



МАКСИМУМ

АПОКАЛИПСИС

ПУСТОШИ

ЧАСТЬ 2

ВЫЖЖЕННЫЕ ПУСТОШИ

ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ

В каждой миссии кампании «Выжженные пустоши» вам понадобятся эти 25 тайлов:

2 × Бесплодные земли (5, 8)	1 × Торговый центр (4)
2 × Дюны (3, 10)	1 × Тюрьма (11)
2 × Заправка (5, 9)	2 × Убежище (6, 8)
2 × Каньон (4, 6)	1 × Укрытие (4)
1 × Лагерь бандитов (12)	1 × Фабрика (10)
2 × пляж (2, 9)	1 × Ферма (3)
1 × Пригород (6)	1 × Фургон (8) / Лагерь (6)
2 × Пустыня (3, 11)	2 × Шоссе (5, 9)
1 × Свалка (10)	

МИССИЯ I: ТОРГОВЫЕ ПАРТНЁРЫ

После ужасающих событий прошлой зимы вы решили переехать на побережье. Несколько месяцев вы пробирались через горы на запад, а затем по засушливой пустыне на юго-западе страны. Искать припасы тоже стало сложнее. У вас заканчиваются продукты и топливо. Тут и там вы натываетесь на небольшие банды мародёров. Пока что ваш лучший план — обратиться к ним и попробовать выторговать нужные вещи.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Перемешайте карты монстров «Опасные звери» (О) и «Племя мародёров» (ПМ), чтобы сформировать колоду монстров.
- Положите под планшетом времени карту племени мародёров и выставьте его враждебность на «Неприязнь».

- 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 .

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Доведите отношения с племенем мародёров (ПМ) до уровня «Торговля».
- Один раз поторгуйте с племенем мародёров.
- Принесите в **фургон** по 1 карте **продуктов** и по 2 **топлива** на игрока (если вы играете вшестером, то добавьте в каждую колоду по 1 карте топлива из базовой игры).
- Все игроки должны добраться до **фугона**, когда остальные цели будут выполнены. Для завершения миссии племя мародёров должно быть в статусе «Торговля».

ИТОГ МИССИИ

Несмотря на опасения и пару стычек вначале, вы вскоре наладили отношения с бандой мародёров. Они даже были достаточно вежливы, чтобы предупредить вас о другой, более агрессивной банде к западу отсюда и помогли составить маршрут, на котором вы не попадётесь их патрулям на пути.

МИССИЯ 2: КРАЖА БЕНЗИНА

Вы едете уже сутки, и индикатор топлива показывает, что бензина осталось едва ли на четверть бака. Вы решили припарковаться на обочине шоссе, чтобы поохотиться и поискать припасы. Вернувшись, вы обнаружили, что кто-то слил остатки вашего бензина. Вокруг фургона видны следы шин мотоциклов, а в наступающих сумерках мерцают огни далёких костров. Похоже, вам придётся разобраться с этими ворами.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите карты монстров «Племя дизельпанков» (ПД), отложите боссов и перемешайте колоду.
- Положите под планшетом времени карту племени дизельпанков и выставьте его враждебность на «Ненависть». **В течение этой миссии их враждебность не меняется.**
- Перемешайте отдельно карты жары и карты дня и ночи и положите получившиеся колоды над планшетом времени и в ячейку ✦ соответственно.
- Положите маркер цели А на расстоянии не менее 4 тайлов от **фургона**.
- Установите стрелку циферблата на символ 🌙.

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Разузнайте больше о кострах (А).
- Принесите в **фургон** по 1 **топливу** на игрока.
- Победите **Машину смерти**.
- Все игроки должны добраться до **фугона**, когда остальные цели будут выполнены.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркер цели А: за 1 действие можете разузнать больше о кострах. Возьмите одну из ранее отложенных карт **«Банда байкеров»** и прикрепите к себе. Замешайте остальные карты **«Банда байкеров»** в колоду монстров, затем уберите этот маркер из игры.

У костра вы слышите гортанные крики и ускоряете шаг — возможно, кто-то попал в беду. Подходя ближе, вы понимаете, что вокруг костра поёт и веселится банда странно одетых людей. Похоже, у каждого из них есть личный бензобак, из которого они под одобрительные крики выливают топливо прямо в огонь.

Пламя разгорается и освещает место, где вы спрятались. Один из сидящих у костра указывает на вас и издаёт безумный крик. Бандиты вскакивают с мест, цепляют бензобаки на свои мотоциклы и устремляются к вам!

▲ Когда вы принесёте хотя бы часть топлива к фургону или найдёте/соберёте нужное количество топлива (смотря что произойдёт раньше), выберите, кто из игроков возьмёт отложенную карту босса **«Машина смерти»** и прикрепит к себе. **▲**

Автомобиль кружит вокруг вас, взметая в воздух песок и мусор, отрезая вам путь к бегству. Его экипаж требует вернуть им ценнейшее топливо, но вы качаете головой и взводите курок. Шины визжат, мужчины на заднем сидении бьют себя кулаками в грудь. Вы прячетесь за валун от стремительно несущейся на вас груды стали.

ИТОГ МИССИИ

Ночную темноту освещают вспышки выстрелов — ваши товарищи вступили в бой. Вы выходите из своего укрытия и тоже начинаете стрелять, а машина всё кружит и кружит по высохшей земле. В конце концов, один из выстрелов достигает цели, и пламя взмывает вверх над кабиной. Машина взрывается, но за секунду до этого несколько громил успевают спрыгнуть на землю и исчезнуть во тьме. Вы собираете свою команду и с победой возвращаетесь обратно к фургону.

МИССИЯ 3: ПОГОНЯ

Последняя капля бензина исчезает в баке фургона, и вы тут же слышите рёв двигателей вдалеке. Банда помешанных на бензине безумцев бросается за вами в погоню. Вам остаётся только мчаться вперёд без остановки, чтобы успеть убраться с их территории. Может, если вы поставите их на место, они поймут, что с вами лучше сотрудничать, а не враждовать.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите карты монстров «Племя дизельпанков» (ПД), отложите боссов «Машина смерти» и «Адская машина» и перемешайте колоду.
- Положите под планшетом времени карту племени дизельпанков. Не кладите на неё маркер враждебности, пока что отложите его в сторону.
- Выберите игрока, который прикрепит к себе Адскую машину в качестве стартового монстра.
- Перемешайте отдельно карты жары и карты дня и ночи и положите получившиеся колоды над планшетом времени и в ячейку ✦ соответственно.
- Положите маркеры целей А, В и С на расстоянии не менее 3 тайлов друг от друга и от **фургона**.
- Установите стрелку циферблата на символ ☂.

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Победите **Адскую машину**.
- Переместите **фургон** на маркеры А, В и С.
- Все игроки должны добраться до **фургона**, когда остальные цели будут выполнены.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

В конце каждого хода игрока, если хотя бы 1 персонаж находится на тайле **фургона**, можете переместить тайл **фургона**, накрыв им соседний пустой тайл по горизонтали или вертикали. Тайл считается пустым, если на нём нет ни игроков, ни маркеров монстров. Когда **фургон** перемещается на тайл с маркером цели, уберите этот маркер.

▲ Победив Адскую машину, поместите маркер враждебности племени дизельпанков на «Ненависть». ▲

Когда впечатляющий взрыв уничтожает преследующий вас автомобиль, многие дизельпанки на мгновение замирают в восхищении перед зрелищем разрушения, но потом вспоминают о вас и, издав боевой клич, снова бросаются в погоню.

ИТОГ МИССИИ

Кровавая бойня придаёт сил этим психам, приводя их в восторг. Они явно прониклись к вам уважением после всех устроенных вами разрушений. Это странные люди, но вы не хотите враждовать ни с кем.

До побережья путь неблизкий, и следующие несколько недель вы постараетесь вести себя прилично.

МИССИЯ 4: ПЛЕМЕНА ЛЮДЕЙ

Вот уже почти целый месяц вы изо всех сил стараетесь поддерживать мирные отношения с местными племенами. Очень сложно торговать со всеми сразу, не допуская кровопролитий. Порой случаются

стычки, но главная проблема — болезнь, которую принесла с собой вновь прибывшая группа выживших. В регионе царит небывалое напряжение.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Перемешайте карты монстров «Племя дизель-панков» (ПД), «Племя мародёров» (ПМ) и «Племя выживших» (ПВ), убрав персонажей игроков, чтобы сформировать колоду монстров.
- Положите под планшетом времени карты всех трёх племён. Выставьте враждебность племени мародёров на «Недоверие», а двух других — на «Неприязнь».
- Перемешайте отдельно карты пандемии и карты дня и ночи и положите получившиеся колоды над планшетом времени и в ячейку ✦ соответственно.
- Установите стрелку циферблата на символ .
- Выберите игрока, который возьмёт карту воздействия, и поставьте его фигурку на любой соседний с *лагерем* тайл, раскрыв его.

⚠ Раскрыв тайл *фабрики*, положите на него маркер цели А. ⚠

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите **фабрику**.
- Принесите на **фабрику 1 противоядие**, а также по 1 карте **топлива** или **вооружения** на игрока.
- Произведите вакцину (А).
- Чтобы завершить миссию, вернитесь вместе с вакциной в **лагерь**.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркер цели А: доставив на **фабрику противоядие** и необходимое количество **топлива/вооружения**, за 1 действие можете произвести вакцину и убрать этот маркер.

После апокалипсиса даже обычный грипп может быть крайне опасен. Он стал более заразным, чем раньше, но, к счастью, старая вакцина по-прежнему работает. Нужно только воспроизвести её в больших количествах. Но вы не уверены, что полученных доз хватит на всех.

ИТОГ МИССИИ

К тому моменту, как вы вернулись в лагерь с вакциной, болезнь распространилась и в других племенах и стала гораздо чаще приводить к смерти. Вы смогли привить остальных членов своей группы и часть союзников, но нехватка лекарств и страх — плохие предпосылки для дипломатии. Похоже, вам пора ехать дальше.

МИССИЯ 5: ИССЛЕДОВАНИЯ И РАЗРАБОТКИ

Всего за пару недель вы добрались до побережья. Эта местность более урбанизирована: на горизонте вдоль береговой линии виднеется множество высотных зданий. Болезнь ещё не отступила, и вы надеетесь найти в окрестностях необходимое оборудование и медикаменты, чтобы побороть её. До катастрофы в этих местах были процветающие города и даже пара крупных научных центров. И потому именно здесь вы сможете отыскать научные достижения прошлого.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Перемешайте карты монстров «Племя обезьян» (ПО) и «Племя мародёров» (ПМ), чтобы сформировать колоду монстров.
- Положите под планшетом времени карты обоих племён. Выставьте враждебность племени мародёров на «Недоверие», а племени обезьян — на «Неприязнь».
- Перемешайте отдельно карты пандемии и карты дня и ночи и положите получившиеся колоды над планшетом времени и в ячейку ✦ соответственно.
- Установите стрелку циферблата на символ ✦.

⚠ Раскрыв первый тайл убежища, положите на него маркер цели А. ⚠

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Найдите и прочтите записи учёного (А).
- Раскройте тайл **тюрьмы**.
- Выкупите учёного, отдав по 2 карты **вооружения**, **продуктов** и **топлива** (В) или освободите его силой (С), доставив сюда 1 **топливо** и 2 карты **вооружения**.
- Все игроки должны добраться до **лагеря**, когда остальные цели будут выполнены.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

⚠ Раскрыв тайл тюрьмы, положите на него маркер цели С и добавьте по 1 маркеру монстра на все соседние с ним тайлы. Положите маркер цели В на один из них. ⚠

Маркер цели А: за 1 действие можете найти и прочесть записи учёного. Затем уберите этот маркер из игры.

Вы находите в шкафу для бумаг весьма подробные записи о биологическом исследовании и разработке вещества, усиливающего когнитивные функции, улучша-

ющего память и укрепляющего иммунитет. Большинство документов были напечатаны более десяти лет назад, но есть и рукописные заметки, датированные прошлым годом. В них говорится об экспериментах над обезьянами в отсутствие достаточного количества людей. Должно быть, племя обезьян появилось здесь именно благодаря этим учёным. А вдруг они ещё живы? Может, это вещество позволит укрепить иммунитет вашей группы или учёные разработают новую, более эффективную вакцину.

Маркер цели В: доставьте на этот тайл по 2 карты **вооружения, продуктов** и **топлива**, чтобы за 1 действие выкупить учёного.

В этом случае уменьшите враждебность племени обезьян на 1 и уберите маркеры целей В и С из игры.

Обезьяны не признаются, почему держали учёных в плену, но говорят, что один из них ещё жив. Они готовы отдать его вам, но требуют большую плату. Вам остаётся только надеяться, что этот пленник стоит потраченных на него ресурсов.

Маркер цели С: доставив на этот тайл 1 **топливо** и 2 карты **вооружения**, за 1 действие можете пробить дыру в тюремной стене и освободить учёного. Установите враждебность племени обезьян на «Ненависть» и уберите маркеры целей В и С из игры.

Вы собираете в сумку боеприпасы и прикрепляете её к внешней стене тюрьмы, поливаете всё вокруг бензином и ставите рядом канистру. Первая пуля попадает в бетонную стену, но вторая бьёт точно в цель — взрыв пробивает в стене дыру. Вы забегаете внутрь и хватаете за руку перепуганного человека, сидящего в тюремном дворике. Вы спрашиваете,

не ему ли принадлежат те записи, что вы нашли. Он кивает в ответ — и вы вместе бежите обратно к пролому в стене.

ИТОГ МИССИИ

По возвращении в лагерь учёный признаётся, что был всего лишь лаборантом. Он знает о настигшем вас заболевании и даже успел привиться от него, а значит, сможет помочь и вам. Он готов сделать вакцину для всей вашей группы.

▲ Запишите уровень враждебности племени обезьян. Он переносится в следующую миссию. **▲**

МИССИЯ 6: КУКЛОВОД

Несколько дней спустя учёный выполняет своё обещание и создаёт для вашей группы вакцину. У вас даже остаётся немного в запасе для тех остатков человечества, что последовали за вами на южное побережье. Учёный также сообщает, что племя обезьян — это потомки животных, над которыми до катастрофы проводили эксперименты с новым веществом, усиливающим когнитивные функции. Он признаётся вам, что один из руководителей того проекта всё ещё жив. Он скрывается ото всех, тайно перемещаясь по региону.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Перемешайте карты монстров «Племя обезьян» (ПО), «Племя дизельпанков» (ПД) и «Племя мародёров» (ПМ), чтобы сформировать колоду монстров.
- Положите под планшетом времени карты всех трёх племён. Выставьте враждебность племён мародёров и дизельпанков на «Недоверие», а племени обезьян — на уровень, достигнутый в конце миссии 5.
- 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 .
- Положите маркеры целей А и В на расстоянии не менее 4 тайлов друг от друга и от *лагеря*.

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Выследите двух информаторов (А и В).
- Поговорите с ведущим учёным проекта (С).
- Все игроки должны добраться до *лагеря*, когда из игры будут убраны все маркеры целей.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркеры целей А и В: можете взять карту монстра, положить на неё маркер цели и увеличить враждебность соответствующего племени на 1. Когда монстр будет сброшен или уничтожен, уберите маркер из игры.

Наконец-то вам удаётся выследить того, кто утверждает, что знает о группе учёных, которых вы ищете. Но чтобы выяснить подробности, вам придётся поделиться припасами или пролить кровь.

▲ Когда вы уберёте маркеры целей А и В и раскроете хотя бы 1 тайл убежища, положите маркер С на любой тайл убежища. **▲**

Маркер цели С: за 1 действие можете побеседовать с ведущим учёным и убрать маркер из игры.

Вы находите тайную лабораторию в одном из убежищ. Учёный встречает вас у входа. За его спиной вы замечаете ряды террариумов, заполненных растениями и насекомыми. Учёный улыбается и говорит:

«Я так рад, что вы смогли приехать. Как думаете, почему вся моя исследовательская группа оказалась в плену, а я остался на свободе? Они были не согласны с моим видением будущего. Мои прекрасные обещания — лучшее, что случилось с миром с момента катастрофы, но даже они не идеальны. Я очень хочу показать вам свою новую работу, но мне уже пора!»

Он делает шаг назад и запирается в лаборатории. Коридор наполняется газом, и вы спешите наружу, стараясь вдохнуть как можно реже.

Затем все игроки на этом тайле **убежища** получают яд.

ИТОГ МИССИИ

Всё вышло совсем не так, как вы рассчитывали. И теперь вы сомневаетесь, что новая работа учёного станет для вас приятным сюрпризом. Перегруппировавшись в лагере и набрав взрывчатки, вы возвращаетесь в лабораторию, но она пуста.

▲ Запишите уровень враждебности племени обезьян. Он переносится в следующую миссию. **▲**

МИССИЯ 7: ОХОТА НА ПАРШИВУЮ ОВЦУ

Племя обезьян, собрав припасы, отправилось на юг. Вы следуете за ними, оставив свой лагерь на попечение мародёров, в надежде, что обезьяны приведут вас к учёному и вы сможете положить конец его опасным экспериментам.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Перемешайте карты монстров «Племя обезьян» (ПО), чтобы сформировать колоду монстров. Подготовьте набор «Мутировавшая флора» (Ф), но пока не замешивайте его в колоду.
- Положите под планшетом времени карту племени обезьян. Выставьте его враждебность на уровень, достигнутый в конце миссии 6.
- 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 ☂.
- Положите маркер цели А на расстоянии не менее 4 тайлов от **фургона**.

- Положите 3 маркера монстров на тайл, где лежит маркер цели.

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Догоните и допросите обезьян (А).
- Принесите по 1 карте **топлива** и **вооружения** на игрока на тайл, где лежит маркер цели В.
- Уничтожьте теплицу (В).
- Все игроки должны добраться до **фургона**, когда остальные цели будут выполнены.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркер цели А: когда игрок входит на этот тайл и берёт монстров или к нему уже прикреплены другие монстры, положите этот маркер на одного из монстров. При сбросе монстра уберите маркер из игры. Затем возьмите отложенный ранее набор «Мутировавшая флора» и замешайте его в колоду монстров.

Если карта монстра сброшена в результате действия торговли, положите маркер цели В на раскрытый тайл на расстоянии не менее 2 тайлов от этого.

«Не знаю, найдёте ли вы его теперь, но мы были лишь приманкой для вас. У него здесь неподалёку есть теплица, где он проводит свои эксперименты».

Если вы сбросили монстра, убив его, положите маркер цели В на нераскрытый тайл на расстоянии не менее 3 тайлов от этого. Если нераскрытых тайлов нет, положите маркер цели В на расстоянии не менее 4 тайлов от этого.

«Где он?» — спрашиваете вы. «Он — это кто?» — ухмыляясь, отвечает вам примат. Вы взводите курок и прижимаете дуло к его голове. «Где твой создатель?» — спрашиваете вы, скрипя зубами. «А, этот... Он работает у себя в теплице, но я ни за что...»

Ваш выстрел заканчивает его мучения.

Маркер цели В: когда вы принесёте на этот тайл по 1 карте **топлива** и **вооружения** на игрока, за 1 действие можете взять и прикрепить к себе **дикую лозу**, чтобы уничтожить теплицу. Затем уберите этот маркер.

Вы обыскиваете заросшую теплицу, но этого жалкого труса здесь нет. Когда вы начинаете поливать экспериментальные растения бензином, они приходят в движение. Вы успеваете выбежать из теплицы, не попав в их пути, но когда вы поджигаете здание, из него вырывается дикая лоза и нападает на вас. Невероятное чудовище!

ИТОГ МИССИИ

Оказалось, что этот безумец вывел какие-то споры, которые взаимодействуют со всей окружающей флорой. Чем больше спор попадает на растение, тем крупнее оно вырастает. Вам пока не удалось

найти этого биоманьяка, но вы выяснили, что в местности неподалёку объявились его зелёные монстры. Наверняка он прячется где-то там. А у вас для него уже готов подарочек — пуля с его именем на ней.

МИССИЯ 8: ПРОПОЛКА СОРНЯКОВ

Учёный, стоящий за чудовищными экспериментами над растениями, всё ещё прячется где-то неподалёку. Его нужно остановить, а его безумный сад как следует прополоть.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Перемешайте карты монстров «Мутировавшая флора» (Ф), чтобы сформировать колоду монстров.
- Отложите карту «Учёный» из набора «Племя выживших» (ПВ).
- 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 ☂.
- Когда все игроки возьмут стартовых монстров, перемешайте **Учёного** с 5 картами из колоды монстров. Положите эти карты под низ колоды.
- Положите 10 маркеров монстров на 10 разных нераскрытых тайлов.
- Раскройте все тайлы, соседние с **фургоном**, не применяя их эффекты. Каждый игрок выбирает, где он начинает: на тайле с **фургоном** или на любом раскрытом.

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Исследуйте местность и раскройте все тайлы.
- Принесите в **фургон** по 1 **топливу** на игрока.
- Убейте **Учёного**.
- Все игроки должны добраться до **фургона**, когда остальные цели будут выполнены.

⚠ Если вы раскрыли все тайлы, но ещё не взяли **Учёного** из колоды, найдите его в колоде и прикрепите к любому игроку на ваш выбор. ⚠

ИТОГ МИССИИ

Вы возвращаетесь на север, в свой лагерь, но последние слова учёного как будто до сих пор звучат эхом в ваших ушах:

«Посмотрите на меня. Вы правда считаете, что человечество достойно спасения? Люди — вирус, а я создал против него лекарство. Вы чудовища, которые убивают всё, чего не могут понять. Мои создания — единственные достойные наследники этого искаленного мира!»

Держась за руль, вы качаете головой. Да, возможно, вы чудовище. Но вы надеетесь, что сможете выстроить доверительные отношения с другими племенами, чтобы изменить судьбу всех оставшихся в живых людей и превратить свой лагерь в процветающее поселение.

ЭПИЛОГ: ЖУКОГЕДДОН

Для этих миссий вам потребуется дополнение «Жукогеддон» (продаётся отдельно), так как они являются обновлёнными версиями оригинальных миссий, но задействуют тайлы местности, карты и механики из кампании «Выжженные пустоши». Вы также можете использовать наборы «Племя мародёров» (ПМ) и/или «Племя дизельпанков» (ПД), если хотите добавить что-то новое и задействовать механику племён.

МИССИЯ 9: УКРЕПЛЕНИЕ ЛАГЕРЯ

Вернувшись в лагерь, вы находите прощальный подарок от учёного: ваши продукты пожирают огромные насекомые. Необходимо срочно наладить собственное производство пищи, иначе ваш лагерь падёт перед чудовищными порождениями человеческого разума.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите карты монстров «Жуки» (Ж), отложите боссов и перемешайте колоду.
- 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 🌙.

⚠ Раскрыв тайл *фермы*, положите на него маркер цели А. ⚠

⚠ Раскрыв тайл *торгового центра*, положите на него маркер цели В. ⚠

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Укрепите *ферму* (А).
- Укрепите *торговый центр* (В).
- Принесите в *фургон* по 1 *топливу* на игрока.
- Все игроки должны добраться до *фугона*, когда остальные цели будут выполнены.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркер цели А или В: за 1 действие можете укрепить эту локацию и положить на тайл маркер баррикады. Затем уберите маркер цели.

ИТОГ МИССИИ

Жуки неутомимы. Они пожирают любую зелень и продукты, какие находят, в том числе и растительных монстров, созданных безумным учёным. Остаётся только надеяться, что вы продержитесь достаточно долго, чтобы выяснить, откуда они взялись.

МИССИЯ 10: ЗАЩИТА ПРИПАСОВ

Ненасытных жуков привлекает абсолютно любая пища. Вы должны защитить свои запасы от нашествия насекомых.

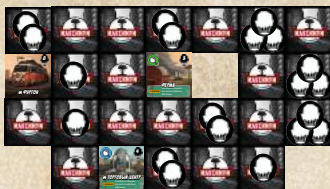
ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите карты монстров «Жуки» (Ж), отложите боссов и перемешайте колоду. Разделите колоду пополам и замешайте случайного босса в её нижнюю половину.
- 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 ✦.
- Отложите в сторону тайлы **фермы** и **торгового центра**. Составляя поле, положите их лицом вверх на расстоянии не менее 2 тайлов друг от друга.
- Каждый игрок может выбрать, на каком из раскрытых тайлов он начинает (**фургон**, **ферма** или **торговый центр**).
- Поместите на поле 20 маркеров монстров.

ЦЕЛИ МИССИИ

- Уберите все маркеры монстров.
- Победите всех монстров, прикрепленных к игрокам.

Пример подготовки поля:



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

На этапе появления монстров не бросайте кубики, а выберите 3 маркера монстров и переместите их на 1 тайл в сторону **фермы** или **торгового центра**. Если маркер переходит на тайл, на котором есть игрок, убирайте маркер и берите карту монстра. Если на таком тайле было несколько игроков, они все берут по карте монстра.

ИТОГ МИССИИ

В краткий период передышки вы связываетесь с племенем мародёров. Их разведчики видели, как эти твари вылезают из необычных холмиков возле тайной лаборатории учёного. Возможно, если запечатать эти выходы, нашествие наконец прекратится.

МИССИЯ 11: ЦАРСТВО НАСЕКОМЫХ

Жуки вылезают из сети подземных туннелей под убежищем, в котором учёный обустроил одну из своих лабораторий. Если вам удастся уничтожить эти точки выхода и обвалить подземные ходы, угроза насекомых отступит.

ПОДГОТОВКА К МИССИИ

- Возьмите карты монстров «Жуки» (Ж), отложите боссов и перемешайте колоду. Разделите колоду пополам и замешайте случайного босса в её нижнюю половину.
- 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 ✦.
- Положите маркеры целей А, В и С на расстоянии не менее 2 тайлов друг от друга.

Пример подготовки поля:



ЦЕЛИ МИССИИ

- Принесите к каждому выходу (А, В, С) по 2 **топлива** и по 1 карте **вооружения**.
- Уничтожьте все выходы (А, В, С).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

На этапе появления монстров в дополнение к обычному броску кубиков кладите по 1 маркеру монстра на каждый тайл с маркером цели, если на нём ещё нет 3 маркеров.

ДЕЙСТВИЯ МИССИИ

Маркер цели А, В или С: если на этом тайле есть 2 **топлива** и 1 карта **вооружения**, то за 1 действие можете уничтожить этот выход и убрать маркер с поля.

ИТОГ МИССИИ

Запечатав последний выход, вы собираетесь вместе с остальными племенами, откладываете в сторону оружие и берёте в руки инструменты. Строить действительно сложнее, чем ломать. Но вы надеетесь, что благодаря вашим усилиям лагерь разрастётся и будет процветать под вашим мудрым руководством долгие годы.