



МАКСИМУМ

АПОКАЛИПСИС

**ПОКИНУТЫЕ
И ПРОКЛЯТЫЕ**

КОМПОНЕНТЫ



30 карт
Охотницы за
проклятиями



30 карт
монстров
«Проклятый
фронтир»



30 карт
монстров
«Племя
покинутых»



2 карты
союзников



1 карта
персонажа



8 тайлов
местности



3 картонные
фигурки



6 жетонов
проклятия

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В дополнении «Максимум Апокалипсис: Покинутые и проклятые» вводится новый эффект состояния — **проклятие**.

Во время подготовки каждый игрок кладёт перед собой жетон проклятия лицом вниз. Если вас прокляли, переверните его лицом вверх. С этого момента ваши дела станут ещё хуже — многие негативные эффекты карт и тайлов активируются, только если вы прокляты.

Также в миссиях 2 и 3 этого дополнения появляются **союзники**.

Замешивайте их карты в колоду, только если это указано в правилах подготовки к миссии.

Когда вы берёте карту союзника, положите её перед собой так же, как карту монстра. Пока что он вам не помогает. Чтобы привлечь его на свою сторону, вам нужно сбросить указанное на нём количество карт находок определённого цвета (например, «2» в синем круге значит, что вам нужно сбросить 2 синие карты находок).

После этого союзник станет частью вашей команды: положите его карту рядом со своей картой персонажа. Союзник даёт дополнительные ячейки снаряжения и уникальное действие.

Помните, что у союзников меньше здоровья, чем у персонажей. Хотя монстры не атакуют союзников напрямую, союзники получают урон, если находятся в пределах дальности атаки монстра. Если здоровье союзника достигает 0, уберите его карту из игры.



- А Стоимость**
Сбросьте нужное количество карт находок указанного цвета. Серый цвет означает карты любых цветов.
- Б Здоровье союзника**
- В Дополнительные ячейки снаряжения**
- Г Способность союзника**

ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ

Для игры с этим дополнением вам понадобится базовая коробка игры «Максимум Апокалипсис» и дополнение «Пустоши». В каждой миссии кампании «Покинутые и проклятые» вам понадобятся эти 23 тайла:

- 2 × Бесплодные земли (5, 8)
- 1 × Воронье гнездо (6)
- 2 × Дюны (3, 10)
- 1 × Железная дорога (9)
- 2 × Каньон (4, 6)
- 1 × Кеола-Спрингс (10)
- 1 × Паленке (5)
- 2 × пляж (2, 9)
- 1 × Проклятая земля (11)
- 2 × Пустыня (3, 11)
- 1 × Руины (8)
- 1 × Укрытие (4)
- 2 × Ущелье (2, 9)
- 3 × Ферма (3, 5, 10)
- 1 × Фургон (8) / Лагерь (6)

МИССИЯ 1: ОХОТА НА СИЛКАЛИ

Гигантский змей Силкали уже многие годы разоряет городок Маунтин-Вью, когда жители не могут откупиться от него пищей. Его любимое лакомство — юные девушки, но через городок уже давно не проезжают люди, и их приходится заменять женщинами из местного дома терпимости. В отчаянии они обратились к вам — Охотнице за проклятиями — и попросили выследить и убить Силкали. Если вы принесёте его голову, вам заплатят двумя галлонами воды и хорошим бурбоном.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите карты монстров «Проклятый фронтир» (ПФ), отложите босса **Силкали**, уберите остальные карты боссов и перемешайте оставшиеся карты.
- Все игроки начинают в **лагере**. Положите маркер цели А на расстоянии не менее 6 тайлов от **лагеря**.

- Перемешайте отдельно карты жары и карты дня и ночи и положите получившиеся колоды над планшетом времени и в ячейку ✦ соответственно.
- Установите стрелку циферблата на символ ☾.

ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите и победите **Силкали** (А).
- Отыщите клык Силкали (В) и источник проклятия (С).
- Все игроки должны добраться до **лагеря**, когда остальные цели будут выполнены.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркер цели А: за 1 действие можете взять и прикрепить к себе босса **Силкали**. Затем уберите этот маркер из игры.

В пустыне вы замечаете змеиную кожу, под ногами раздаётся гул — и внезапно из-под земли вырывается Силкали, бросаясь на вас!

Победив **Силкали**, положите маркеры целей В и С на 2 ближайших к вам нераскрытых тайла. Если нераскрытых тайлов недостаточно, кладите маркеры на открытые, на расстоянии хотя бы 1 тайла от вашего.

Неподвижно лежащее тело змея начинает медленно превращаться в обычного человека. Необходимо отыскать проклятый предмет, вызвавший эту жуткую трансформацию.

Маркеры целей В и С: за 1 действие можете взять этот маркер цели и положить в свою область игрока. Он занимает 1 ячейку снаряжения.

ИТОГ МИССИИ

Вернувшись в лагерь, вы находите время, чтобы выпить найденное вами проклятое снадобье. Пока ваше тело поглощает проклятие, даруя змеиную способность видеть в темноте, ваши зрачки вытягиваются и сужаются. Ночь была долгой, и теперь вы устало бредёте к Маунтин-Вью, чтобы доставить голову и клык чудовища до рассвета.

МИССИЯ 2: ВОРОНЫ ИЗ МАНА О'ЛАНА

Вы слышали байки о воронах из Мана О'Лана. Эти твари стремительно налетают с неба, похищают детей и убивают всякого, кто встанет у них на пути. Ваш пожилой соратник Джебедайдя считает, что если избавить мир от подобных проклятий, на землю прольётся дождь и смоем наши грехи, но вы не разделяете его оптимизма.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите карты монстров «Проклятый фронт» (ПФ) и «Племя покинутых» (ПП), отложите карты боссов и перемешайте оставшиеся карты.
- Все игроки начинают в *лагере*.
- После того как каждый игрок возьмёт по 1 начальному монстру, разделите колоду монстров на 4 равные части. Замешайте в одну из них союзника **Джебедайдю**, а в остальные 3 — по 1 случайному боссу из отложенных. Сформируйте итоговую колоду монстров, сложив части колоды друг на друга так, чтобы часть с **Джебедаидей** была сверху.

- Положите под планшетом времени карту племени покинутых и выставьте его враждебность на уровень «Недоверие».
- Перемешайте отдельно карты жары и карты дня и ночи и положите получившиеся колоды над планшетом времени и в ячейку ✦ соответственно.
- Установите стрелку циферблата на символ ✦.

ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите и добавьте в свою команду *Джебедаю* в качестве союзника.
- Соберите по 1 карте **продуктов** на игрока.
- Доберитесь вместе с *Джебедаей* до **Кеола-Спрингс**. *Джебедая* должен выжить.
- Все игроки должны добраться до **Кеола-Спрингс**, когда остальные цели будут выполнены.

ИТОГ МИССИИ

На пути к Мана О'Лана вы встречаете девочку по имени Хейзел. Она говорит, что попала в беду, и вы обещаете защитить её. Однако вам это

не удаётся, и, когда ворон похищает Хейзел, вам ничего не остаётся, кроме как сдержать обещание. Расследуя загадочные исчезновения детей, вы отправляетесь в Кеола-Спрингс, город-призрак, на чьих улицах полно останков когда-то вышедших на свой последний бой родителей пропавших детей. Там вы находите послание на стене, написанное кровью: «Уходите на север. Вороны на юге».

МИССИЯ 3: ВЫСШИЙ ВОРОН

Когда вы нашли Хейзел, она уже успела присоединиться к группе детей, за которыми присматривает пастор и его жена. Они утверждают, что истории о воронах берегут их, позволяя сохранить общину в секрете. Однако вы никогда не видели больше двух воронов разом, и эти люди не отпускают Хейзел с вами. Что-то здесь нечисто. Вас настойчиво просят уйти, но вы решаете разобраться во всей этой истории и убедиться, что Хейзел в безопасности.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите карты монстров «Проклятый фронт» (ПФ) и «Племя покинутых» (ПП), отложите карты боссов и перемешайте оставшиеся карты.
- Все игроки начинают в *лагере*.
- Отложите карту босса **Высший ворон**. После того как каждый игрок возьмёт по 1 начальному монстру, разделите колоду монстров на 2 равные части. Замешайте в одну из них союзника **Хейзел**, а в другую — 2 случайных боссов. Сформируйте итоговую колоду монстров, сложив части колоды друг на друга так, чтобы часть с **Хейзел** была сверху.
- Один из игроков добавляет **Джебедайю** в свою команду.
- Положите под планшетом времени карту племени покинутых и выставьте его враждебность на уровень «Недоверие».
- Перемешайте отдельно карты жары и карты дня и ночи и положите получившиеся колоды над планшетом времени и в ячейку ✦ соответственно.
- Установите стрелку циферблата на символ ✦.

ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите и добавьте в свою команду **Хейзел** в качестве союзника.
- Доберитесь вместе с **Хейзел** до **лагеря**. **Хейзел** должна выжить.
- Найдите **Воронье гнездо** и победите **Высшего ворона**.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

При раскрытии **Вороньего гнезда**: уберите из игры карту **Джебедайти**. Затем возьмите босса **Высший ворон** и прикрепите к игроку, раскрывшему тайл.

Вы нашли костюм ворона и попали в засаду. **Джебедайти** был убит после столкновения с пастором и его женой. Вы клянётесь спасти **Хейзел** и остальных детей и отомстить за вашего друга.

ИТОГ МИССИИ

Победив воронов, вы спасаете детей и встречаете проходящий мимо караван, где о них обещают позаботиться. **Хейзел** остаётся с вами, и вы вместе удаляетесь в закат.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор идеи и разработчик: Майк Гнейд

Иллюстрации: Адриано Ди Бенедетто, Андре Тома, Артур Медейрос, Браулио Грегорио, Кайо Какау, Клонер, Денилсон Сантос, Дижо Лима, Фабио Лагуна, Жеральдо Борхес, Жилберто Мартиниаммо мл., Жо Гимарайнш, Гильерме Бальби, Харви Толибао, Жан Диас, Жонас Триндаде, Жозе Луис, Лукас Рибейро, Люк Росс, Марсио Абреу, Марсио Менис, Марко Леско, Марио Кау, Нето Диас, Присцилла Петраитес, Рафаэль Васконселос, Райнер Петер, Родриго М. дос Сантос, Руи Сильвейра, Сэм Харт, Тео Гонсалес, Тьяго Барса, Винисиус Таунсенд, Уилл Конрад, Зе Карлос и Зорк Маринеро

Миссии и сюжет основаны на серии комиксов The Few and Cursed Фелипе Каньо и Фабиано Невеса.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Валерия Лях

Корректор: Елена Даценко

Редактор: Тимофей Шохин

Выпускающий редактор: Даниил Молошников

Дизайнер-верстальщик: Наталья Логинова

Руководитель проекта: Артём Савельев

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2026 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.