

OF MIPE

«Максимум Апокалипсис» — кооперативная настольная игра, в которой участники пытаются выжить в мире после конца света. Игроки исследуют местность и сталкиваются с монстрами, попутно стараясь найти пропитание и ресурсы, необходимые для завершения миссии и побега. Если игроки хотят выжить, им придётся работать вместе на пути к своей цели, а в противном случае их ждёт гибель в суровой апокалиптической пустоши.

важно:

Если текст карты напрямую противоречит правилам, текст карты имеет приоритет.

КОМПОНЕНТЫ

1 планшет находок

7 карт персонажей

6 картонных фигурок

персонажей

6 подставок

180 карт выживших

100 карт монстров

8 карт боссов

13 карт миссий

80 карт находок

6 памяток

38 тайлов местности

12 карт-разделителей

2 основных кубика (16 мм)

6 кубиков голода (12 мм)

30 маркеров боеприпасов

12 маркеров топлива



30 маркеров монстров



57 жетонов урона



20 жетонов отравления



3 жетона целей

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждая миссия проходит по уникальному сценарию и ставит перед выжившими непростую задачу. Как правило, вам нужно будет выполнить цель миссии и вернуться к фургону, имея достаточное для побега количество топлива.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1. Каждый игрок выбирает персонажа и берёт его карту, фигурку с подставкой и уникальную колоду карт.
- 2. Игроки могут выбрать миссию самостоятельно или случайным образом. Прочтите указания, чтобы выполнить дополнительные шаги подготовки.
- 3. Возьмите карты монстров, соответствующие выбранному апокалипсису, перемешайте их и сформируйте из них колоду монстров.

ВНИМАНИЕ! ЭТО НЕ ФИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ ПРАВИЛ-

THE SCIENTIST

You pick up a garbled message on th Someone is alive out there and the they can stop this nightmare. The barricaded themselves in a Police are running out of time.

Objective: Rescue the Scientist at the Police When at the Police Station, you can actions to rescue the Scientist. y the Scientist back to your van to escape the area.

ce the Scientist and boss card off The first player to land on the ce Station draws the b

MAP TILES (20)

Gravevard x1 City Street x1 Gas Station x2 River x2

Forest x2 Open Field 2 Hospital X Shelter x2



SCAVENGE DECKS

Empty x1 Ambush x1 GREEN Food x6 Flashlight x1 Spare Parts x1 Empty x1

Ambush x1

BLUE Spare Parts x1 Empty x2

А. Название и сложность. Б. Если на карте миссии есть символ топлива, вы должны собрать указанное количество топлива. чтобы выполнить миссию. Если не указано иное, вы должны вернуться к фур-

гону с этим количеством

топлива.

В. Цель миссии и дополнительные шаги подготовки. Г. Подготовка босса. Выберите случайного босса того же типа, что и колода монстров, соответствующая апокалипсису К боссам применяются те же правила, что и к обычным монстрам. но карта босса лежит отдельно от колоды монстров и входит в игру при наступлении определённых условий.

Д. Колода монстров. **F.** Тайлы местности для этой миссии.

ж. Состав колоды находок.

4. Используя перечисленные в описании миссии карты находок, сформируйте три колоды (синюю, зелёную и красную). Перемешайте каждую из них по отдельности и поместите на соответствующие ячейки планшета находок.

5. Составьте поле.

Отложите стартовый тайл (фургон) и сложите тайлы местности, указанные на карте миссии, в стопку лицом вниз. Перемешайте эти тайлы и по очереди выложите их на стол. Вы можете сделать обычное равностороннее поле или придумать своё, уникальной формы. После того как вы выложите последний тайл, возьмите тайл фургона и присоедините его к любому тайлу на краю карты. Все игроки начинают игру на этом тайле (если на карте миссии не указано иное).

6. Затем каждый игрок берёт в руку 4 карты из своей колоды выжившего: это будет его начальная рука. У вас на руке не может быть больше 10 карт.

В эту фазу каждый игрок может один раз заменить карты. Если вы решите это сделать, отложите до 4 карт из руки, возьмите столько же карт из колоды, и затем замешайте отложенные карты обратно в колоду.

- 7. Каждый игрок берёт по одному кубику голода, выставляет его на значение «1» (стартовый уровень голода) и помещает на карту своего персонажа.
- 8. Каждый игрок берёт по одной карте из колоды монстров и выкладывает её перед своим персонажем (ваш фургон привлёк внимание своим шумом).

Карты монстров остаются перед вашим персонажем (даже если вы двигаетесь), пока они не будут уничтожены или сброшены с помощью эффекта карты (например, «Сигнальная ракета» у Пожарного).

<u>Игрок может атаковать карты монстров, лежа</u> щие перед другим игроком, если они находятся в пределах дальности его атаки.

9. Оцените ситуацию и решите, кто будет ходить первым. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

Чтобы отмечать количество урона, боеприпасов и т. д., используйте соответствующие жетоны и маркеры. Также вы можете отмечать эти показатели дополнительными кубиками, на бумаге или любым другим удобным вам способом.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ



















































А. Сброс карт монстров

Б. Колода монстров

Перемешайте карты монстров и сформируйте из них колоду рядом с полем. Когда колода закончится, перемешайте карты в сбросе и сформируйте новую.

В. Колоды находок

Перемешайте карты и сложите их в колоды по цветам. Когда колода находок заканчивается, не перемешивайте сброшенные карты и не формируйте новую колоду.

Область игрока:

- Г. Сброшенные карты находок
- Д. Сброшенные карты выжившего
- Е. Колода выжившего
- Ж. Карта персонажа
- 3. Стартовый монстр

И. Стартовая позиция

К. Поле

Поместите всех персонажей на тайл фургона, если на карте миссии не указано иного.

ВНИМАНИЕ! ЭТО НЕ ФИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ ПРАВИЛ.

ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ

6

A S G WWW CILLY SIRES Draw a monster.

А. Символ находки

Этот символ указывает, из какой колоды находок вы можете брать карты, когда обыскиваете этот тайл. Один тайл можно обыскать только один раз в ход.

Важно: если символа нет, вы не можете обыскивать этот тайл.

Б. Появление монстров

Когда вы выбрасываете на кубиках это число, на этом тайле появляются монстры (см. раздел «Порядок хода»).

В. Условие

Это условие, при котором применяется эффект тайла. В данном примере эффект тайла применяется каждый раз, когда вы на него перемещаетесь.

Г. Эффект

Почти каждый тайл обладает тем или иным эффектом. Некоторые эффекты применяются, когда тайл открывается, другие — когда игрок на него перемещается.

ВНИМАНИЕ! ЭТО НЕ ФИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ ПРАВИЛ.

KAPTH MOHCTPOB

6

A

ZOMBIE SPITTER

B

1

MIDKANGE

Deal damage to all players in range.

[

А. Название монстра

Б. Здоровье монстра

В. Урон

Г. Дальность (расстояние, в пределах которого этот монстр наносит урон игрокам)

Д. Эффект

Е. Набор монстров (3: зомби)

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



- А. Имя персонажа
- Б. Стартовое здоровье
- В. Уровень скрытности
- Г. Название действия: Дальность атаки
- Д. Уникальная способность

ПОРЯДОК ХОДА

1. Выложите новых монстров

Бросьте два основных кубика. Поместите по одному маркеру монстра на каждый раскрытый тайл местности, на котором номер появления монстров равен сумме выпавших значений.

На тайле не может находиться более 3 маркеров монстров. Не кладите маркеры на тайлы, на которых уже есть 3 маркера. Если на тайле находится игрок, вместо размещения маркера он берёт карту из колоды монстров и кладёт её перед собой. Это касается всех игроков, находящихся на этом тайле.

2. Возьмите карту из своей колоды выжившего Если в вашей колоде кончились карты и вы должны взять карту, но не можете, ваш персонаж погибает.

3. Выполните действия

Вы можете выполнять действия в любом порядке, а также выполнить одно действие несколько раз, но вы должны выполнить ровно 4 действия. Возможные действия:

- Переместиться на 1 тайл по горизонтали или вертикали;
- Взять карту из своей колоды выжившего;
- Разыграть карту из руки;
- Выполнить действие с карты экипированного снаряжения или карты персонажа.

 Обыскать: взять карту находки указанного на тайле местности цвета (если это возможно).

Свободные действия

Эти действия вы можете выполнить в любой момент своего хода (то есть до или после любого из четырёх основных действий).

- Один раз в ход вы можете сбросить 2 карты выжившего (из руки или экипированные),
 чтобы взять 1 карту из своей колоды выжившего;
- Один раз в ход вы можете обменяться любым количеством карт находок с одним игроком, персонаж которого стоит на том же тайле, что и ваш;
- Вы можете свободно разыгрывать карты для выполнения цели. Например, вам не нужно тратить основные действия, чтобы заправить фургон топливом.

4. Повысьте уровень голода

Повысьте свой текущий уровень голода на 1: выставьте свой кубик голода на соответствующее значение. Если вы уже истощены, повысьте ваш урон от голода. Если ваш уровень голода достигает «6», переверните свою карту персонажа и получите урон от голода. Урон от голода нельзя уменьшить или заблокировать. В последующие ходы вы будете получать всё больше и больше урона от голода, если не будете питаться.

5. Конец хода

В конце вашего хода монстры, карты которых лежат перед вами, атакуют и наносят урон. Затем ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

ИСТОЩЕНИЕ

Когда ваш уровень голода достигает значения «6», вы начинаете получать урон от голода. Переверните свою карту персонажа и поместите свой кубик голода в верхнюю ячейку шкалы голода. Пока вы истощены, вы не можете пользоваться уникальной способностью персонажа. Если в этом состоянии вам нужно увеличить уровень голода, вместо этого сдвиньте кубик вниз по шкале и получите урон от голода, соответствующий новому положению кубика на шкале. Как только вам удастся поесть или другим способом уменьшить уровень голода, переверните карту на изначальную сторону. Если в последующие ходы вы снова достигнете истощения, переверните карту и положите кубик в верхнюю ячейку шкалы голода.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Игроки могут перемещаться с одного тайла местности на другой <u>только</u> по горизонтали и вертикали. За 1 действие вы можете совершить 1 перемещение. Когда вы перемещаетесь на закрытый тайл, откройте его и примените эффект, если это возможно.

Например: вы открываете тайл «Лагерь бандитов» и перемещаетесь на него. Вы должны применить эффект этого тайла: выберите между получением урона и сбросом карты снаряжения.

Если вы перемещаетесь на тайл с маркерами монстров и перед вами нет карт монстров, вы можете пройти проверку скрытности, чтобы узнать, удалось ли вам проскочить мимо них, ИЛИ намеренно привлечь к себе монстров — убрать все маркеры с тайла и выложить перед собой столько же карт монстров.

Проверка скрытности

Бросьте два основных кубика. Если сумма значений меньше или равна уровню скрытности вашего персонажа, проверка считается успешной. Каждый маркер монстра на тайле снижает ваш уровень скрытности на 1. Если же сумма значений больше уровня скрытности, уберите все маркеры с тайла и выложите перед собой столько же карт монстров.

Если колода монстров закончится, перемешайте сброшенные карты монстров и сформируйте новую колоду.

РОЗЫГРЫШ КАРТ

В свой ход вы можете разыгрывать два типа карт: карты мгновенных действий и карты снаряжения. Все карты находок и карты выживших относятся к одной из этих двух категорий. Розыгрыш мгновенной карты с руки занимает 1 действие. Примените эффект, описанный на карте, и сбросьте её.

Перезарядка оружия, питание, лечение — всё это требует 1 действия. Разыграв карту находки, положите её в сброс к другим картам находок, а НЕ в свой личный сброс.

помните:

Раз в раунд вы можете обменяться картами находок с одним игроком на том же тайле, что и вы (если вы просто даёте или получаете карту, это тоже считается обменом). Но вы не можете обмениваться картами выживших!

МГНОВЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ



- А. Символ мгновенного действия и название карты
- Б. Дальность (если есть)
- В. Эффект карты

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ



- А. Символ снаряжения и его размер
- Б. Название карты
- В. Стартовый боезапас (если есть)



означает, что это снаряжение можно перезарядить только с помощью топлива, а не боеприпасов

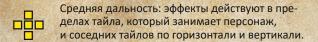
- Г. Дальность
- Е. Действие или эффект карты

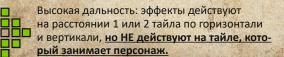
Выкладывайте карты снаряжения перед своим персонажем; они остаются лежать перед вами, пока не будут уничтожены. Как правило, карты снаряжения дают персонажу дополнительные действия или пассивные способности.

Нельзя экипировать несколько одинаковых карт снаряжения (например, вы не можете носить две шляпы рейнджера). Единственное исключение из этого правила — карты топлива. Если у снаряжения есть стартовый боезапас, положите на эту карту указанное количество маркеров боеприпасов, когда выкладываете её перед собой. Каждый раз, когда вы используете действие этой карты, убирайте один маркер боеприпаса. Если маркеров нет, вы не можете применить действие этой карты. У каждого снаряжения есть размер — количество ячеек снаряжения, которое она занимает. У каждого персонажа по умолчанию 4 ячейки снаряжения. Вы не можете выложить карту снаряжения, если она превысит лимит, но можете сбросить уже экипированные карты снаряжения, чтобы освободить ячейки для новой карты.

ДАЛЬНОСТЬ:

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





ПРИМЕР ХОДА

Я играю за Стрелка. Передо мной начальная карта снаряжения, мой пистолет, и монстр — бродячий зомби. Мой уровень голода — 4, количество боеприпасов на карте пистолета — тоже 4. Мой персонаж находится на тайле «Заправка» (8) вместе с Пожарным. Сначала появляются монстры: я бросаю кубики и получаю сумму значений 6. Это значит, что нужно положить маркер монстра на открытый тайл с номером 6 («Полицейский участок»), а также ещё один маркер монстра на фургон. Я беру карту из своей колоды, и теперь я должен выполнить ровно 4 действия:

Действие 1: Я использую экипированный пистолет: трачу 1 маркер боеприпаса и наношу 2 урона бродячему зомби. У него остаётся 2 здоровья.

Действие 2: Я пытаюсь найти что-нибудь на заправке: беру красную карту находки — это оказывается топливо. Я сразу должен решить, оставить топливо (это свободное действие) или отправить его в сброс (это указано на карте). Я решаю оставить топливо, которое занимает 2 ячейки снаряжения. У меня остаётся ещё 2 ячейки снаряжения.

Свободное действие: Я беру карту продуктов у Пожарного, так как мы с ним стоим на одном тайле.

Действие 3: Я перемещаюсь на соседний тайл — он лежит лицом вниз, поэтому я его открываю. Это «Город». Его эффект: «Вход: возьмите карту монстра». Я беру карту монстра и кладу перед собой. Это оказывается зомби-плевун.

Действие 4: Я трачу ещё один маркер боеприпаса, чтобы добить бродячего зомби, и убираю его карту в сброс.

Мой уровень голода поднимается до 5. Затем меня атакует зомби-плевун и наносит мне 2 урона. Пожарный также получает 2 урона, так как зомби-плевун атакует всех персонажей в средней дальности.

На этом мой ход завершается.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если у выжившего заканчивается здоровье ИЛИ карты в колоде, он погибает. Все карты монстров перед этим игроком сбрасываются; выложите такое же количество маркеров монстров на тайл, который занимал его персонаж. Его карты снаряжения остаются лежать на том же тайле (вы можете запомнить это или положить карты прямо на тайл). Другие игроки могут подобрать их свободным действием, как если бы совершали обмен с персонажем.

Если все игроки погибли или маркеры монстров закончились и вам нужно разместить ещё один маркер, ваша команда проигрывает.

<u>Чтобы увеличить сложность игры, вы можете договориться, что команда проигрывает, если погибает хотя бы один персонаж.</u>

Чтобы победить, вам нужно выполнить цель миссии и вернуться на тайл фургона с необходимым количеством топлива (считается сумма топлива у всех персонажей).

помните:

Условие победы проверяется в конце хода последнего игрока (до этого момента игроки по-прежнему получают урон от монстров и даже могут погибнуть).

УВЕЛИЧЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Если после нескольких партий «Максимум Апокалипсис» покажется вам слишком простой игрой, вы можете увеличить сложность следующими способами:

- Добавить больше карт засад и карт «Ничего» в колоды находок.
- Убрать ограничение количества маркеров монстров на тайле.
- Перед игрой бросить кубики голода, чтобы установить случайный стартовый уровень голода для всех персонажей.
- Собрать поле из большего числа тайлов.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Если вы решили сыграть в одиночку, можете выбрать сразу двух персонажей.

Перемешайте карты выживших этих персонажей и сформируйте из них одну колоду, а затем возьмите в руку 8 карт. Предел руки увеличивается до 20 карт. Ходите персонажами по очереди. Вы можете ходить одним персонажем, но при этом разыгрывать карты другого. Так вам будет гораздо проще проходить миссии, однако вы можете играть и одним персонажем, если хотите бросить себе вызов.

24

МАКСИМАЛЬНЫЙ АПОКАЛИПСИС

Если вам по душе настоящий хардкор, можете смешать колоды нескольких видов монстров и добавить дополнительные тайлы. Игра станет более сложной и непредсказуемой. Сможете ли вы пережить ядерный апокалипсис, когда вас окружают зомби, а с неба вторгаются пришельцы?

ВЕТЕРАН И ЕГО ПЁС

Играя за Ветерана и Пса, вы можете выбрать, кого из них будет атаковать каждый враг, но вы должны равномерно распределить врагов между персонажами. Например: если перед вами два монстра, один будет атаковать Ветерана, а другой Пса, но вы можете выбрать, кто кого. Если монстр атакует всех игроков в своей дальности атаки, урон получают и Ветеран, и Пёс.

У Ветерана есть 4 ячейки снаряжения, а у Пса — 0. Если живы оба персонажа и вам нужно провести проверку скрытности, используйте наименьший показатель. Если Ветеран или Пёс погибнет, продолжайте играть за того, кто остался жив. Однако если из всех персонажей в живых остаётся только Пёс, вы всё равно проигрываете, поскольку он не может носить топливо, необходимое для победы (и, раз уж на то пошло, не может сесть за руль фургона).

HEPOBLIE TEPMHHAI

Атака: примените этот эффект каждый раз, когда монстр атакует.

Вход: примените этот эффект, когда вы перемещаетесь на этот тайл.

Действие: потратьте действие, чтобы применить эффект на этой карте.

Конец хода: примените этот эффект перед атакой монстров, когда вы заканчиваете ход на этом тайле.

Оглушение: цель этого эффекта не наносит урон до начала вашего следующего хода.

Остановка: закончите свои перемещения в этом ходу или примените эффект.

Пассивно: это пассивный эффект, действующий, пока карта находится в игре.

Проверка: пройдите проверку скрытности.

Раскрытие: примените этот эффект, когда переворачиваете этот тайл.

Сброс: сбросьте эту карту, чтобы применить эффект на ней. Сброс карты не считается отдельным действием.

Сжечь: сбросьте верхнюю карту выжившего со своей колоды.

Уничтожение: примените этот эффект, когда монстр погибает.

Экипировка: примените этот эффект, когда вы выкладываете эту карту перед собой.

Яд: положите жетон яда на свою карту персонажа. В конце каждого раунда получайте урон, равный количеству жетонов яда на вашей карте персонажа. Это считается эффектом состояния.

26

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор идеи и разработчик: Майк Гнейд

Иллюстрации: Густав Рангмар

Графический дизайн: Густав Рангмар и Майк Гнейд

Особая благодарность: Мэттью Канджалоси, Розали Брайант Гнейд, Николь Клайн, Антони Амато, Крис О'Нил и всем остальным из Гильдии разработчиков игр Филадельфии и ребятам из Tabletop Co-op.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко Корректор: ООО «Корректор» Редактор: Артём Ясинский

Дизайнер-верстальщик: Антон Поясов Руководитель проекта: Артём Савельев Общее руководство: Антон Сковородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

© 2017 Rock Manor Games. All rights reserved. Значки на рубашках карт созданы Lorc, доступны на http://game-icons.net.

ПОРЯДОК ХОДА

- 1. Выложите новых монстров
- 2. Возьмите карту выжившего
- 3. Выполните 4 действия:
 - Переместиться на 1 тайл
 - Взять карту выжившего
 - Разыграть карту из руки
 - Выполнить действие карты
 - Обыскать

Свободные действия (один раз в ход):

- Сбросить 2 карты с руки, чтобы взять карту выжившего
- Обменяться картами находок с другим игроком
- Заправить фургон топливом
- 4. Повысьте уровень голода
- 5. Атака монстров и конец хода



