я пожелал бы вам счастливо оставаться, да только счастье хрен вам тут светит».

### «««««« ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ ««««««

Игроки, выполнившие все условия своих секретных целей, кроме условия «основная цель достигнута», могут открыть свои карты секретных целей и выйти из игры. Каждый, кто хочет это сделать, 5 раз бросает кубик повреждений за каждого своего выжившего. (Если выпадает «кукус», заражение не распространяется.) Если после всех бросков у игрока останутся выжившие, он побеждает в игре. Если нет — проигрывает. В любом случае игра продолжается без выбывших игроков.

## ПОДЛЕДНАЯ РЫБАЛКА

НА СКЛАДЕ НЕТ ЕДЫ.

— То есть мы просто проделаем во льду дырку, опустим туда наживку и будем ею бултыхать? И так, пока руки не отвалятся? — спрашиваешь ты старика, но тот лишь смеется и качает головой.

— Тебе стоило бы выпить на дорожку, как встарь. Жаль, что виски теперь под замком у лекарей.

— Подледная рыбалка — это дикая скука, — досадливо ворчишь ты.

— Потому-то сначала и надо принять!

### «««««« ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ ««««««

Можешь потратить 1 кубик действий, чтобы участвовать в подледной рыбалке. Брось кубик и примени результат.

1: положи на своего выжившего жетон обморожения;

2—3: ничего не происходит;

4—6: добавь 3 жетона еды на склад.

## РОЗА РОДРИГЕС

**В ИГРЕ ЕСТЬ РОЗА, УПРАВЛЯЮЩИЙ ЕЮ ИГРОК НЕ ИЗГНАН, А УРОВЕНЬ МОРАЛЬНОГО ДУХА НИЖЕ, ЧЕМ В НАЧАЛЕ ИГРЫ.**

Роза стоит на возвышении, а вокруг нее — вся колония. «Они нас обманули! Жируют за наш счет, пока мы рискуем шкурой! Я знаю, как устроить жизнь в колонии, чтоб всем было хорошо!» Каждый неизгнанный игрок участвует в голосовании (применяется вариант, за который проголосовало большинство).

### ПАЛЕЦ ВВЕРХ

Роза избирается лидером колонии. Дела и правда надаживаются, но гражданские свободы остаются в прошлом. Сразу после окончания каждого поиска найденные карты сначала предлагаются игроку, управляющему Розой, он решает, кому достанется каждая карта — ему или нашедшему игроку. Для предотвращения кризисов теперь требуется жертвовать на 1 карту с нужным символом меньше.

### ПАЛЕЦ ВНИЗ

Вы не готовы к переменам. Ничего не происходит.

### АЛЬТЕРНАТИВА

Если в игре есть Надя Риверс, то вместо голосования за Розу применяется этот вариант. Надя выступает вперед: «Минуточку, Роза! Если мы хотим организовать законное правление, то должны делать это демократическим путем!» Найдите в колоде «перекрестков» (или в ее сбросе) карту «Борьба за власть» и тут же ее разыграйте.

## КАК СНЕГ НА ГОЛОВУ

**ВЫЖИВШИЙ ИГРОКА ВЕДЕТ ПОИСК В ПРОДУКТОВОМ МАГАЗИНЕ, А БЛЮ НАХОДИТСЯ В КОЛОДЕ ВЫЖИВШИХ.**

«Это Барри. Барри крадет бананы. Из-за глупого Барри в этом глупом месте нет бананов. Барри забрал все бананы, и Блю придется есть ка-ка. Блю не хочет ка-ка. Блю не любит, когда животик бо-бо. Пусть Барри ест ка-ка!»

Вы замечаете пожилую женщину, тоже высматривающую здесь еду, и поднимаете руку в осторожном приветствии. Бросив взгляд в твою сторону, женщина тихо ахает. «Не хотела бы вас пугать, — медленно произносит она, — но, кажется, эта обезьяна примерилась справить нужду вам на голову».

### ЕДИНСТВЕННЫЙ ВАРИАНТ

Найдите в колоде выживших Блю и добавьте ее к последователям любого другого игрока. Положите эту карту рядом со своим выжившим в продуктовом магазине, для Блю твой выживший — Барри. Если в начале твоего хода Блю и Барри оказываются единственными выжившими в локации, ты кладешь карту с руки на свалку, не используя ее свойство, а иначе Барри получает 1 жетон отчаяния. Если Блю будет убита, уберите все жетоны отчаяния с Барри и сбросьте эту карту.

## ДОПРОС

**ВЫЖИВШИЙ ИГРОКА НАХОДИТСЯ В ОДНОЙ ЛОКАЦИИ С ХОТЯ БЫ 1 ДРУГИМ ВЫЖИВШИМ И РОВНО 1 БАНДИТОМ.**

«Быстро снял рюкзак, а то тыкну отстрелю!» — ухмыляется бандит, тыча дулом тебе в лицо, но, увлекшись, не замечает, что сзади к нему подкрадывается твой товарищ. Крепкий удар огнетушителем — и бандит валится с ног. Надо решить, что делать с ним дальше.

### ВАРИАНТ 1

Не стеснясь в средствах, вы выясняете у бандита, откуда он явился и что затевают его дружки. Пытка длится недолго, но, отмывая руки от крови, тебя терзают мысли о том, в каких чудовищ превратились твои друзья и ты сам. Убери из игры всех бандитов из всех локаций. Понижь моральный дух на 1.

### ВАРИАНТ 2

Придя в себя, бандит замечает, что его раны обработаны и перевязаны, а рядом стоит миска с едой. Ты хочешь подружиться с ним и выяснить все по-хорошему. Однако, улучив момент, бандит сбегает, оставив тебя в дураках. Потрать 1 кубик действий, если это возможно. Больше ничего не происходит.

## ЭРИК ПАРКЕР

**ИГРОК НЕ ИЗГНАН, ЕГО ВЫЖИВШИЙ ПОЛУЧАЕТ ЖЕТОН ОБМОРОЖЕНИЯ И ОСТАЕТСЯ ЖИВ, А В ИГРЕ ЕСТЬ ЭРИК, И УПРАВЛЯЮЩИЙ ИМ ИГРОК НЕ ИЗГНАН.**

Пока осматривают твою ногу, ты заходишься в крике.

— Ногу придется отнять, — произносит кто-то, и ты вскрикиваешь еще громче, уже от отчаяния.

— Успокойся, — шепчет Эрик, кладя руку тебе на плечо. — Сейчас самое главное — это выжить. Будет нелегко, знаю, но я уже через это проходил и справился. И ты тоже справишься.

### ВАРИАНТ 1

Обреченно кивнув, ты делаешь большой глоток виски, прикусываешь протянутую тебе деревяшку и подставляешь ногу под пилу. Убери с этого выжившего жетон обморожения и положи на него жетон отчаяния. Ты не можешь использовать этого выжившего до конца своего хода.

### ВАРИАНТ 2

— Не могу! Нет! Я и так потерял слишком много! Брось кубик. Если выпадает 3 и меньше, убей выжившего. Если выпадает 4 и больше, убери с выжившего жетон обморожения.

## СТРЕЛОК

**ВЫЖИВШИЙ ИГРОКА НАХОДИТСЯ ВНЕ КОЛОНИИ С КАРТОЙ А АЛЬФОНСО ОРТЕГА — В КОЛОДЕ ВЫЖИВШИХ.**

Мертвец сшибает тебя с ног и придавливает всем своим весом. Оружие отлетает в сторону, и ты начинаешь паниковать, понимая, что обречен. Неожиданно из переулка выскакивает мужчина, хватая твою пушку и прицеливается. — Нет! — вскрикиваешь ты, но тут голова зомби разлетается на части.

— Пресвятая Дева Мария, благослови это оружие, — шепчет мужчина.

— Не знаю, как тебя и благодарить, дружище, — говоришь ты, выбираясь из-под трупа. Мужчина напряженно смотрит на тебя.

### ВАРИАНТ 1

— За мной должок. Я знаю безопасное место, и там есть еда. Найди в колоде выживших Альфонсо Ортегу и добавь его к своим последователям.

### ВАРИАНТ 2

— Гм, ладно, тогда верни мне пушку и разбежимся, хорошо? Не выпуская из рук оружие, мужчина разворачивается и уходит. Убери карту из игры.

## НАДЯ РИВЕРС

**В ИГРЕ ЕСТЬ НАДЯ, УПРАВЛЯЮЩИЙ ЕЮ ИГРОК НЕ ИЗГНАН, А УРОВЕНЬ МОРАЛЬНОГО ДУХА НИЖЕ, ЧЕМ В НАЧАЛЕ ИГРЫ.**

Жители колонии собираются вокруг Нади. «Лишь внедряя принципы коллективной ответственности, мы преодолеем трудности! Необходимо дать право голоса каждому гражданину колонии и определять дальнейшие пути развития сообщества путем интеграции всеобщих голосований!» — произносит она. Каждый неизгнанный игрок участвует в голосовании (применяется вариант, за который проголосовало большинство).

### ПАЛЕЦ ВВЕРХ

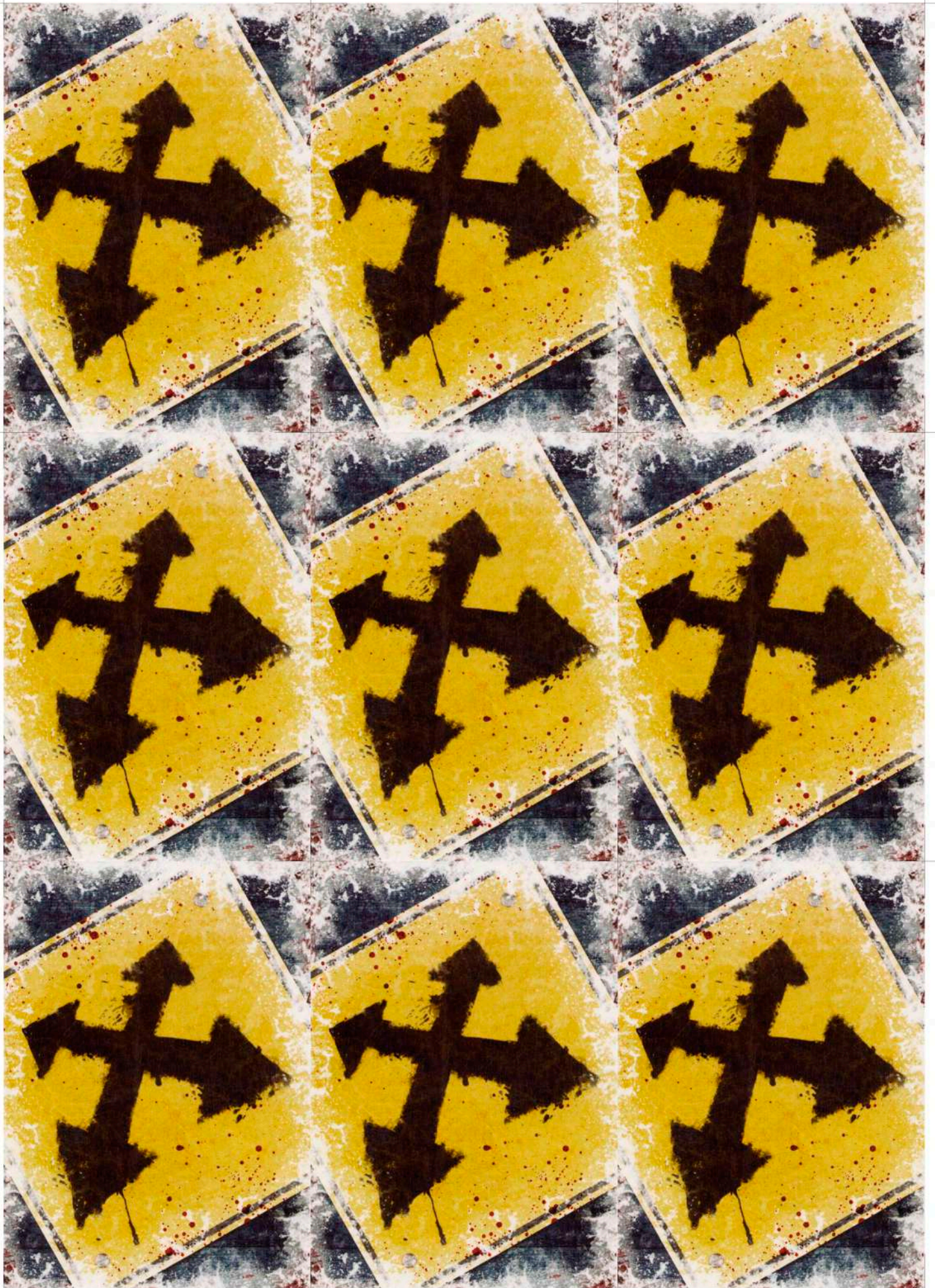
Надя форсирует правительство колонии. В начале каждого раунда все неизгнанные игроки голосуют за следующие законы (если большинство голосует за какой-либо закон, он действует на них до конца раунда):  
Закон 1. Каждый игрок должен построить в свой ход хотя бы 1 баррикаду.  
Закон 2. Если в начале хода какого-то игрока на свалке лежит больше 5 карт, он должен убрать мусор.  
Закон 3. Каждый игрок должен добавить в течение своего хода хотя бы 1 жетон еды на склад или доказать, что у него нет еды, показав в конце хода карты на руке.

### ПАЛЕЦ ВНИЗ

Вы не готовы к переменам. Ничего не происходит.

### АЛЬТЕРНАТИВА

Если в игре есть Роза Родригес, то вместо голосования за Надю применяется этот вариант. «Надя, оглянься вокруг, время демократии прошло, мы живем в средневековье, и нам нужна не свора чинуш, а один сильный лидер, которого можно положить!» Найдите в колоде «перекрестков» (или в ее сбросе) карту «Борьба за власть» и тут же ее разыграйте.





### ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ СИНЕЙ ТАБЛЕТКИ

**НЕСЪЕМНАЯ ЭКИПИРОВКА:** в конце  
вашего хода поместите 1 жетон  
обморожения на этого выжившего и всех  
других выживших, которые находятся в  
этой локации (не колонии).



### ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ ЗЕЛЕНОЙ ТАБЛЕТКИ

**НЕСЪЕМНАЯ ЭКИПИРОВКА:** в конце  
вашего хода поместите 1 жетон  
раны на этого выжившего.



### ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ БЕЛОЙ ТАБЛЕТКИ

**НЕСЪЕМНАЯ ЭКИПИРОВКА:** в конце  
вашего хода поместите 1 жетон  
раны на этого выжившего и всех  
выживших, которые находятся в  
этой локации. Затем уберите всех бандитов,  
которые находятся в локации вместе  
с этим выжившим.



### ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ ЖЕЛТОЙ ТАБЛЕТКИ

**НЕСЪЕМНАЯ ЭКИПИРОВКА:** положи  
2 жетона отчаяния на этого  
выжившего. Убрать жетоны  
отчаяния с этого выжившего нельзя.



### ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ ЧЕРНОЙ ТАБЛЕТКИ

**НЕСЪЕМНАЯ ЭКИПИРОВКА:** добавьте  
1 дополнительного зомби на локацию  
с этим выжившим во время  
шага добавления зомби в фазу колонии.



### ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ КРАСНОЙ ТАБЛЕТКИ

**НЕСЪЕМНАЯ ЭКИПИРОВКА:** помести  
этого выжившего в колонию  
(это не считается перемещением).  
До конца игры этот выживший  
не может выполнять действия атаки  
и перемещения.



### ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ БЕЛОЙ ТАБЛЕТКИ

**НЕСЪЕМНАЯ ЭКИПИРОВКА:** (1+) уберите все типы жетонов ран и отчаяния с выжившего, который находится на одной локации с этим выжившим (этот выживший может использовать эту способность на самого себя).



### ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ ЗЕЛЕНОЙ ТАБЛЕТКИ

**НЕСЪЕМНАЯ ЭКИПИРОВКА:** один раз за раунд, вы можете добавить 2 жетона еды на склад и убить 1 зомби, который находится в одной локации с выжившим. Не кидайте кубик воздействия.



### ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ СИНЕЙ ТАБЛЕТКИ

**НЕСЪЕМНАЯ ЭКИПИРОВКА:** на этого выжившего не действует обморожение. Уберите все текущие жетоны обморожения с этого выжившего. Если по какой-то причине выживший хочет получить жетон обморожения, не ставьте его. Один раз за раунд вы можете убить зомби, который находится в одной локации с выжившим. Не кидайте при этом кубик воздействия.



### ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ КРАСНОЙ ТАБЛЕТКИ

**НЕСЪЕМНАЯ ЭКИПИРОВКА:** уменьши показатели поиска и атаки этого выжившего до 1. Увеличь показатель влияния на 100. Убери с этого выжившего все жетоны отчаяния и ран (любого типа). Когда этот выживший перемещается и атакует, не бросай кубик повреждений. В конце каждого своего хода клади жетон раны либо на этого выжившего, либо на выжившего в его локации.



### ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ ЧЕРНОЙ ТАБЛЕТКИ

**НЕСЪЕМНАЯ ЭКИПИРОВКА:** один раз за раунд вы можете перемещать до 3 зомби из одной локации в другую (вы можете перемещать зомби в разные локации). Если этот выживший находится в колонии во время шага добавления зомби фазы колонии вы можете поместить зомби по вашему выбору вместо обычного их размещения.



### ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ ЖЕЛТОЙ ТАБЛЕТКИ

**НЕСЪЕМНАЯ ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, если этот выживший находится в локации, в которой есть колода предметов, можешь открыть 5 верхних карт из этой колоды и взять 1 из них на руку. Оставшиеся карты замешай обратно в колоду.



### ОЧКИ НОЧНОГО ВИДЕНИЯ



**ЭКИПИРОВКА:** в начале каждого раунда бросай 1 дополнительный кубик действий.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



### ГРАНАТОМЕТ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд можешь убить 2 зомби в любой локации, кроме колонии. Не бросай кубик повреждений. Убери все баррикады и взрывные ловушки из этой локации.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



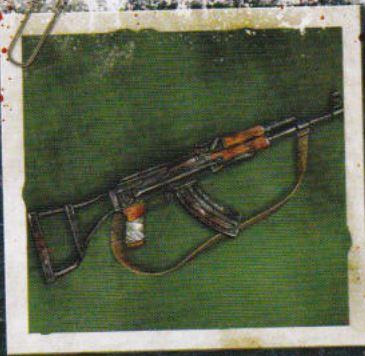
### ГРАНАТОМЕТ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд можешь убить 2 зомби в любой локации, кроме колонии. Не бросай кубик повреждений. Убери все баррикады и взрывные ловушки из этой локации.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



### АВТОМАТ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, когда этот выживший атакует, убей 2 зомби вместо 1. Не бросай кубик повреждений.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



### ПИСТОЛЕТ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, когда этот выживший атакует, не бросай кубик повреждений.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



### РАЦИЯ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд можешь уменьшить значение неиспользованного кубика действий другого игрока на 1, чтобы увеличить на 1 значение своего неиспользованного кубика действий. (Если возможности уменьшить значение кубика нет, использовать это свойство нельзя.)

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



### АВТОМАТ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, когда этот выживший атакует, убей 2 зомби вместо 1. Не бросай кубик повреждений.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



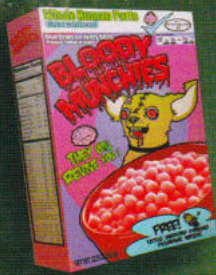
### ЗАТОЧКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убей 1 зомби или положи 2 жетона ран на выжившего, который находится в одной локации с твоим выжившим.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



### 1 ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

06

ЗАПРАВКА



### ЗАЖИГАЛКА



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, когда этот выживший атакует, можешь положить 1 карту с символом топлива с руки на свалку (не используя ее свойство), чтобы убить 4 зомби вместо 1. Не бросай кубик повреждений.

06

ЗАПРАВКА



### ДВА ЧУЖАКА



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку. Добавь в колонию жетон беспомощного выжившего.

06

ЗАПРАВКА



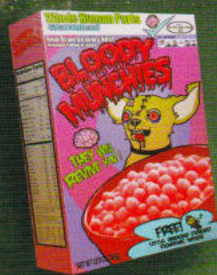
### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

06

ЗАПРАВКА



### 1 ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

06

ЗАПРАВКА



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

06

ЗАПРАВКА



### ДРОБОВИК



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, когда этот выживший атакует, убей 2 зомби вместо 1. Не бросай кубик повреждений. Положи, если возможно, жетон шума в локацию с этим выжившим.

06

ЗАПРАВКА



### ПЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

06

ЗАПРАВКА



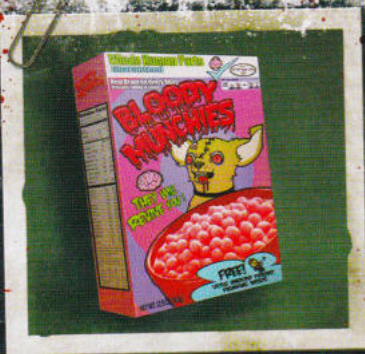
### 1 ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

06

ЗАПРАВКА



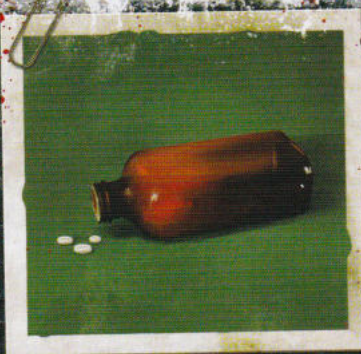
### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

06

ЗАПРАВКА



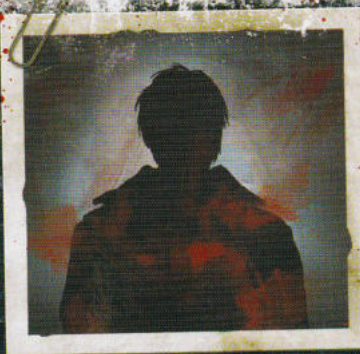
### ЛЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

06

ЗАПРАВКА



### ЧУЖАК



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку.

06

ЗАПРАВКА



### ЗАЖИГАЛКА



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, когда этот выживший атакует, можешь положить 1 карту с символом топлива с руки на свалку (не используя ее свойства), чтобы убить 4 зомби вместо 1. Не бросай кубик повреждений.

06

ЗАПРАВКА



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

06

ЗАПРАВКА



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

06

ЗАПРАВКА



### ЛЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

06

ЗАПРАВКА



### ДВА ЧУЖАКА



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку. Добавь в колонию жетон беспомощного выжившего.

06

ЗАПРАВКА



### КАТАНА



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд можешь убить 1 зомби в локации с этим выжившим, а затем бросить кубик повреждений. Если выпадает пустая грань, можешь сразу же использовать это свойство снова.

06

ЗАПРАВКА



ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

06

ЗАПРАВКА



ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

06

ЗАПРАВКА



ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

05

БОЛЬНИЦА



2 ЕДЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 2 жетона еды на склад.

05

БОЛЬНИЦА



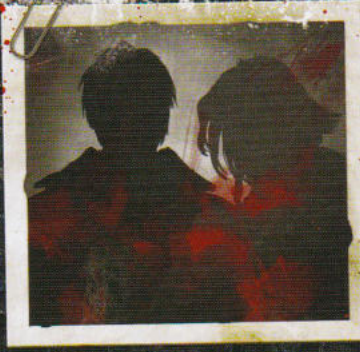
2 ЕДЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 2 жетона еды на склад.

05

БОЛЬНИЦА



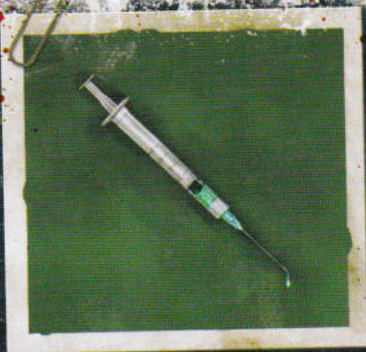
ДВА ЧУЖАКА



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку. Добавь в колонию жетон беспомощного выжившего.

05

БОЛЬНИЦА



СТЕРОИДЫ



**ЭКИПИРОВКА:** показатель атаки этого выжившего становится равным 1. В конце каждого раунда бросай кубик. Если выпадает 1, положи на этого выжившего 1 жетон раны или положи эту карту на свалку.

05

БОЛЬНИЦА



2 ЕДЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 2 жетона еды на склад.

05

БОЛЬНИЦА



2 ЕДЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 2 жетона еды на склад.

05

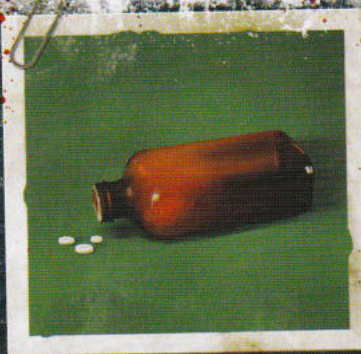
БОЛЬНИЦА



### ХЛАМ ИЛИ МАТЕРИАЛЫ

**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** перебрось свой неиспользованный кубик действий или положи на карту улучшения 1 жетон материалов.

05 БОЛЬНИЦА



### ЛЕКАРСТВА

**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

05 БОЛЬНИЦА



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ

**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

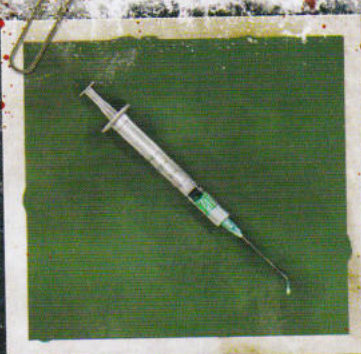
05 БОЛЬНИЦА



### ШВАБРА

**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, если этот выживший находится в колонии и выполняет действие уборки мусора, можешь убрать со свалки 5 карт вместо 3.

05 БОЛЬНИЦА



### СТЕРОИДЫ

**ЭКИПИРОВКА:** показатель атаки этого выжившего становится равным 1. В конце каждого раунда бросай кубик. Если выпадает 1, положи на этого выжившего 1 жетон раны или положи эту карту на свалку.

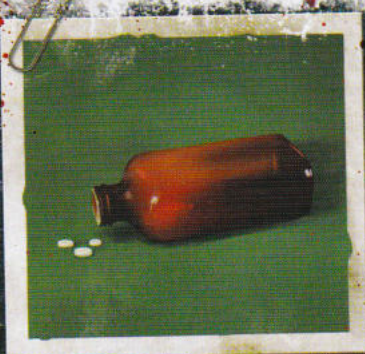
05 БОЛЬНИЦА



### ФОНАРИК

**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, если этот выживший решает пошуметь, посмотри 3 дополнительные карты вместо 1.

05 БОЛЬНИЦА



### ЛЕКАРСТВА

**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

05 БОЛЬНИЦА



### ДВА ЧУЖАКА

**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку. Добавь в колонию жетон беспомощного выжившего.

05 БОЛЬНИЦА



### ДВА ЧУЖАКА

**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку. Добавь в колонию жетон беспомощного выжившего.

05 БОЛЬНИЦА



### ПЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

05

БОЛЬНИЦА



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

05

БОЛЬНИЦА



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

05

БОЛЬНИЦА



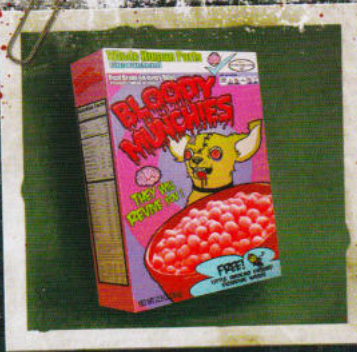
### ПЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

05

БОЛЬНИЦА



### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

04

БИБЛИОТЕКА



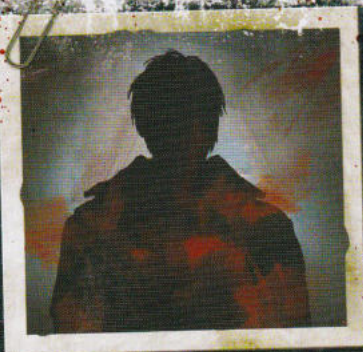
### БЕГИ, ДОРИС, БЕГИ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, когда этот выживший перемещается, не бросай кубик повреждений.

04

БИБЛИОТЕКА



### ЧУЖАК



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку.

04

БИБЛИОТЕКА



### ПАМПА ДЛЯ ЧТЕНИЯ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** атакуй зомби в локации, где есть твой выживший, не используя кубик действий.

04

БИБЛИОТЕКА



### ДВА ЧУЖАКА



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку. Добавь в колонию жетон беспомощного выжившего.

04

БИБЛИОТЕКА



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

04 БИБЛИОТЕКА

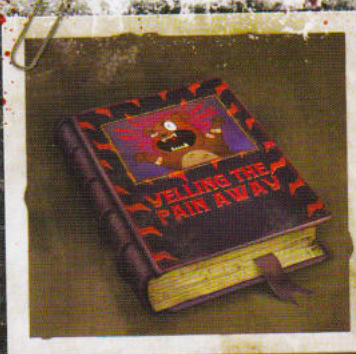


### ХЛАМ ИЛИ МАТЕРИАЛЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** перебрось свой неиспользованный кубик действий или положи на карту улучшения 1 жетон материалов.

04 БИБЛИОТЕКА



### КРИК КАК ЛЕКАРСТВО



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, если в локации с этим выжившим есть свободное место для жетона шума, можешь положить 1 жетон шума и убрать все жетоны ран любого типа с этого выжившего.

04 БИБЛИОТЕКА



### НЕСГИБАЕМЫЙ ОПТИМИЗМ



**ЭКИПИРОВКА:** на этого выжившего больше нельзя выкладывать жетоны отчаяния.

04 БИБЛИОТЕКА

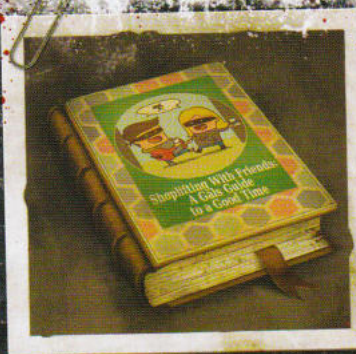


### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

04 БИБЛИОТЕКА



### МАГАЗИННЫЕ КРАЖИ С ДРУЗЬЯМИ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, когда этот выживший ведет поиск, можешь посмотреть и оставить себе 1 дополнительную карту.

04 БИБЛИОТЕКА



### ДВА ЧУЖАКА



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку. Добавь в колонию жетон беспомощного выжившего.

04 БИБЛИОТЕКА



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

04 БИБЛИОТЕКА

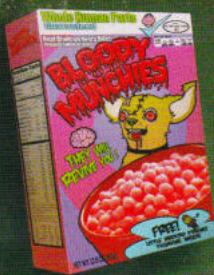


### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

04 БИБЛИОТЕКА



### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

04 БИБЛИОТЕКА

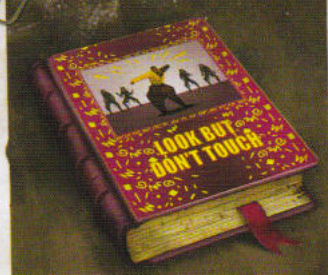


### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

04 БИБЛИОТЕКА



### СМОТРИ, НО НЕ ТРОГАЙ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, когда этот выживший ведет поиск, можешь посмотреть 3 дополнительные карты.

04 БИБЛИОТЕКА

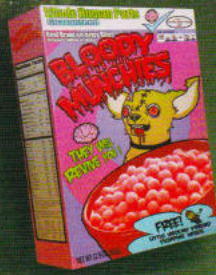


### ПРИТВОРИСЬ, ЧТО ТЕБЕ НЕ ПЛЕВАТЬ



**ЭКИПИРОВКА:** после броска кубиков действий в фазе хода игроков можешь увеличить результат каждого из своих кубиков на 2.

04 БИБЛИОТЕКА

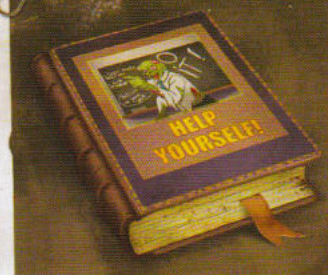


### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

04 БИБЛИОТЕКА



### УГОЩАЙСЯ!



**ЭКИПИРОВКА:** (3+) один раз в раунд можешь открыть 4 верхние карты из колоды предметов локации с этим выжившим. Выбери 1 из них и возьми на руку. Остальные карты замешай обратно в колоду.

04 БИБЛИОТЕКА



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик поврежденный для этого перемещения или убийства.

01 ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик поврежденный для этого перемещения или убийства.

01 ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК



### ДВА ЧУЖАКА



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку. Добавь в колонию жетон беспомощного выжившего.

01 ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК



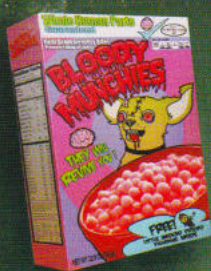
### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



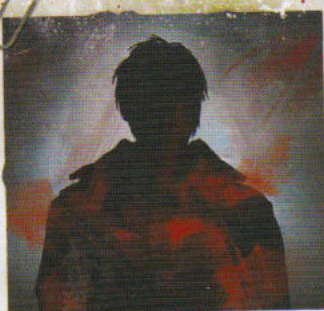
### ХЛАМ ИЛИ МАТЕРИАЛЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** перебрось свой неиспользованный кубик действий или положи на карту улучшения 1 жетон материалов.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



### ЧУЖАК



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



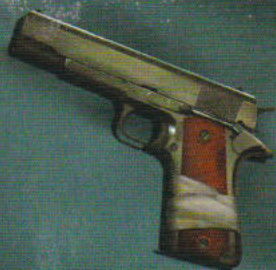
### ДВА ЧУЖАКА



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку. Добавь в колонию жетон беспомощного выжившего.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



### ПИСТОЛЕТ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, когда этот выживший атакует, не бросай кубик повреждений.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК



### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

01

ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК

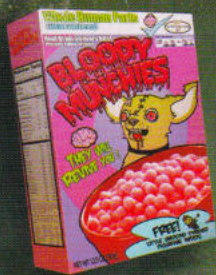


### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ЛЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ЛЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ХЛАМ ИЛИ МАТЕРИАЛЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** перебрось свой неиспользованный кубик действий или положи на карту улучшения 1 жетон материалов.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ХЛАМ ИЛИ МАТЕРИАЛЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** перебрось свой неиспользованный кубик действий или положи на карту улучшения 1 жетон материалов.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ

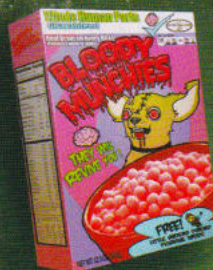


### ЛЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ

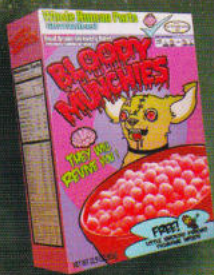


### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ

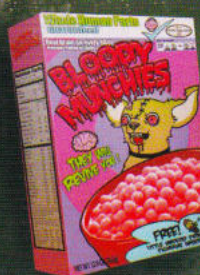


### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ

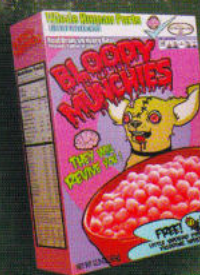


### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ

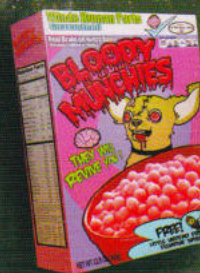


### ЛЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ

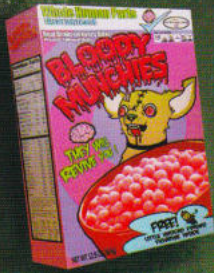


### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ХПМ ИЛИ МАТЕРИАЛЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** перебрось свой неиспользованный кубик действий или положи на карту улучшения 1 жетон материалов.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ЛЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ХЛАМ ИЛИ МАТЕРИАЛЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** перебрось свой неиспользованный кубик действий или положи на карту улучшения 1 жетон материалов.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ХЛАМ ИЛИ МАТЕРИАЛЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** перебрось свой неиспользованный кубик действий или положи на карту улучшения 1 жетон материалов.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ

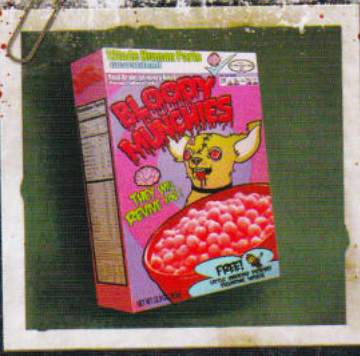


### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ

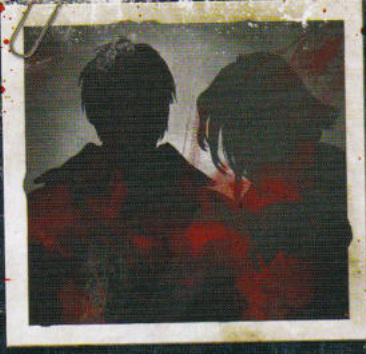


### ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

СТАРТОВЫЙ ПРЕДМЕТ



### ДВА ЧУЖАКА



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку. Добавь в колонию жетон беспомощного выжившего.

03 ШКОЛА



### ПЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

03 ШКОЛА

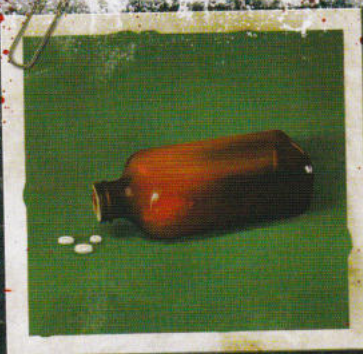


### ПЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

03 ШКОЛА



## ЛЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



## МОЛОТОК



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, когда строишь баррикаду в локации, где находится этот выживший, можешь построить 2 баррикады вместо 1.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



## 2 ЕДЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 2 жетона еды на склад.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



## ЧУЖАК



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



## ДВА ЧУЖАКА



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку. Добавь в колонию жетон беспомощного выжившего.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



## РАЗВОДНОЙ КЛЮЧ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд можешь атаковать этим выжившим, используя кубик действий с любым значением.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



## СНЕГОСТУПЫ



**ЭКИПИРОВКА:** если этот выживший должен получить обморожение, вместо него он получает обычную рану.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



## БЕНЗОПИЛА



**ЭКИПИРОВКА:** положи на эту карту 3 жетона шума. Можешь взять 1 жетон шума с этой карты и поместить его в локацию с этим выжившим, чтобы убить там 1 зомби, не бросая кубик повреждений. Можешь положить 1 карту с руки на свалку (не используя ее свойство), чтобы добавить на эту карту 3 жетона шума.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



## 2 ЕДЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 2 жетона еды на склад.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



### 3 ЕДЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 3 жетона еды на склад.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



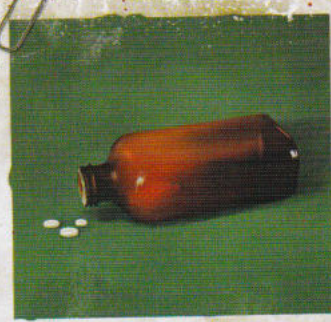
### ХПАМ ИЛИ МАТЕРИАЛЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** перебрось свой неиспользованный кубик действий или положи на карту улучшения 1 жетон материалов.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



### ПЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

03

ШКОЛА



### ХПАМ ИЛИ МАТЕРИАЛЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** перебрось свой неиспользованный кубик действий или положи на карту улучшения 1 жетон материалов.

03

ШКОЛА



### ИСКУССТВО БЫТЬ НЕЗАМЕТНЫМ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, когда этот выживший атакует, не бросай кубик повреждений.

03

ШКОЛА



### УБОЙНАЯ ХИМИЯ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд можешь превратить 1 жетон баррикады в жетон взрывной ловушки в локации с этим выжившим.

03

ШКОЛА



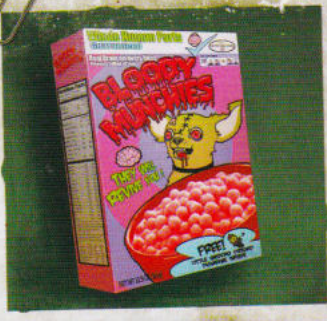
### 2 ЕДЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 2 жетона еды на склад.

03

ШКОЛА



### 1 ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

03

ШКОЛА



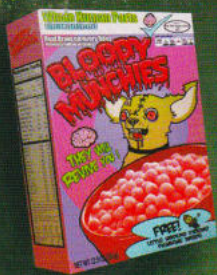
### 2 ЕДЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 2 жетона еды на склад.

03

ШКОЛА



### 1 ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



### 3 ЕДЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 3 жетона еды на склад.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



### 1 ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



### ЛЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



### ЛЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



### 3 ЕДЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 3 жетона еды на склад.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



### ЛЕКАРСТВА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убери жетон раны любого типа со своего выжившего или с чужого выжившего, если он находится в одной локации с твоим выжившим.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



### ДВА ЧУЖАКА



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку. Добавь в колонию жетон беспомощного выжившего.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



### 3 ЕДЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 3 жетона еды на склад.

02

ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН



### ОГНЕМЕТ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд можешь убрать всех зомби из локации с этим выжившим. Если этот выживший находится в колонии, то это можно сделать только у одного из входов.

07

«РЭКСОН»



### ИСТОРИИ ЖЕНЫ, КОТОРУЮ ПРИНЯЛИ ЗА ШЛЯПУ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд можешь убрать все жетоны отчаяния и ран любого типа с этого выжившего или с другого выжившего в одной локации с этим.

07

«РЭКСОН»



### ДРОН



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд можешь открыть 5 верхних карт из любой колоды предметов. Выбери 1 из них и возьми на руку. Остальные карты замешай обратно в колоду. Добавь 1 жетон еды на склад.

07

«РЭКСОН»



### ОБЪЕКТ № 71833



**НЕСЪЕМНАЯ ЭКИПИРОВКА:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и положи рядом с ней эту карту. Показатели атаки и поиска этого выжившего равны 1. Этот выживший не учитывается при подсчете необходимой для колонии еды и при выставлении зомби.

07

«РЭКСОН»



### МИНОУКЛАДЧИК



**ЭКИПИРОВКА:** дважды в раунд можешь положить 1 жетон взрывной ловушки в локацию по своему выбору.

07

«РЭКСОН»



### СИНЯЯ ТАБЛЕТКА



**СОБЫТИЕ:** брось кубик. Если результат: 1, на выжившего действует отрицательный эффект синей таблетки; 2—3, положи на своего выжившего жетон обморожения; 4—6, на выжившего действует положительный эффект синей таблетки.

07

«РЭКСОН»



### C-4



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд можешь превратить все жетоны баррикад в локации с этим выжившим в жетоны взрывных ловушек. Если этот выживший находится в колонии, то это можно сделать только у одного из входов.

07

«РЭКСОН»



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

07

«РЭКСОН»



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

07

«РЭКСОН»





### БЕЛАЯ ТАБЛЕТКА



**СОБЫТИЕ:** брось кубик. Если результат: 1, на выжившего действует отрицательный эффект белой таблетки; 2—3, убери все жетоны ран любого типа со всех выживших в одной локации (кроме колонии), где есть хотя бы 1 твой выживший; 4—6, на выжившего действует положительный эффект белой таблетки.

07

«РЭКСОН»



### ЗЕЛЕНАЯ ТАБЛЕТКА



**СОБЫТИЕ:** брось кубик. Если результат: 1, на выжившего действует отрицательный эффект зеленой таблетки; 2—3, добавь 2 жетона еды на склад; 4—6, на выжившего действует положительный эффект зеленой таблетки.

07

«РЭКСОН»



### 2 ЕДЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 2 жетона еды на склад.

03

ШКОЛА



### БОЖЕСТВЕННЫЕ УРОКИ ТРУДА



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд можешь положить 1 жетон материалов на карту улучшения.

03

ШКОЛА



### 1 ЕДА ИЛИ СДЕЛКА



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 1 жетон еды на склад или убери 1 бандита из локации с твоим выжившим.

03

ШКОЛА



### 2 ЕДЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** добавь 2 жетона еды на склад.

03

ШКОЛА



### ФУТБОЛЬНЫЙ КАРКАС



**ЭКИПИРОВКА:** если во время броска кубика повреждений за этого выжившего выпадает «укус», считай, что выпала пустая грань.

03

ШКОЛА



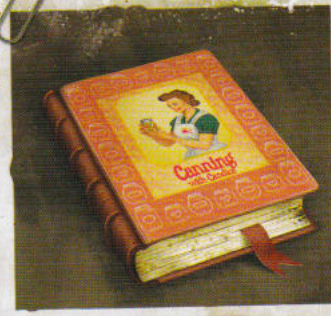
### ДРЕПЬ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд можешь либо положить 1 жетон материалов на карту улучшения, либо убить 1 зомби в локации с этим выжившим.

03

ШКОЛА



### МАРИНОВАНИЕ В ШКОЛЕ



**ЭКИПИРОВКА:** если этот выживший находится в колонии, число жетонов еды, которые нужно потратить во время первого шага фазы колонии, уменьшается на 1.

03

ШКОЛА





### КРАСНАЯ ТАБЛЕТКА



**СОБЫТИЕ:** брось кубик. Если результат: 1, на выжившего действует отрицательный эффект красной таблетки; 2—3, можешь положить жетон раны на выжившего в одной локации с твоим выжившим, чтобы убрать все жетоны ран любого типа с этого твоего выжившего; 4—6, на выжившего действует положительный эффект красной таблетки.

07

«РЭКСОН»



### ФИАЛ ГАПАДРИЗЛЬ



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, когда этот выживший перемещается в локацию (кроме колонии), можешь потратить 1 кубик действий, чтобы убить в ней всех зомби. Не бросай кубик повреждений.

07

«РЭКСОН»



### ИМПУЛЬСНАЯ ПУШКА



**ЭКИПИРОВКА:** дважды в раунд можешь перенести 1 бандита, зомби или выжившего (включая этого) из локации с этим выжившим в любую другую локацию по своему выбору. Это не считается перемещением.

07

«РЭКСОН»



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

07

«РЭКСОН»



### ЧЕРНАЯ ТАБЛЕТКА



**СОБЫТИЕ:** брось кубик. Если результат: 1, на выжившего действует отрицательный эффект черной таблетки; 2—3, убей своего выжившего и добавь 1 зомби в его локацию; 4—6, на выжившего действует положительный эффект черной таблетки.

07

«РЭКСОН»



### ЖЕЛТАЯ ТАБЛЕТКА



**СОБЫТИЕ:** брось кубик. Если результат: 1, на выжившего действует отрицательный эффект желтой таблетки; 2—3, можешь просмотреть карты на свалке и добавить 1 из них на руку; 4—6, на выжившего действует положительный эффект желтой таблетки.

07

«РЭКСОН»



### ПЛАН «РЭКСОНА»



**ЭКИПИРОВКА:** один раз в раунд, когда этот выживший ведет поиск в «Рэксоне», можешь посмотреть и оставить себе 1 дополнительную карту.

07

«РЭКСОН»



### ЗАЩИТНЫЙ ЭКРАН



**ЭКИПИРОВКА:** если этот выживший не в колонии, то каждая пустая ячейка перед входом в его локацию считается занятой жетоном баррикады. В этой локации нельзя размещать бандитов.

07

«РЭКСОН»



### ТОПЛИВО ИЛИ ПОДЖОГ

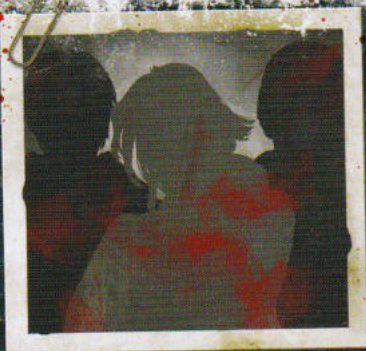


**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** разыграй эту карту во время перемещения своего выжившего или разыграй эту карту, чтобы убить зомби в одной локации с твоим выжившим. Не бросай кубик повреждений для этого перемещения или убийства.

07

«РЭКСОН»





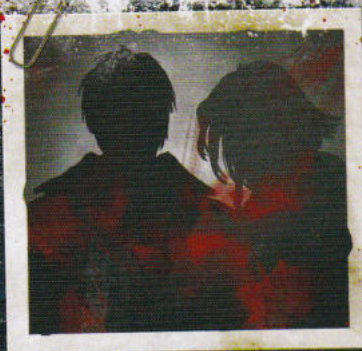
### ТРИ ЧУЖАКА



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку. Добавь в колонию 2 жетона беспомощных выживших.

03

ШКОЛА



### ДВА ЧУЖАКА



**СОБЫТИЕ:** добавь верхнюю карту из колоды выживших к своим последователям и поставь в колонию соответствующую фигурку. Добавь в колонию жетон беспомощного выжившего.

03

ШКОЛА



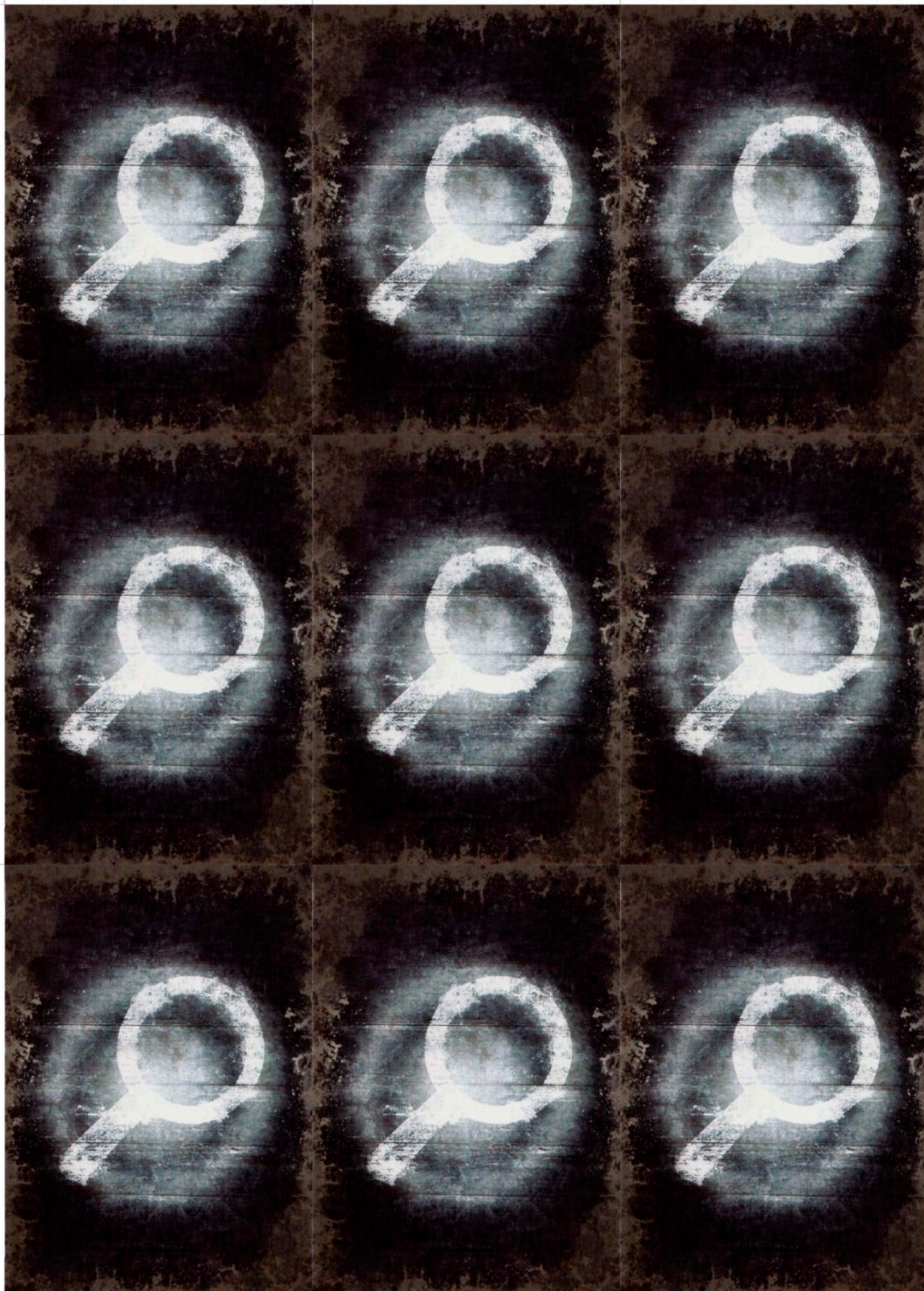
### НОЖНИЦЫ



**СБРОСЬ НА СВАЛКУ:** убей 1 зомби в локации, где есть твой выживший. Не бросай кубик повреждений.



03

ШКОЛА





## ВОСПОМИНАНИЯ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя на руке есть хотя бы 1 карта  и 2 карты .


## МУЧЕНИК

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя на руке есть хотя бы 1 карта  и 1 карта .



## СОЛДАТЫ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя на руке есть хотя бы 1 карта , на каждого выжившего, которого вы контролируете.
3. Вы контролируете хотя бы 2 выживших.

## ОХРАННИК

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя на руке есть хотя бы 1 карта  и 1 карта .
3. Твой выживший находится в локации вне колонии, где установлены хотя бы 2 баррикады.


## НАС ИЛИ ИХ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. В игре выживших больше, чем зомби.  
(В конце игры для подсчета выживших, бестолковые выжившие также будут считаться выжившими)


## ПОВОРНИК ИСТОРИИ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя бы трех выживших, контролируемых любыми игроками, есть на руке есть хотя бы 1  карта.


## УКРОМНОЕ МЕСТО

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя в руке есть хотя бы 2  карты.
3. Твой выживший находится вне колонии, в локации с как минимум 2 баррикадами.



## НАЙДЕННЫЙ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя в руке есть хотя бы 2  карты.



## УПОРХНУВШИЙ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя в руке есть хотя бы 2  карты и 2  карты.

## ЛЕЧЕНИЕ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя на руке есть хотя бы 1 карта  и 2 карты .


## СОХРАНЕНИЕ НАСЛЕДИЯ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя на руке есть хотя бы по 1 карте на каждого беспомощного выжившего в колонии.




## ВЫХОД ИЗ ПОЛОЖЕНИЯ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя на руке есть хотя бы по 1 карте , на каждого твоего выжившего.

## ХИМИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя на руке есть хотя бы 1 карта , 1 карта  и 1 карта .



## ПОСЛЕДНИЙ ВЫЖИВШИЙ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. По крайней мере 1 твой выживший оснащен 3 или более карточками предметов.


## УНИЧТОЖИТЬ УЛИКИ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя на руке есть хотя бы 2 карты  и 1 карта .

## ЗАБОТА

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя в руке есть хотя бы по 1 карте  за каждого твоего выжившего.
3. Ты контролируешь минимум 2 выживших.

## РОДНОЕ МЕСТО

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. Все твои выжившие находятся вне колонии в одной локации.
3. Эта локация имеет хотя бы 2 баррикады.

## ПОДГОТОВЛЕННЫЙ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя в руке есть хотя бы 4 карты с разными значками элементов.

## ТЕОРИЯ ЗАГОВОРА

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя в руке есть хотя бы по 1 карте из больницы, из полицейского участка и из библиотеки.

## ПУРИСТ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. Никто из ваших выживших не имеет карт экипировки.
3. У вас нет карт на руках.

## УПЕРТЫЙ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя в руке есть хотя бы 5 карт предметов из одной локации.  
(карты стартовых предметов не учитываются)

## ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя в руке есть хотя бы 4 карты предметов, причем все из разных локаций.  
(карты стартовых предметов не учитываются)


## СЕМЬЯ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. Ты контролируешь 4 выживших.


## ОВСЕССИВНО-КОМПУЛЬСИВНОЕ РАССТРОЙСТВО

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Основная цель выполнена.
2. У тебя в руке есть хотя бы 3 карты.
3. Если у вас есть карта в руке, то вы должны иметь еще две другие карты этого же типа предметов.  
(например: если у вас есть карта с символом  в руке, то у вас должны быть ровно две другие карты, которые также имеют данный символ)

## РИТУАЛ


ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Моральный дух опустился до 0.
2. Ты контролируешь хотя бы 4 выживших.
3. У тебя есть хотя бы по 1 карте  экипировки на каждого твоего выжившего.

## БАНДИТСКОЕ ПРЕДАТЕЛЬСТВО

*Только для использования сценария "Бандитская уловка"*

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕННЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:


1. Особая основная цель Б2 выполнена.
2. Другие игроки не изгоняют тебя во время особой фазы изгнания, которая происходит после завершения Б2.
3. У тебя в руке есть хотя бы 2 карты 

**BETRAYAL!**

**BETRAYAL!**

## КОРОЛЬ СЕВЕРА


ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Моральный дух опустился до 0.
2. У твоих выживших есть хотя бы 2 карты .
3. У тебя на руке есть хотя бы 10 карт предметов.

**BETRAYAL!**

## НА ЧЕРНЫЙ ДЕНЬ



ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Моральный дух опустился до 0.
2. У тебя в руке есть хотя бы 6 карт  (стартовые карты предметов не учитываются).

**BETRAYAL!**

## ОТРАВИТЕЛЬ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Моральный дух опустился до 0.
2. У тебя в руке есть хотя бы 3 карты  и 3 карты  (стартовые карты предметов не учитываются).

**BETRAYAL!**

## ДИВЕРСАНТ


ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Моральный дух опустился до 0.
2. У тебя в руке есть хотя бы 1 карта из каждой локации.

**BETRAYAL!**

## МОИ ЛЮБИМЦЫ




ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Моральный дух опустился до 0.
2. У тебя в руке есть хотя бы 4  карты.

**BETRAYAL!**

## ПРИВЯЗАННОСТЬ



ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Моральный дух опустился до 0.
2. У тебя в руке есть хотя бы 3 карты , 2 карты  и 2 карты  (стартовые карты предметов не учитываются).

**BETRAYAL!**

## УБЕЖИЩЕ

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Моральный дух опустился до 0.
2. Твой выживший находится в локации вне колонии, где установлены хотя бы 3 баррикады.
3. У тебя в руке есть хотя бы 3 карты  и 2 карты  (стартовые карты предметов не учитываются).

**BETRAYAL!**

## ЛОВУШКА

ТЫ ПОБЕЖДАЕШЬ В ИГРЕ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ УСЛОВИЯ:

1. Моральный дух опустился до 0.
2. В каждой из локаций 1-6 установлены хотя бы по 1 баррикаде.
3. У тебя в руке есть хотя бы 4 карты предметов.

**BETRAYAL!**

**SECRET!**

**SECRET!**

**SECRET!**

**SECRET!**

**SECRET!**

**SECRET!**

**SECRET!**

**SECRET!**

**SECRET!**

# АУДИОЗАПИСЬ ЭКСПЕРИМЕНТА

ТЕСТОВАЯ ГРУППА: 998  
КОД. НАЗВАНИЕ: ПЕРЕНОСЧИЦА

(19% ЗАПИСИ 743 / Д-Р P02)

"...Боже милосердный, неужели получилось?! Неужели мы смогли синтезировать противоядие, которое остановит весь сотворенный нами ад?! Пока что мы зовем ее "первым пациентом" и используем ее кровь для производства вакцины. В ее организме нет никаких следов вируса, и если не считать незначительных патологий, появившихся во время инкубационного периода, чувствует она себя хорошо. Боже, да она выглядит как обычный человек! Разумеется, сама по себе вакцина не решит всех проблем, нужно еще придумать, как ее распространять, но все же самая сложная часть работы позади..."

КОД СДЕРЖИВАНИЯ:    
(ПОМЕСТИТЕ 1 ПЕРЕНОСЧИЦУ В СЛУЧАЙНУЮ ЛОКАЦИЮ)

# АУДИОЗАПИСЬ ЭКСПЕРИМЕНТА

ТЕСТОВАЯ ГРУППА: 421  
КОД. НАЗВАНИЕ: ГИДРЫ

(12% ЗАПИСИ 248 / Д-Р P71)

"...Мы потеряли связь с высшим миром, а припасы на исходе. Говорят, начальство давно сбежало. Наши исследования теряют смысл. Все теряет смысл. Мой отдел пытается справиться с вирусом путем увеличения регенеративных способностей человеческого организма, поскольку во время инкубационного периода вирус поражает множество жизненно важных органов человека, особенно сильно воздействуя на мозг. Если мы дадим организму возможность восстанавливать поврежденные органы, то замедлим скорость заражения. Возможно, у нас получится и вовсе остановить распространение вируса..."

КОД СДЕРЖИВАНИЯ:    
(РАЗМЕСТИТЕ 2 ГИДР В СЛУЧАЙНЫХ ЛОКАЦИЯХ)

# АУДИОЗАПИСЬ ЭКСПЕРИМЕНТА

ТЕСТОВАЯ ГРУППА: 676  
КОД. НАЗВАНИЕ: МОРОЗНЫЕ ХОДОКИ

(24% ЗАПИСИ 4 / Д-Р P07)

"...Мы пытались бороться с вирусом при помощи экстремально низких температур, ведь природа уже не раз пускала в ход этот фокус. Но увы, вирус не был творением рук матери-природы, и в качестве ответной реакции на наши криогенные эксперименты он начал мутировать еще быстрее. Мы всегда думали, что приход зима поможет в борьбе с вирусом, а стало только хуже..."

КОД СДЕРЖИВАНИЯ:    
(РАЗМЕСТИТЕ 2 МОРОЗНЫХ ХОДОВ В СЛУЧАЙНЫХ ЛОКАЦИЯХ)

# АУДИОЗАПИСЬ ЭКСПЕРИМЕНТА

ТЕСТОВАЯ ГРУППА: 106  
КОД. НАЗВАНИЕ: ВОНЮЧКИ

(18% ЗАПИСИ 209 / Д-Р P97)

"...Когда некоторые из животных на уровне Б9 начали крушить стены, мы потеряли след большого количества испытуемых. Ну, мы их уже нашли. Они находятся на Переработке Отходов. Нам пришлось закрыть несколько больших труб. Нам поступают в канализацию, пока мы не сможем выяснить, что с ними делать. Мы не знаем меры, они нигде не денутся. Мы не можем пойти за ними, но мы также не хотим выпускать их на волю в остальной мир. Хотя если бы мы их сбросили в канализацию, это было бы важно? Вероятность того, что они смогут вернуться в этот мир, должна быть бесконечно мала..."

КОД СДЕРЖИВАНИЯ:    
(РАЗМЕСТИТЕ 2 ВОНЮЧЕК В СЛУЧАЙНЫХ ЛОКАЦИЯХ)

# АУДИОЗАПИСЬ ЭКСПЕРИМЕНТА

ТЕСТОВАЯ ГРУППА: 717  
КОД. НАЗВАНИЕ: СОБИРАТЕЛЬ

(69% ЗАПИСИ 83 / Д-Р P03)

"...Поскольку мир снаружи движется все дальше к коллапсу, идеальные испытуемые становятся дефицитными. Недавно мы открыли "убежище", чтобы лучше финансировать наши исследования. Я не стыжусь этого - то, что мы здесь делаем, может спасти наш вид. Испытуемые, которых мы нашли, не лучшее качество. В основном, они бездомные, и трудно сказать, как психическое заболевание, которое мы видели, а также разрушенная печень и другие поврежденные внутренние органы, недоедание и различные незаконные вещества, находящиеся в их системах, влияют на наши исследования. Тем не менее, мы должны использовать то, что имеем..."


КОД СДЕРЖИВАНИЯ:    
(ПОМЕСТИТЕ 1 СОБИРАТЕЛЯ В СЛУЧАЙНУЮ ЛОКАЦИЮ)

# АУДИОЗАПИСЬ ЭКСПЕРИМЕНТА

ТЕСТОВАЯ ГРУППА: 481  
КОД. НАЗВАНИЕ: ЖНЕЦ

(68% ЗАПИСИ 77 / Д-Р P45)

"...В ходе планового осмотра тестовой группы 481 мы обнаружили, что вся группа мертва. Отведенная ей комната наблюдения выглядела так, будто в ней произошла кровавая бойня. Эх, если бы только Кенни, наш лаборант, остался с нами смотреть за камер наблюдения, то не угодил бы в ловушку. Но он зашел внутрь, и оказалось, что один объект не был мертв. Именно этот объект разорвал в клочья остальных, а затем затаялся среди тел. Мы тут же бросились изолировать зону, но существо оказалось быстрее и сбежало через вентиляционную шахту..."

КОД СДЕРЖИВАНИЯ:    
(ПОМЕСТИТЕ 1 ЖНЕЦА В СЛУЧАЙНУЮ ЛОКАЦИЮ)

# АУДИОЗАПИСЬ ЭКСПЕРИМЕНТА

ТЕСТОВАЯ ГРУППА: 336  
КОД. НАЗВАНИЕ: ТАНК

(6% ЗАПИСИ 3 / Д-Р P88)

"...Ранние попытки борьбы с вирусом были сосредоточены на нападении на него во время фазы инкубации. Но когда стали применяться черепные инъекции стероидов, результаты были катастрофическими. Из тестовой группы 336 23% женщин-испытуемых были убиты прямо в течение нескольких секунд после инъекций. Остальные 77% не изменили своего состояния. Все 100% мужских испытуемых выдержали инъекции, но каждый из них реанимировался со значительными изменениями в физическом составе. Именно эти изменения привели к тому, что охрана надолго запечатала весь уровень Б9..."

КОД СДЕРЖИВАНИЯ:    
(ПОМЕСТИТЕ 1 ТАНКА В СЛУЧАЙНУЮ ЛОКАЦИЮ)

# АУДИОЗАПИСЬ ЭКСПЕРИМЕНТА

ТЕСТОВАЯ ГРУППА: 801  
КОД. НАЗВАНИЕ: СИРЕНА

(19% ЗАПИСИ 36 / Д-Р P16)

"...Перспектива изучения реанимированного ребенка казалась захватывающей в то время. Доктор Струтерс особенно считал, что возраст играет большую роль на этапе инкубации. Но объект 801-Д оказался иным, чем другие. Сначала она, похоже, обладала некоторыми остатками интеллекта, но после того, как она сошла с ума, смерти докторов Струтерса и Чаудхри, мы смогли доказать, что это не так. Объект 801-Д, очень похож на Венерину мухоловку, заманивает свою добычу, но заварю вас, нет ничего интеллектуального в отношении хищнического поведения, которое он проявляет, когда принимает пищу..."

КОД СДЕРЖИВАНИЯ:    
(ПОМЕСТИТЕ 1 СИРЕНУ В СЛУЧАЙНУЮ ЛОКАЦИЮ)

# АУДИОЗАПИСЬ ЭКСПЕРИМЕНТА

ТЕСТОВАЯ ГРУППА: 481  
КОД. НАЗВАНИЕ: ОХОТНИКИ

(73% ЗАПИСИ 2 / Д-Р P21)

"...Пытаясь создать вакцину 7.0, мы изменили ДНК нескольких объектов с целью симитировать некоторые элементы ДНК псовых. Это направление исследований казалось перспективным, так как псы обладают естественным иммунитетом к вирусу. К сожалению, тесты показали, что из-за природной структуры взаимодействия со всеми элементами начал взаимодействовать с нами вирус. Если бы у нас было время, я подготовил бы более формальный отчет, записал бы данность и во многом из-за меня, я просто скажу, что нашими усилиями этот апокалипсис стал еще более жутким, а я потерял трех лаборантов..."

КОД СДЕРЖИВАНИЯ:    
(РАЗМЕСТИТЕ 2 ОХОТНИКОВ В СЛУЧАЙНЫХ ЛОКАЦИЯХ)

### СТОЛКНОВЕНИЕ С МОРОЗНЫМ ХОДОКОМ

- 1-4 Зомби схватил тебя, ты кричишь от того, что твоё тело сгорает от сильного холода, исходящего от его тела. Ты можешь треснуть ему по голове и станешь свободен, но жгучий мороз остаётся на твоей коже. Положи 1 жетон обморожения на атакующего выжившего.
- 5-6 Ты отталкиваешь зомби от себя и валяешь его на землю. Парочка хороших пинков разбивает ему лицо. Помести 1 жетон обморожения на атакующего выжившего. Убери Морозного Ходока из игры.

### СТОЛКНОВЕНИЕ С ГИДРОЙ

- 1-3 Ты думал, что она была мёртва. Она должна была умереть ради Христа - ты оттапал обе её головы. Но потом... у этой хреновины выросла ещё одна голова. Ничего не вышло. Тебе нужно бежать, пока есть шанс. Атакующий выживший должен бросить кубик повреждений два раза.
- 4-6 Ты точно уверен, что сможешь победить её, но тебе нужно немного хлама, который ты припас. Ты можешь сжечь его, чтобы остановить регенерацию, или, чёрт, построить клетку, чтобы сдерживать её. Убери из игры 2 карты с руки (если это возможно). Убери Гидру из игры.

### СТОЛКНОВЕНИЕ С ПЕРЕНОСЧИЦЕЙ

- 1-3 «Эй, дамочка, вы в порядке?» - спросил ты. Она спотыкается и на секунду напоминает тебе о мертвых. Но это всё говорит паранойя. «Я знаю безопасное место» - говоришь ты. «Пойдёмте со мной, и мы вас накормим и дадим одежду». Выбери выжившего в колонии и брось кубик повреждений 3 раза, применяя эффект к нему. Если выживший был покусан - убери Переносчицу из игры. Если выжившего не укусили - убери Переносчицу из игры и помести 1 беспомощного выжившего в колонию.
- 4-6 Она выглядит слишком чистой, слишком нормальной для зомби. Но всё же глядя на неё ты можешь сказать, что что-то не так. Ты не можешь рисковать. Убери Переносчицу из игры.

### СТОЛКНОВЕНИЕ С ЖНЕЦОМ

- 1-4 Этот зомби передвигается быстрее, чем любой другой, которого ты когда-либо видел. Ты идёшь его, твоё оружие перед тобой, но костлявая рука вонзается в тебя со спины, выходя через грудь. Убери атакующего выжившего.
- 5 Ты взбодрился, т.к. получилось повалить зомби. Но когда ты подошёл поближе, чтобы убедиться в его смерти, он оживает и набрасывается на тебя. Помести 2 жетона раны на атакующего выжившего.
- 6 Она движется быстро, так что ты направляешь на неё одну вещь, от которой она не может увернуться - бензин. Когда ты поджигаешь бензин - пламя мгновенно вспыхивает. Зомби вопит, когда огонь захватывает её, и она начинает биться. И потом ты бьёшь своей дубиной, свалив её на землю и разбивая её голову, снова и снова, и снова. Убери Жнеца из игры.

### СТОЛКНОВЕНИЕ С СОБИРАТЕЛЕМ

- 1-4 Зомби валит тебя на землю, ты чувствуешь его лапицы у себя на шее, судорожно пытаешься вырваться, но хватка становится только крепче. Внезапно давление ослабевает. Повернув голову, ты видишь, как зомби улётывает, прихватив что-то из твоего барахла. Перемести Собирателя в случайную локацию, случайным образом выбери 1 карту с руки и убери её из игры.
- 5-6 Ты бьёшь зомби по голове, и затем обращаешь внимание на его корзину. Вы только посмотрите на все эти вещи! Убери Собирателя из игры. Вытяни по одной верхней карте в случайных локациях и возьми их себе в руку.

### СТОЛКНОВЕНИЕ С ВОНЮЧКОЙ

- 1-6 Мёртвый засранец подыхает так же легко, как и все остальные, но сейчас ты весь покрыт его жидкой вонью. Тебе нужно помыться, но у тебя такое чувство, что теперь воняет всё вокруг. Убери Вонючку из игры. Перемести атакующего выжившего в колонию (это не считается перемещением). Если в колонии есть беспомощные выжившие - сделай их буйными.

### СТОЛКНОВЕНИЕ С ОХОТНИКОМ

- 1-3 Твоя атака его только разозлила. Помести одну рану на атакующего выжившего.
- 4 Озверевший зомби огрызается и убегает во тьму. Помести Охотника в случайную локацию.
- 5-6 Несмотря на внушительные размеры, скорость и свирепость, этот зомби дохнет также, как и любая другая подобная тварь. Увы, шрамы останутся навсегда, но в новом мире боевыми отметинами никого не удивишь. Положи 1 рану на атакующего выжившего и убери этого Охотника из игры.

### СТОЛКНОВЕНИЕ С СИРЕНОЙ

- 1-4 Ты пытаешься противостоять тяге, которую ты чувствуешь в своей голове, поскольку звук плача привлекает тебя. Контроль над тобой наводит такой ужас, что ты даже не в состоянии противостоять внушению и лучше будет подчиниться. Разбираясь по ходу дела, ты видишь, что ты не один под влиянием детского плача. Если возможно - переместите выжившего с наибольшим влиянием из колонии в эту локацию. Затем бросьте кубик действия за каждого выжившего в этой локации. Выживший за которого выпало меньше всего - умирает. Если получились ничья, то умирают все выжившие.
- 5-6 Всё закончилось. Ты ошарашен от останков Сирены, её голова разлетелась в пух и прах, и ты чувствуешь вонь от её мозговой жидкости. Положите 2 жетона отчаяния на атакующего выжившего и убери Сирену из игры.

### СТОЛКНОВЕНИЕ С ТАНКОМ

- 1-2 Гигантский кулак, словно ковш экскаватора, обрушивается на твою голову. Убей атакующего выжившего и перемести Танка в колонию. Если он уже в колонии, то перемести его в случайную локацию.
- 3-4 Твои атаки замедляют Танка, но надолго ли? Положи 2 раны на атакующего выжившего и перемести Танка в колонию. Если он уже в колонии, то перемести его в случайную локацию.
- 5-6 Ты влетаешь в стену, что-то злое хрустит в позвоночнике, и из горла непроизвольно вырывается стон. Мутант готовится к новой атаке, и тут, уже прошившийся с жизнью, ты замечаешь длинную металлическую трубу. Когда зомби прыгает, ты выставляешь её перед собой, как копьё, и труба вонзается в нижнюю часть его лица с такой силой, что её конец с чавканьем выскакивает из затылка. Смердящее тело продолжает скользить по трубе и всей массой вдавливает тебя в пол. Убей атакующего выжившего и убери Танка из игры.



# АУДИОЗАПИСЬ ЭКСПЕРИМЕНТА

ТЕСТОВАЯ ГРУППА: 322

КОД. НАЗВАНИЕ: КРИКУНЫ

(62% ЗАПИСИ 14 / Д-Р P18)

"...Симпсон покончил с собой на третий день. Крик ни разу не умолкал. Даже в комнате, ты мог слышать их голоса через вентиляцию. Мы бы потрожили им конец, но сведения, которые мы получали, были слишком ценными. Мы не могли заткнуть их, пока один из помощников не включил музыку в надежде, что это заглушит их. Как оказалось, музыка заставляет их замолчать. Они давили своими лицами на стеклянные стены своих камер так, что они могли разлететься и поранить людей, их рты были распахнуты. Они стояли без единого движения, слушая музыку, и запоминали..."

КОД СДЕРЖИВАНИЯ:    
[РАЗМЕСТИТЕ 2 КРИКУНОВ В СЛУЧАЙНЫХ ЛОКАЦИЯХ]

# АУДИОЗАПИСЬ ЭКСПЕРИМЕНТА

ТЕСТОВАЯ ГРУППА: 235

КОД. НАЗВАНИЕ: ТОЛСТЯКИ

(55% ЗАПИСИ 14 / Д-Р P31)

"...Рвота была постоянным признаком вируса, и являлась частой причиной смерти. Но один из наших жриных объектов продолжал блевать даже после смерти. Его желудок, кажется, всё ещё производил потенциальной жести и при приближении снаряд в свою жертву, выпускал рвотный снаряд в свою будущую еду. Мы не смогли подобрать исследование, но рвота выглядела как смесь последнего приёма пищи, желудочной жести и большого количества собственного жира объекта..."

КОД СДЕРЖИВАНИЯ:    
[РАЗМЕСТИТЕ 2 ТОЛСТЯКОВ В СЛУЧАЙНЫХ ЛОКАЦИЯХ]

# АУДИОЗАПИСЬ ЭКСПЕРИМЕНТА

ТЕСТОВАЯ ГРУППА: 66

КОД. НАЗВАНИЕ: КОГОТЬ

(12% ЗАПИСИ 1 / Д-Р P11)

"...Наши эксперименты всегда имели серьёзные ограничения. Американские законы, а иногда и международные, сдерживают нас от некоторых видов биологических экспериментов, которые, как мы чувствуем, могли бы сделать "Рэксон" мировым лидером в области фармацевтики. Поэтому, когда пришла информация сверху, что они сняли определённые ограничения, мы, естественно, были в восторге. Мы были дураками, конечно, но тогда мы думали, что можем сделать мир лучше. Существо, которое вы видите перед собой, является доказательством того, что мы были неправы..."

КОД СДЕРЖИВАНИЯ:    
[РАЗМЕСТИТЕ 2 КОГТЕЙ В СЛУЧАЙНЫХ ЛОКАЦИЯХ]

### СТОЛКНОВЕНИЕ С КОГТЕМ

- 1-4 «Где ты, поросёнок? – кричит он. – Тебе не спрятаться от меня!» Из твоего укрытия ты слышишь, как мертвяк орудует когтями. Напрасно ты надеялся, что эти хлипкие заграждения его остановят. Убери все баррикады и взрывные ловушки из локации с атакующим выжившим и брось за него кубик повреждений.
- 5-6 Он кашляет кровью, часть его головы отсутствует напрочь. «Это не сон... не сон... проснуться... не смогу», - хрипит он, и его тело безвольно оседает на землю. Убери Когтя из игры.

### СТОЛКНОВЕНИЕ С ТОЛСТЯКОМ

- 1-3 Вздувшееся, гниющее тело твари лопнуло в десятке мест, но твои усилия не причиняют ему вреда. Под треск шатающихся челюстей и исходящее из чрева зомби бульканье ты начинаешь пятиться, отчаянно надеясь не упасть, потому что это станет твоим концом. Положи по 1 ране на всех выживших в этой локации.
- 4-6 Ты буквально разрываешь шею твари, и массивная клонится под собственным весом. Тело падает на землю, продолжая содрогаться. В животе отродья нарастает звук, а потом – БА-БАХ! – тело взрывается, забрызгивая сгустками гноя и свернувшейся кровью. Брось кубик повреждений 1 раз за каждого выжившего в этой локации. Убери Толстяка из игры.


### СТОЛКНОВЕНИЕ С КРИКУНОМ

- 1-3 Ты яростно отбиваешься, но изуродованное тело подбирается всё ближе. Его безостановочный, почти человеческий крик невыносим. И лишний раз напоминает о том, в какое чудовищное место превратился мир. Положи 1 жетон отчаяния на атакующего выжившего и перенеси его в колонию (это не считается перемещением).
- 3-6 Звуки, издаваемые Крикуном, отвратительны сами по себе, но то, что вырывается у него из горла, когда он кричит, кажется самым мерзким, какое вообще приходилось слышать. Похоже, этот истошный крик будет преследовать тебя вечно. Но размышлять об этом некогда – яростный визг мертвяка привлёк нежелательное внимание. Убери Крикуна из игры и добавь 2 зомби в локацию с атакующим выжившим.

## ТЕХНИК

### ЕСЛИ ТЫ НЕ ПРЕДАТЕЛЬ:

Покажи свою секретную цель всем игрокам и удали её из игры. Твоя новая секретная цель:

1. У тебя в руке не меньше 4  карт.

### ЕСЛИ ТЫ ПРЕДАТЕЛЬ:


Твоё первое задание секретной цели меняется на:

1. У тебя на руке не менее 10 карт.

## СВОБОДА


### ЕСЛИ ТЫ НЕ ПРЕДАТЕЛЬ:

Покажи свою секретную цель всем игрокам и удали её из игры. Твоя новая секретная цель:

1. У тебя в руке не меньше 4  карт.

### ЕСЛИ ТЫ ПРЕДАТЕЛЬ:


Твоё первое задание секретной цели меняется на:

1. У твоих выживших экипировано больше  карт, чем у выживших любого другого игрока.

## ПОДСТРЕКАТЕЛЬ

### ЕСЛИ ТЫ НЕ ПРЕДАТЕЛЬ:

Покажи свою секретную цель всем игрокам и удали её из игры. Твоя новая секретная цель:

1. У тебя на руке есть хотя бы 1 карта .

### ЕСЛИ ТЫ ПРЕДАТЕЛЬ:

Твоё первое задание секретной цели меняется на:

1. У тебя на руке есть хотя бы по 1 карте



## ПРОПОВЕДЬ


### ЕСЛИ ТЫ НЕ ПРЕДАТЕЛЬ:

Покажи свою секретную цель всем игрокам и удали её из игры. Твоя новая секретная цель:

1. У тебя не меньше 3 выживших.
2. Ни у одного из твоих выживших нет никаких ран.

### ЕСЛИ ТЫ ПРЕДАТЕЛЬ:

Твоё первое задание секретной цели меняется на:

1. У твоих выживших экипировано не менее 3  карт.

## РАДУШИЕ

### ЕСЛИ ТЫ НЕ ПРЕДАТЕЛЬ:

Покажи свою секретную цель всем игрокам и удали её из игры. Твоя новая секретная цель:

1. У тебя в последователях больше выживших, чем у любого другого игрока.

### ЕСЛИ ТЫ ПРЕДАТЕЛЬ:

Твоё первое задание секретной цели меняется на:

1. Основная цель выполнена.





### ЛАЗАРЕТ

**НУЖНО:** 3 жетона материалов.

Каждый раунд игроки с хотя бы 1 выжившим в колонии могут использовать эту способность раз в свой ход.

Убери со своего выжившего раны любого типа.

**УЛУЧШЕНИЕ**



### ВЫШКА

**НУЖНО:** 2 жетона материалов.

Каждый раунд игроки с хотя бы 1 выжившим в колонии могут использовать эту способность один раз в свой ход:

(1+) Если в колонии есть твой выживший с картой , убей 1 зомби в любой локации, не бросая кубик повреждений.

**УЛУЧШЕНИЕ**



### САРАЙ ДЛЯ ИНСТРУМЕНТОВ

**НУЖНО:** 3 жетона материалов.

Каждый раунд игроки с хотя бы 1 выжившим в колонии могут использовать эту способность раз в свой ход.

(1+) Положи на одну из площадок перед входом в колонию взрывную ловушку.

**УЛУЧШЕНИЕ**



### ТЕПЛИЦА

**НУЖНО:** 3 жетона материалов.

Каждый раунд игроки с хотя бы 1 выжившим в колонии могут использовать эту способность один раз в свой ход.

(1+) Добавь 1 жетон еды на склад.

**УЛУЧШЕНИЕ**



### ОЧАГ

**НУЖНО:** 1 жетон материалов.

Когда выживший перемещается в колонию, убери с него все жетоны обморожения.

В конце своего хода убери жетоны обморожения со всех своих выживших в колонии.

**УЛУЧШЕНИЕ**



### ОКОП

**НУЖНО:** 2 жетона материалов.

Во время шага добавления зомби (в фазе колонии) добавляйте в колонию на 2 зомби меньше.

**УЛУЧШЕНИЕ**



### ПОСТЕЛЬ

**НУЖНО:** 4 жетона материалов.

В начале каждого раунда каждый неизгнанный игрок может бросить на кубик действий больше или убрать 1 жетон отчаяния с 1 своего выжившего.

**УЛУЧШЕНИЕ**



### DVD-ПЛЕЕР

**НУЖНО:** 1 жетон материалов.

Один раз в раунд, если в колонии есть хотя бы 1 беспомощный выживший, игроки могут сообща потратить 2 кубика действий и положить 2 карты  на свалку (не используя их свойств), чтобы поднять моральный дух на 1.

**УЛУЧШЕНИЕ**



### СОРТИР

**НУЖНО:** 2 жетона материалов.

Когда ты используешь кубик действий, чтобы удалить карты отходов со свалки, убери на 2 карты больше.

**УЛУЧШЕНИЕ**



## ТУРЕЛЬ

**НУЖНО:** 2 жетона материалов.

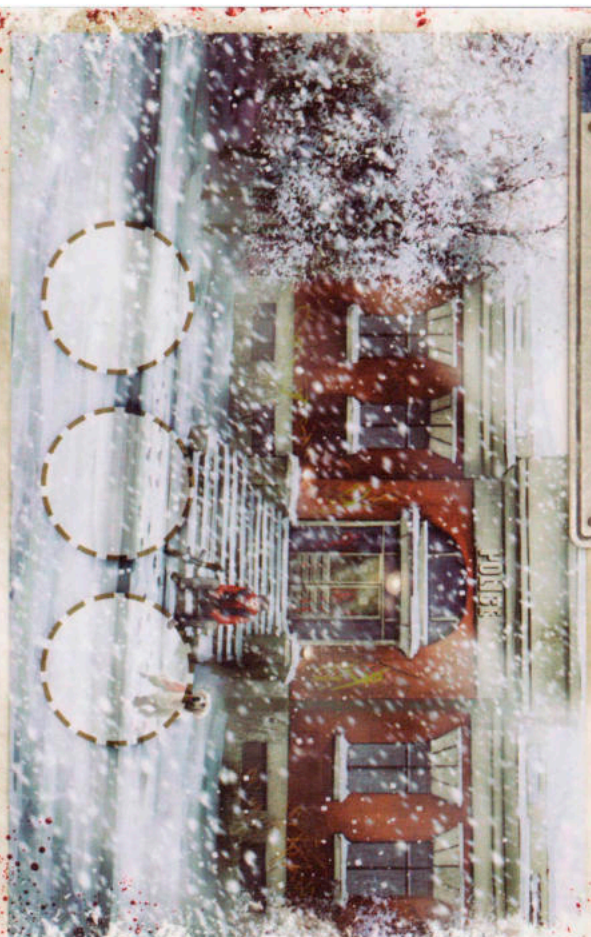
Каждый раунд игроки с хотя бы 1 выжившим в колонии могут использовать эту способность один раз в свой ход: Положи любую карту (кроме карты события) на свалку и брось кубик. Если выпадает 3 или меньше, убей 1 зомби в колонии, не бросая кубик повреждений. Если выпадает 4 и больше, убей 2 зомби в колонии, не бросая кубик повреждений.

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

**УЛУЧШЕНИЕ**



01 ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК



02 ПРОДУКТОВЫЙ МАГАЗИН



03

## ШКОЛА



04

## БИБЛИОТЕКА



05

# БОЛЬНИЦА



06

# ЗАПРАВКА



# DEAD OF WINTER

A CROSSROADS GAME

# DEAD OF WINTER

A CROSSROADS GAME

07

“РЭКСОН”



CONTAIN:



OR





Сюда кладутся карты, которые бандиты захватывают в других локациях. Карты кладутся лицом вверх в одну стопку, она называется **схроном** и не считается колодой предметов. Незнанные выжившие могут атаковать логово и вести в нем поиск, бросая кубик и сверяясь с таблицей:

## ПОИСК

## АТАКА

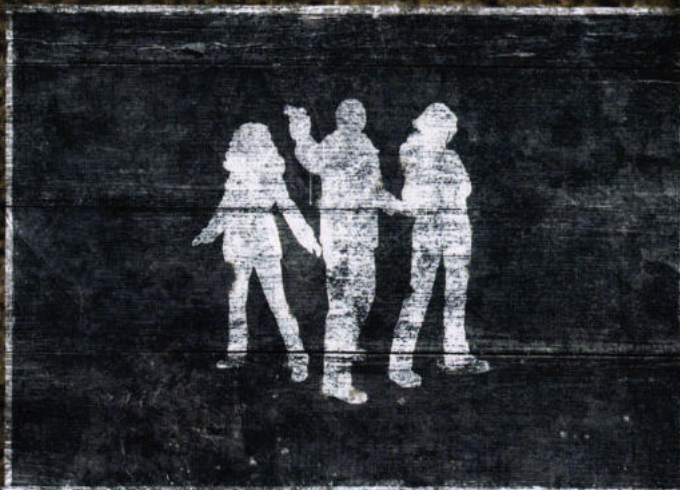
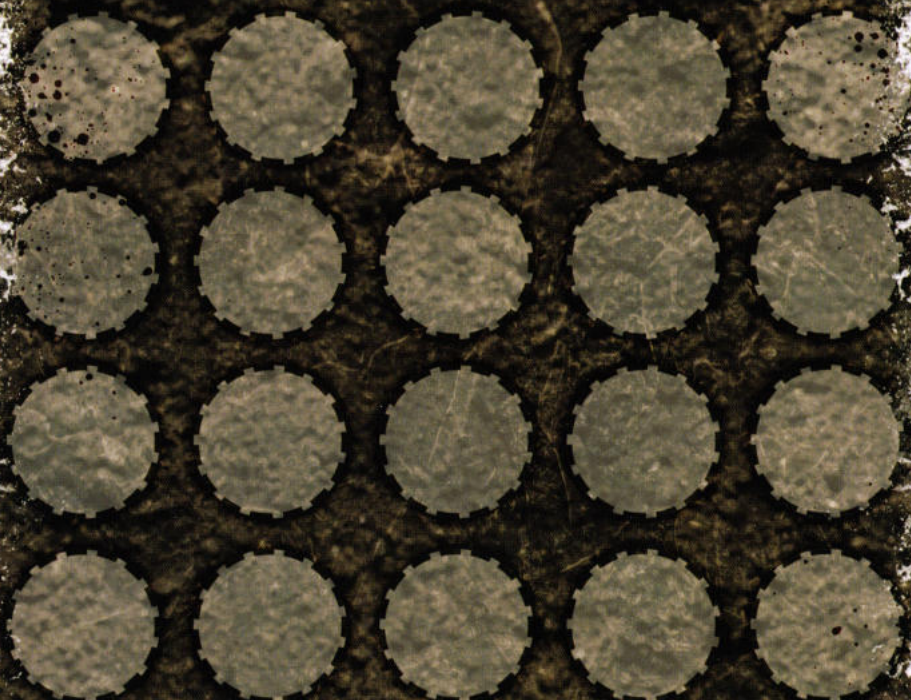
- 1 Положите 1 жетон раны на выжившего
- 2-3 Ничего не происходит
- 4 Положите 1 жетон раны на выжившего и возьмите 1 карту на Ваш выбор из запасов
- 5-6 Возьмите 1 карту на Ваш выбор из запасов

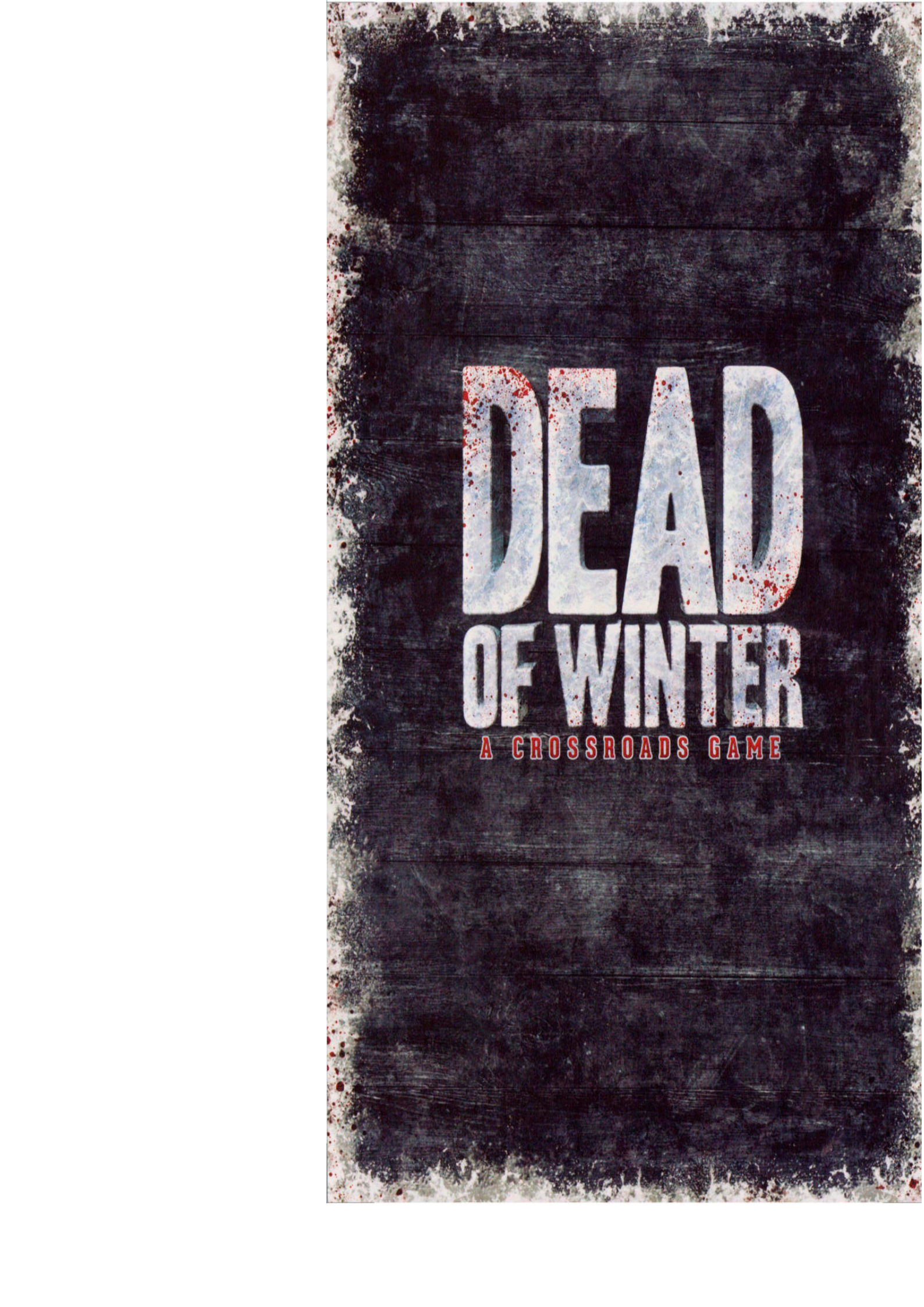
- 1 Положите 3 жетона раны на атакующего выжившего
- 2 Положите 2 жетона раны на атакующего выжившего и возьмите 1 карту на Ваш выбор из запасов
- 3 Положите 1 жетон раны на атакующего выжившего и возьмите 1 карту на Ваш выбор из запасов
- 4 Возьмите 1 карту на Ваш выбор из запасов
- 5-6 Возьмите 2 карты на Ваш выбор из запасов

Один раз за раунд Лидер Бандитов может взять 1 карту на свой выбор из запасов



# КЛАДБИЩЕ





# DEAD OF WINTER

A CROSSROADS GAME

## ПОРЯДОК РАУНДА

### ФАЗА ХОДА ИГРОКОВ

1. Вскрыть карту кризиса
2. Бросить кубики действия
3. Ход игроков

### ФАЗА КОЛОНИИ

1. Потратьте еду
2. Проверьте отходы
3. Разрешите кризис
4. Добавьте зомби
5. Проверьте основную цель
6. Переместите счётчик раундов
7. Передайте жетон первого игрока

НЕИСПОЛЬЗОВАННЫЕ  
КУБИКИ ДЕЙСТВИЯ



ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

## ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА

### ДЕЙСТВИЯ, ДЛЯ КОТОРЫХ ТРЕБУЕТСЯ КУБИК

- ⚙ Атака (зомби или выжившего)
- 🔍 Поиск
- Постройка баррикады
- Уборка отходов (3 карты)
- Приманить (2 зомби)

### ДЕЙСТВИЯ, НЕ ТРЕБУЮЩИЕ КУБИК

- Розыгрыш карты
- Пожертвовать карту для предотвращения кризиса
- Перемещение выжившего
- Потратить жетон еды
- Просьба
- Передать предмет
- Голосование для изгнания

### ПОМНИ!

Игрок справа от тебя должен  
взять карту перекрёстка в  
начале твоего хода!

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ  
КУБИКИ ДЕЙСТВИЯ

СЕКРЕТНАЯ ЦЕЛЬ

## ПОРЯДОК РАУНДА

### ФАЗА ХОДА ИГРОКОВ

1. Вскрыть карту кризиса
2. Бросить кубики действия
3. Ход игроков

### ФАЗА КОЛОНИИ

1. Потратьте еду
2. Проверьте отходы
3. Разрешите кризис
4. Добавьте зомби
5. Проверьте основную цель
6. Переместите счётчик раундов
7. Передайте жетон первого игрока

НЕИСПОЛЬЗОВАННЫЕ  
КУБИКИ ДЕЙСТВИЯ



ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

## ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА

### ДЕЙСТВИЯ, ДЛЯ КОТОРЫХ ТРЕБУЕТСЯ КУБИК

- ⚙ Атака (зомби или выжившего)
- 🔍 Поиск
- Постройка баррикады
- Уборка отходов (3 карты)
- Приманить (2 зомби)

### ДЕЙСТВИЯ, НЕ ТРЕБУЮЩИЕ КУБИК

- Розыгрыш карты
- Пожертвовать карту для предотвращения кризиса
- Перемещение выжившего
- Потратить жетон еды
- Просьба
- Передать предмет
- Голосование для изгнания

### ПОМНИ!

Игрок справа от тебя должен  
взять карту перекрёстка в  
начале твоего хода!

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ  
КУБИКИ ДЕЙСТВИЯ

СЕКРЕТНАЯ ЦЕЛЬ

**PLAYER REFERENCE**



**PLAYER REFERENCE**



# КОЛОНИЯ

РАУНДЫ

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

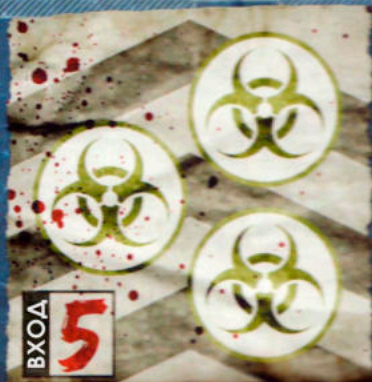
0



ВКЛАД  
РАЗРЕШЕНИЕ



В  
КРИЗИСА



Project Warehouse, Industrial  
Square Feet: 2802 SF  
Architects: V&G Design Group

НЕ Д  
ИМ ПРО

МОРАЛЬ | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 |















