

ЗОМБИЦИД

ПРАВИЛА ИГРЫ



#1 СОСТАВ ИГРЫ.....	2
#2 ВЫЖИТЬ И ПОБЕДИТЬ.....	3
#3 ПОДГОТОВКА.....	4
#4 ОБЗОР ИГРЫ.....	4
#5 ОСНОВЫ.....	5
#6 ФАЗА ИГРОКОВ.....	10
#7 ФАЗА ЗОМБИ.....	12
#8 СРАЖЕНИЯ.....	15
#9 УМЕНИЯ.....	18
#10 МИССИИ.....	20
#11 ВЫЖИВШИЕ.....	31

#1 СОСТАВ ИГРЫ

9 ДВУСТОРОННИХ ФРАГМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ



71 ФИГУРКА



6 ВЫЖИВШИХ



40 ХОДКОВ



8 ТОЛСТЯКОВ



16 БЕГУНОВ



1 ОТРОДЬЕ

6 КУБИКОВ



4 ЖЕТОНА МАШИН



ПОЛИЦЕЙСКОЕ АВТО И ПИМПОБИЛЬ

6 ЖЕТОНОВ ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ



1 ЖЕТОН ВЫХОДА



110 КАРТ



42 КАРТЫ ЗОМБИ
62 КАРТЫ ВЕЩЕЙ
6 КАРТ РАНЕНИЙ

6 ПАСПОРТОВ ВЫЖИВШИХ



#2 ВЫЖИТЬ И ПОБЕДИТЬ

«Зомбицид» — кооперативная настольная игра, посвящённая противостоянию ордам зомби. Каждый игрок управляет одним, двумя, тремя или четырьмя выжившими после страшной эпидемии.

Хорошая новость: зомби медлительны, тупы и предсказуемы. Плохая новость: их вокруг — просто море!

Выжившие используют разные подручные средства, чтобы уничтожить врагов. Если найдут оружие покруче, смогут выкосить ещё больше зомби.

Вам разрешено обмениваться вещами, а также давать и принимать (или игнорировать) советы. Можете даже пожертвовать собой, чтобы спасти хорошенькую девушку! Однако только действуя сообща, вам удастся пройти все миссии и остаться в живых. Мочить зомби — само по себе весело, но вам также потребуется спасти других выживших, зачищать заражённые территории, искать пропитание и оружие, кататься по городу-призраку и многое другое.

После игры в «Зомбицид» вы станете лучшими истребителями зомби на районе!

10
ЖЕТОНОВ
ЦЕЛЕЙ



18 ЖЕТОНОВ
ШУМА



12
ЖЕТОНОВ
ДВЕРЕЙ



1 ЖЕТОН
ПЕРВОГО
ИГРОКА



24
МАРКЕРА
УМЕНИЙ



6 УКАЗАТЕЛЕЙ
ОПЫТА



#3 ПОДГОТОВКА

- 1 ▶ Выберите миссию.
- 2 ▶ Выложите фрагменты поля.
- 3 ▶ Выложите двери, машины и цели.
- 4 ▶ Отложите в сторону карты для пимпмобилей («Злые близнецы», «Мамашин обрез»), все карты «Коктейль Молотова» и «Сковорода», а также карты ранений. Помимо этого оставьте по одной карте пожарного топора, монтировки и пистолета.
- 5 ▶ Сложите карты зомби в одну колоду, а оставшиеся карты вещей — в другую, затем перемешайте каждую и поместите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.
- 6 ▶ Каждый игрок выбирает выживших в соответствии с количеством участников партии:
 - 1 игрок: 4 выживших.
 - 2 игрока: по 3 выживших на каждого.
 - 3 игрока: по 2 выживших на каждого.
 - от 4 до 6 игроков: по 1 выжившему на каждого.
- 7 ▶ Поместите фигурки выбранных героев в зону, где начинают игроки (указана в описании миссии).
- 8 ▶ Прикрепите к каждому паспорту выжившего указатель опыта. Он должен указывать на нулевое деление в синей зоне шкалы опасности. Затем положите маркер умения на отметку первого умения.
- 9 ▶ В случайном порядке распределите стартовые вещи: пожарный топор, монтировку, пистолет и столько сковородок, чтобы у каждого выжившего в результате было по одной карте. Если в стартовых умениях выжившего прописано какое-то оружие, он получает соответствующие карты на этом же этапе, независимо от того, какие вещи ему достались при распределении.

ПРИМЕР: в ходе случайного распределения стартовых вещей Филу достанется пистолет. Затем он берёт из колоды вещей то оружие, которое обозначено в его паспорте выжившего, — ещё один пистолет!

- 10 ▶ Решите, кто будет первым игроком и отдайте ему жетон первого игрока. «Зомбицид» — игра кооперативная, так что хорошенько обдумайте свой выбор.

#4 ОБЗОР ИГРЫ

Партия в «Зомбицид» состоит из серий ходов, которые делятся на несколько фаз:

ФАЗА ИГРОКОВ

Участник партии с жетоном первого игрока совершает ход, задействуя своих выживших по очереди в произвольном порядке. Каждый выживший способен совершить 3 действия за ход, но определённые умения позволяют ему совершать дополнительные действия по мере развития игры. Выживший использует действия, чтобы убивать зомби, двигаться по игровому полю и выполнять иные задачи, обозначенные в описании миссии.

Когда игрок задействовал всех своих выживших, право хода передаётся его соседу слева. Тот задействует своих выживших по аналогичным правилам. Как только участники партии завершили свои ходы, фаза игроков заканчивается.

ФАЗА ЗОМБИ

Каждый зомби на игровом поле тратит 1 действие, чтобы атаковать находящегося рядом с ним выжившего или, если атаковать некого, чтобы продвинуться к выжившему, которого видит. Если в поле видимости нет выживших, зомби идёт в зону с наибольшим уровнем шума.

Обратите внимание: у бегунов 2 действия, следовательно, они могут атаковать дважды, двигаться дважды, либо двинуться и атаковать, или атаковать и двинуться. Как только зомби завершили свои действия, во всех активных зонах появления возникают новые мертвяки. К действующим персонажам, как выжившим, так и зомби, в правилах игры и текстах карт также применяется термин «активированный».

КОНЕЧНАЯ ФАЗА

Все жетоны шума убираются с поля, а первый игрок передаёт соседу слева жетон первого игрока. Затем начинается следующий ход игры.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Партия считается проигранной, если все выжившие жестоко убиты и выведены из игры. Партия будет считаться выигранной, как только игроки выполнят все условия миссии. «Зомбицид» — кооперативная игра, так что, если условия миссии выполнены, побеждают все участники партии, даже если выжившие каких-то игроков героически пожертвовали собой ради общего блага. С другой стороны, глупая смерть или добровольное самоубийство никаким боком к победе не относятся.

Фаза игроков и фаза зомби подробно описаны в главах #6 и #7.

#5 основы

ПОЛЕЗНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ДЕЙСТВУЮЩИЙ (АКТИВИРОВАННЫЙ)

Выживший или зомби.

ЗОНА

Внутри здания зоной считается комната.

Снаружи зоной считается участок между двумя пешеходными зебрами и стенами зданий вдоль улиц. Одна зона может простираться на два и даже на четыре фрагмента поля.

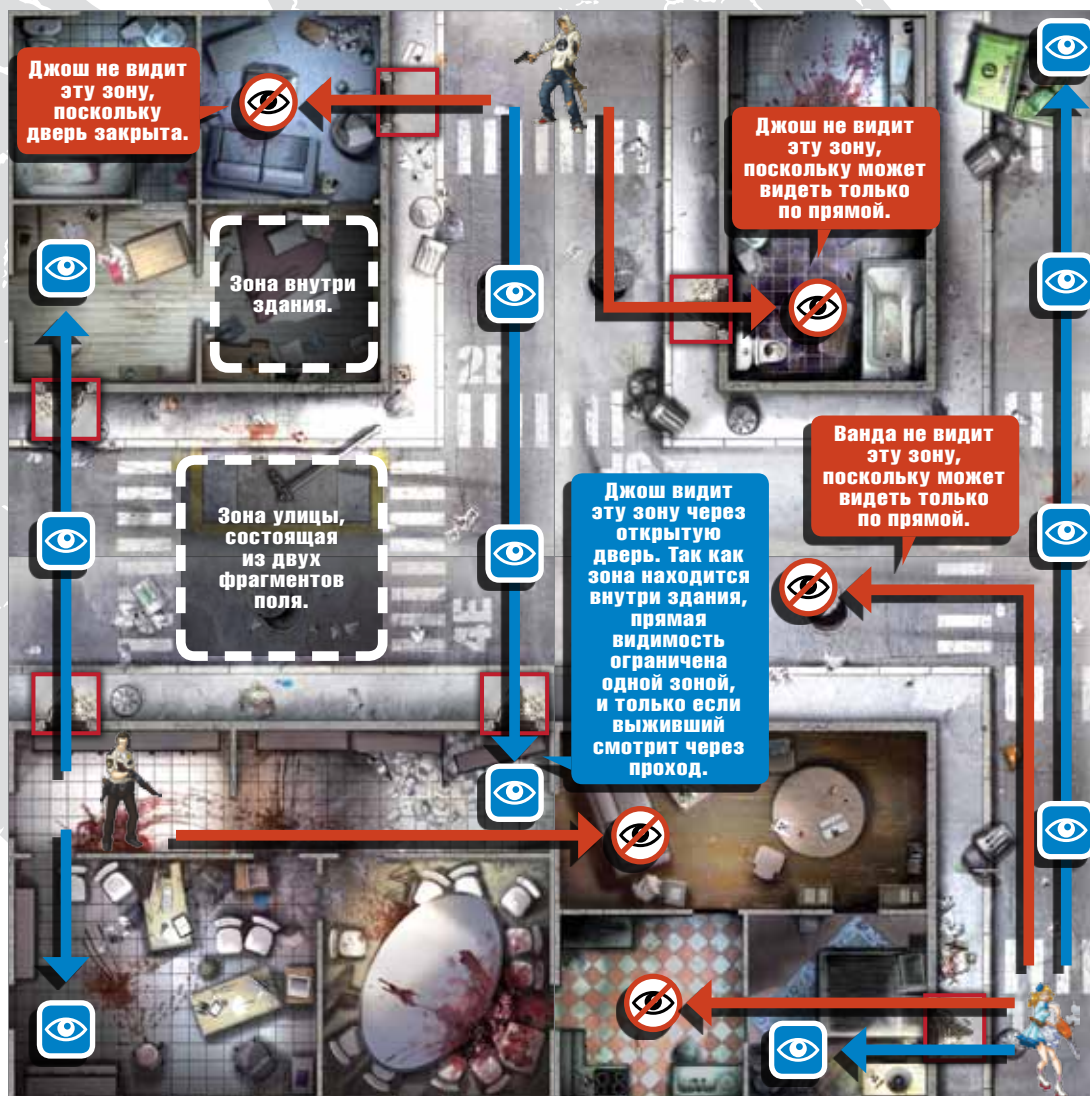
ПРЯМАЯ ВИДИМОСТЬ

Как узнать, видит ли меня зомби и вижу ли его я?

Внутри здания действующий видит все зоны, которые соединены проходами с зоной, где стоит этот действующий. Если есть проход, стены не мешают прямой видимости между двумя зонами (расположение фигурки внутри зоны не имеет значения). Однако зона прямой видимости у действующего ограничена одной зоной, т. е. через комнату посмотреть невозможно.

Снаружи действующие видят по прямой линии, которая параллельна сторонам игрового поля. По диагонали они не видят. В прямой видимости находятся зоны, через которые можно вести линию до тех пор, пока она не упрётся в стену здания или край поля.

ВАЖНО: если выживший смотрит наружу из здания или с улицы внутрь здания, в его прямой видимости находится любое количество зон улицы, расположенных на линии, но лишь одна зона внутри здания.



ДВИЖЕНИЕ

Действующие могут перемещаться из одной зоны в другую при условии, что эти зоны соприкасаются хотя бы одной стороной. Углы не считаются: по диагонали движение невозможно.

На улицах движение между зонами ничем не ограничено. Однако чтобы войти в здание с улицы или наоборот, действующие обязаны идти через дверь.

Внутри здания действующим разрешено двигаться из одной зоны в другую при условии, что эти зоны соединены проходом. Расположение фигурки и планировка стен не имеют значения, если зоны соединяются проходом.



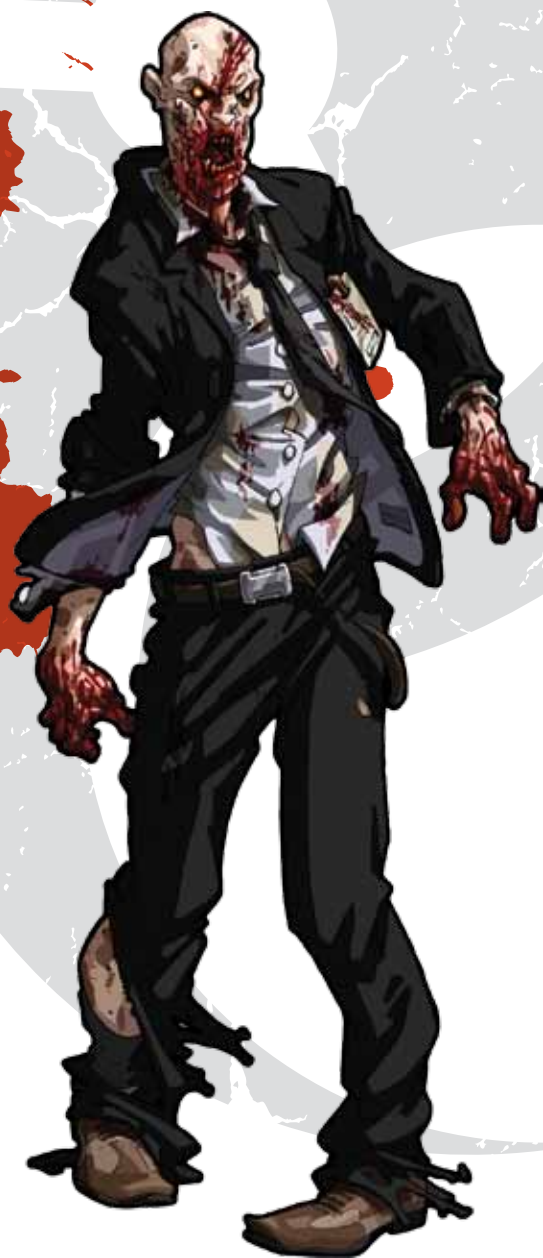
ШУМ

Стрельба и выламывание дверей создают шум, который привлекает зомби. От действия, в результате которого шумным оружием выламывается дверь и производится атака (см. врезку «Шумное оружие»), появляется жетон шума. Положите его в зону, где выживший совершил это действие. От одного действия может появиться лишь 1 жетон шума, и неважно, сколько игрок бросил кубиков или нанёс урона и было ли у него оружие в обеих руках. Каждая фигурка выжившего тоже считается за жетон шума. Ну да, вот не получается у них действовать по-тихому! После фазы зомби все жетоны шума необходимо убрать с поля.

ШУМНОЕ ОРУЖИЕ

ПРИМЕР: Нед взламывает дверь пожарным топором. Это громкий способ избавиться от двери — положите в эту зону жетон шума. Далее герой атакует зомби в своей зоне и валит его парой ударов. Пожарный топор — тихое оружие, так что жетон шума не кладётся. Однако в зоне и так два источника шума: жетон от взлома двери и сама фигурка Неда.

В другой зоне Эми совершает 3 дистанционные атаки двумя УЗИ. Хотя выжившая и бросала 6 кубиков, она получает в свою зону лишь 3 жетона шума — по одному за каждую дистанционную атаку. Жетоны остаются в том месте, где Эми создала шум. Они не переносятся, когда девушка двигается.



Многие карты вещей, например пожарный топор, монтировка или бензопила, позволяют вам как взламывать двери, так и уничтожать зомби.



Орудия, которые позволяют взламывать двери, помечены таким символом.



Орудия, которые позволяют убивать зомби, помечены таким символом.

Сочетание перечисленных символов с последующими символами определяет, производится ли шум, когда вы используете вещь для искоренения зомби или вышибания дверей.



Вещи с таким символом создают шум.



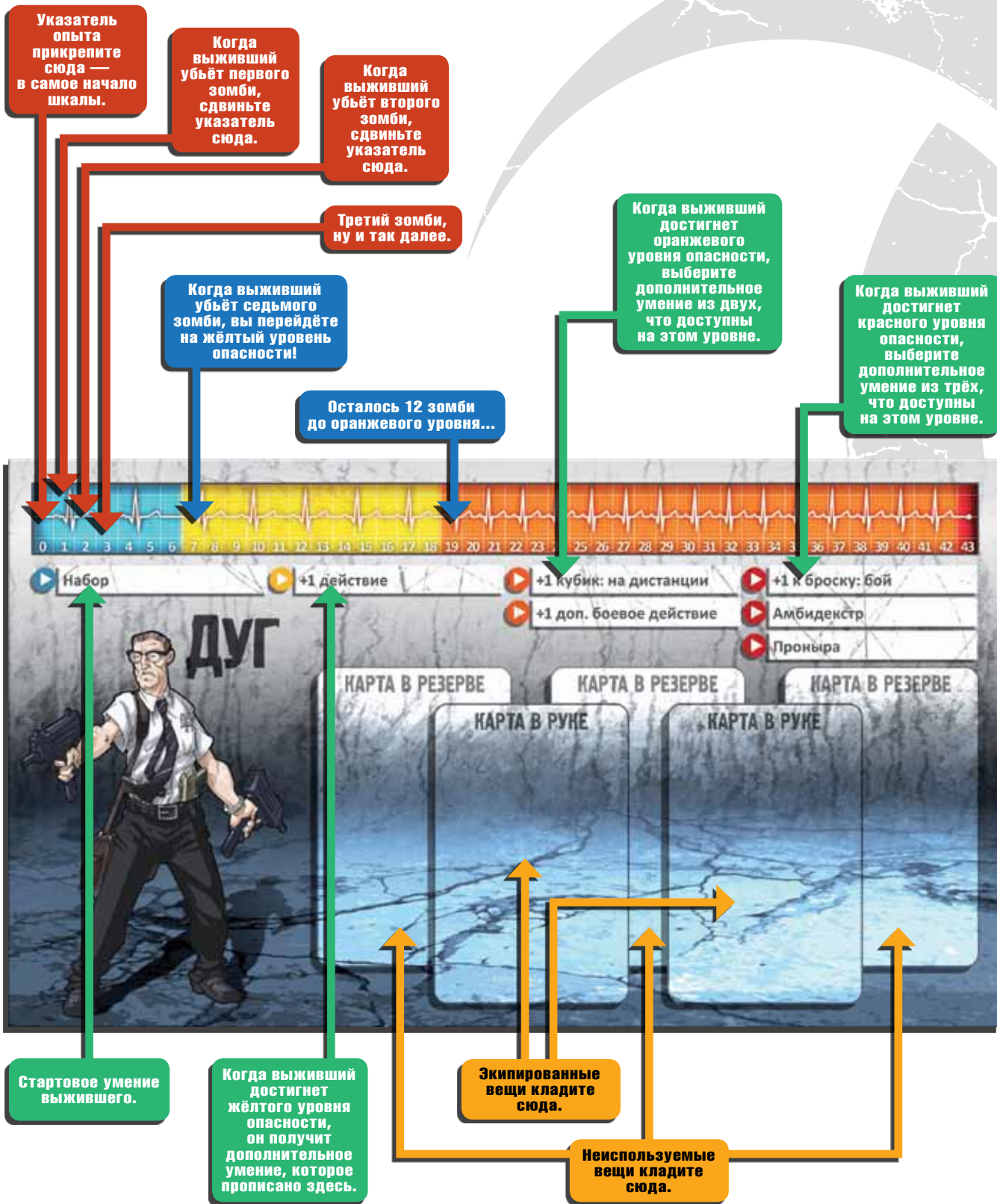
Вещи с таким символом бесшумны — не кладите на поле жетон шума после их использования.



ПРИМЕР 1: пожарным топором можно взламывать двери и убивать зомби. Если взломать им дверь, появится жетон шума. Если используете его в качестве оружия для устранения врага, жетон шума не появляется.

ПРИМЕР 2: бензопилой тоже можно взламывать двери и убивать зомби. Жетон шума появляется и когда вы открываете пилой дверь, и когда применяете её для шинковки зомби.





ОПЫТ, УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ И УМЕНИЯ

За каждого убитого зомби выживший получает очки опыта, а его указатель опыта двигается вправо по шкале опасности. За достижение целей некоторых миссий и уничтожение отродья начисляется больше опыта, чем обычно.

Существует 4 уровня опасности: синий, жёлтый, оранжевый и красный. Они символизируют количество появляющихся зомби — от мелких групп до настоящей лавины. И, поверьте, вы не хотите знать, что будет на красном уровне.

На каждом уровне опасности выживший обретает новое умение, которое способствует прохождению миссии (подробнее об умениях — на стр. 18). Список доступных умений расширяется по мере достижения более высоких уровней опасности. На красном уровне у вашего персонажа будет 4 умения.

Как только выживший получит 7 очков опыта, его уровень опасности станет жёлтым и он получит возможность совершать четвёртое действие. Он может воспользоваться этим немедленно и в каждый следующий ход. Другими словами, у него появится возможность каждый свой ход совершать дополнительное действие.

Как только выживший получит 19 очков опыта, его уровень опасности станет оранжевым и он сможет выбрать одно из двух умений, которые указаны в паспорте. Набрав 43 очка опыта, выживший достигает красного уровня опасности и выбирает одно из трёх умений, которые можно получить на этом уровне.

У накопления опыта есть обратная сторона. Когда берёте вызывающую появление зомби карту, вы обязаны прочитать текст, который соответствует уровню опасности у самого опытного выжившего.

ИНВЕНТАРЬ

Каждый выживший может нести 5 вещей. Однако экипировать и использовать в любой момент разрешено лишь 2 вещи — по одной в каждой руке. Чтобы применять некоторые виды оружия (например, для атаки или взлома двери), необходимо держать их в ячейке руки на паспорте выжившего. Зато такие вещи, как хоккейная маска, фонарь и карты «Много патронов», действуют, даже когда находятся в резервных ячейках. Если у вашего персонажа оказалось более 5 вещей, сбросьте лишние карты.

Сбрасывать карты из инвентаря для освобождения места можно в любой момент. Действия на это не расходуются.



ВИДЫ ЗОМБИ

Существует 4 разновидности зомби:



Ходок. Вонюч, гадок на вид и медлителен. За его убийство начисляется 1 очко опыта (сокращённо — ОО).



Толстяк. Здоровый, распухший и толстокожий. Завалить его — та ещё задачка. Оружие, которое наносит 1 ранение, неспособно повредить толстяку. Вообще! Чтобы его убить, вам потребуется оружие, наносящее 2 ранения. Каждый толстяк появляется на игровом поле в компании 2 ходоков, за исключением случаев, когда группа разделяется (см. «Фаза зомби» на стр. 12). За убийство толстяка начисляется 1 очко опыта.



Отродье. Мутировавшее до неузнаваемости существо — ночной кошмар любого выжившего. Это чудовище можно убить лишь оружием, которое наносит 3 ранения или больше. Метко брошенный коктейль Молотова как раз подойдёт, поскольку уничтожает всё в зоне поражения. К счастью, на игровом поле может находиться лишь 1 отродье. Если на поле должно появиться ещё одно отродье, замените его на толстяка с двумя ходоками. Отродье появляется на поле в гордом одиночестве. Возможно, оно просто съедает друзей-ходоков. За убийство отродья начисляется 5 очков опыта.



Бегун. Эти ребята почему-то гиперактивны и двигаются вдвое быстрее ходоков. В свою активацию бегун может совершить 2 действия, в то время как другие зомби способны лишь на 1 действие. За убийство бегуна начисляется 1 очко опыта.



#6 ФАЗА ИГРОКОВ

Начиная с обладателя жетона первого игрока, каждый участник игры по очереди в произвольном порядке активирует каждого своего выжившего. На синем уровне опасности выживший способен выполнить 3 действия. Количество действий увеличивается до 4, когда выживший достигает жёлтого уровня опасности.

У некоторых выживших уже на синем уровне опасности есть дополнительное действие. Любые дополнительные действия не учитываются при подсчёте доступных выжившему действий.

ПРИМЕР: в свой ход Эми потратила дополнительное действие на перемещение. У неё по-прежнему есть 3 действия, которые разрешено использовать в этот ход.

Действия могут быть следующими:

ДВИЖЕНИЕ

Выживший двигается из одной зоны игрового поля в другую, но не может пройти сквозь внешние стены зданий и запертые двери. Чтобы покинуть зону, где есть зомби, выживший обязан дополнительно потратить по 1 действию за каждого стоящего с ним зомби. Движение выжившего прерывается, когда он попадает в зону с зомби, даже если у него есть умение, позволяющее за 1 действие двигаться через несколько зон.

ПРИМЕР 1: Нед находится в зоне с двумя ходами. Чтобы её покинуть, он тратит 1 действие на движение, а затем — ещё 2 действия (за каждого хода). Таким образом, он лишается 3 действий. Если бы в зоне находилось 3 зомби, Неду бы потребовалось 4 действия, чтобы переместиться в другую зону.

ПРИМЕР 2: в соседней с Вандой зоне находится зомби. Когда Ванда двигается, её перемещение завершается именно в той зоне, где есть зомби. И это несмотря на то, что умение Ванды «2 зоны за 1 движение» позволяет ей перемещаться на 2 зоны.

ОБЫСК

Обыскивать можно только зоны внутри зданий и только если в этих зонах нет зомби. Игрок берёт карту из колоды вещей. Затем он может её либо поместить в инвентарь выжившего, либо немедленно сбросить. Выживший способен проводить только 1 обыск за ход, даже если тратит на него дополнительное (бесплатное) действие. После обыска выжившему разрешено свободно упорядочить вещи в инвентаре. Однако меняться вещами с другими выжившими ему запрещено, поскольку это уже другое действие.

Карты вещей можно сбрасывать в любое время без затраты действия, чтобы освободить место в инвентаре для других карт.

Если колода вещей иссякла, перемешайте сброшенные карты — кроме карт ранений, сковородок, коктейлей Молотова и пимпмобилей (мамашиного обрез и «Злых близнецов») — и составьте из них новую колоду.

ОСОБЫЙ СЛУЧАЙ: МАШИНЫ. Вы можете обыскивать машину, пока выживший находится с ней в одной зоне, где нет зомби.

- Вам разрешено обыскать пимпмобиль лишь 1 раз за игру. Там находятся либо мамашин обрез, либо «Злые близнецы» (выбор осуществляется случайным образом). В некоторых миссиях есть несколько пимпмобилей. Тогда найти в них можно лишь то оружие, которое ещё не было найдено. Если ничего уже нет... Ну, значит нет.
- Полицейские машины разрешено обыскивать несколько раз за игру. Вытаскивайте карты до тех пор, пока не найдёте оружие. Все вытасканные карты, кроме карты оружия, сбросьте. Если взяли карту «А-а-а!», это ведёт к появлению ходка и прерывает обыск.

ВЗЛОМ ДВЕРИ

Двери обычно заперты, и выживший неспособен их открыть, если не располагает оружием ближнего боя, на карте которого изображен символ «Взлом дверей».



Не забудьте положить жетон шума в соответствующую зону, если выживший применяет шумное оружие (см. «Шумное оружие» на стр. 7).

Когда игроки впервые открывают вход в здание, они сразу обнаруживают всех зомби в каждой комнате этого здания. Одно здание может занимать несколько фрагментов поля и включает в себя все комнаты, связанные проходами. В любом порядке выбирайте одну за одной зоны этого здания и для каждой берите карту зомби. Поместите соответствующее количество зомби нужного типа в выбранную зону (см. «Появление зомби» на стр. 13). Если вы взяли карту дополнительной активации или карту люка, немедленно выполните указанное на карте действие, не помещая при этом зомби в выбранную зону.

Некоторые игровые эффекты, вроде умения «Запирание», позволяют опять запереть взломанные двери. Если их затем снова откроют, это не приведёт к появлению новых зомби.



БЛИЖНИЙ БОЙ

Выживший применяет оружие ближнего боя, которое держит в руках, чтобы атаковать зомби в своей зоне (см. «Сражения» на стр. 15). В правилах и на компонентах игры для обозначения ближнего боя и соответствующего оружия также используется термин «близко».

ЗАЛЕЗАНИЕ В МАШИНУ, ВЫЛЕЗАНИЕ ИЗ МАШИНЫ

Выживший способен залезть в находящуюся в его зоне машину и вылезти из неё. Залезть в машину разрешено только при соблюдении двух условий: в этой зоне не должно быть зомби, а также водительское кресло или одно из трёх пассажирских мест должно быть свободно, чтобы его смог занять персонаж игрока. На вылезание из машины никаких ограничений нет.

СМЕНА МЕСТ В МАШИНЕ

Выживший освобождает занимаемое место и перемещается на другое свободное место машины, в которой находится. Если в машине больше нет свободных мест, пересаживаться нельзя.

ВОЖДЕНИЕ МАШИН

Машину разрешено водить, только если это прописано в условиях миссии. Выживший, который находится на водительском месте, может переместить машину на одну или две зоны улицы за каждое своё действие. Вождение не считается движением — на него не распространяются соответствующие модификаторы, вроде дополнительного движения или увеличения дальности движения. Не распространяются на него и соответствующие ограничения — персонажу на машине разрешено покинуть зону, в которой есть зомби, без необходимости тратить дополнительные действия. Машина наносит ранения всем, кто находится в зоне, через которую она движется (см. «Сражения — атака машиной» на стр. 17). Внутри зданий на машинах въезжать запрещено.

ВЗЯТЬ ИЛИ АКТИВИРОВАТЬ ЦЕЛЬ

Выживший берёт жетон цели или активирует объект в этой же зоне. Все игровые эффекты изложены в описании миссии.

ПОШУМЕТЬ КАК СЛЕДУЕТ!

Выживший нарочно издаёт шум, чтобы привлечь зомби. Положите в зону 1 жетон шума.

НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ

Выживший не совершает действий и досрочно завершает ход. Все непотраченные действия сгорают.

УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ И ОБМЕН ВЕЩАМИ С ДРУГИМ ВЫЖИВШИМ

Потратив 1 действие, выживший может упорядочить карты в своём инвентаре любым способом. Одновременно выживший может обменяться любым количеством карт с другим выжившим (но только с одним), который находится с ним в одной зоне. Тот другой выживший может упорядочить карты в собственном инвентаре без затраты действия.

БОЙ НА ДИСТАНЦИИ

Выживший применяет оружие дистанционного боя, которое держит в руках, чтобы подстрелить зомби на расстоянии, указанном на карте этого оружия (см. «Сражения» на стр. 15).

#7 ФАЗА ЗОМБИ

Когда игроки задействовали всех выживших, в игру вступают зомби. Ими никто не управляет: они делают всё сами.

ШАГ 1 — АКТИВАЦИЯ

Каждый зомби активируется и тратит действие на движение или атаку, в зависимости от ситуации. Первым делом выполняются атаки, только затем — движение. Однако помните, что за 1 действие зомби способен провести лишь 1 атаку или совершить 1 движение.

АТАКА

Каждый зомби атакует выжившего, находящегося с ним в одной зоне. Атака зомби всегда считается успешной и не подразумевает броска кубиков. Она лишает выжившего 1 карты из инвентаря, если таковые у него есть. Игрок, который управляет этим выжившим, сбрасывает любую карту вещи. Взамен её выживший получает карту ранения. При упорядочивании инвентаря персонажа игроку разрешено перекладывать карту ранения как обычную карту вещи. Однако игрок не может её сбросить или обменять, плюс она уменьшает количество вещей, которые способен нести выживший. Как только выживший получает 2 карты ранений, он считается убитым, а его вещи отправляются в сброс. Если в зоне гибели есть другие выжившие, игроки любым способом распределяют между собой оставшиеся карты ранений. А вы как думали? Работать сообща — значит разделять с ближним его боль и страдания.

ПРИМЕР: активированный ходок в зоне с двумя выжившими нанёс 1 ранение. Игроки выбирают, кто из выживших получит карту ранения и потеряет какую-то вещь. Они, например, могут отдать карту выжившему, чей инвентарь пуст. Или же, по воле игроков, карта достанется выжившему с 1 ранением: нечего бедняге мучаться.

Неистовый жор! Зомби нападают группами. Если зомби атакует выжившего в своей зоне, все прочие активированные зомби в этой же зоне присоединяются к нападению. Даже если наносимых ими ранений окажется больше, чем необходимо для убийства выжившего.

ПРИМЕР: в зону с 7 ходоками попали 2 выживших. Чтобы уничтожить несчастных жертв, достаточно и 4 ходоков, но все 7 зомби тратят свои действия на нападение. Шведский стол заказывали?

ДВИЖЕНИЕ

Неатаковавший зомби тратит действие на перемещение по игровому полю к своим жертвам в соответствии со следующими правилами:

- Если он видит выжившего, то движется к нему.
- Если он видит выживших в различных зонах, то движется к самой шумной группе, независимо от расстояния. Помните: каждый выживший равноценен 1 жетону шума.
- Если он никого не видит, то движется к зоне с наибольшим количеством жетонов шума, проход к которой свободен.
- Если он никого не видит, а свободных проходов к выжившим нет, зомби движется к самой шумной зоне, как если бы все двери были взломаны. Однако запертые двери по-прежнему их останавливают.

Зомби всегда перемещаются по кратчайшему маршруту к точке назначения. Если таких коротких маршрутов несколько, зомби разделяются на равные группы и следуют по всем возможным маршрутам. Они разделяются и в том случае, если в нескольких зонах лежит одинаковое количество жетонов шума. При необходимости добавьте на игровое поле ещё зомби, чтобы после разделения в группах было одинаковое количество зомби каждого типа.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ РАЗДЕЛЕНИЯ ГРУПП ЗОМБИ:

- Отродье никогда не разделяется. По какому маршруту оно пойдёт, решают игроки.
- Если для создания одинаковых групп после разделения вам не хватает зомби, каждый зомби соответствующего типа немедленно получает дополнительную активацию (см. «Если закончились фигурки» на стр. 14).
- Толстяки не получают себе в компанию ходоков при разделении.

ПРИМЕР: группа из 4 ходоков, 1 толстяка и 3 бегунов движется к группе выживших. Зомби могут пойти по двум маршрутам одинаковой длины, так что они разделяются на группы. Два ходока идут одним путём, другие два — вторым. Толстяк присоединяется к двум ходокам. Затем на поле нужно поставить второго толстяка, который пойдёт с другой группой, только не добавляйте к нему в компанию ходоков. Два бегуна идут с первой группой, а третий — со второй группой. На поле нужно поставить ещё 1 бегуна для второй группы. Кажется, шансы выживших слегка уменьшились.

БЕГУНЫ

Это особенные зомби, поскольку они могут совершить 2 действия за ход. Как только все зомби, включая бегунов, пройдут фазу активации и выполнят первое действие, бегуны активируются снова и выполняют второе действие для атаки выживших в своей зоне или движения, если атаковать некого.

ПРИМЕР 1: в начале фазы зомби группа из 3 бегунов и 1 толстяка находится на расстоянии 1 зоны от выжившего. Поскольку в своей зоне атаковать им некого, зомби совершают первое действие, чтобы переместиться в зону с выжившим. Затем бегуны совершают второе действие. Они теперь находятся в одной зоне с выжившим, поэтому атакуют. Каждый бегун наносит 1 ранение, и выживший гибнет.

ПРИМЕР 2: бегун оказался в одной зоне с выжившим, а ходок — в соседней зоне. Первым действием бегун атакует выжившего и наносит 1 ранение, а ходок перемещается в их зону, поскольку видит выжившего. Затем бегун совершает второе действие — снова атакует и убивает выжившего.

ПРИМЕР 3: выживший находится в одной зоне с 3 ходками, 2 толстяками и 2 бегунами. Все зомби атакуют и наносят 7 ранений. Выжившему хватило бы и 2, но остальные пять наносятся в любом случае без дальнейших последствий. Ни один зомби не движется, поскольку все они атаковали. Затем бегуны выполняют второе действие. Нападать им не на кого, так что они перемещаются на 1 зону в сторону самой шумной зоны.

ШАГ 2 — ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

В описании миссий указаны места, где появляются зомби в конце каждого хода. Это — зоны появления. Укажите на зону появления и раскройте верхнюю карту зомби. Прочитайте строчку, которая соответствует цвету текущего уровня опасности у самого опытного из живых персонажей (синий, жёлтый, оранжевый или красный). Поместите на поле указанное количество зомби соответствующего вида. Повторите эту схему действий для каждой зоны появления. Начинайте всегда с одной зоны и двигайтесь по часовой стрелке.

ПРИМЕЧАНИЕ: каждый толстяк появляется на игровом поле в сопровождении 2 ходков, но если вы добавляете его при разделении групп зомби, это правило не действует.

Когда иссякнет колода зомби, перемешайте все сброшенные карты и составьте новую.

ПРИМЕР: у Ванды 5 очков опыта, то есть она на синем уровне опасности. У Дуга 12 очков — он на жёлтом уровне. Чтобы определить, сколько зомби появляется в каждый ход, прочитайте строчку на карте, которая соответствует жёлтому уровню опасности Дуга.

Если хотя бы один выживший достиг красного уровня опасности, прочтите это. 5 ходков! Мозги-и-и...

Если самый опытный выживший достиг жёлтого уровня опасности и вам досталась эта карта, появятся 2 бегуна.

Если все выжившие — на синем уровне опасности, прочтите это. Фух, никого!



Существуют два особых случая: карта дополнительной активации и карта люка.

На жёлтом, оранжевом и красном уровнях опасности все бегуны немедленно активируются.

В ходе этой активации они, как обычно, выполняют 2 действия.

На синем уровне опасности ничего не происходит.



Когда вы берёте и вскрываете карту дополнительной активации, в соответствующей зоне не появляются зомби. Вместо этого все зомби указанного типа получают дополнительный ход. Обратите внимание, что на синем уровне опасности эффекты таких карт не вступают в силу.



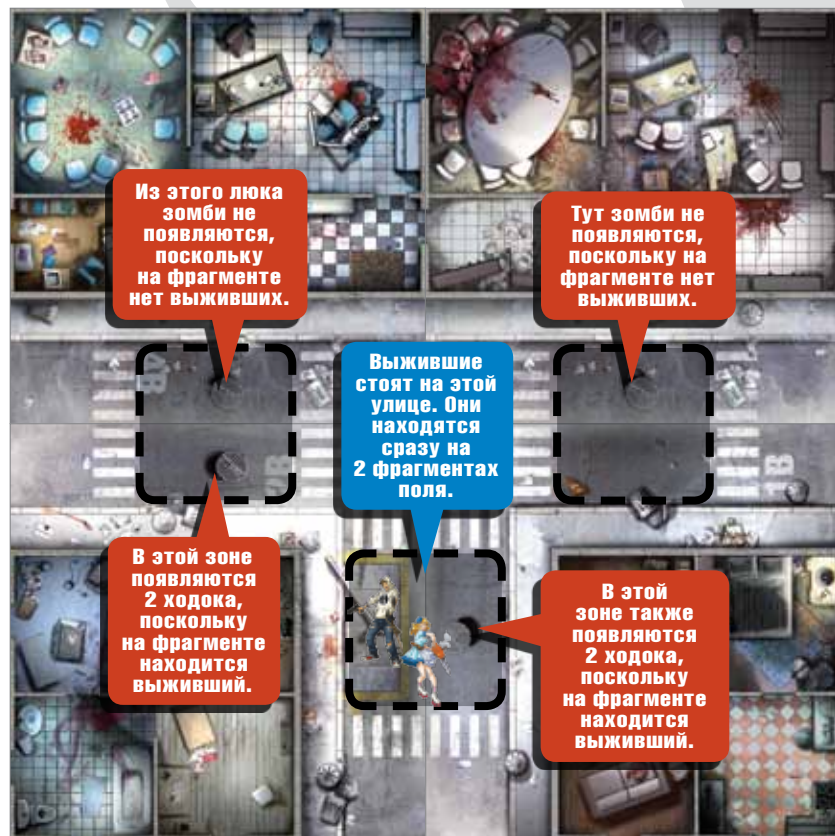
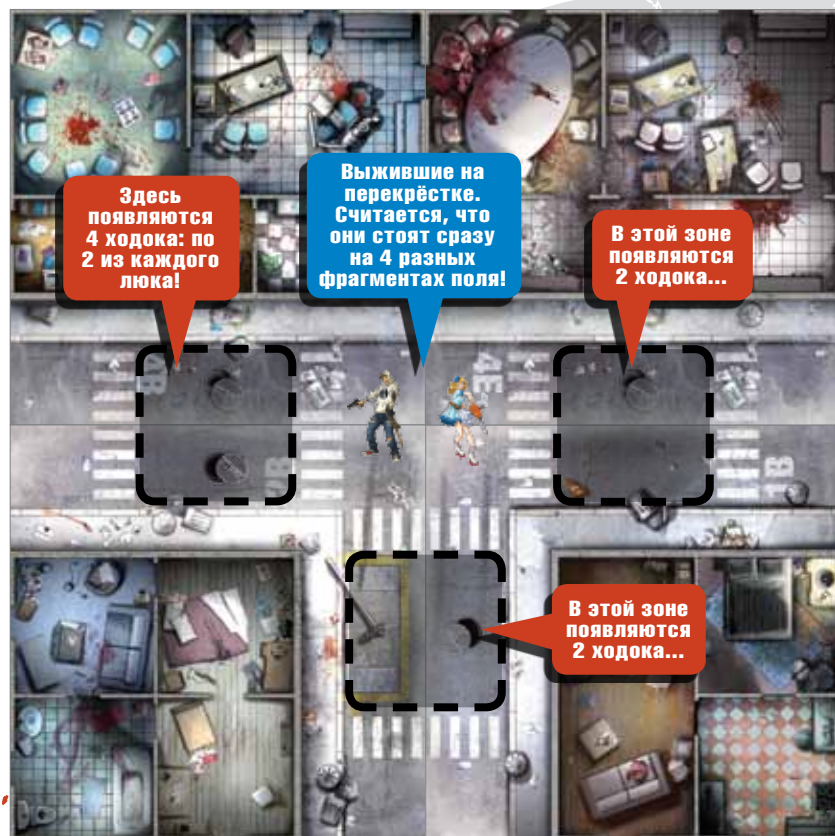
Самый опытный выживший достиг жёлтого уровня опасности: поставьте по 2 ходока у канализационных люков.

Когда вы раскрываете карту люка, в зоны появления зомби не добавляются. Вместо этого поместите указанное количество зомби нужного типа в каждую зону, где на карте изображён канализационный люк. Или же поместите их на каждый фрагмент поля, где находится хотя бы один выживший. Зомби никогда не появляются из люков на фрагментах поля, где нет выживших.

ПРИМЕЧАНИЕ: общий уровень опасности задаёт выживший, который находится в игре и достиг самого высокого, по сравнению с другими выжившими, уровня опасности. Если его убивают, общий уровень опасности падает и доходит до уровня опасности следующего самого опытного выжившего.

ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ ФИГУРКИ

В коробке «Зомбицида» хватит зомби, чтобы заполнить целый город. Однако игроки всё-таки могут столкнуться с нехваткой фигурок определённого типа, например при разделении группы зомби, наполнении здания или появлении зомби на поле. В этом случае необходимо поставить всех оставшихся в запасе зомби (если таковые есть) на поле. После этого все зомби соответствующего типа немедленно получают дополнительную активацию.



#8 СРАЖЕНИЯ

ДЛЯ ОБЕИХ РУК: если у вас по пистолету в каждой руке, можете за одно действие использовать оба при условии, что целитесь в одну зону.

ШУМНЫЙ: при использовании создаёт шум (один жетон). Оружие в обеих руках за 1 действие производит лишь 1 жетон шума.

ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ: минимальное и максимальное количество зон, на которых эффективно оружие. «0» означает, что оружие предназначено только для рукопашной (ближний бой).

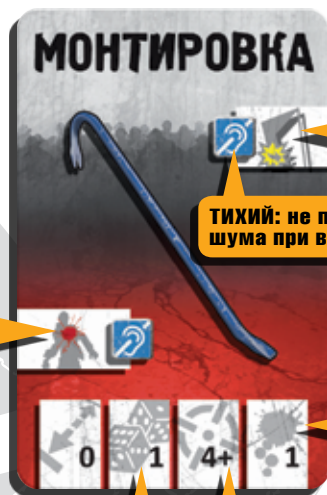


КУБИКИ: потратив действие на применение оружия, бросьте столько кубиков, сколько указано здесь.

ТОЧНОСТЬ: если при броске выпал результат, который равен этому значению или превосходит его, бросок считается успешным. При меньшем результате бросок считается неудачным.

ТИХИЙ: при использовании не создаёт шума.

УРОН: количество ранений, которые получает цель при удачном броске кубиков. Чтобы ликвидировать толстяка, требуется нанести ему 2 ранения. Чтобы ликвидировать отродье, требуется нанести ему 3 ранения.



ВЗЛАМЫВАЕТ ДВЕРИ: может быть использован для взлома запертых дверей.

ТИХИЙ: не производит жетон шума при взломе дверей.

УРОН: количество ранений, которое получает цель при удачном броске кубиков. Чтобы ликвидировать толстяка, требуется нанести ему 2 ранения. Чтобы ликвидировать отродье, требуется нанести ему 3 ранения.

КУБИКИ: потратив действие на применение оружия, бросьте столько кубиков, сколько указано здесь.

ТОЧНОСТЬ: если при броске выпал результат, который равен этому значению или превосходит его, бросок считается успешным. При меньшем результате бросок считается неудачным.

Когда выживший совершает боевое действие, бросьте столько кубиков, сколько указано на карте используемого оружия. Если у выжившего в каждой руке одинаковое оружие с символом «Для обеих рук», ему разрешено за 1 боевое действие использовать сразу оба оружия. Помните, что всё оружие должно быть нацелено в одну зону.

ПРИМЕРЫ: в руках у Дуга 2 УЗИ. На карте УЗИ изображён символ «Для обеих рук», так что за 1 боевое действие Дуг способен выстрелить из обоих стволов. Это позволяет ему бросить 6 кубиков за раз, ведь указанное на карте УЗИ число кубиков равно 3!

У Ванды 2 мачете. Она способна атаковать сразу обоими, так что ей разрешено бросить 2 кубика за каждое боевое действие.

Результат броска кубиков, который равен значению точности на карте оружия или превосходит его, считается за попадание в цель. Количество нанесённых одной цели ранений при попадании соответствует значению урона на карте оружия. Ходоки и бегуны умирают после 1 ранения. Чтобы завалить толстяка, необходимо оружие, которое наносит 2 и более ранений. Отродье можно уничтожить лишь оружием, которое наносит 3 ранения, или коктейлем Молотова. Неважно, сколько попаданий вы сделаете из оружия, которое наносит 1 ранение. Толстяк и отродье всё это выдержат и даже не поморщатся.

ПРИМЕР: Дуг разрядил 2 УЗИ в 3 ходоков, которые охраняли толстяка, и добился 5 попаданий. Первые 3 с лёгкостью вынесли ходоков. Увы, 2 оставшихся выстрела попали в толстяка без каких-либо последствий, так как УЗИ наносит лишь 1 ранение.

На помощь спешит Ванда с мачете. Она попадает лишь 1 раз, но мачете наносит 2 ранения, а этого вполне достаточно, чтобы порубить толстяка в капусту!

Если бы вместо толстяка стояли 2 бегуна, 1 попадание мачете не убило бы обоих. Каждое попадание может устранить лишь 1 цель. Дополнительные ранения к другим целям не применяются.

БЛИЖНИЙ БОЙ

В паспортах выживших и на различных картах ближний бой, а также предназначенное для него оружие обозначаются термином «близко». Персонаж с оружием ближнего боя (дальнобойность — «0») может атаковать зомби в своей зоне. Выпавший на кубиках результат, который равен значению точности на карте оружия или превосходит его, считается за попадание по цели. Игрок любым образом распределяет свои попадания между целями в зоне.

ПРИМЕР: Ванда атакует ходока, бегуна и толстяка двумя мачете. На кубиках у неё выпадает 8 и 8, что означает 2 попадания. Она решает зарубить толстяка и отрезать голову бегуну. Ходока, наименее опасного противника, Ванда оставляет на следующее действие. Хотя Нед находится в той же зоне, атаки Ванды ему вреда не причиняют.

ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ



В паспортах выживших и на различных картах дистанционный бой, а также предназначенное для него оружие обозначаются термином «на дистанции». Персонаж с оружием дистанционного боя (с дальнобойностью от «1» и выше) может стрелять по целям в зоне, которую видит (см. «Поле видимости» на стр. 5). Расстояние до этой зоны не должно превосходить значение дальнобойности на карте оружия.

ПОМНИТЕ: внутри здания прямая видимость ограничена зонами, которые объединены проходами, и не может превышать 1 зоны.

ОБЗОР ПАСПОРТА ВЫЖИВШЕГО

18 ОЧКОВ ОПЫТА

Нед находится на жёлтом уровне опасности. Ещё 1 очко опыта, и он достигнет оранжевого уровня. Как только это произойдёт, игроку придётся выбрать одно из 2 новых умений.

The screenshot shows Ned's passport with a health bar at the top (0-41) and an experience level indicator (yellow/orange). Below are various items and abilities:

- ВИНТОВКА** (Rifle): 1-3, 1, 3+, 1
- ОПТИКА** (Optic)
- ПОЖАРНЫЙ ТОПОР** (Fire Axe): 0, 1, 4+, 2
- БЕНЗИН** (Gasoline)
- ХОККЕЙНАЯ МАСКА** (Hockey Mask)
- РАНЕНИЕ** (Wound)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЕЩИ (В РЕЗЕРВЕ)
По ходу игры Неда ранили. Карта ранения занимает ячейку вещи. Ещё одна рана — и Неда крышка. К счастью, он нашёл хоккейную маску: её можно сбросить, чтобы предотвратить следующее ранение. У Неда есть канистра бензина — если совместить её с бутылкой, получится коктейль Молотова. Ну давай, отродье, покажись — будем зажигать!

ЭКИПИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ
Снайперская винтовка и пожарный топор. Совместив винтовку с прицелом, Нед получил бесценную снайперскую винтовку — незаменимое средство для отстрела бегунов в толпах ходоков. Наносящий 2 ранения топор в другой руке позволяет Неду взламывать как запертые двери, так и черепа толстяков.

УЛУЧШЕННОЕ ОРУЖИЕ: СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА И КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА

Расстояние, на котором эффективно оружие дистанционного боя (то есть на сколько зон оно стреляет), соответствует значению дальности на карте этого оружия. Первое значение показывает минимальное расстояние. Если зона находится ближе, стрелять по ней нельзя. В большинстве случаев минимальная дистанция равна «0» — выживший может стрелять по целям в зоне, где находится сам. Второе значение показывает максимальное расстояние. За его пределы оружие стрелять не может.







ПРИМЕР: дальность винтовки — 1–3. Это значит, что стреляет она на 3 зоны, но в той же зоне, где жмёт на спусковой крючок её владелец, применять винтовку нельзя. Дальность УЗИ — 0–1. Это значит, что выживший может стрелять по целям в своей или соседней зонах.






Когда выбираете зону для стрельбы, не принимайте в расчёт тех, кто находится на линии огня между вами и целью. Выстрел не повредит ни другим выжившим, ни зомби, находящимся в зонах, через которые пролетят пули.

При использовании оружия дистанционного боя стрелок не выбирает цели, в которые попадает за счёт успешных бросков кубиков. Попадания распределяются между персонажами в выбранной для стрельбы зоне по следующему списку важности:

- 1 — выжившие (кроме стрелка)
- 2 — ходоки
- 3 — толстяки и отродья
- 4 — бегуны

Попадания приписываются целям с наибольшей важностью до их уничтожения. Затем идут цели следующего пункта важности, тоже до полного уничтожения — и так далее.

ПРИМЕР: в зоне Дуга находятся Нед, 4 ходока, 1 толстяк и 2 бегуна. Дуг осознаёт, что станет ужином для зомби, но хочет продать свою жизнь подороже! Он бросает 6 кубиков — 3 за каждый УЗИ. Он получает результаты:      и . УЗИ попадает в цель при результатах 5 или 6. Значит, Дуг попадает 5 раз: 2 в Неда, что убивает его (с такими-то друзьями...), оставшиеся — в ходоков.

Дуг снова стреляет и получает результаты:      — ещё 3 попадания. Последний ходок убит, но остальные выстрелы не причиняют никакого вреда толстяку, который загоразивает 2 бегунов. Чтобы уничтожить бегунов, нужно либо стрелять из снайперской винтовки, либо атаковать оружием ближнего боя, которое позволяет игроку распределять попадания.

ВАЖНО: если в выжившего попадают из оружия, которое наносит 2 ранения, он умирает.

Некоторые карты вещей можно комбинировать для создания более мощного оружия. Возьмите 2 нужные карты (они должны быть в инвентаре выжившего) и совместите их. Действия на это не тратится, а новое оружие занимает всего одну ячейку в инвентаре. После совмещения карт выживший может немедленно экипировать новое оружие.

Снайперская винтовка: чтобы её получить, совместите винтовку и оптику. Положите карту оптики под карту винтовки. Теперь вы можете выбирать цели при стрельбе из винтовки.




Коктейль Молотова: чтобы его получить, сбросьте карту бутылки и канистру бензина. Для использования коктейля не требуется ни бросать кубики, ни учитывать значения точности и урона. Нужно лишь произвести боевое действие на дистанции. Коктейль уничтожает всё в зоне, куда его швырнули, — в том числе отродье и выживших. Применив коктейль Молотова, сбросьте его карту — ячейка в инвентаре окажется пустой.

ПЕРЕЗАРЯДКА!

Большинство видов оружия можно использовать постоянно. Однако некоторые вроде обреза требуют перезарядки между выстрелами, если хотите выстрелить несколько раз за ход. На перезарядку тратится 1 действие. В конечной фазе хода такое оружие перезарядается бесплатно — в начале следующего хода оно в полной боеготовности. Если из такого оружия выстрелить, а затем передать его другому выжившему без перезарядки, получатель должен будет сам его перезарядить для выстрела. Если в обеих руках у выжившего одинаковое оружие, которое требует перезарядки, это можно сделать, потратив лишь 1 действие.

АТАКА МАШИНОЙ

Когда выживший на водительском месте тратит действие для перемещения машины, она давит всех персонажей в зоне, откуда выезжает, и в каждой зоне, через которую движется. Игрок, управляющий водителем, бросает 1 кубик за каждую фигурку в зоне, которую машина покидает, через которую движется и в которую приезжает (за исключением выживших внутри машины).

Результаты бросков   или  считаются попаданиями и наносят по 1 ранению, так что переехать толстяка и отродье не получится. Распределите эти попадания в соответствии со списком важности, как и в случае с атаками на дистанции (см. предыдущую колонку): сначала выжившие (за исключением тех, что в машине), затем ходоки, потом толстяки с отродьями и, наконец, бегуны.

Все угодившие под раздачу выжившие должны умереть прежде, чем попадания будут распределены между ходоками. Опыт за убийство всех зомби таким образом получает водитель.

Выжившие могут проводить дистанционные и ближние атаки изнутри машины без каких-либо изменений правил боя. Машины не дают находящимся внутри никакой защиты против обычных атак зомби или атак других выживших.

ПРИМЕР: Фил управляет машиной, а Эми сидит на месте пассажира. В одной зоне с ними (зона 1) находится 1 ходок, 3 бегуна и Джош, у которого нет ранений. Из-за зомби Джош не смог попасть в машину. В соседней зоне (зона 2) находится 1 ходок, 1 толстяк и 2 бегуна. В следующей зоне (зона 3) бродит 6 ходоков. Фил тратит 1 действие, чтобы переместить машину из зоны 1 в зону 3 через зону 2.

Для зоны 1 он бросает 5 кубиков и получает 4 попадания. Из них 2 получает Джош и гибнет. Также умирают 1 ходок и 1 бегун.

Для зоны 2 он бросает 4 кубика и получает 3 попадания. Ходок уничтожен, но оставшиеся попадания толстяк принял на себя без каких-то последствий.

Для зоны 3 он бросает 6 кубиков и получает 3 попадания. В результате трёх ходоков раскатывает по асфальту. Фил тратит ещё 1 действие, чтобы переместить машину туда-сюда между зонами 2 и 3.

Для зоны 3 он бросает 3 кубика, получает 2 попадания и убивает 2 ходоков.

Для зоны 2 он мог бы бросить 3 кубика, но смысла в этом нет, поскольку атаки не причинят вреда толстяку, который закрывает собой бегунов.

Для зоны 3 он бросает ещё 1 кубик, получает 1 попадание и зачищает всю зону.



#9 УМЕНИЯ

У каждого выжившего — свой набор умений, эффекты которых изложены в этом параграфе. В случае расхождения с основными правилами приоритетны правила умений.

Персонажи этого комплекта «Зомбицида» не обладают рядом перечисленных умений. Кое-что отложено для выживших, которые появятся в будущем. Впрочем, можете сами придумать героев и опробовать на них эти умения.

Эффекты перечисленных умений или бонусов вступают в силу немедленно. Применять их можно в тот же ход, в который вы их получили. То есть, если в результате действия уровень выжившего повысился и он приобрёл новое умение, это умение можно использовать сразу, но только в случае, если у персонажа ещё остались действия. Либо он может воспользоваться дополнительным действием, которые предоставляет ему новое умение.

+ 1 дальнобойность — дальнобойность оружия дистанционного боя (в руках выжившего) увеличивается на 1.

+ 1 действие — у выжившего есть дополнительное действие, которое он может потратить как заблагорассудится.

+ 1 доп. боевое действие — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на ближний или дистанционный бой.

+ 1 доп. движение — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на движение.

+ 1 доп. обыск — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на обыск. Помните, что обыск можно осуществить только 1 раз за ход одним выжившим.

+ 1 зона за 1 движение — за каждое движение по игровому полю выживший может переместиться на 1 зону дальше.

+ 1 к броску: близко — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение действия с оружием ближнего боя. Максимальное значение всегда равно 6.

+ 1 к броску: бой — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение боевого действия (ближняя атака или дистанционная). Максимальное значение всегда равно 6.

+ 1 к броску: на дистанции — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение действия с оружием дистанционного боя. Максимальное значение всегда равно 6.

+ 1 кубик: близко — при выполнении действия с оружием ближнего боя выживший бросает на 1 кубик больше. Если оружие ближнего боя у выжившего в обеих руках, он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего + 2 кубика.

+ 1 кубик: бой — при выполнении действия с оружием выживший бросает на 1 кубик больше. Если оружие у выжившего в обеих руках, он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего + 2 кубика.





+ 1 кубик: на дистанции — при выполнении действия с оружием дистанционного боя выживший бросает на 1 кубик больше. Если оружие дистанционного боя у выжившего в обеих руках, он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего + 2 кубика.

+ 1 урон: [тип] — выживший получает бонус «+1 урон» к выбранному типу боевого действия (ближняя атака или дистанционная).

1 переброс за ход — 1 раз за ход вы можете перебросить все кубики, которые определяют действие выжившего. Новый результат заменяет предыдущий. Это умение дополняет свойство вещей, которое позволяет перебрасывать кубики.

2 зоны за 1 движение — когда выживший тратит 1 действие на движение, он может переместиться не только на 1 зону, но и на 2.

2 коктейля лучше, чем 1 — при создании коктейля Молотова выживший получает 2 карты вместо одной.



Амбидекстр — выживший способен использовать любое оружие для ближнего или дистанционного боя, как если бы на нём были символы «Для обеих рук»:    



Зажми нос — этим умением можно воспользоваться 1 раз за ход. Выживший получает дополнительное действие обыска в зоне, если он в тот же ход уничтожил зомби (даже снаружи здания). Это действие разрешено потратить только на обыск. Помните, что обыск можно осуществить только 1 раз за ход одним выжившим.

Запасливый — выживший способен нести дополнительную карту вещи в резерве своего инвентаря.

Запирание — выживший может потратить 1 действие, чтобы снова запереть взломанную дверь. В случае её повторного взлома зомби не появляются.

Крепыш — в каждую фазу зомби выживший не получает ранений от первой атаки одного зомби.






Лучший стрелок — выживший с этим умением способен использовать любое оружие дистанционного боя, как если бы на нём были символы «Для обеих рук»:  

Мастер меча — выживший с этим умением способен использовать любое оружие ближнего боя, как если бы на нём были символы «Для обеих рук»:  

Медик — 1 раз за ход выживший может без затраты действия снять 1 карту ранения с другого выжившего, который находится в той же зоне. Лечить можно и самого себя.

Начинает с [вещь] — выживший начинает игру с указанным оружием. Соответствующую карту нужно положить в его инвентарь во время подготовки к партии.

Ниндзя — выживший не издаёт шума. Вообще. Его фигурка не считается за жетон шума. И когда он использует вещи или умения, жетоны шума не появляются! Выживший может не применять это умение, если вдруг захочет пошуметь.

Полный набор! — когда выживший проводит обыск и берёт карту оружия с символом «Для обеих рук» (    ), он может немедленно взять из колоды вторую карту с оружием того же типа. Затем перетасуйте колоду вещей.

Прирождённый лидер — в фазу выживших он может подарить 1 дополнительное действие другому выжившему, чтобы тот распорядился им, как пожелает. Принявший подарок обязан им воспользоваться в свой следующий ход, иначе это действие будет утрачено.

Проныра — выживший не тратит дополнительные действия, чтобы переместиться из зоны, где есть зомби.

Снайпер — выживший может свободно выбирать цели для каждого своего действия с оружием дистанционного боя.

Судьба — выживший может воспользоваться этим умением 1 раз за ход, когда вскрывает карту вещи. Сбросьте эту карту и возьмите другую.

Счастливчик — выживший способен 1 раз перебрасывать все кубики для каждого совершаемого действия. Новый результат заменяет предыдущий. Это умение дополняет свойство других умений (например, «1 переброс за ход») и вещей, которое позволяет перебрасывать кубики.

Тарарам! — раз за ход выживший может произвести огромное количество шума. До его следующего хода считается, что зона, где он использовал это умение, содержит больше всего жетонов шума на всём игровом поле. Если несколько выживших устроили «Тарарам!», учитывается только эффект последнего применения этого умения.

Трюковой выстрел — если у выжившего в обеих руках одинаковое оружие дистанционного боя, он может 1 боевым действием стрелять по целям в 2 разных зонах.

Это всё, что ты можешь? — разрешено применять это умение каждый раз, когда выживший получает карту ранения. За каждое ранение сбросьте карту вещи из его инвентаря: 1 вещь аннулирует 1 ранение.

#10 миссии

Этот раздел содержит одно учебное задание и 10 «взрослых» миссий, которые окунут вас в атмосферу зомбицида. Вы можете проходить миссии как последовательно, так и в произвольном порядке, но учтите, что они заметно различаются по стилю, необходимому пространству на столе, уровню сложности и времени игры.

ВАЖНО: особые правила, описанные в миссиях, заменяют базовые правила игры в случае возникновения противоречий.

00 ОБУЧЕНИЕ

ОБУЧЕНИЕ / 4+ ВЫЖИВШИХ / 20 МИНУТ

Дружеская посиделка была прервана, когда завила первая сирена. Вскоре к ней присоединились многие другие, и меньше чем через час всё изменилось. Теле- и радиоэфир заполнили ужасные новости. Мы решили укрыться в соседнем доме, потому что он казался безопасным. Для этого нужно всего лишь пересечь улицу. Но ОНИ уже были там...

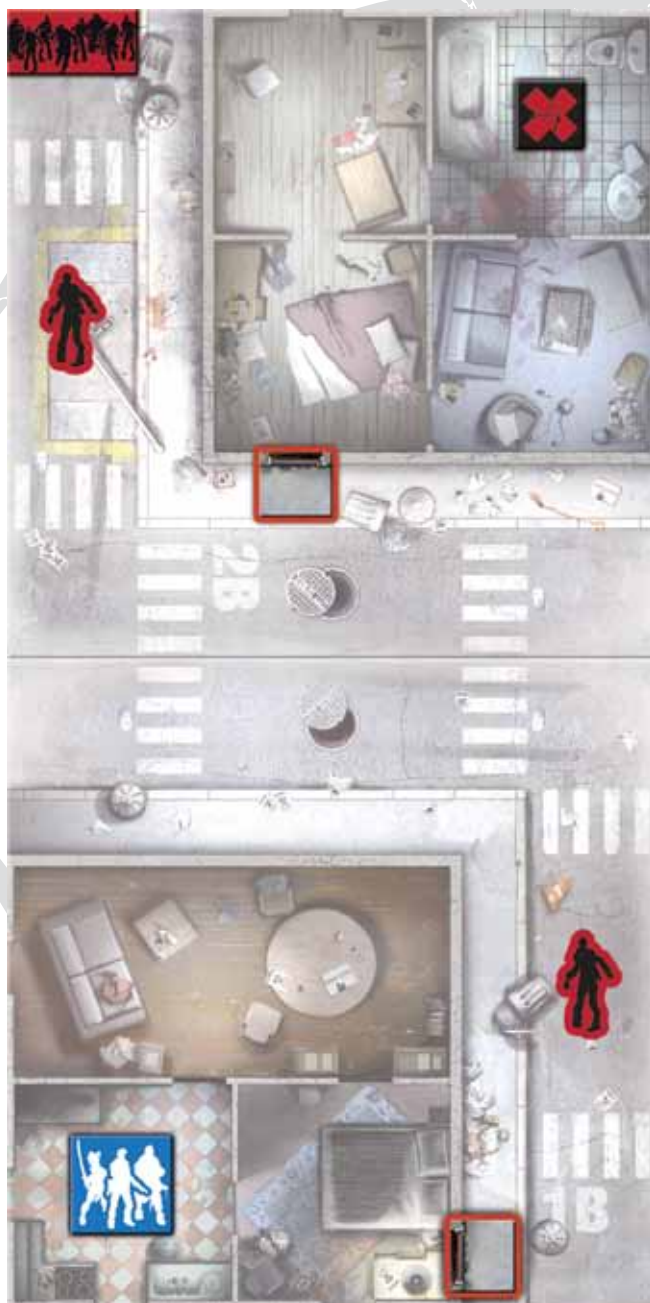
Необходимые фрагменты поля: 2В и 1В.

ЗАДАЧА

- Взять жетон цели.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Уменьшенная колода зомби. В колоду зомби поместите только карты зомби с номерами 1, 2, 3, 4 и 41. Остальные отложите в коробку — они вам не понадобятся.
- Специальный набор стартовых вещей. Не распределяйте со стартовыми вещами пистолет, пожарный топор и монтировку. Вместо этого положите эти карты поверх колоды вещей. Таким образом, первые три вещи, которые при обысках найдут выжившие, вам известны. Прочие вещи распределяются как обычно.



01 ГОРОДСКИЕ КВАРТАЛЫ

СЛОЖНО / 4+ ВЫЖИВШИХ / 150 МИНУТ

Наше убежище пока безопасно, однако запасы еды на исходе. Мы решили вооружиться и исследовать соседние дома. Нельзя вернуться обратно с пустыми руками.

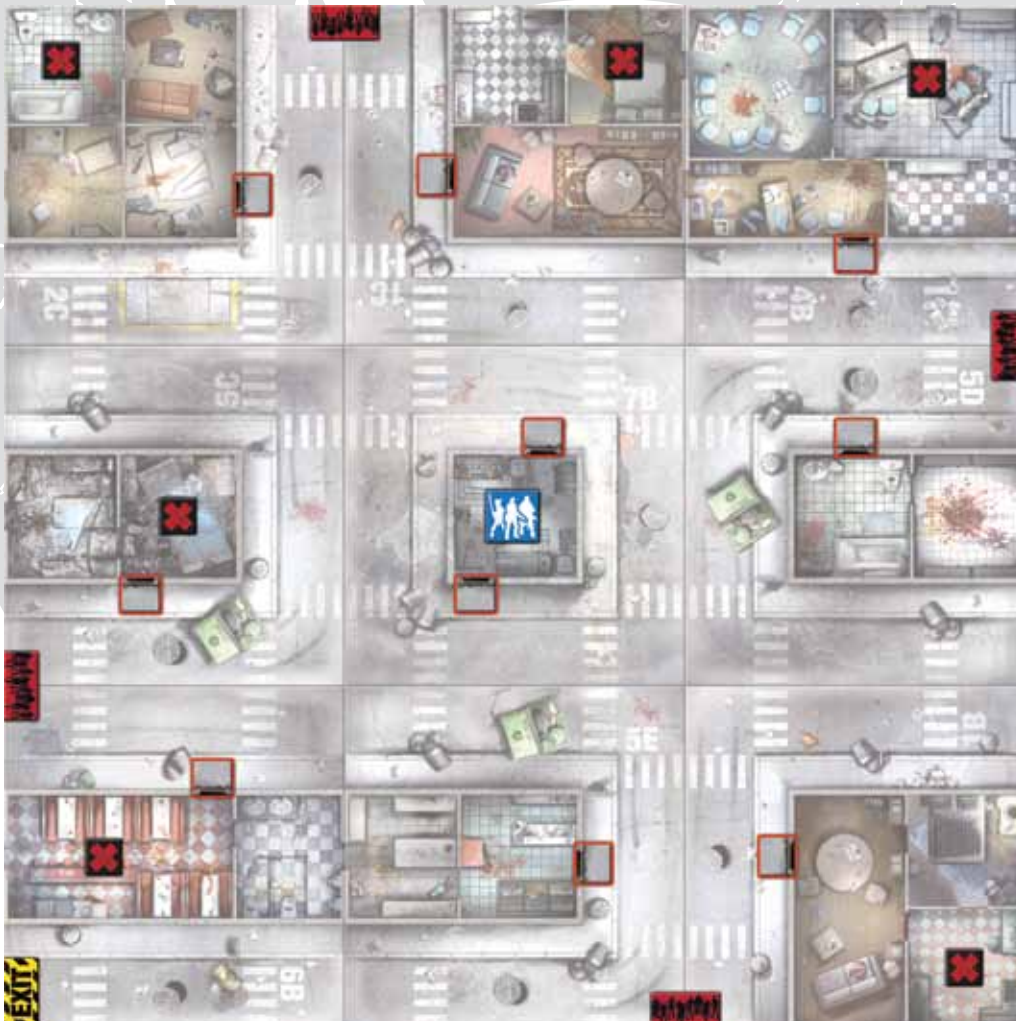
Необходимые фрагменты поля: 2С, 1С, 4В, 5С, 7В, 5D, 6В, 5Е и 1В.

ЗАДАЧИ

- Собрать все жетоны целей.
- Найти следующие карты: «Консервы», «Мешок риса» и «Вода».
- Как только вы выполнили предыдущие задачи, достигните выхода хотя бы одним выжившим. Если у выбравшихся выживших есть карты «Консервы», «Мешок риса» и «Вода», вы побеждаете.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.



Игроки начинают здесь



Зомби появляются здесь



Выход



Запертая дверь



Цель (5 очков опыта)

02 СМАТЫВАЯ УДОЧКИ

СРЕДНЕ / 4+ ВЫЖИВШИХ / 150 МИНУТ

Живых становится всё меньше. Очаги сопротивления тухнут один за другим, а наше гражданское радио, ранее шумевшее сообщениями, замолкло. Мы должны уходить. Мертвяков становится больше, а наши припасы тают на глазах.

Я уже готов убить за зубную пасту.

Необходимые фрагменты поля: 4В, 4Е, 1В, 7В, 5D, 6В, 3С, 4С и 2С.


ЗАДАЧА


- Достигнуть выхода всеми выжившими.


ОСОБЫЕ ПРАВИЛА


- Жетоном цели обозначен медицинский кабинет. Выживший, взявший этот жетон, немедленно сбрасывает из своего инвентаря 1 карту ранения.





Игроки
начинают здесь


Зомби
появляются
здесь


Выход


Запертая
дверь


Медицинский
кабинет



03 24 ЧАСА ЗОМБИГОРОДА

СРЕДНЕ / 4+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

Впереди показался большой дом, и мы решили в нём передохнуть. Здания вокруг выглядели нетронутыми, некоторые машины даже оказались на ходу. Следов мародёрства мы не заметили, так что в местных кладовках наверняка есть чем поживиться. И тут стало ясно, в чём подвох: район кишит зомби! Местные жители не сумели оказать им достойного сопротивления. Поэтому перед пополнением запасов нам предстоит зачистить это место от мертвяков. А ещё мечтаю о жвачке.

Необходимые фрагменты поля: 2C, 4D, 4B, 5C, 6B, 5F, 1B, 3C и 4E.

ЗАДАЧА

- Достигнуть красного уровня опасности хотя бы одним выжившим.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- Можно использовать машины.
- Пимпмобиль разрешено обыскивать лишь 1 раз. В нём находится либо мамашин обреза, либо «Злые близнецы» (выбираются случайным образом).
- Полицейские машины разрешено обыскивать более 1 раза. Берите карты до тех пор, пока не найдёте оружие. Сбросьте вещи, которые не относятся к оружию. Карта «А-а-а!», как обычно, вызывает появление ходока и прерывает обыск.



Игроки
начинают здесь



Зомби
появляются
здесь



Запертая
дверь



Цель
(5 очков опыта)



Машины,
которые можно
водить



04 ГНАТЬ И СТРЕЛЯТЬ

СРЕДНЕ / 4+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

Наше новое убежище недостаточно надёжно. Зомби подступают всё ближе и ближе. Мы не можем спать, а некоторые уже начинают терять рассудок. Источник заразы должен быть где-то рядом, возможно, в деловом квартале у станции метро. Пока мы не избавимся от угрозы, спокойнее не станет. Ну а заодно разنوшу повзную пару обуви.

Необходимые фрагменты поля: 3С, 4D, 2С, 5F, 4Е, 4В, 2В и 5С.

ЗАДАЧИ

- Собрать все жетоны целей.
- Собрав жетоны целей, все оставшиеся выжившие должны добраться до одного любого места появления зомби, причём там не должно быть ни одного зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- Можно использовать машины.
- Пимпмобиль разрешено обыскивать лишь 1 раз. В нём находится либо мамашин обреза, либо «Злые близнецы» (выбираются случайным образом).
- Полицейские машины разрешено обыскивать более 1 раза. Берите карты до тех пор, пока не найдёте оружие. Сбросьте вещи, которые не относятся к оружию. Карта «А-а-а!», как обычно, вызывает появление ходока и прерывает обыск.



		
Игроки начинают здесь	Зомби появляются здесь	
		Машины, которые можно водить
Запертая дверь	Цель (5 очков опыта)	



05 ЦЕНТР УГРОЗЫ

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 180 МИНУТ

Зомби, безусловно, опасны, но они не главная угроза. Мы всё время должны искать новые ресурсы, еду, оружие, патроны и надёжное убежище. Мы в центре города, на кладбище из стекла и бетона. Большие офисные здания заражены. Надеюсь, мы сможем продержаться ещё несколько дней. Помните, нельзя взламывать больше одной двери за раз и шуметь без надобности. Иначе нам сбегутся все зомби округи. А вчера я мечтал о беконе. Обычном беконе.

Необходимые фрагменты поля: 5D, 2C, 1C, 7B, 5C, 6B, 5E, 1B и 4B.



ЗАДАЧИ

- Собрать все жетоны цели.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.



Игроки начинают здесь



Зомби появляются здесь



Запертая дверь



Цель (5 очков опыта)



06 ПОБЕГ

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 150 МИНУТ

В первые часы катастрофы все налетели на магазины, чтобы запастись едой. Большая глупость. Общественные места кишели зомби. Мы надрели на такой зомбимаркет в пригороде. До сих пор все, кто туда заходил, лишь пополняли ряды заражённых. Сегодня наш черёд штурмовать толпу мертвяков. Собственные припасы мы доели, так что выбора нет... Впрочем, у нас есть опыт и умение работать в команде. Мне нужна пушка побольше... Ну, и туалетная бумага.

Необходимые фрагменты поля: 4С, 2С, 7В, 3С, 1В и 5D.

ЗАДАЧИ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. Поместить до 6 карт припасов под жетоны машин (см. особые правила). Припасами могут быть: консервы, рис или вода.
2. Занять оставшимися выжившими машины (чтобы все влезли).
3. Привезти выживших на машинах в зону выхода. Если машина достигнет этой зоны, она убирается с поля вместе со всеми выжившими в ней и подложенными припасами. Отложите в сторону покинувшие игровое поле припасы. Если их 6 или больше, партия считается выигранной.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Зону, где начинают игроки, обыскивать запрещено.
- Загрузка припасов в машину: потратив 1 действие, выживший может поместить (или достать) 1 карту консервов, риса или воды под жетон машины в зоне, которую занимает.
- Можно использовать машины.
- Пимпмобиль разрешено обыскивать лишь 1 раз. В нём находится либо мамашин обреза, либо «Злые близнецы» (выбираются случайным образом).
- Полицейские машины разрешено обыскивать более 1 раза. Берите карты до тех пор, пока не найдёте оружие. Сбросьте вещи, которые не относятся к оружию. Карта «А-а-а!», как обычно, вызывает появление ходока и прерывает обыск.

Игроки начинают здесь	Выход	Зомби появляются здесь
Обыск запрещён	Выбитая дверь	Машины, которые можно водить
	Запертая дверь	



07 ГРАЙНДХАУС

ЛЕГКО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 45 МИНУТ

Когда всё уже летело к чертям, на атомной электростанции произошёл несчастный случай. Прежде чем исчезнуть, власти поместили большое количество работников этой станции в отдельное крыло больницы — под карантин. Мы должны сделать всё возможное, чтобы эти люди остались там навсегда, особенно если они заражены. Почему? Да потому что хуже зомби может быть лишь одно — радиоактивные зомби. Интересно, а куда делись все собаки?

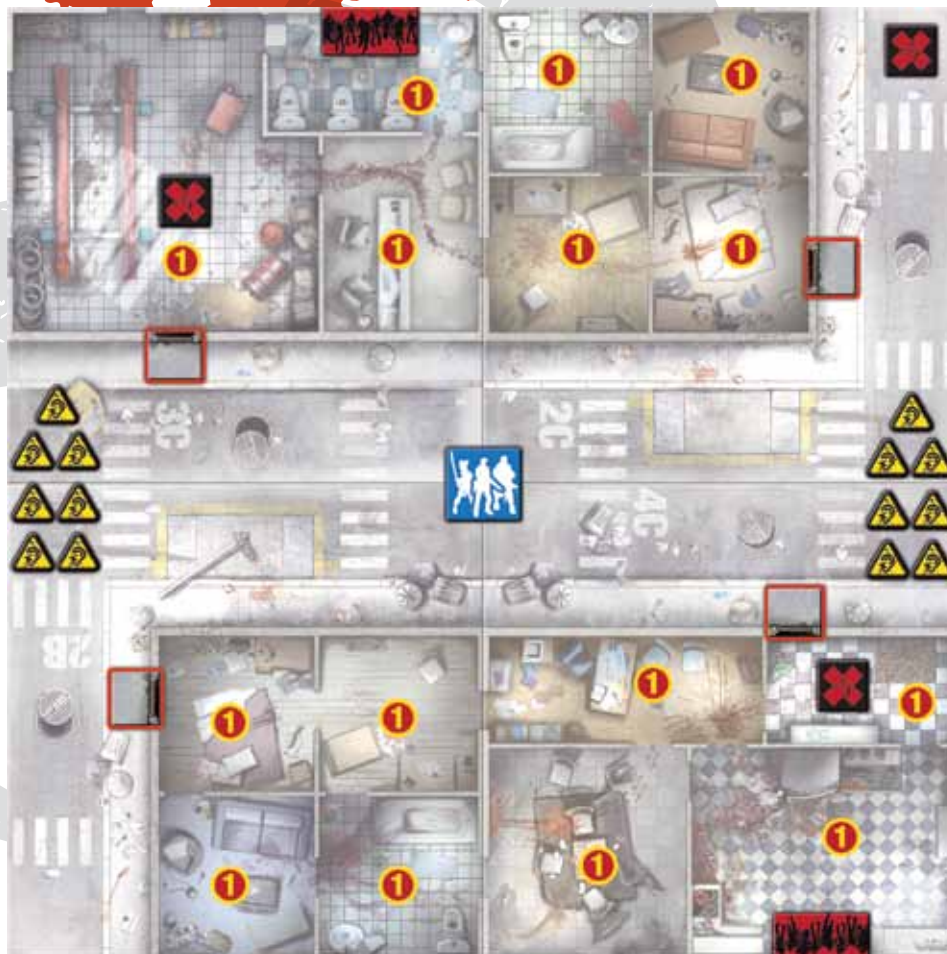
Необходимые фрагменты поля: 3С, 2С, 2В, и 4С.

ЗАДАЧА

- Нейтрализовать зоны появления зомби (см. особые правила).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- Двойной взлом: если игроки взломали одну дверь, вторая дверь этого же здания взламывается автоматически.
- Зомби-оккупация: в начале игры внутри каждого здания уже есть 1 ходок. Появление зомби при взломе двери осуществляется по обычным правилам.
- Зомби-выход: в двух указанных на карте зонах постоянно лежат 7 жетонов шума. Эти зоны символизируют выходы, через которые зомби могут сбежать. Если зомби достигнет одной из этих зон, уберите его фигурку с игрового поля. Если таким образом уйдут 4 зомби, партия немедленно будет считаться проигранной.
- Нейтрализация зон появления зомби: потратив 1 действие, выживший может вывести из строя зону появления зомби, на которой стоит. При этом в зоне не должно быть ни одного зомби. Помните, что зоны появления действуют, даже если двери заперты.



08 ЗОМБИ-ПОЛИЦИЯ

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 180 МИНУТ

Мы убили зомби, который некогда был мэром этого города. У него нашли факс от шефа полиции о том, где находится безопасное убежище. Это старое подземное сооружение, которое превратили в бункер, расположено недалеко от полицейского участка. Похоже, внутри нас ждёт склад оружия и продовольствия. Там даже есть душ. Этот бункер станет идеальным убежищем. Вот только вход открывается издалека, а местность кишит зомби. Миссия опасная, но дело того стоит. То, что не прикончило тебя сегодня, может сделать это завтра.

Необходимые фрагменты поля: 2С, 7В, 4В, 1В, 5С и 3С.

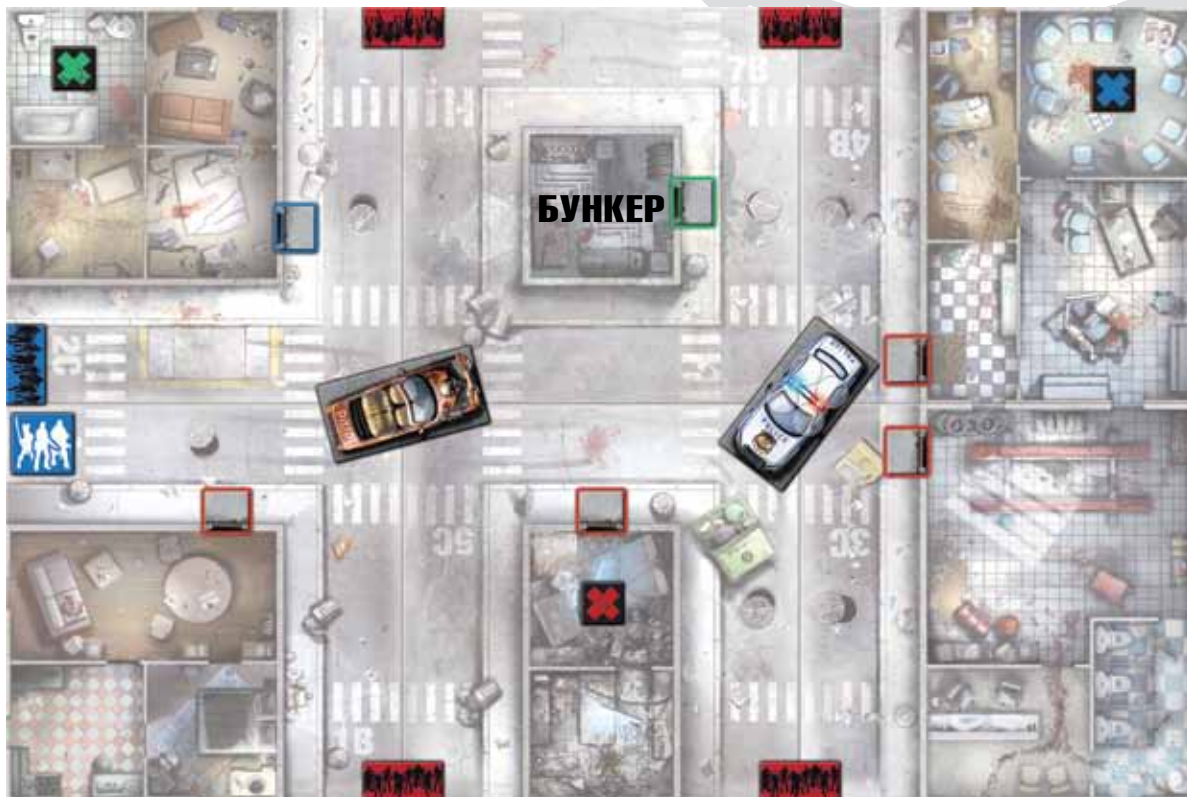
ЗАДАЧА

- Поместить хотя бы 1 выжившего в зону, которая отмечена на карте словом «Бункер». Этот бункер необходимо очистить от всех занимающих его зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Синюю дверь нельзя вскрыть до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт синий жетон цели.
- Если кто-нибудь возьмёт синий жетон цели, синяя зона появления зомби станет действующей.
- Зелёную дверь нельзя вскрыть до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт зелёный жетон цели.
- Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- Можно использовать машины.
- Пимпмобиль разрешено обыскивать лишь 1 раз. В нём находятся либо мамашин обреза, либо «Злые близнецы» (выбираются случайным образом).
- Полицейские машины разрешено обыскивать более 1 раза. Берите карты до тех пор, пока не найдёте оружие. Сбросьте вещи, которые не относятся к оружию. Карта «А-а-а!», как обычно, вызывает появление ходока и прерывает обыск.

	Игроки начинают здесь		Запертая дверь		5 очков опыта. Не цель		5 очков опыта. Зелёная цель		5 очков опыта. Синяя цель		Зомби появляются здесь
	Машины, которые можно водить		Зелёная дверь		Синяя дверь		Синяя зона появления зомби				



09 КТО СИЛЬНЕЕ, ТОТ И ПРАВ

СРЕДНЕ / ОСОБЫЙ СОСТАВ / 90 МИНУТ

Мы нашли убежище, и местных запасов хватит, чтобы прокормить небольшую армию. Здесь даже радио работающее есть. Благодаря этому мы обнаружили в пригороде ещё одну группу выживших. Они безоружны и окружены зомби. Бряд ли это ловушка. Мы выступим, если объединимся, так что давайте-ка заведём новых друзей. Сегодня нашёл зубную нить. Прямо как подарок на Новый год.

Необходимые фрагменты поля: 1В, 2В, 2С и 7В.

ВАЖНО: оптимальное количество игроков для «Кто сильнее, тот и прав» — от одного до трёх.

ЗАДАЧИ

- Собрать все жетоны целей.
- Вернуться в зону начала игры с как минимум 4 выжившими (1 игрок), 5 выжившими (2 игрока) или 6 выжившими (3 игрока). Выживший, которого вы поставили в зону начала игры, может уйти с поля в следующий свой ход. Отложите этого персонажа в сторону вместе с его картами вещей. Вы победите, как только отложите в сторону требуемое количество выживших.



Игроки начинают здесь



Зомби появляются здесь



Цель (5 очков опыта)



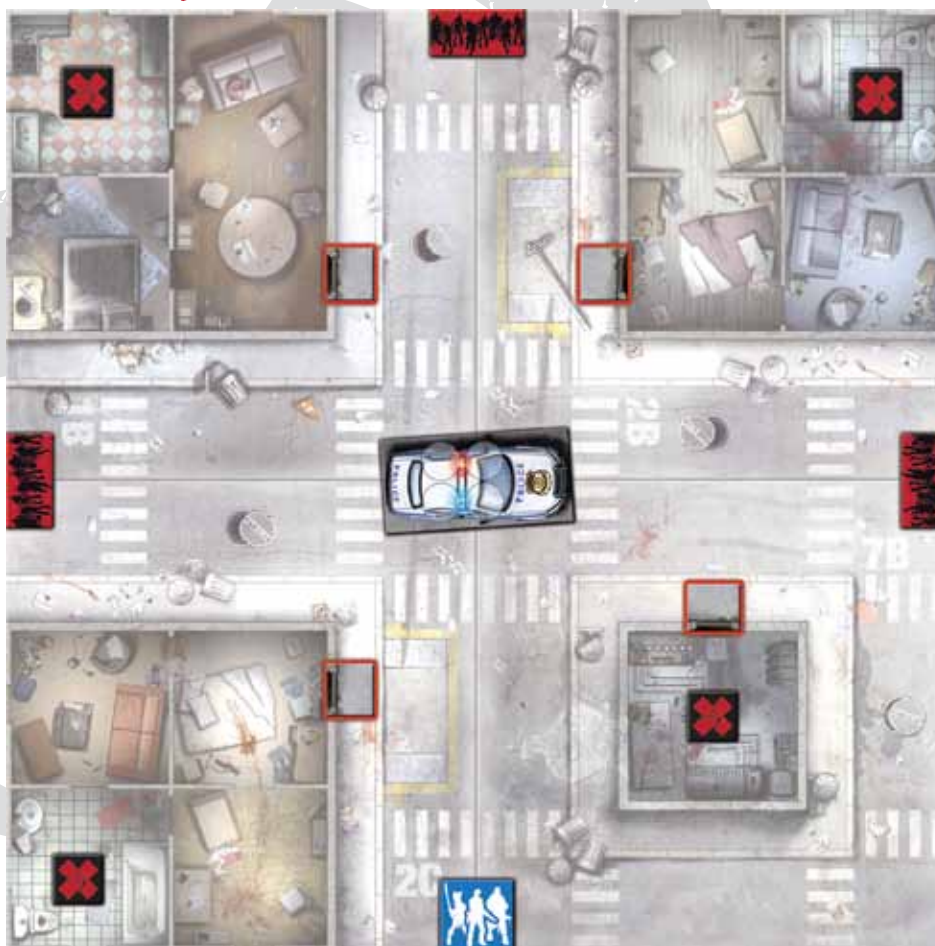
Запертая дверь



Полицейская машина

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Каждый игрок начинает партию с 1 выжившим.
- Четыре цели видны на карте. Три из них стандартные — с одинаковыми сторонами. У четвёртой одна сторона отличается синим цветом. Разложите жетоны лицевой стороной вниз и в случайном порядке, чтобы никто не знал, где эта четвёртая цель.
- Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал. Каждый раз, когда кто-то берёт обычный жетон цели, игрок, который управляет наименьшим количеством выживших случайным образом выбирает нового выжившего. В случае ничьей, решение остаётся за игроком, который подобрал жетон. Нового выжившего без каких-либо вещей поместите в зону, где подобрали соответствующий жетон. Теперь им можно играть по обычным правилам. Если обнаружите особый жетон, нового выжившего за это не получите, но у подбравшего его персонажа всё равно станет на 5 очков опыта больше.
- Машины использовать запрещено.
- Полицейские машины разрешено обыскивать более 1 раза. Берите карты до тех пор, пока не найдёте оружие. Сбросьте вещи, которые не относятся к оружию. Карта «А-а-а!», как обычно, вызывает появление ходока и прерывает обыск.



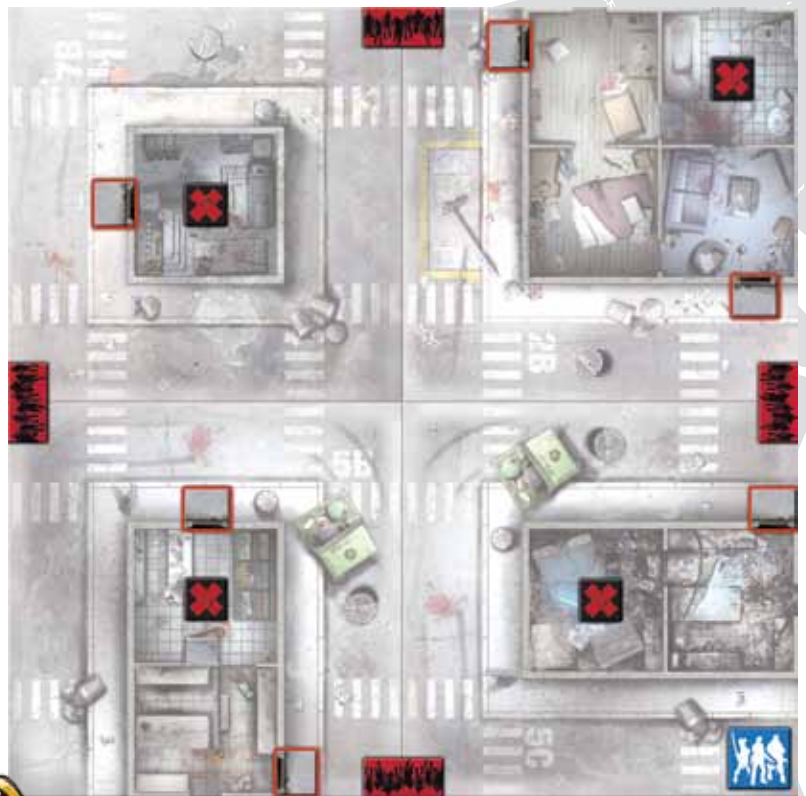
10 МАЛЕНЬКИЙ ГОРОД

СЛОЖНО / 4+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

От сложного к простому. Мы начали исследовать территорию вокруг убежища — двигаемся всё более и более широкими кругами. С момента начала заражения прошло уже несколько недель, и популяция зомби достигла максимума. На первый взгляд, наша миссия проста, только вот малейшая ошибка может оказаться роковой.

Хорошо, что больше не курю. Иначе давно бы сох от всей этой деготьки.

Необходимые фрагменты поля: 7В, 2В, 5В и 5С.



ЗАДАЧА

- Собрать все жетоны цели.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.

ЗОМБИЦ — МИССИИ

#11 ВЫЖИВШИЕ ВАНДА

Бандит ДЖОШ

«МНЕ ТВОИ ДЕНЬГИ НА ФИГ НЕ СДАЛИСЬ. ЧЁ Я С НИМИ ДЕЛАТЬ БУДУ?»

Джош был уличным головорезом, который вырос в нищем и опасном районе. До наступления зомби он каждый день только и делал, что боролся за выживание. Теперь законы не действуют, и никто ему больше не указ. Навыки Джоша оказываются востребованными среди других выживших, а уважение — ценнее любых денег.



«А НУ РУКИ ПРОЧЬ, НЕ ТО ВРАЗ ОТПИЛЮ!»

Ванда разносила гамбургеры и пиво в местной забегаловке. Зомби-апокалипсис не особенно изменил её жизнь. Девушке приходится всё так же уворачиваться от тянущихся к ней грязных клешней, носиться на роликах и пресекать любые поползновения в свою сторону. А вот бензопила — ценное новшество.



Чокнутый НЕД

«...ПРОСТО ДОБАВЬ НЕМНОГО ОТБЕЛИВАТЕЛЯ И... БАХ! ХЕ-ХЕ!»

Нед знал. Он знал, что ТАК произойдет. ЭТО всё ОНИ виноваты! НИКТО его не слушал, и как теперь ВСЕ жалеют. Сам Нед готовился годами: запасался едой и оружием, строил бункер — всё, чтобы пережить ЭТО. К несчастью, Нед потерял ключ от бункера. И пока он не будет найден, Неду потребуются все его навыки выживания. А ещё — помощь других людей... Вот же блин!



Готишная ЭМИ

«НЕТ, Я НЕ ХОЧУ ОБЪЯСНЯТЬ, ПОЧЕМУ НАМ НУЖНО ОГРАБИТЬ МАГАЗИН КОСМЕТИКИ!»

Эми была типичным готом, который ненавидит буквально всё: от безмозглого потребительства людей до тленной тщетности бытия. Мир, который так презирала Эми, рухнул. Но из его праха родилась надежда начать всё заново. Отчаянные битвы с зомби пробудили в Эми жажду жизни. Правда, ей по-прежнему некомфортно без тонны белой штукатурки на лице.



Офисный планктон ДУГ

«НУ ХОТЬ ЗА ТЕСТИРОВАНИЕ СОФТА БОЛЬШЕ НЕ ОТЧИТЫВАЮСЬ — УЖЕ ПЛЮС!»

Четырёхчасовые поездки между домом и работой. Двенадцатичасовой рабочий день, недружелюбные коллеги и начальство, которое его ни черта не ценило, — всё это осталось у Дуга в прошлом. Конечно, борьба с зомби — довольно нервное занятие, но по сравнению с рутинной это приятная смена обстановки. Пистолеты-пулемёты в обеих руках помогают найти общий язык с бывшими коллегами и начальниками. К тому же Дуг уверен, что большинство из них стали зомби ещё до катаклизма.



Коп ФИЛ

«Я ТЕБЯ ПРИКРОЮ. ТОЛЬКО НА ЛИНИЮ ОГНЯ НЕ ЛЕЗЬ. ПОШЁЛ, ПОШЁЛ!»

Фил — полицейский до мозга костей, хотя полиции как таковой уже и не существует. Он по-прежнему носит форму вместе с табельным пистолетом и выполняет обязанности по защите граждан. По крайней мере тех, кто сохранил человеческий облик. Долг копа не даёт Филу сойти с ума, но превращает его в редкостного зануду.



СОЗДАТЕЛИ

GUILLOTINE GAMES

Авторы игры: Рафаэль Житон, Жан-Батист Лулье, Николая Рау
Исполнительный продюсер: Перси Де Монблан
Иллюстрации: Матье Арлу, Эдуард Гитон, Мигель Коимбра, Эрик Нуоу, Николая Фруктюс
Графический дизайнер: Матье Арлу
Скульпторы: Рафал Зелазу, Эльфред Перошон
Фотограф: Матье Арлу
Редакторы: Тьяго Арана, Кристофер Бодан, Черн Анн Нг
Тестировщики: Фредерик Анри, Тьяго Арана, Матье Арлу, Лоик Аскуэт, Эрван Аскуэт, Валид Бенасиа, Арно Бидуа, Аристофан Галанопулос, Один Житон, Рафал Зелазу, Себастьян Лабро, Габриэль Луэт, Галаан Луэт, Барбара Луэт, Нольвен Луэт, Уильям Мунвезе, Жюльен Мунвезе, Эрик Нуоу, Эльфред Перошон, Мартин Терьи, Арно Плас, Дэвид Прети, Себастьян Силерин, Стефан Симон, Филипп Шартье
Отдельные благодарности от Guillotine Games:
Дэвид Дуст, Альфредо Фелуфи, Матье Шансин.
© 2012 Guillotine Games, all rights reserved.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов
Руководитель редакции: Владимир Сергеев
Выпускающий редактор: Александр Киселев
Редактура: Олег Гаврилин
Перевод: Олег Гаврилин, Александр Киселев
Вёрстка: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова
Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Алексей Шмонин.
Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru).
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.
www.hobbyworld.ru



СХЕМА ХОДОВ

(скромный подарок от любимых выживших)

**ПРАВИЛА ИГРЫ
ПРИОРИТЕТНЕЕ
ЭТОЙ ПАМЯТКИ**

1 ПЕРВЫЙ ШАГ

Выберите первого игрока — он получает жетон первого игрока.

КАЖДЫЙ ХОД НАЧИНАЕТСЯ С:

2 ФАЗА ИГРОКОВ

(по объяснению Нега)

Первый игрок по очереди задействует всех своих выживших в произвольном порядке. Когда он это сделает, право хода получает следующий участник партии по часовой стрелке. Изначально каждый выживший может совершить 3 действия из приведённого списка. Если в правилах не указано иное, каждое действие разрешено совершать несколько раз за ход.

- ✖ **ДВИЖЕНИЕ:** переместитесь на 1 зону.
- ✖ **ОБЫСК:** только в помещении. Возьмите верхнюю карту колоды вещей. Обыск разрешено проводить одним выжившим 1 раз в ход.
- ✖ **ВЗЛОМ ДВЕРИ:** требуется специальная вещь или умение. Если это первая взломанная дверь здания, внутри появляются зомби.
- ✖ **УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ:** допускается обмен вещами с другим выжившим, который находится в той же зоне.
- ✖ **ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ:** требуется экипировать оружие дистанционного боя.
- ✖ **БЛИЖНИЙ БОЙ:** требуется экипировать оружие ближнего боя.
- ✖ **ЗАЛЕЗАНИЕ В МАШИНУ, ВЫЛЕЗАНИЕ ИЗ МАШИНЫ:** в машину залезть нельзя, если в этой же зоне находятся зомби.
- ✖ **СМЕНА МЕСТА В МАШИНЕ:** переместите выжившего на другое свободное место.
- ✖ **ВОЖДЕНИЕ МАШИНЫ:** если разрешено условиями миссии. Выживший должен сидеть на месте водителя. Атакует каждого персонажа в зоне, через которую перемещается.
- ✖ **ПОДБИРАНИЕ ЖЕТОНОВ ЦЕЛИ** ИЛИ **АКТИВАЦИЯ ЦЕЛИ** (в зоне выжившего).
- ✖ **СОЗДАНИЕ ШУМА.** Иногда надо и рискнуть.
- ✖ **НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ** (и жить с этим).

КОГДА ВСЕ ИГРОКИ ЗАКОНЧИЛИ:

3 ФАЗА ЗОМБИ

(по наблюдению Джоша)

1. АКТИВАЦИЯ Все зомби совершают одно из 2 действий:

- ▶ **АТАКА** • Зомби атакуют выживших, которые находятся в одной с ними зоне.
- ▶ **ДВИЖЕНИЕ** • Неатаковавшие зомби перемещаются. Остальные наслаждаются обедом.
- Каждый зомби движется в первую очередь к выжившим, которых видит. Во вторую — на шум.
- Выберите кратчайший путь до цели. Если нужно, разделите зомби на группы и добавьте на поле ещё мертвецов, чтобы группы были равными.

ВАЖНО: бегуны совершают за ход 2 действия. Когда все зомби совершили по 1 действию, бегуны снова активируются и совершают второе действие.

2. ПОЯВЛЕНИЕ

- Всегда берите карты зомби для каждой зоны появления в одном и том же порядке.
- Общий уровень опасности определяется по самому опытному выжившему.
- Толстяки появляются в компании 2 ходоков.
- Не хватает фигурок зомби? Все зомби соответствующего типа получают дополнительную активацию.

4 КОНЕЧНАЯ ФАЗА

- Уберите с поля все жетоны шума.
- Жетон первого игрока переходит к следующему участнику партии по часовой стрелке.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЗОМБОЛОГИЯ

(по записям Эми)

ТИП	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНЕНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА ЗА УБИЙСТВО
Ходок	1	1	1
Бегун	2	1	1
Толстяк*	1	2	1
Отродье	1	3	5

* — Каждый толстяк появляется в компании 2 ходоков.



ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

(по определению Фила)

ВЫЖИВШИЙ ▶ **ХОДОК** ▶ **ТОЛСТЯК** ▶ **БЕГУН**

Отродье в данном случае равноценно толстяку.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: НЕСКОЛЬКО ЗОМБИ СЕРЬЁЗНО ПОСТРАДАЛИ ОТ РУК ДУГА И ВАНДЫ, ПОКА ОНИ СОБИРАЛИ ВСЮ ЭТУ БЕСЦЕННУЮ ИНФОРМАЦИЮ.