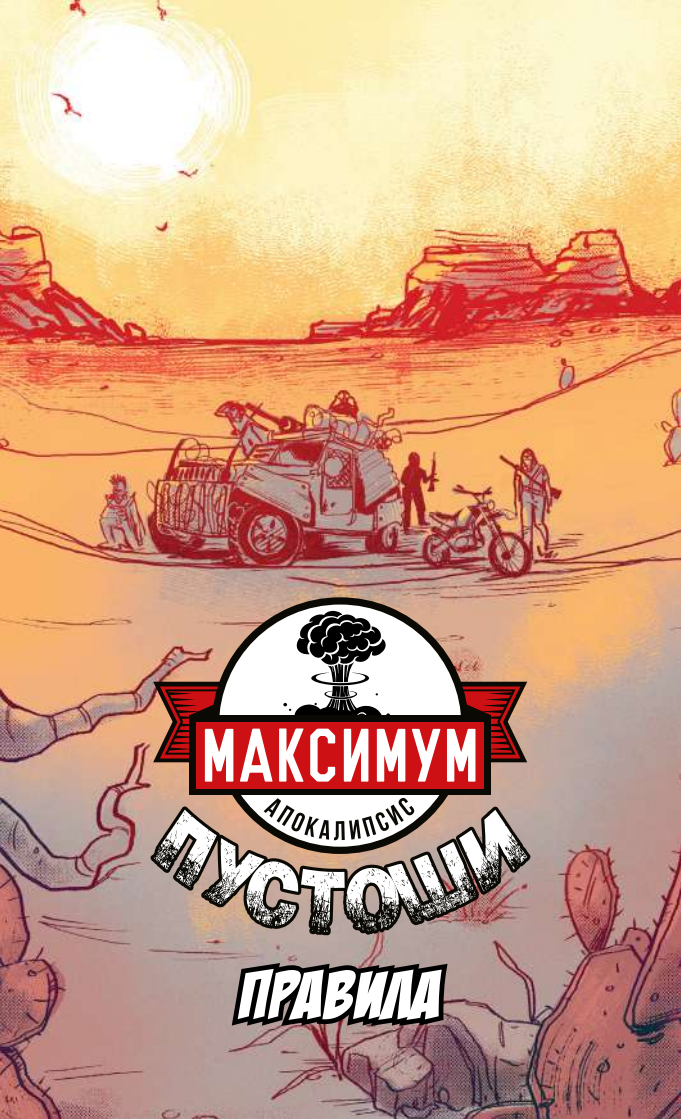




МАКСИМУМ
АПОКАЛИПСИС
ПУСТОШИ
ПРАВИЛА

КОМПОНЕНТЫ

5 карт персонажей



6 памяток

ДАЛЬНОСТЬ ЭФФЕКТОВ

Малая дальность: эффекты действуют в пределах тайла, который занимает персонаж.

Средняя дальность: эффекты действуют в пределах тайла, который занимает персонаж, и соседних тайлов по горизонтали и вертикали.

Высокая дальность: эффекты действуют на расстоянии 1 или 2 тайлов по горизонтали и вертикали, но НЕ действуют на тайл, который занимает персонаж.

ПЛАНИШЕТ ВРЕМЕНИ

Инициатива: каждый игрок на тайле открытого пространства берет карту действия и применяет ее эффект.

Удача: игрок может вернуть карту из колоды дня и ночи и применить ее эффект.

Правила: каждый игрок определяет, какой игрок владеет 1 делением в сторону своего тайла.

Длина маршрута: каждый маршрут маршрута на 1 тайл в ту сторону, куда указывает красная стрелка.

5 картонных фигурок персонажей



Колоды персонажей

30 карт
Шеф-повара



30 карт
Рабочего



30 карт
Гонщицы



50 карт
Воровки



30 карт
Пчеловода



**139 карт
монстров**



**54 карты
находок**



**22 карты-разделителя
и карт племён**



(некоторые из разделителей относятся
к небольшим дополнениям, которые
не представлены в этой коробке)

46 тайлов местности



**4 маркера
баррикад**



3 маркера целей



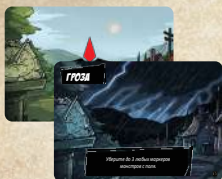
**3 маркера
враждебности**



**16 жетонов
закрытых помещений**

(эти жетоны можно класть
на соответствующие тайлы
из базовой игры и дополнений
как напоминание о том,
что они считаются закрытыми
помещениями)

20 карт дня и ночи



1 планшет времени



Карты воздействия

12 карт
холода



12 карт
жары



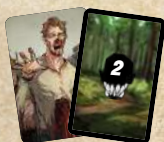
12 карт
пандемии



2 сборника миссий



52 карты появления
монстров



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор идеи и разработчик: Майк Гнейд

Исходные иллюстрации: Густав Рангмар

Дополнительные иллюстрации: Хизер Вон и Зе Карлос

Графический дизайн: Т. Л. Симонс, Густав Рангмар и Майк Гнейд

Техническое редактирование: Андреа Делл'Аньезе и Джулия Фазта

Корректора: Фил Барнетт

Ведущие тестировщики: Маркус Брукшоу, Энди Мэй и Натаниэль Зосо

Тестировщики: Ставрос Циакалос, Арман Бенинкаса, Мэттью Люшетт, Пауль Рихтер, Гермес, Патрик Вильгельми, Мартин Кох, Дэн «Бакадияр» ФицСимонс, М. Тримстра, Эндрю Павлис, Дэниел П. Стивенс, Джошуа Берт, Джулиен Бертран, Джеймс Стюарт-Джонс, Рэй и Крис Йокум, Роб Голден, Сонтана Интравит, Сара Уолтер, Джон Дж. Фитек, Бонго Мачонго, Кевин Ли, Джейсон Хендрикс, Дэвид Типтон-мл., Psychic Kitty, Зак «Руфус» Флэри, Рик Ф. Ван, Tseebaka, Честер К., Хамуд А. Альхади, Зак Ричардсон, Цилиан Ван, Бенджамин Гинейн, Леон «Тираэль» Йесманович, Кейси Бертельс, Колтон Кенни, Брэндон Линдквист, Рэймонд Тэйлор, Мишель Фёрса и Зейн Хилл

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Валерия Лях

Корректор: Елена Даценко

Редактор: Жанна Олыва

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», 2024 —
правообладатель русскоязычной версии
игры. Все права защищены.



Visit us online at www.rockmanorgames.com!

© 2022 Rock Manor Games. Все права
защищены. Автор символов на оборотах
карт персонажей — Lorc. Символы
доступны на game-icons.net.

ВЫЖИВШИЕ



ГОНЩИЦА

Гонщица раньше была в команде каскадёров, и выживать в тяжёлых ситуациях ей помогает адреналин. Она ездит на переделанной машине, которая легко сметает монстров, и может перемещать тайл фургона, чтобы помочь выжившим сбежать.



ШЕФ-ПОВАР

Шеф-повар — отличный персонаж поддержки, который использует свои навыки работы на кухне для помощи выжившим. Стоит раздобыть немного еды, и Шеф-повар приготовит великолепное блюдо. Но его ножи отлично режут не только пищу, и владеет он ими виртуозно.



ВОРОВКА

Воровка — бесшумная и быстрая — ловко избегает опасностей и бьёт изподтишка. Перебирая свою колоду из 50 карт, путая следы и убегая от монстров, Воровка постепенно становится сильнее и может нанести решающий удар в схватке.



РАБОЧИЙ

Рабочий — могучий воин с хорошим аппетитом. Он уничтожает монстров кувалдой, а его уникальная способность позволяет возводить баррикады, предотвращающие появление монстров.

▲ Если вы должны выложить маркер монстра на тайл с баррикадой или взять карту монстра, находясь на таком тайле, вместо этого уберите баррикаду.



ПЧЕЛОВОД

Пчеловод — чудаковатая любительница животных, потерявшая на своём пути многих любимцев. У неё есть уникальный тип карт — карты животных, которые она может экипировать и использовать. Она также разбирается в ядах, что помогает ей расправляться с монстрами. Довольно эффективна против толпы врагов, но с точностью у неё бывают проблемы.

КАРТЫ ЖИВОТНЫХ

В колоде Пчеловода есть карты животных. Они разыгрываются в область игрока и дают новые действия и пассивные способности.

Животные не занимают ячейки снаряжения, но у них есть показатель здоровья, и монстры могут наносить им урон точно так же, как персонажам. Если здоровье животного опускается до нуля, его карта сбрасывается. Перед игроком не может быть одновременно 2 одинаковых животных.



- А** Название карты
- Б** Здоровье
- В** Дальность (если есть)
- Г** Эффект карты

ОБ ИГРЕ

«Максимум Апокалипсис» — кооперативная настольная игра, в которой вы совместно проходите миссии в рамках кампании. Далее будут описаны начальные миссии кампании «Ледяные пустоши». В них правила и механики вводятся постепенно, чтобы вы могли изучать их в процессе игры. Распакуйте и разложите все компоненты — и можете начинать подготовку к первой партии.

ПОДГОТОВКА



1 Выберите персонажей

Перед началом миссии 1 выберите **выжившего**, возьмите его карту, фигурку и колоду карт, а также кубик голода и памятку игрока. Подготовьте свою игровую область: положите перед собой карту персонажа (В) стороной с уникальной способностью вверх. Затем возьмите кубик голода (Б) и установите его на значение «1» — это

стартовый уровень голода. Наконец, перемешайте свою колоду выжившего (А), положите её рядом со своим персонажем и возьмите 4 карты — это ваша начальная рука. Заменить взятые карты нельзя.

2 Выберите миссию

Возьмите сборник миссий и откройте миссию 1 кампании «Ледяные пустоши». Прочтите вводный текст.

3 Составьте поле

Отложите в сторону тайл **фургона/лагеря**. Соберите тайлы местности для этой миссии, перемешайте их и составьте поле, выложив все собранные тайлы лицом вниз. Можете выкладывать их по примеру из описания миссии или придумать свою схему, следуя правилам базовой игры. После того как вы выложите последний тайл, возьмите тайл фургона и присоедините его к любому тайлу на краю карты.

Затем выставьте своих персонажей на фургон, если при подготовке к миссии не указано иное.

4 Соберите колоду монстров

Соберите колоду монстров по указаниям выбранной миссии, ориентируясь на обозначения в правом нижнем углу карт.

Затем каждый игрок берёт карту из колоды монстров, если в описании миссии не указано иное. Поместите взятую карту в свою игровую область — теперь этот монстр прикреплен к вам.

▲ Карты монстров остаются прикреплены к игрокам (даже при перемещении) до тех пор, пока не будут уничтожены или удалены в результате какого-либо эффекта.

5 Сформируйте колоды находок

Возьмите карты находок и сформируйте три колоды: красную, зелёную и синюю (карты «Пистолет» добавляются в синюю колоду). Перемешайте каждую из них по отдельности и поместите на планшет находок рядом с полем так, чтобы все игроки могли дотянуться.

КАРТЫ НАХОДОК



- А Тип и название карты**
Тип карты обозначается символом молнии (для мгновенных действий) или рюкзака (для снаряжения).
- Б Памятка**
Цвет колоды, к которой относится карта.
- В Дальность (если есть)**
Указывает расстояние, на котором можно использовать эффект этой карты.
- Г Эффект карты**
- Д Набор**
Буква, которая обозначает принадлежность карты к дополнению «Пустоши».

После применения мгновенного действия карты находки положите её в общий сброс колоды находок.

▲ Важно: если вы используете экипированную карту топлива для перезарядки снаряжения или выполнения цели миссии, то вместо сброса уберите её из игры.

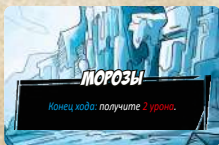
6 Разложите маркеры

Возьмите все маркеры и основные кубики. Поместите их рядом с полем так, чтобы все игроки могли дотянуться.

7 Подготовьте планшет времени

Поместите планшет времени рядом с полем (см. рис. на с. 12). Установите циферблат, направив стрелку на символ, указанный для выбранной миссии (миссия 1: ).

Для миссии 1 вам понадобятся карты воздействия, относящиеся к холодной погоде. Возьмите все карты, на рубашках которых написано «Морозы», перемешайте их и положите получившуюся колоду воздействия лицом вниз над планшетом времени.

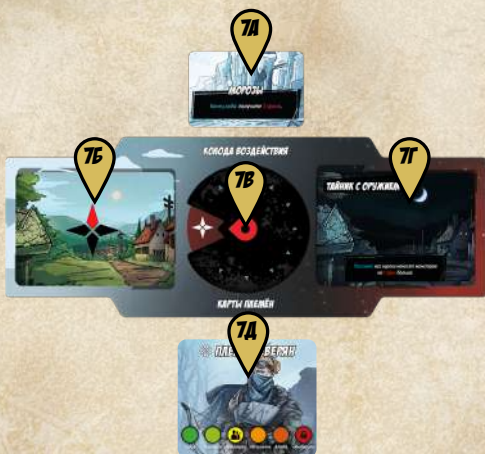


В последующих миссиях вам понадобятся также карты дня и ночи, племян и другие колоды воздействия.

8 Выберите первого игрока

Оцените ситуацию и решите, кто будет ходить первым. Первый игрок выполняет свои действия, и далее ход передаётся по часовой стрелке.

ПЛАНШЕТ ВРЕМЕНИ



ТА Колода воздействия

ТБ Колода дня и ночи

В кампании «Ледяные пустоши» эта колода не используется до миссии 3.

ТВ Циферблат

При движении времени вперёд прокручивайте циферблат по часовой стрелке.

ТГ Сброс колоды дня и ночи

ТД Карта племени

Положите карты указанных в миссии племён под планшетом времени. На них маркерами отмечаются уровни враждебности племён. Племена появляются в миссии 2 кампании «Ледяные пустоши».

ОБЛАСТЬ ИГРОКА



А Сброс карт выжившего

Б Колода выжившего

Каждый раз, когда вы берёте карту, возьмите её с верха своей колоды выжившего, если не указано иное.

В Карта персонажа

Г Экипированное снаряжение

Карты снаряжения разыгрываются в область игрока и занимают доступные ему ячейки.

Д Начальный монстр

Этот монстр прикреплен к Шеф-повару и активируется в конце каждого хода Шеф-повара, пока не будет сброшен.

Е Рука игрока

ПОРЯДОК ХОДА

В свой ход игрок проходит все описанные ниже этапы. Затем он передаёт ход следующему игроку по часовой стрелке.

- 1 Появление монстров.
- 2 Движение времени.
- 3 Получение карты.
- 4 Выполнение действий.
- 5 Активация монстров.
- 6 Голод и другие эффекты состояний.
- 7 Проверка условий победы.

1. ПОЯВЛЕНИЕ МОНСТРОВ

Этот этап проходит по обычным правилам с использованием 2 основных кубиков. Если вы хотите играть с новым модулем, где вместо кубиков для появления монстров используются специальные карты, перейдите на с. 34, раздел «Колода появления монстров».

2. ДВИЖЕНИЕ ВРЕМЕНИ

Если на кубиках, которые вы бросили на этапе 1, в сумме выпало «7», поверните циферблат на 4 деления по часовой стрелке. Если другая сумма — на 1.

Каждый раз, когда время идёт вперёд, активируется событие, символ которого миновала или на котором остановилась стрелка:

-  Воздействие (с. 19).
-  Ночь (с. 30).
-  Изменение отношения племени (с. 26).
-  День (с. 29).

ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ



А Символ находки

Этот символ указывает, из какой колоды находок (красной, синей или зелёной) вы можете брать карты, когда обыскиваете этот тайл. Если символов больше одного, вы можете выбрать, из какой колоды взять карту.

⚠ Если символа нет, вы не можете обыскивать этот тайл.

Б Номер тайла для появления монстров

Когда вы выбрасываете на кубиках указанное число, на этом тайле появляется маркер монстра.

В Символ помещения и название тайла

На некоторых тайлах есть символ 🏠. Эти тайлы считаются закрытыми помещениями и защищают от всех воздействий (с. 19). Тайлы без этого символа считаются открытым пространством.

Г Условие

Это условие, при котором применяется эффект тайла. В данном примере эффект тайла применяется, когда тайл раскрывается.

Д Эффект

Эффект применяется при выполнении условий.

3. ПОЛУЧЕНИЕ КАРТЫ

Возьмите в руку 1 карту из своей колоды выжившего по обычным правилам. Если у вас уже 10 карт и вы должны получить ещё одну, возьмите её и тут же сбросьте любую карту из руки.

4. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

В свой ход вы должны выполнить ровно 4 действия из списка ниже по обычным правилам.

Возможные действия:

- переместиться на 1 тайл по горизонтали или вертикали;
- взять карту из своей колоды выжившего;
- обыскать — взять карту находки с указанным на тайле местности символом;
- разыграть карту из руки;
- выполнить действие с карты в своей игровой области;
- провести переговоры, поторговать или вызвать подкрепление из племени на малой дальности (с. 24).

Вам также доступны три свободных действия, **каждое** из которых вы можете выполнить **один** раз в ход без траты действия.

Свободные действия:

- Сбросить 2 карты выжившего из руки, чтобы взять 1 карту выжившего из колоды.
- Обменяться картами находок с другим игроком на том же тайле.
- Разыграть карты для выполнения цели.

Примените эффекты «Конец хода» на тайлах и картах, если такие есть.

5. АКТИВАЦИЯ МОНСТРОВ

Как правило, при активации монстр атакует и наносит урон вашему персонажу и любым доступным целям в пределах своей дальности. Монстры активируются слева направо.



- А** Название монстра
- Б** Здоровье
- В** Урон
- Г** Дальность (если есть)
- Д** Эффект
- Е** Набор монстров (О: Опасные звери)

Обычно монстр наносит урон (В) выжившему, к которому он прикреплён.

Если на карте монстра указана дальность (Г), он наносит урон всем персонажам игроков в пределах своей дальности.

Не забывайте об эффектах карт монстров (Д) — они также срабатывают в пределах дальности (даже если в эффекте указано «всем»/«каждому»). Если дальность не указана, эффект действует только на игрока, к которому прикреплён этот монстр.

Если одновременно действуют несколько одинаковых эффектов, все они применяются полностью. Например, если в игре 2 пришельца-учёных, каждый из них увеличивает урон всех пришельцев (включая друг друга) на 1, в сумме на 2.

Если монстр оглушён, вместо активации он выходит из этого состояния. Если монстр относится к племени, то при активации его поведение будет зависеть от враждебности этого племени (см. «Племена» на с. 23).

Монстры, прикреплённые к персонажу, считаются находящимися на одном тайле с ним.

*Пример: к **Шеф-повару** прикреплён **медведь**. В конце хода Шеф-повара **медведь** атакует его и наносит 5 урона. Все персонажи на одном тайле с **Шеф-поваром** тоже получают по 5 урона, так как находятся в пределах дальности монстра. Кроме того, **медведь** наносит урон и всем монстрам в пределах своей дальности, так как на его карте указано «всем целям».*

6. ГОЛОД И ДРУГИЕ ЭФФЕКТЫ СОСТОЯНИЙ

Повысьте свой уровень голода на 1 и примените эффект истощения по обычным правилам, если необходимо.

ДРУГИЕ ЭФФЕКТЫ СОСТОЯНИЙ

Если у вас есть эффекты состояний, например воздействие или яд, после применения эффектов голода активируйте их в любом удобном вам порядке и получите соответствующий урон по обычным правилам.

▲ Урон от голода и других эффектов состояний (яд, воздействие и т. д.) нельзя уменьшить с помощью снаряжения или других карт.

7. ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ ПОБЕДЫ

Проверьте, выполнены ли условия победы, указанные в книге миссии. Если да, игра заканчивается и все игроки победили. Если нет, начинается ход следующего игрока по часовой стрелке.

БОЙ И УРОН

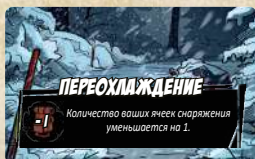
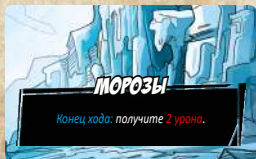
▲ Игроки могут атаковать монстров, прикреплённых к другим игрокам, если те находятся в пределах их дальности.

Пример: **Воровка** разыгрывает карту «Убийство». В её сбросе 15 карт с мгновенным действием. **Воровка** может нанести 15 урона монстру, прикреплённому к ней или другому игроку, находящемуся на том же тайле. Она выбирает прикреплённого к ней **медведя** и наносит ему 15 урона. Здоровье **медведя** — 12, это меньше, чем нанесённые ему 15 урона, поэтому он уничтожен и уходит в сброс колоды монстров. Избыточный урон не переносится на другую цель.

ВОЗДЕЙСТВИЕ

Когда активируется воздействие (в силу эффекта или при передвижении стрелки на или через символ  на планшете времени), каждый игрок на тайле **открытого пространства** берёт карту воздействия.

Если перед игроком, подвергшимся воздействию, нет других карт воздействия, он кладёт взятую карту лицом вниз рядом с картой своего персонажа. На рубашке каждой карты холода указано: «МОРОЗЫ. Конец хода: получите 2 урона».



Если перед игроком уже лежит лицом вниз другая карта воздействия, новую карту нужно выложить лицом вверх. Эффекты складываются, и если игрок получает и карту «Морозы», и карту «Переохлаждение», то его запас снаряжения уменьшается на 1 и в конце хода он получит 2 урона от морозов.

Карты воздействия считаются эффектами состояний, и любые карты, снимающие эффекты состояний, сбрасывают их под низ колоды воздействия.

ПРИМЕР ХОДА

К **Шеф-повару** прикреплѐн **волк**. Персонаж экипирован **ножом** и **сковородой**. Уровень голода **Шеф-повара** — 5, здоровье полное. Он находится на тайле **заправки**, а на соседнем тайле **тундры** находится **Воровка**.

К **Воровке** прикреплѐн другой **волк**. Стрелка на планшете времени в одном делении от символа ☂.

1 Появление монстров

Шеф-повар бросает кубики, чтобы выложить монстров. Выпадает «8». На открытый тайл **полицейского участка** и на **фургон** кладутся маркеры монстров.

Монстры появляются на тайлах с номером 8

Ш: местонахождение
Шеф-повара

В: местонахождение
Воровки



2 Движение времени

Время движется вперёд к ☂, и активируется воздействие! **Заправка** — закрытое помещение, и **Шеф-повар** в безопасности, но **Воровка** находится в **тундре**, на открытом пространстве. Она берёт карту «**Морозы**». В конце своего следующего хода **Воровка** получит 2 урона, если не снимет этот эффект состояния.

3 Получение карт

Шеф-повар берёт карту и переходит к 4 действиям.

4 Действия игрока

Действие 1: **Шеф-повар** разыгрывает карту «**Травы и специи**» на **Воровку**, тем самым сбрасывая карту воздействия.

Действие 2: **Шеф-повар** обыскивает заправку и берёт карту из красной колоды. Это **топливо**. Его можно немедленно экипировать свободным действием или сбросить. **Шеф-повар** экипирует **топливо**. Все его ячейки снаряжения заполнены.



Действие 3: **Шеф-повар** разыгрывает на себя карту «**Обезболивающее**» и получает 3 урона. До начала его следующего хода это уменьшает получаемый им урон на 3.

Действие 4: **Шеф-повар** разыгрывает карту «**Метательный нож**», наносит 6 урона прикреплённому к нему **волку** и сбрасывает экипированный **нож**. У **волка** осталось 1 здоровье!

Эффектов **конца хода** нет.

5 **Активация монстров**

Волк атакует **Шеф-повара** и наносит 5 урона, но **обезболивающее** уменьшает этот урон до 2. Урон на малой дальности активирует **сковороду**, которая наносит **волку** 3 урона. **Волк** уходит в сброс.

6 **Голод**

Голод **Шеф-повара** увеличивается до 6, и его карта персонажа переворачивается. **Шеф-повар** получает 2 урона от голода.

7 **Проверка условий победы**

Выполнены не все цели миссии, и ход **Шеф-повара** заканчивается. Он получил 7 урона, и у него осталось 19 здоровья.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как и в основной игре, если погибли все персонажи или вы должны выложить маркер монстра, а свободных маркеров нет — вы проиграли! А чтобы победить, вам нужно выполнить все цели миссии.

ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ

Теперь вы знаете всё необходимое, чтобы начать миссию 1 в кампании «Ледяные пустоши». После её успешного завершения вы можете перейти к следующей миссии или сложить игру в коробку, чтобы продолжить кампанию в другой раз.

Начиная новую миссию в кампании, выполните подготовку заново, включая выбор персонажей — игроки могут выбирать разных персонажей в ходе одной кампании. Обычно из одной миссии в другую ничего не переносится, если только вы не играете в формате сюжетной кампании (с. 34). Если вы хотите продолжить игру прямо сейчас, переходите к миссии 2!

МИССИЯ 2

Откройте страницу с миссией 2 в сборнике миссий. В ней появляются племена. Это более сложный тип монстров, которые будут действовать по-разному в зависимости от уровня своей враждебности к вам.

ПЛЕМЕНА

Карты племён относятся к особым наборам монстров, которые называются «племенами» (например, набор монстров «Племя северян»). В нижней части карты племени есть шкала враждебности, на которой маркером отмечается отношение этого племени к выжившим. Когда такие монстры активируются, их поведение зависит от текущего уровня враждебности их племени.

ВРАЖДЕБНОЕ ПЛЕМЯ (НЕПРИЯЗНЬ, ЗЛОБА ИЛИ НЕНАВИСТЬ)

Если племя испытывает **неприязнь**, **злобу** или **ненависть**, его представители активируются как обычные карты монстров: они атакуют всех игроков в пределах дальности и наносят урон.

НАСТОРОЖЕННОЕ ПЛЕМЯ (НЕДОВЕРИЕ)

Если племя относится к выжившим с **недоверием**, его представители активируются как обычные карты монстров, но, проведя атаку, они уходят в сброс колоды монстров.

ДРУЖЕСТВЕННОЕ ПЛЕМЯ (ТОРГОВЛЯ ИЛИ СОЮЗ)

Если племя находится в статусе **торговли** или **союза**, то при активации его представители не атакуют игроков.

Также если племя в **союзе** с выжившими, то при активации его представители наносят урон карте монстра, лежащей справа от них в области игрока, если эта карта недружественна. Становится доступно действие подкрепления (см. далее).

НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Игрокам доступны новые действия, позволяющие взаимодействовать с племенами. Для взаимодействия с племенем представитель этого племени должен находиться на малой дальности от персонажа игрока.

ПЕРЕГОВОРЫ

Если племя не испытывает ненависти, с ним можно проводить переговоры.

Потратьте 1 действие и сбросьте на выбор карту находки из руки или экипированную карту снаряжения, чтобы сдвинуть маркер враждебности племени на 1 деление влево.

ТОРГОВЛЯ

Если вы завоевали доверие племени, с ним можно торговать.

Потратьте 1 действие, сбросьте карту находки из руки и возьмите карту находки из любой колоды. Затем сбросьте карту представителя этого племени в пределах малой дальности и добавьте на свой тайл маркер монстра. Если хотите играть с модулем «Предпочитаемые товары», перейдите на с. 33.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Если вы в **союзе** с племенем, можно запросить у него подкрепление.

Потратьте 1 действие, чтобы переместить/изменить позицию прикрепленного к вам представителя племени. Вы можете изменить его позицию в ряду монстров, прикрепленных к вам, или прикрепить его к другому персонажу, поместив в любое место в ряду монстров, выложенных перед ним.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОЮЗНИКОВ ИЗ ПЛЕМЕНИ ДЛЯ ЗАЩИТЫ

Каждый раз, когда вы должны получить урон из-за активации прикрепленного к вам монстра, вы можете перевести этот урон на прикрепленного к вам союзника из племени. Если он получил урон вместо вас, сдвиньте маркер враждебности его племени на 1 деление вправо.

*Пример: племя северян в союзе с игроками. К **Воровке** прикреплены монстры, изображённые ниже. У всех полное здоровье, в игре нет других **волков**.*



Монстры активируются слева направо: **Барн** наносит 2 урона **медведю**. Затем активируется **медведь** и наносит по 5 урона всем целям в пределах дальности. У **Барна** остаётся 3 здоровья, у **Герольфа** — 7 здоровья, у **волка** — 2. **Герольф** контратакует на малой дальности и наносит **медведю** 4 урона. У того остаётся 6 здоровья. **Воровка** хочет избежать урона от **медведя** и использует **Герольфа** для защиты. **Герольф** получает ещё 5 урона от **медведя**, у него остаётся 2 здоровья, и он снова контратакует, нанося **медведю** ещё 4 урона. У **медведя** остаётся 2 здоровья. У **Воровки** всё ещё полное здоровье. Показатель враждебности племени северян сдвигается на 1 деление вправо, на отметку «Торговля». **Герольф** ничего не делает. И наконец, **волк** наносит **Воровке** 3 урона.

ИЗМЕНЕНИЕ ОТНОШЕНИЯ ПЛЕМЕНИ

Когда стрелка на планшете времени доходит до символа  или минует его, сдвиньте маркер враждебности каждого племени на 1 деление в сторону символа  на его карте.

⚠ Если вы атакуете и наносите урон представителю племени в статусе «Недоверие», «Торговля» или «Союз», немедленно сдвиньте маркер враждебности этого племени на 1 деление вправо.

⚠ Если вы убиваете представителя племени в статусе «Неприятель» или «Злоба», немедленно сдвиньте маркер враждебности этого племени на 1 деление вправо.

ПРИМЕР ХОДА

К **Воровке** не прикреплены никакие монстры. Её уровень голода — 2, у неё экипированы **крюк-кошка** и **бинокль**. **Воровка** находится на тайле **фургона**. Племя северян сейчас в статусе «**Недоверие**».



1 Появление монстров

Воровка выбрасывает на кубиках «8». На открытый тайл **полицейского участка** кладётся маркер монстра. Поскольку **Воровка** находится на тайле **фургона**, она берёт карту монстра.

Воровка берёт карту **Эльгра** и, применяя эффект его появления,

должна повысить враждебность племени северян до уровня «**Неприязнь**».

Монстры появляются на тайлах с номером 8



Ш: местонахождение Шеф-повара

В: местонахождение Воровки

2 Движение времени

Время движется вперёд, стрелка указывает на символ , активируя изменение отношения племени. В итоге враждебность племени северян возвращается к статусу «**Недоверие**».

3 Получение карт

Воровка берёт карту из своей колоды.

4 Действия игрока

Действие 1: **Воровка** передвигается в **полицейский участок** вместе с прикреплённым к ней монстром, и поэтому не может прокрасться мимо маркера монстра на этом тайле. **Воровка** берёт из колоды карту **волка** и сбрасывает маркер монстра.

Действие 2: **Воровка** обыскивает **полицейский участок** и берёт карту из синей колоды. Это **вооружение**.

Действие 3: **Воровка** проводит переговоры с **Эльгром**, сбрасывает **бинокль** и сдвигает маркер враждебности племени северян на статус «**Торговля**».

Действие 4: **Воровка** торгует с **Эльгром**, сбрасывает **вооружение** и берёт карту находки из красной колоды. Это **продукты**. **Эльгр** уходит в сброс. На тайл **полицейского участка** добавляется маркер монстра.

Эффектов **конца хода** нет.

5 Активация монстров

Волк атакует **Воровку** и наносит ей 3 урона.

6 Голод

Уровень голода Воровки повышается до 3.

7 Проверка условий победы

Выполнены не все цели миссии, и ход **Воровки** заканчивается. Игра продолжается, и ход переходит по часовой стрелке.

К МИССИИ 2 ГОТОВЫ!

Теперь вы знаете всё необходимое, чтобы начать миссию 2.

МИССИЯ 3

Для начала откройте страницу с миссией 3 в сборнике миссий и проведите подготовку по её указаниям.

Она похожа на подготовку к миссии 2, но на планшет времени добавляется колода дня и ночи. Ориентация этой колоды по отношению к игровому полю очень важна. Не меняйте её после начала игры.

ДНЕВНЫЕ ЭФФЕКТЫ



Каждый раз, когда стрелка на планшете времени доходит до символа  или минует его, начинается день. Переместите все маркеры монстров на поле на 1 тайл по направлению

красной стрелки на рубашке карты (А). При таком перемещении ограничение в 3 маркера монстров на тайле не действует.

Если маркер монстра переместился на тайл с персонажем, сбросьте маркер, возьмите карту монстра и прикрепите к этому игроку. Если на тайле несколько персонажей, игроки договариваются, к кому прикрепляется монстр.

Маркеры монстров не покидают поле, поэтому если маркер не может переместиться на новый тайл, он не двигается. Обратите внимание, что на некоторых картах дня нет красной стрелки — в таком случае монстры не двигаются.

НОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ



Каждый раз, когда стрелка на планшете времени доходит до символа ☾ или минует его, начинается ночь. Возьмите верхнюю карту из колоды дня и ночи, переверните ночной

стороной вверх и положите в правую часть планшета времени, отмеченную символом ☾. Примените эффект карты. У некоторых карт ночи есть пассивные эффекты, которые действуют до наступления дня.

К МИССИИ 3 ГОТОВЫ!

Теперь вы знаете всё необходимое, чтобы начать миссию 3. К этому моменту вы уже освоили все основные правила. На следующих страницах описаны важные моменты, которые встретятся вам в будущих миссиях, возможные варианты игры и одиночный режим, а также приведён словарь ключевых терминов.

МИССИЯ 4

В миссии 4 появляется набор монстров «Эпоха ледников» (Э). Это очень выносливые монстры, способные выдержать много урона. Берегитесь мамонта, который может двигать маркеры монстров в вашу сторону. **Помните: как только маркер монстра перемещается на ваш тайл, его нужно сбросить и взять карту монстра.**

МИССИЯ 5

В миссии 5 появляется племя выживших (ПВ). Одновременно в игре будут 2 разных племени с разным уровнем враждебности по отношению к вам. Также вы увидите, что некоторые монстры в этом наборе обозначены как «Босс». Боссы активируются так же, как обычные монстры, но имеют иммунитет к некоторым эффектам. Например, эффект «сбросьте карту монстра, кроме босса» нельзя применить на карту босса.

МИССИИ 6–10

К этому моменту вы, скорее всего, уже хорошо знаете все правила и механики дополнения «Пустоши». Дальше вы сможете исследовать игру самостоятельно. Помните, что вам необязательно заканчивать одну кампанию, чтобы начать другую. Каждую миссию можно играть отдельно и переигрывать. В любой момент к кампании могут присоединяться игроки или покидать её (и в каждой миссии может быть разное количество персонажей!), а ещё вы можете менять персонажей от миссии к миссии. И, разумеется, вы можете одновременно проходить несколько кампаний!

ВЫЖЖЕННЫЕ ПУСТОШИ

В кампании «Выжженные пустоши» не появляются новые механики, но она не подходит для постепенного знакомства с игрой. У давних поклонников игры не будет проблем с погружением в её правила, но новичкам рекомендуем начать с кампании «Ледяные пустоши».

МИССИЯ 7

В миссии 7 появляется набор монстров «Мутировавшая флора» (Ф). Некоторые карты здесь двухсторонние. При подготовке их нужно отложить в сторону и не замешивать в колоду монстров — они будут введены в игру позже. Также в этом наборе монстров есть карты мгновенных действий, вызывающие эволюцию монстров. Открывая такие карты, сразу применяйте эффект и сбрасывайте их.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Если вы играете одним персонажем, считайте все наносящие урон карты с высокой дальностью картами со средней дальностью. Также урон, наносимый такими картами, уменьшается наполовину (с округлением вверх). Таким образом, вы сможете использовать эффекты и оружие с высокой дальностью в одиночной игре, и они не будут слишком мощными. Кроме того, мы рекомендуем при игре одним персонажем увеличить количество его ячеек снаряжения до 6 вместо 4 и не учитывать карты находок в лимите руки в 10 карт.

Если хотите играть одновременно за 2 персонажей, выберите 2 разных выживших, положите их карты персонажей перед собой и замешайте их колоды в одну. Возьмите 8 карт в руку. Максимальный размер вашей руки — 20.

Можете играть любую карту из руки на любого персонажа. В остальном игра проходит как обычно, и каждый персонаж делает ход и действует в свою очередь. Так будет быстрее и проще играть за нескольких персонажей сразу.

ВАРИАНТ ИГРЫ С ПРЕДПОЧИТАЕМЫМИ ТОВАРАМИ

Карты племён двухсторонние, и на одной их стороне указаны предпочитаемые племенем товары. Вы можете использовать эту сторону, чтобы вносить разнообразие в игру и регулировать её уровень сложности.

Если вы хотите сделать игру **проще**, можете ввести любое из этих правил:

- Если для действия «Переговоры» вы сбросили один из указанных в списке предпочитаемых товаров, сдвиньте маркер враждебности этого племени на 2 деления влево вместо 1.
- Если для действия «Торговля» вы сбросили один из указанных в списке предпочитаемых товаров, в дополнение к обычному эффекту сдвиньте маркер враждебности этого племени на 1 деление влево.



Если вы хотите сделать игру **сложнее**, можете ввести эти правила:

- Действие «Переговоры» можно выполнить, только если вы сбросили один из указанных в списке предпочитаемых товаров.
- Действие «Торговля» можно выполнить, только если вы сбросили один из указанных в списке предпочитаемых товаров.

КОЛОДА ПОЯВЛЕНИЯ МОНСТРОВ

Чтобы уменьшить долю случайности в игре, вы можете вместо кубиков использовать колоду появления монстров.

Если вы играете с колодой появления, то каждый ход на этапе появления монстров открывайте карту из этой колоды. Число на карте заменяет число, выпавшее на кубиках. Вместо числа на карте может быть указан особый эффект — разыграйте его.

При игре с колодой появления на этапе 2 поворачивайте циферблат на 1 деление, если вы открыли карту с любой цифрой, кроме «7» (в таком случае поворачивайте циферблат на 4 деления), или с каким-либо эффектом. Если по эффекту карты вы открыли несколько карт, то сначала разыграйте все эффекты, а потом поверните циферблат на необходимое количество делений. Исключение составляют карты с эффектами «Воздействие!», «Враждебность!», «День» и «Ночь» — при их розыгрыше просто поверните циферблат на соответствующее деление, применив при этом все пройденные эффекты.

СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ

Если вы хотите добавить больше ролевых элементов и/или новых правил для сюжетной кампании, посетите сайт gaga.ru/game/maksimum-apokalipsis. Там вы найдёте дополнительную информацию и сможете скачать бесплатные материалы, правила и листы персонажей.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Баррикада: поместите маркер баррикады на тайл в пределах дальности. Если маркер или карта монстра должны появиться на тайле с баррикадой, вместо этого уберите маркер баррикады.

Воздействие: карты воздействия имеют разнообразные эффекты, но все они считаются эффектами состояний.

Враждебность: это текущее значение враждебности на карте племени. У каждого племени свой уровень враждебности, который определяет поведение представителей этого племени по отношению к игрокам.

Выживший: используется как синоним слова «игрок» и относится к его персонажу, картам, фигурке и т. д.

Конец хода: примените этот эффект перед активацией монстров. Если такой эффект указан на тайле, то он применяется, только когда вы заканчиваете ход на этом тайле.

Контратака (дальность): если у монстра или персонажа есть экипированная карта или способность к контратаке и такой монстр или персонаж атакован на указанной дальности и не погиб, то он сразу же наносит урон атакующему. Если атака оглушает, то контратака выполняется до оглушения. Если на момент атаки монстр уже был оглушён, он не контратакует.

Мгновенные действия: эти карты представляют собой действия, которые выполняются сразу же при розыгрыше, и сбрасываются после применения эффекта.

Недружественный: любой монстр или представитель племени с враждебностью ниже уровня «Дружественный» (торговля или союз) по отношению к игроку.

Ночь: примените этот эффект, когда стрелка на планшете времени достигнет символа 🌙.

Обыск: за действие игрок может обыскать каждый отдельный тайл только один раз в ход. Если на тайле указано, что его можно обыскать свободным действием, сразу возьмите карту находки из соответствующей стопки. Это не будет считаться действием обыска на этом тайле.

Оружие: любая карта снаряжения, способная наносить урон.

Племя: это означает, что карта принадлежит к одному из племён в игре. На картах таких монстров перед названием есть символ племени.

Полная перезарядка: выберите любое экипированное оружие и добавьте на него маркеры боезапаса до стартового количества.

Получаемый урон: любой урон из внешнего источника (атака, эффект тайла и т. д.). Исключение — урон от эффектов состояний, например яда или голода.

Похищение жизни: монстр восстанавливает столько здоровья, сколько урона нанесла его атака.

Прикрепление: прикрепив монстра, положите его карту в свою игровую область.

Проверка: при входе на тайл с таким эффектом проведите проверку скрытности.

Пустой: тайл считается пустым, когда на нём нет никаких компонентов (фигурок персонажей, маркеров монстров и т. д.).

Снаряжение: это карты предметов, которые разыгрываются в вашу игровую область. Они занимают ячейки снаряжения и дают новые действия и способности.

Соседний: соседними считаются тайлы по горизонтали и вертикали, но не по диагонали.

Уничтожение: примените этот эффект при гибели монстра на того игрока, к которому он прикреплён. Когда термин «уничтожение» применяется к снаряжению, необходимо сбросить уже экипированную карту снаряжения.

Цель: любая карта с показателем здоровья считается целью. Как правило, это карты персонажей и монстров.

Эффекты состояний: это карты воздействия и безумия, а также жетоны яда.

Яд: поместите жетон яда на карту цели. Цель будет получать урон, равный количеству жетонов яда на её карте. Персонажи получают урон на этапе 6 своего хода, монстры получают урон в конце своей активации. Яд считается эффектом состояния.

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

ПОРЯДОК ХОДА

1. Появление монстров:

- Бросьте 2 кубика.
- Положите маркер монстра на каждый раскрытый тайл местности, на котором указано число, равное сумме выпавших значений.
- Если на тайле есть игроки, не кладите маркер, вместо этого каждый игрок берёт карту монстра.

2. Движение времени:

- Поверните циферблат на 1 деление. Если на кубиках выпало «7» — на 4 деления.
- Примените эффект воздействия, дня, ночи или племён, если необходимо.

3. Получение карты:

- Возьмите карту из своей колоды.

4. Выполнение действий (4 действия на игрока):

- Переместиться на 1 тайл по горизонтали или вертикали.
- Взять карту из своей колоды.
- Разыграть карту из руки.
- Выполнить действие карты или тайла.
- Обыскать (1 раз в ход на тайл).
- Провести переговоры, поторговать или вызвать подкрепление из племени.

Свободные действия (по 1 разу в ход):

- Сбросить 2 карты выжившего из руки, чтобы взять 1 карту из своей колоды.
- Обменяться картами находок с другим игроком на том же тайле.
- Разыграть карты для выполнения цели.

5. Активация монстров:
 - Монстры в области игрока активируются и атакуют слева направо.
6. Голод и другие эффекты состояний:
 - Повысьте уровень голода на 1 и получите урон от голода, яда и других эффектов состояний.
7. Проверка условий победы.

ПЛАШЕТ ВРЕМЕНИ

-  Воздействие: каждый игрок на тайле **открытого пространства** берёт карту воздействия и кладёт её перед собой. Если у него уже есть карта воздействия, то игрок переворачивает только что взятую карту.
-  Ночь: откройте верхнюю карту из колоды дня и ночи и примените её эффект.
-  Изменение отношения племени: сдвиньте маркер враждебности на карте каждого племени на 1 деление в сторону символа .
-  День: переместите каждый маркер монстра на 1 тайл в ту сторону, куда указывает красная стрелка. При этом ограничение в 3 маркера на тайле не действует и за край карты маркеры не двигаются. При перемещении на тайл с игроком маркер сбрасывается, а игрок берёт карту монстра (если на одном тайле несколько игроков, то они сами решают, к кому прикрепляется монстр).