



# ПРАВИЛА

12+

2-10 ИГРОКОВ

45 МИНУТ

## По щелчку! МЕРТВЫЙ СЕЗОН

Обыскав каждый закоулок города, Роза и Кевин возвращаются к остальным. Консервов, что они добыли, должно хватить на ближайшее будущее. Обсуждая планы по развитию колонии, они не заметили, как оказались в окружении толпы зомби. Выход перекрыт, придется прорываться с боем!

У вас в руках настольная игра «По щелчку! Мертвый сезон». Ее уникальные компоненты и атмосферные сценарии погружат вас в постапокалиптический мир, а ваш стол превратится в пустошь, населенную зомби.

Вам и вашим друзьям предстоит исследовать этот опасный мир в поисках ресурсов и оружия: только так вы сможете преодолеть предстоящие трудности. Опасность кроется за каждым углом, но вам необходимо отбросить страх и выступить против мертвых, пока у вас еще остались силы.

Однако зомби – это не единственная ваша проблема: в городе есть и другие выжившие. Договориться с ними не получится. И у живых, и у мертвых выход только один: или ты, или тебя.

## ФИГУРКИ



**18 ЗОМБИ**  
(с наклейками)



**11 ВЫЖИВШИХ**  
(с наклейками)



**11 РЮКЗАКОВ**  
(с наклейками)



**11 ПЛАНШЕТОВ ВЫЖИВШИХ**

## 4 АВТОМОБИЛЯ



**ЛЕГКОВОЙ АВТОМОБИЛЬ**



**ФУРГОН С МОРОЖЕНЫМ**



**ДОМ НА КОЛЕСАХ**



**ПИКАП**

## 6 ЗДАНИЙ



**ПРОДУКТОВЫЙ  
МАГАЗИН**



**ПОЛИЦЕЙСКИЙ  
УЧАСТОК**



**БИБЛИОТЕКА**



**ЗАПРАВКА**



**БОЛЬНИЦА**



**ШКОЛА**

## РАЗЛИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ



**1 МАРКЕР ВРЕМЕНИ**



**1 КИСЛОТА**



**1 НАПРАВЛЯЮЩАЯ  
«ДРОВОВИН»**



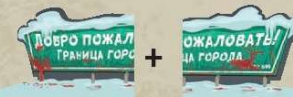
**1 НАПРАВЛЯЮЩАЯ  
«САЙПЕРСКАЯ  
ВИНТОВКА»**



**2 БАРРИКАДЫ**



**3 ФОНАРЯ**



**4 МАРКЕРА ГРАНИЦ ГОРОДА**  
(каждый из 2 частей)







## 63 КАРТЫ

- 7 карт боя
- 30 карт перекрестков
- 20 карт целей
- 6 карт целей предателя

## 1 ЗОМБИ-БАШНЯ

(из 3 частей и 8 крепежей)



## 102 ЖЕТОНА

- 40 жизней
- 6 «проход закрыт»
- 4 выживших
- 8 еды
- 8 горючего
- 8 лекарств
- 1 бретцель
- 4 пистолета
- 2 бейсбольных биты
- 2 ножа
- 2 дробовика
- 2 снайперских винтовки
- 6 перекрестков
- 1 ключ
- 4 зомби
- 2 дополнительных действия
- 2 сигнальных огня



## 37 ПЛАСТИКОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

- 14 опор
- 3 бочки (с наклейками)
- 3 ящика (с наклейками)
- 1 белая шайба передвижения (с наклейкой)
- 2 черных пули
- 6 маленьких белых пуль
- 1 бейсбольная бита
- 1 нож
- 6 подставок





## ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ



### ЗОМБИ

Наклейки с обеих сторон.



### ШАЙБА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Одна наклейка с одной стороны.



### БОЧКИ

Одна наклейка на каждую бочку.



**А** – наклейка с одной стороны.



### ВЫЖИВШИЕ

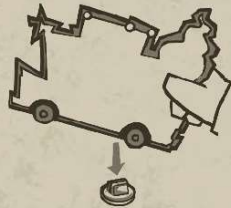


**Важно:** каждый выживший пронумерован, прикрепляйте рюкзак с соответствующим номером.



### ЯЩИКИ

Наклейка с каждой стороны (по одной наклейке с номером на каждый ящик).



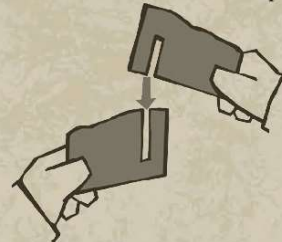
### АВТОМОБИЛИ

(кроме Дома на колесах) Вставьте в пластиковые подставки.



### ЗДАНИЯ И ДОМ НА КОЛЕСАХ

Прикрепите по две опоры.



### ГРАНИЦЫ ГОРОДА

Соедините две части.



### ФОНАРИ

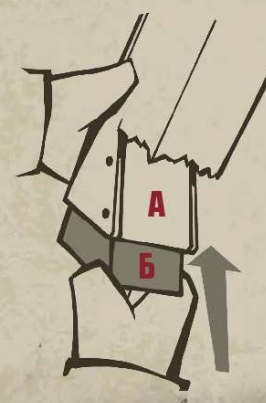
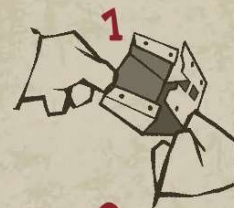
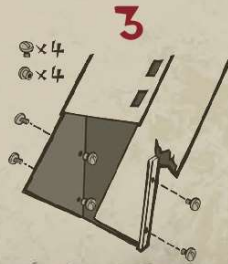
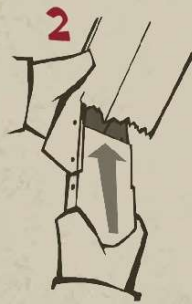
Вставьте в пластиковые подставки.

## ЗОМБИ-БАШНЯ

**А** – соберите башню.

**Б** – соберите корзину.

**В** – соедините **А** и **Б**.



## МИР ИЗМЕНИЛСЯ!

Пора уже привыкнуть: мира, который вы знали, больше нет. Осталась только пустошь, полная зомби. Вы можете бежать, вы даже можете спрятаться, но единственный шанс выжить и создать новое будущее для человечества – встретиться с проблемой лицом к лицу. Придется рискнуть и довериться своим инстинктам. От этого зависит ваша жизнь!

## ПЕРЕД ИГРОЙ

Перед игрой вы должны выбрать:

- игровую поверхность;
- сценарий;
- ваши команды (в сценариях 6 – 10).

## ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ

В «Темноту! Мертвый сезон» можно играть на большинстве плоских поверхностей, больших и маленьких: на столе, на полу и т. д.

Поверхность должна быть гладкой, чтобы по ней хорошо скользили игровые элементы, и достаточно большой, чтобы расставить все декорации. Игроки должны иметь возможность подойти к этой поверхности с любой стороны.

4 маркера границ города обозначают территорию, на которой будет проходить игра. Эта территория называется «город».

## ВЫБОР СЦЕНАРИЯ

В буклете 10 сценариев: в каждом вас ждет новое приключение и новый город.

В каждом сценарии также отдельно прописаны его специальные правила.

## ВЫЖИВШИЕ

У каждого выжившего свой планшет, пластиковая фигурка и рюкзак с номером. На планшете указывается содержимое его рюкзака (в игре его называют инвентарем). Инвентарь разделен на ячейки.

- У каждого выжившего есть базовое оружие, ячейку которого нельзя закрывать, если только сценарий или карта перекрестка не говорят обратного.
- В правой ячейке стопкой выкладываются жизни выжившего.
- У каждого выжившего есть две свободные ячейки, в которых они могут хранить другие жетоны (например, оружие или сюжетные предметы).



## КОМАНДСЫ

Разместите планшеты выживших за пределами города. Если команд выживших больше одной, разместите планшеты команд в разных местах, чтобы они не перепутались (в идеале – по разные стороны от города).

### 1 КОМАНДА



### 2 КОМАНДЫ





## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

### РАУНДЫ

Каждая партия в «По следу! Мертвый сезон» состоит из серии раундов, количество которых зависит от выбранного сценария.

Каждый раунд представляет собой половину дня (дневное или ночное время) и отмечается на козырьке Дома на колесах.



Каждый раунд состоит из отдельных ходов. Каждый ход активируется один из доступных выживших.

**Ход:**

**1** – Активируйте выжившего из вашей команды (стр. 6).

**2** – Разыграйте реакцию зомби (стр. 10).

Если доступных выживших больше не осталось, раунд заканчивается. Подготовьтесь к новому раунду (стр. 11).

### РЮКЗАКИ

У каждого выжившего есть вращающийся рюкзак, который показывает, можно ли активировать выжившего в этом раунде.

Выживший доступен, если цвет верхней части рюкзака совпадает с цветом текущего раунда.



**ВАЖНО:** если рюкзака не видно (например, из-за здания или потому что выживший лежит), переверните выжившего так, чтобы рюкзак стало видно.



### АКТИВАЦИЯ ВЫЖИВШЕГО

Активный игрок выбирает доступного выжившего и ставит его на ноги, если тот лежал. Выбранный выживший активируется.

Активный выживший может совершить два действия из следующего списка:

- передвинуться;
- применить оружие;
- подобрать/сбросить жетон.

По вашему желанию выживший может совершить два одинаковых действия или два разных действия, а также совершить только одно или отказаться от совершения действий.

Независимо от количества совершенных действий, когда ход выжившего заканчивается, активный игрок должен перевернуть рюкзак этого выжившего вверх ногами. Выживший более недоступен в этом раунде.



### ПОТЕРЯ ЖИЗНИ

Выживший может терять жетоны жизни в ходе игры по различным причинам (например, нападение зомби, стр. 11).

Когда выживший теряет последний жетон жизни:

- его фигурку убирают из игры;
- все его жетоны выкладываются лицевой стороной вверх в Продуктовом магазине.



## ЩЕЛЧОК

Большинство ваших действий требуют щелчка: так отыгрываются передвижения и стрельба.

Щелчок выполняется, как показано на картинке ниже: упираться в большой палец нельзя (да, так получается слабее, но у вас будет больше контроля, чем обычно).



## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Если игрок решил передвинуть выжившего, он заменяет его фигурку шайбой передвижения (линия сверху). После этого игрок пробует передвинуть выжившего щелчком по шайбе (как описано выше).

Если шайба:

- Ⓐ Не коснулась никаких объектов, фигурок или зданий и не выехала за пределы города:
- передвижение считается успешным
- замените шайбу обратно на выжившего.

- Ⓑ Коснулась какого-либо объекта, фигурки или здания либо выехала за пределы города:

- движение считается проваленным;
- фигурка выжившего возвращается на то место, с которого начала движение до этого щелчка.

Если передвижение было последним действием выжившего в этот ход, поставьте его фигурку в соответствии с ориентацией шайбы (по черной линии). В ином случае выживший может быть выставлен так, как этого желает активный игрок.

Любые предметы, сдвинутые во время движения шайбы, выставляются обратно на свое место.

## СЛИШКОМ БЛИЗКО!

Если любой выживший оказался на расстоянии одной шайбы передвижения от стоящего зомби, он теряет один жетон жизни, и его фигурка кладется на стол.

**ИСКЛЮЧЕНИЕ:** активный выживший игнорирует это правило в свой ход (между действиями).





## ЗДАНИЯ: ВХОД И ВЫХОД



Дверью считается воображаемая линия, проходящая от передней части одной опоры к передней части другой.

Чтобы пометить, что выживший находится в здании, его фигурка ставится на одну из опор этого здания.

Чтобы выйти из здания, игрок должен поместить шайбу передвижения за зданием и щелкнуть по ней так, чтобы она проехала через дверь. Выход из здания считается успешным, если шайба полностью выехала за дверь.

Все стандартные правила передвижения распространяются на вход и выход из здания (касание объектов и т. д.) с одним исключением: при входе и выходе шайба передвижения может касаться опор этого здания.

**ВАЖНО:** если вход в здание перекрыт каким-то объектом, этот объект можно временно отложить в сторону, пока вы пытаетесь выйти из здания или войти в него.

**ВАЖНО:** Дом на колесах считается зданием. Выжившие могут входить в Дом на колесах, как в здание, и выходить из него.

## ПРИМЕНЕНИЕ ОРУЖИЯ

Каждый выживший начинает любой сценарий хотя бы с одним оружием. В ходе игры он может получить дополнительное оружие. Вот три наиболее часто используемых:



Чтобы войти в здание, игрок должен щелкнуть по шайбе передвижения так, чтобы она проехала между опорами этого здания.

Попасть в здание можно только с передней стороны.

Вход в здание считается **успешным**, если хотя бы **какая-то** часть шайбы оказалась за **дверью**.



## ПИСТОЛЕТ (ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ)

Чтобы выстрелить из пистолета, игрок размещает пулю (черная шайба) слева или справа от активного выжившего на расстоянии одной пули.



После этого он щелкает эту шайбу в направлении цели (как описано выше).

Если пуля:

- А** Сначала касается какого-либо объекта, упавшей фигурки или здания либо касается стоящей фигурки, но не опрокидывает ее:
  - все фигурки и объекты остаются там, куда были передвинуты пулей;
  - упавшие объекты ставятся на том месте, где они упали.
- Б** Сначала касается фигурки, которая от этого падает, – фигурка **ранена**:
  - если это **зомби**, он кладется в корзину для зомби;
  - если это **выживший**, он остается в лежачем положении и теряет один жетон жизни;
  - все остальные фигурки и объекты, которые упали в результате этого щелчка, ставятся на том месте, где они упали, – больше с ними ничего не происходит.
- В** Не касается ничего:
  - ничего не происходит, это действие потеряно.

## СТРЕЛЬБА ИЗ ДВУХ ПИСТОЛЕТОВ

Если у выжившего есть два пистолета или более, он может выпустить две пули за одно действие. Чтобы сделать это, активный игрок размещает по одной пуле по бокам от выжившего и щелкает их по очереди в соответствии с вышеописанными правилами. Пули могут быть направлены в одну или в разные цели.

**ВАЖНО:** выживший с тремя пистолетами не может стрелять три раза за одно действие.

## СТРЕЛЬБА ИЗ ЗДАНИЯ

Выживший внутри здания может стрелять из пистолета по целям, которые находятся снаружи. Чтобы это сделать, игрок размещает пулю за зданием и щелкает по ней между опорами здания. На этот щелчок распространяются все стандартные правила стрельбы (описаны выше).

**ВАЖНО:** выживший не может стрелять из здания, в котором находится хотя бы один зомби.





## БЕЙСБОЛЬНАЯ БИТА

Бейсбольная бита нужна, чтобы тихо сбить зомби или другого выжившего во время передвижения. Она не наносит ранений фигуркам, которых касается, но производит гораздо меньше шума, чем пистолет (см. дальше).



Чтобы использовать биту, игрок кладет ее плашмя на стол вместо своего выжившего; бита может быть повернута в любом направлении. После этого игрок щелкает по основанию биты (нижней части рукоятки) так, чтобы она отправилась в сторону выбранной цели.

**ВАЖНО:** по основанию можно щелкнуть так, чтобы бита двигалась прямо в заданном направлении, или так, чтобы бита вращалась.

Если бита:

- A** Сначала касается зомби или выжившего оппонента (или не касается ничего):
  - передвижение считается успешным независимо от того, упала фигурка или нет;
  - остальные упавшие от щелчка объекты ставятся там, где они упали.
- B** Сначала касается какого-либо объекта, здания или дружественного выжившего:
  - движение считается проваленным, а фигурка выжившего возвращается на то место, с которого начала движение до этого щелчка;
  - упавшие от щелчка объекты ставятся там, где они упали.

Если применение биты было последним действием выжившего в этот ход, поставьте его фигурку вдоль биты. В ином случае выживший может быть выставлен так, как этого желает активный игрок.

**ВАЖНО:** сбивать зомби с ног крайне полезно, поскольку лежащие зомби не будут участвовать в следующем нападении на выживших. Однако сбитый с ног выживший оппонента всего лишь не будет получать ранения.

## ЗДАНИЯ: ВХОД И ВЫХОД

Игрок может входить в здания и выходить из них с помощью бейсбольной биты точно так же, как при движении, только вместо шайбы передвижения используется бита.



## НОЖ

Метание ножа схоже с выстрелом из пистолета. Однако для применения ножа вы щелкаете не по пуле, а по ножу. Нож создает меньше шума, чем пистолет (см. далее).



Чтобы метнуть нож, игрок ставит его на рукоятку сбоку от своего выжившего на расстоянии одной пули.

После этого игрок щелкает по ножу в направлении своей цели.

В остальном применение ножа идентично стрельбе из пистолета (см. стр. 8).

## УБИЙСТВО С БЛИЗКОГО РАССТОЯНИЯ

Любым оружием можно убить зомби на близком расстоянии. Если активный выживший оказался вблизи зомби (на расстоянии одной шайбы передвижения), он может потратить одно действие, чтобы убить зомби, не щелкая по оружию.

**ВАЖНО:** для разыгрывания реакции зомби (стр. 10) это считается применением соответствующего оружия.

## ПОДОБРАТЬ / СБРОСИТЬ ЖЕТОН

Находясь в здании, активный выживший может потратить одно действие, чтобы подобрать или сбросить жетон (оружия, еды, топлива, лекарств и т. д.).

**ПОДОБРАТЬ:** выберите один из жетонов с опоры этого здания и добавьте его в инвентарь выжившего.

**СБРОСИТЬ:** выберите один из жетонов из инвентаря выжившего и поместите его на опору этого здания.

**ВАЖНО:** одним действием вы можете поменять жетон, сбросив один из инвентаря и подобрав другой с опоры здания.

Когда выживший подбирает жетон, лежащий лицевой стороной вниз, он смотрит на него и решает, добавить его себе в инвентарь или оставить на опоре здания, перевернув лицевой стороной вверх. В любом случае на это тратится одно действие.





## РЕАКЦИЯ ЗОМБИ!

Как только игрок завершил все действия своего выжившего, разыгрывается реакция зомби (если это необходимо).

Реакция зомби зависит от самого громкого действия выжившего в этот ход. Разыгрывается только одна из следующих реакций. Определите, какое действие выжившего было самым громким, и разыграйте соответствующую реакцию.

### ДЕЙСТВИЕ ИГРОКА

Игрок вел себя **ГРОМКО**  
(успешно или нет):

стрелял из любого вида  
огнестрельного оружия

Игрок вел себя **ТИХО**  
(успешно или нет):

- применял тихое оружие (любое, кроме огнестрельного)
- передвигался

Игрок вел себя **БЕСШУМНО**:

- не передвигался и не применял оружие

### РЕАКЦИЯ ЗОМБИ

- Поверните ближайшего стоящего зомби (если такой есть) лицом к активному выжившему. Поместите зомби-башню прямо за этим зомби (рис. 1)
- Возьмите этого зомби и еще двух ближайших к активному выжившему стоящих зомби (если такие есть) – они будут участвовать в нападении зомби (рис. 2)
- Поставьте всех лежащих в городе зомби (рис. 3)
- Разыграйте нападение зомби (стр. 11)

Если ближайший к игроку зомби...

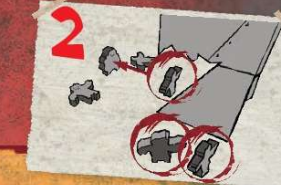
**ПЕЖИТ:**

- поставьте его (нападения зомби не происходит)

**СТОИТ:**

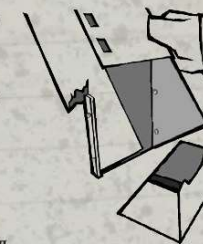
- поверните ближайшего стоящего зомби (если такой есть) лицом к активному выжившему. Поместите зомби-башню прямо за этим зомби (рис. 1)
- возьмите этого зомби – он будет участвовать в нападении зомби
- разыграйте нападение зомби (стр. 11)

- ничего не происходит



### ВАЖНО:

- Корзина для зомби всегда остается на месте, указанном в сценарии, и не перемещается вместе с зомби-башней.
- Зомби-башня сделана таким образом, что она может вставать поверх любых игровых компонентов, и двигать их не придется. Однако если игровой компонент (здание и т. д.) все-таки мешает башне встать, просто временно отодвиньте его в сторону.
- Если между активным выжившим и зомби-башней стоит здание, поверните башню так, чтобы ее выход был направлен к ближайшей от выжившего стороне этого здания.





## НАПАДЕНИЕ ЗОМБИ

Выполните следующие три шага.

1

Убедитесь, что подпорка для крыши на месте.



2

Возьмите зомби (одного или нескольких), которые участвуют в нападении, и поместите их на крышу в соответствии с номерами. Если номер уже занят, поставьте зомби на любой номер по вашему выбору.



3

Уберите подпорку для крыши – зомби нападают!



После нападения зомби:

- Каждый выживший, упавший в результате нападения, теряет 1 жетон жизни, независимо от того, какой фигуркой или объектом он был сбит.
- Упавшие во время нападения зомби объекты ставятся на том месте, где они упали.
- Все новые зомби остаются на своих местах.
- Все вытолкнутые за границы города фигурки возвращаются в город приблизительно на те места, где они покинули его пределы.
- Верните зомби-башню обратно на корзину для зомби.

## ЗОМБИ В ЗДАНИИ

Возможно, что в ходе игры зомби попадут в здание.

Зомби может войти в здание, только если выполнены оба условия:

- внутри здания есть хотя бы один выживший или жетон;
- в здании меньше двух зомби.

Зомби считается вошедшим в здание, если:

- любая часть упавшего или стоящего зомби находится за дверью здания;
- стоящий зомби находится на расстоянии шайбы передвижения от опоры здания (т. е. между зомби и опорой не пройдет шайба передвижения).

## КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, если на поле не осталось выживших, у которых рюкзак повернут вверх стороной, соответствующей текущему раунду. Начинается новый раунд. Сделайте следующее, чтобы подготовиться к следующему раунду:

- 1- передвиньте маркер времени на одно деление вперед (по козырьку дома на колесах). Если маркер дошел до изображения черепа, игра заканчивается;
- 2- поставьте всех зомби в игре;
- 3- добавьте в город новых зомби (описано ниже).

## НОВАЯ ОРДА ЗОМБИ

Новые зомби появляются в городе как на рассвете, так и на закате. Дневной маркер вторжения на корзине для зомби указывает, какое количество зомби нужно добавить в игру перед началом каждого дня. Ночной маркер указывает количество новых зомби перед наступлением ночи. Все зомби попадают в город по правилам нападения зомби.

Чтобы добавить новых зомби в игру:

- убедитесь, что зомби-башня находится на корзине для зомби в месте, указанном в сценарии;
- возьмите соответствующее маркеру вторжения количество зомби из корзины для зомби и разыграйте нападение зомби.

Если в корзине недостаточно зомби, игра сразу же заканчивается: город заполонили зомби, и выжившие проиграли.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, если:

- Одна из команд выживших выполнила свои цели. Эта команда объявляется победителем!
- Определенное количество выживших погибло (указывается в сценарии) – выжившие проиграли.
- В корзине для зомби не хватает зомби, чтобы добавить необходимое количество в игру, – выжившие проиграли.
- Маркер времени дошел до изображения черепа – смотрите условия сценария, чтобы выяснить, кто победил.



## СЛОВАРЬ

**Стоящий:** любая фигурка, стоящая на ногах.

**Упавший/лежачий:** любая не стоящая фигурка.

**В городе:** в любом месте в пределах границ города.

**В здании:** любой объект на опоре здания считается находящимся в здании.

**Активный игрок:** игрок, чей ход идет в данный момент.

**Активный выживший:** выживший, которым играет активный игрок.

**Дверь:** воображаемая линия, проходящая от передней части одной опоры к передней части другой опоры того же здания.

**Фигурка:** любая пластиковая фигурка (выживший или зомби).

**Объект:** препятствия в виде бочек, автомобилей, фонарных столбов и т. д.

**Дружественный выживший:** выживший из той же команды, что и активный выживший.

**Рядом/близко/вблизи:** на расстоянии одной шайбы передвижения.

