

ЗОМБИЦИД

СЕЗОН 2

ТОКСИЧНЫЙ ЦЕНТР

ДОПОЛНЕНИЕ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА
И МИССИИ



#1 СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ	2
#2 ВВЕДЕНИЕ	4
#3 НОВЫЕ ЗОМБИ	4
#4 ЗАРАЖЁННЫЕ	6
#5 НОВЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ	8
#6 БАРРИКАДЫ	9
#7 ЗАВАЛ	11
#8 УЛЬТРАРЕЖИМ	12
#9 ХРАНЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ В МАШИНЕ	13
#10 ИГРА 7+ ВЫЖИВШИМИ	14
#11 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ	14
#12 МИССИИ В ТОКСИЧНОМ ЦЕНТРЕ	16
#13 ЗАМЕТКИ РАЗРАБОТЧИКОВ	26
#14 ВЫЖИВШИЕ	27

#1 СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

4 ДВУСТОРОННИХ ФРАГМЕНТА ИГРОВОГО ПОЛЯ



14 ФИГУРОК ВЫЖИВШИХ



ГЕОДЕЗИСТ ДЕРЕК
(обычный и заражённый)

ВЗЛОМЩИЦА ЭЛЬЗА
(обычная и заражённая)

ОФИЦИАНТКА ВАНДА
(заражённая)



ТОП-МЕНЕДЖЕР НИМА
(обычная и заражённая)



САНИТАР РАУЛЬ
(обычный и заражённый)



ГОТИШНАЯ ЗМИ
(заражённая)



ЧОКНУТЫЙ НЕД
(заражённый)



БАНДИТ ДЖОШ
(заражённый)



КОП ФИЛ
(заражённый)



ОФИСНЫЙ ПЛАНКТОН ДУГ
(заражённый)

29 ФИГУРОК ЗОМБИ



16 ТОКСИЧНЫХ ХОДОКОВ



4 ТОКСИЧНЫХ ТОЛСТЯКА



8 ТОКСИЧНЫХ БЕГУНОВ



1 ТОКСИЧНОЕ ОТРОДЬЕ

10 ДВУСТОРОННИХ ПАСПОРТОВ ВЫЖИВШИХ



**ГЕОДЕЗИСТ
ДЕРЕК**

(обычный и заражённый)

**ВЗЛОМЩИЦА
ЭЛЬЗА**

(обычная и заражённая)



**ТОП-МЕНЕДЖЕР
НИМА**

(обычная и заражённая)

**САНИТАР
РАУЛЬ**

(обычный и заражённый)



**ЧОКНУТЫЙ
НЕД**

(обычный и заражённый)

**ОФИСНЫЙ
ПЛАНКТОН ДУГ**

(обычный и заражённый)



**ГОТИШНАЯ
ЭМИ**

(обычная и заражённая)

**БАНДИТ
ДЖОШ**

(обычный и заражённый)



**КОП
ФИЛ**

(обычный и заражённый)

**ОФИЦИАНКА
ВАНДА**

(обычная и заражённая)



1 ЧЕРЕП ПЕРВОГО ИГРОКА

(замена жетона первого игрока из базовой игры)

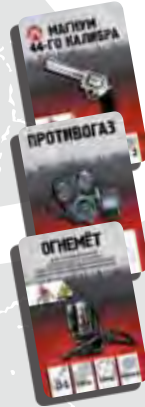
10 УКАЗАТЕЛЕЙ ОПЫТА



56 КАРТ

КАРТЫ ВЕЩЕЙ

- 2 × Магнум 44-го калибра
- 1 × 911 Специальный
- 2 × Автомат
- 1 × «Бетти»
- 1 × «Мечта Дуга»
- 2 × Печенье
- 2 × Противогаз
- 1 × «Джек и Джилл»
- 1 × Огнемёт
- 2 × Экспансивные пули
- 4 × Лазерный прицел
- 1 × Атомный фонарь Неда
- 1 × «Папашина пушка»
- 4 × Скворода
- 2 × Горсть монет
- 1 × «Милые сестры»



КАРТЫ ЗОМБИ

12 × Карты токсичных зомби

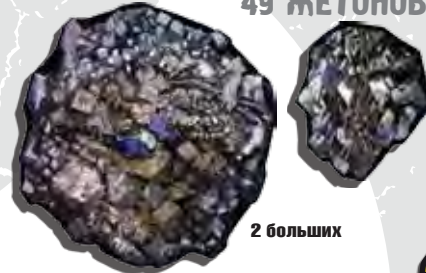


КАРТЫ РАНЕНИЙ

16 × Карты ранений



49 ЖЕТОНОВ



2 больших

ЖЕТОНЫ ЗАВАЛОВ

4 маленьких

12 МАРКЕРОВ УМЕНИЙ



4 ЖЕТОНА БАРРИКАД



16 ЖЕТОНОВ ДВЕРЕЙ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА



ДВОЙНЫЕ ДВЕРИ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА

1 синяя, 4 обычные

2 ЖЕТОНА УМЕНИЯ «ГНИЮЩИЙ»



ЖЕТОНЫ ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ

1 красный/зелёный, 1 красный/белый,
1 красный/жёлтый, 1 красный/фиолетовый



#2 ВВЕДЕНИЕ

Люди бродят по торговым центрам столько, сколько я себя помню. Они слоняются, смотрят рекламу, едят фастфуд и покупают всякий ненужный хлам, чтобы чувствовать себя живыми. Теперь я понимаю, что большинство из них (если не все) уже были зомби задолго до того, как превратились в инфицированных монстров. Не так давно они гонялись за модной сумочкой или туфлями. Теперь они гоняются за чем-то повкуснее. То есть за вами. За мной. За всеми нами — выжившими. Добро пожаловать в торговый центр: сегодня распродажа, и вы — самый желанный товар.

Однако дела становятся всё хуже. Зомби, которых мы обнаружили в торговом центре, странные. Когда их ранишь, они выпускают какую-то токсичную гадость. Она в их крови и разбрызгивается повсюду. Она вызывает раздражение кожи, если просто попадет на нее. Брохнув или проглотив эту мерзость, можно умереть. И акkuratнее с глазами. Никто не знает, как кровь этих зомби стала такой токсичной. Лично я думаю, что дело в еде. От тех, кто долго питается фастфудом в забегаловках гипермаркета, не ждите ничего хорошего.

Торговые центры стали излюбленным убежищем для выживших, когда появились первые зомби. Здесь много места и провизии, чтобы протянуть в ожидании спасения. Большая ошибка. Когда пришли спасательные отряды, торговые центры стали ловушками. В гипермаркет легко проникнуть, но защищать его адски трудно, поэтому торговые центры превратились в боевые площадки. Некоторые здания рухнули, и повсюду выросли баррикады. Иные строения выглядят так, будто на них обрушился воздушный удар.

Если вы хотите сыграть с дополнением «Токсичный центр», добавьте все карты вещей и зомби из дополнения в соответствующие колоды (если в брифинге миссии не указано иное).

Отложите в сторону карту «Папашина пушка».

#3 НОВЫЕ ЗОМБИ

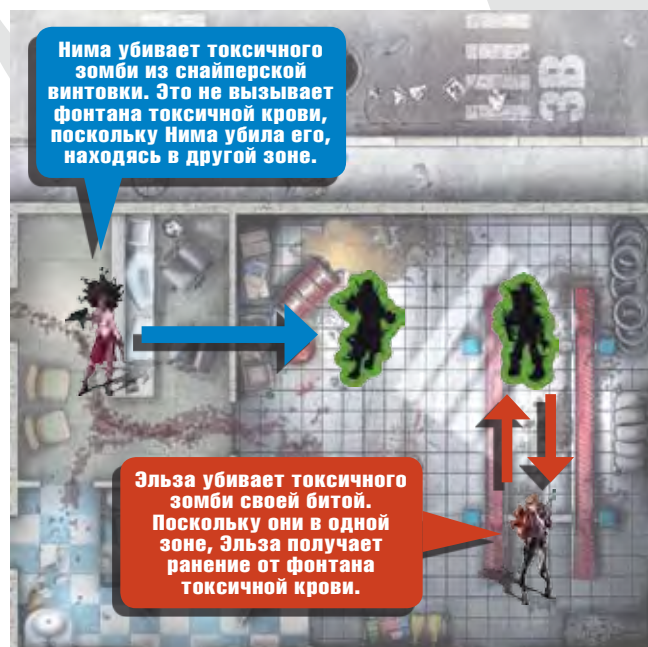
Может быть, это побочный эффект радиации, мутация или просто они съели какую-то гадость, но у токсичных зомби что-то нехорошее в крови. Подходить к ним близко и обниматься с ними не самая удачная идея.

ПРАВИЛА ТОКСИЧНЫХ ЗОМБИ

1 ► Если выживший убивает токсичного зомби, находясь с ним в одной зоне, зомби наносит своему убийце 1 ранение. Это называется **фонтаном токсичной крови**. Фонтан токсичной крови — это атака зомби.

ПРИМЕР 1: Эльза убивает токсичного ходока в своей зоне. Убитый токсичный ходок наносит Эльзе 1 ранение фонтаном токсичной крови.

ПРИМЕР 2: находясь в соседней зоне, Нима стреляет в токсичного бегуна на дистанции из снайперской винтовки. Нима не получает ранение, потому что они с токсичным бегуном в разных зонах. Поскольку фонтана токсичной крови нет, Эльза тоже не получает ранение.



ТОКСИЧНЫЕ ЗОМБИ И ОБЫЧНЫЕ ЗОМБИ

ОБЫЧНЫЕ ЗОМБИ: зомби без специальных способностей. Они представлены серыми фигурками зомби. Это зомби из базовой игры.

ТОКСИЧНЫЕ ЗОМБИ: зомби со способностью «Фонтан токсичной крови». Они представлены зелёными фигурками зомби. Появляются в «Токсичном центре».

- 2 ► Существуют все разновидности токсичных зомби: толстяки, бегуны, ходоки и отродья. У них такие же характеристики и такой же приоритет целей, как и у их нетоксичных коллег, но **их следует убирать первыми при атаке на дистанции (и атаке машиной)**. В ближнем бою игрок по-прежнему сам выбирает цель.

ПРИМЕР: Дерек стреляет на дистанции из автомата по зоне, где стоят два ходока, токсичный ходок, бегун и токсичный бегун. Своим первым действием он получил два попадания. Токсичный ходок и ходок убиты. Вторым действием Дерек получил ещё два попадания. Оставшийся ходок и токсичный бегун убиты. Остался обычный бегун. Кидаем кубики!



- 3 ► Токсичный толстяк появляется на игровом поле в компании 2 токсичных ходоков.
- 4 ► Токсичные зомби не получают дополнительной активации от карт дополнительной активации для зомби других разновидностей.
- 5 ► Убийство токсичных зомби при атаке машиной не вызывает фонтан токсичной крови.

А МОЖНО НЕ УБИВАТЬ?

Выживший не может отказаться от убийства токсичных зомби.

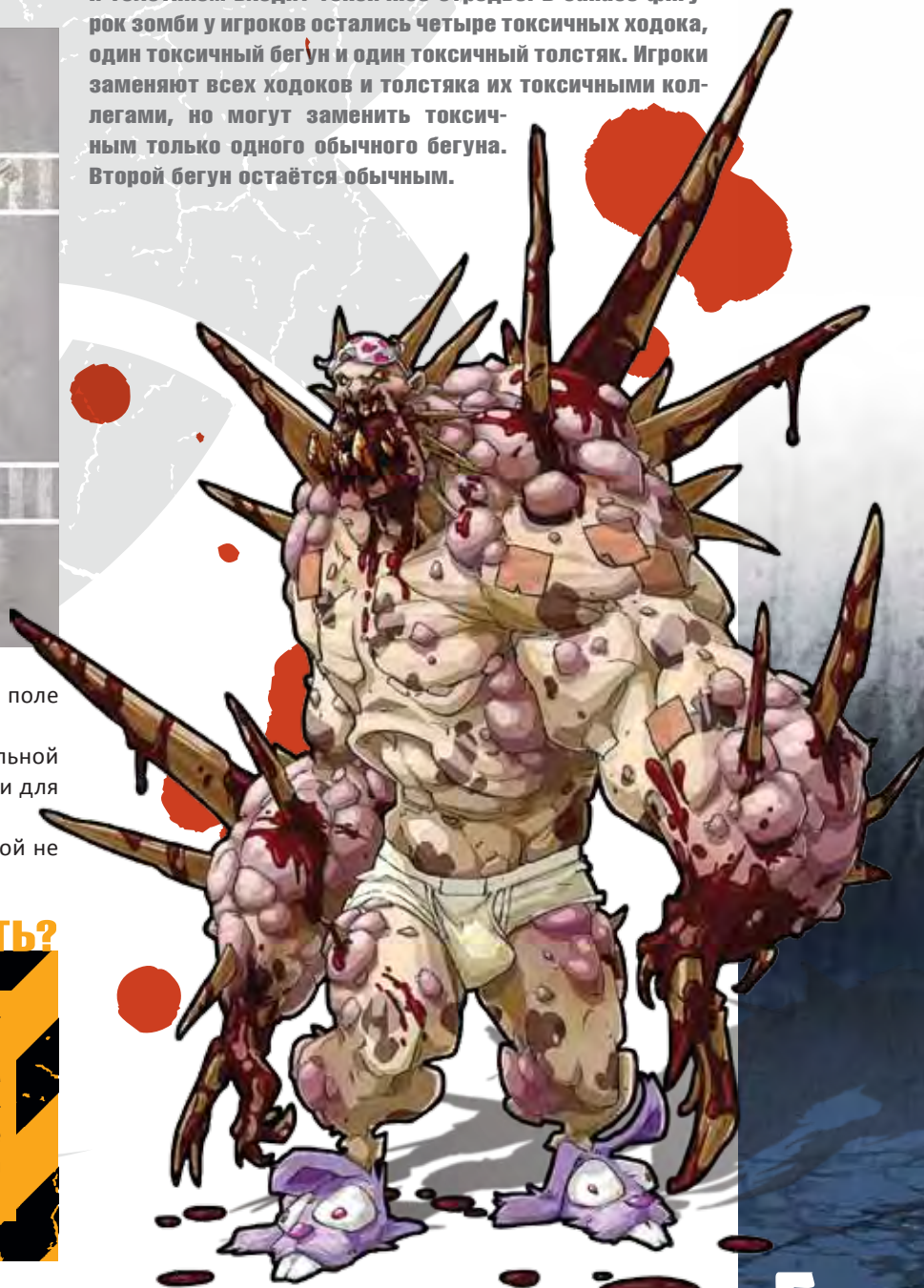
Другими словами, когда, к примеру, в ближнем бою вы получили больше попаданий, чем необходимо для убийства обычных зомби, а в зоне есть ещё и токсичные зомби, лишние попадания распределяются между токсичными зомби.

ТОКСИЧНОЕ ОТРОДЬЕ

У токсичного отродья есть дополнительный игровой эффект: все зомби, стоящие в одной зоне с ним в конце фазы зомби, становятся токсичными. Замените их фигурки соответствующими фигурками токсичных зомби. Если фигурок токсичных зомби не хватает, все оставшиеся зомби остаются обычными. Замена обычных зомби токсичными не подразумевает дополнительной активации для токсичных зомби.

Этот эффект распространяется только на обычных зомби.

ПРИМЕР: в зону с тремя ходоками, двумя бегунами и толстяком входит токсичное отродье. В запасе фигурок зомби у игроков остались четыре токсичных ходока, один токсичный бегун и один токсичный толстяк. Игроки заменяют всех ходоков и толстяка их токсичными коллегами, но могут заменить токсичным только одного обычного бегуна. Второй бегун остаётся обычным.



ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЗОМБОЛОГИЯ ТОКСИЧНОГО ЦЕНТРА

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	ВИД	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНЕНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА ЗА УБИЙСТВО
1	ТОКСИЧНЫЙ ХОДОК	1	1	1
2	ХОДОК	1	1	1
3	ТОКСИЧНЫЙ ТОЛСТЯК ¹	1	2	1
	ТОКСИЧНОЕ ОТРОДЬЕ ³	1	3	5
4	ТОЛСТЯК ²	1	2	1
	ОТРОДЬЕ	1	3	5
5	ТОКСИЧНЫЙ БЕГУН	2	1	1
6	БЕГУН	2	1	1

- 1 Каждый токсичный толстяк появляется в компании 2 токсичных ходоков.
- 2 Каждый толстяк появляется в компании 2 ходоков.
- 3 Токсичное отродье: все обычные зомби в его зоне в конце фазы зомби становятся токсичными.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ


Попадания при атаке на дистанции распределяются следующим образом. На каждом шаге токсичные зомби убиваются первыми.

- 1 — Выжившие (кроме стрелка)
- 2 — Ходоки (сначала токсичные, затем обычные)
- 3 — Толстяки или отродья (сначала токсичные, затем обычные)
- 4 — Бегуны (сначала токсичные, затем обычные)

Отродье (токсичное или обычное) по приоритету целей равно толстяку.

#4 ЗАРАЖЁННЫЕ

Эти ребята инфицированы, но им как-то удалось сохранить сознание. У большинства из них появилось странное чувство юмора, помогающее им справиться с непреодолимым желанием убивать. Да, они не очень приятно пахнут, но их мощь и сила воли внушают благоговейный трепет.

В «Токсичном центре» появляется новый вид выживших — заражённые. Статус заражённого отмечен в паспорте выжившего знаком . Все правила выживших распространяются и на заражённых.

Убийственная особенность заражённых — их невероятная выносливость: **заражённого можно убить только пятью картами ранений в его инвентаре** (вместо двух у обычного выжившего).

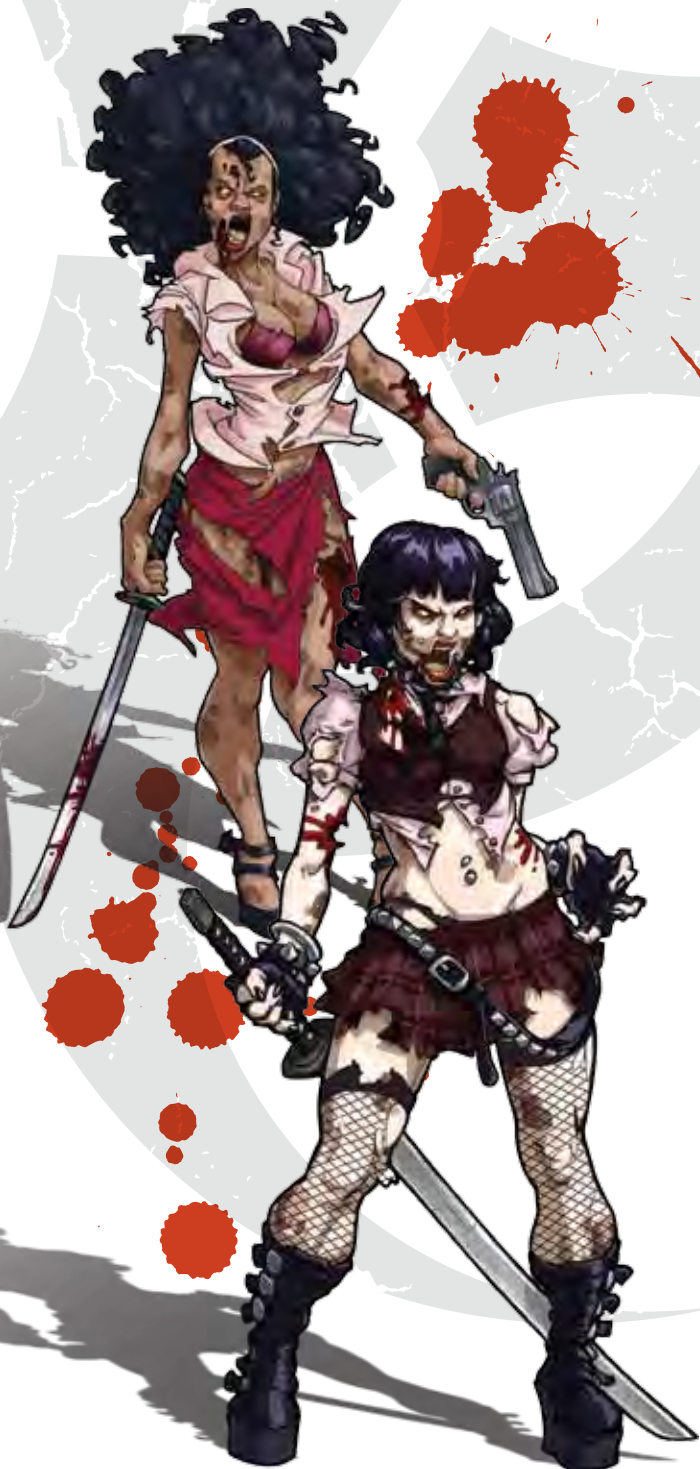


Заражённые — настоящие танки. Но есть и серьёзный недостаток (помимо неприятного запаха): на жёлтом уровне опасности заражённые не получают умение «+1 действие», как обычные выжившие. Они крепче, но несколько медлительнее, и это подразумевает совершенно иную модель игры. Вот увидите!

РЕЖИМ ВОСКРЕШЕНИЯ

Режим воскрешения позволяет вам начать игру своим любимым выжившим в его обычной версии и затем переключиться на его заражённую версию, когда всё пойдёт наперекосяк. Вы всё правильно прочитали: если вашего выжившего убьют, он вернётся как зомби! Вы также можете сразу начать игру заражённым.

Режим воскрешения отлично подходит для начинающих, прохождения кампании и супергероических миссий.



Режим воскрешения: когда обычный выживший получает второе ранение, положите его фигурку набок. **Смерть от рук товарищей не даёт возможности воскреснуть.** Обычный выживший не может получить больше двух ранений. Если он получает больше ранений, чем необходимо для убийства, распределите эти ранения среди других выживших в этой же зоне или проигнорируйте, если их некому нанести. Убитого выжившего игнорируют все игровые эффекты до его воскрешения, как будто его убрали с игрового поля. В начале следующей фазы игроков, перед тем как начнёт действовать первый игрок, воскресите выжившего. Сбросьте все его карты ранений и на место его лежащей фигурки поставьте фигурку заражённого. Переверните паспорт выжившего на сторону с его заражённой версией. Новый заражённый немедленно получает:

- ✦ Все оставшиеся карты вещей, которые были у обычного выжившего. Можно сразу упорядочить инвентарь, не тратя действия.
- ✦ Столько же очков опыта, сколько было у обычного выжившего. Можно сразу выбрать новые умения.

Длительные игровые эффекты, которые ранее действовали на обычного выжившего, больше не действуют. Если не считать воскрешения, все правила действуют на заражённого так же, как и на выживших.

ПРИМЕР: Эльза и Рауль стоят в зоне с 4 ходаками. Эльза невредима, у неё 21 очко опыта и две карты вещей: бензопила и «Узи». Нима только что передала ей дополнительное действие при помощи своего умения «Прирождённый лидер».

У Рауля одно ранение, 27 очков опыта и четыре карты вещей: катана, экспансивные пули, винтовка и печенье. Внезапная дополнительная активация позволяет четырём ходакам атаковать, и они наносят четыре ранения, которые распределяются между Эльзой и Раулем. Первое и второе ранения получает Эльза. Игрок сбрасывает бензопилу и «Узи». Эльза убита, положите её фигурку набок в этой зоне. У неё не осталось вещей. Третье ранение получает Рауль. Он сбрасывает печенье, и у него теперь два ранения. Рауль убит, положите его фигурку набок. У Рауля остаются его прочие вещи (катана, экспансивные пули и винтовка).

Четвёртое ранение игнорируется, поскольку больше некому причинить вред.

В начале следующей фазы игроков играющие за Эльзу и Рауля решают воскресить своих павших героев. Заражённые Эльза и Рауль помещаются в эту зону, заменяя лежащие там фигурки. У заражённой Эльзы нет вещей, и она теряет дополнительное действие, которое дала ей Нима, но у неё остаётся 21 очко опыта. Игрок может выбрать для неё умение оранжевого уровня. У заражённого Рауля остались карты «Катана», «Экспансивные пули» и «Винтовка», а также 27 очков опыта. Игрок может выбрать для него умение оранжевого уровня.

#5 НОВЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ

Фрагменты торгового центра дают новые возможности для прохождения оригинальных и тематических миссий, комбинируя правила улицы и зданий (см. ниже). В отношении всех игровых эффектов магазины торгового центра считаются зданиями, а коридоры — улицей.

КОРИДОРЫ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА

На фрагментах торгового центра присутствуют большие покрытые мрамором коридоры. В коридорах действуют правила уличных зон (см. правила базового «Зомбицида» или игры «Зомбицид. Штурм тюрьмы»). По коридорам могут ездить машины, если они въехали через открытые двойные двери. Да, машины могут въехать в торговый центр!

Это влияет на:

- ☞ **Прямую видимость:** в прямой видимости находятся зоны, через которые можно вести линию до тех пор, пока она не упрётся в стену или в край поля.
- ☞ **Обыск:** обыскивать коридоры торгового центра нельзя.



МАГАЗИНЫ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА

Магазины разделены стенами. Это влияет на:

- ☞ **Движение:** вы можете войти в магазин только через открытую дверь.
- ☞ **Прямую видимость:** магазины считаются зонами внутри зданий.
- ☞ **Обыск:** вы можете обыскивать магазины.
- ☞ **Появление зомби:** взломав дверь магазина, возьмите карту зомби и поместите в магазин зомби согласно тому, что указано на карте. То же самое происходит, если дверь магазина уже открыта (или отсутствует) в момент взлома двойной двери торгового центра.

ПАРКОВКА

Разделённая на 9 уличных зон парковка — это настоящая арена для ваших побоищ. Этот фрагмент поля отлично подходит для отстрела зомби.

Центральная часть парковки считается одной зоной.



К ВЫЖИВШИМ НЕ ПОЛОЙТИ!

В редких случаях у зомби нет ни одного пути, чтобы добраться до выживших. Например, выжившие могут использовать умение «Запирание», чтобы запереть зомби в здании.

В этом случае зомби движется к самой шумной зоне, как если бы все двери были взломаны. Однако запертые двери по-прежнему их останавливают.

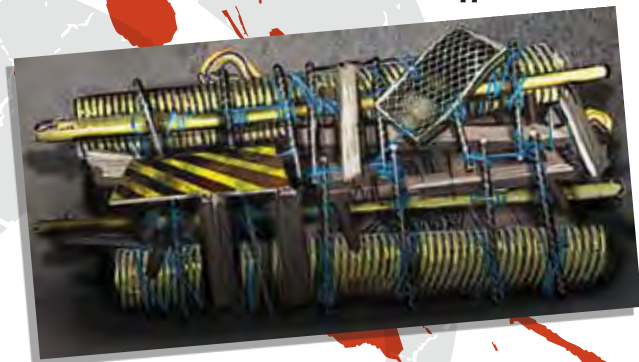
#6 БАРРИКАДЫ

Все мы слышали о выжившем по имени Иерихон, который возвел стену из мусора между собой и миром зомби. И все мы догадываемся, чем дело закончилось. Он наконец почувствовал себя в безопасности. Позволил себе расслабиться. А затем стена рухнула под весом мертвецов.

НЕЗАВЕРШЁННАЯ БАРРИКАДА



ЗАВЕРШЁННАЯ БАРРИКАДА



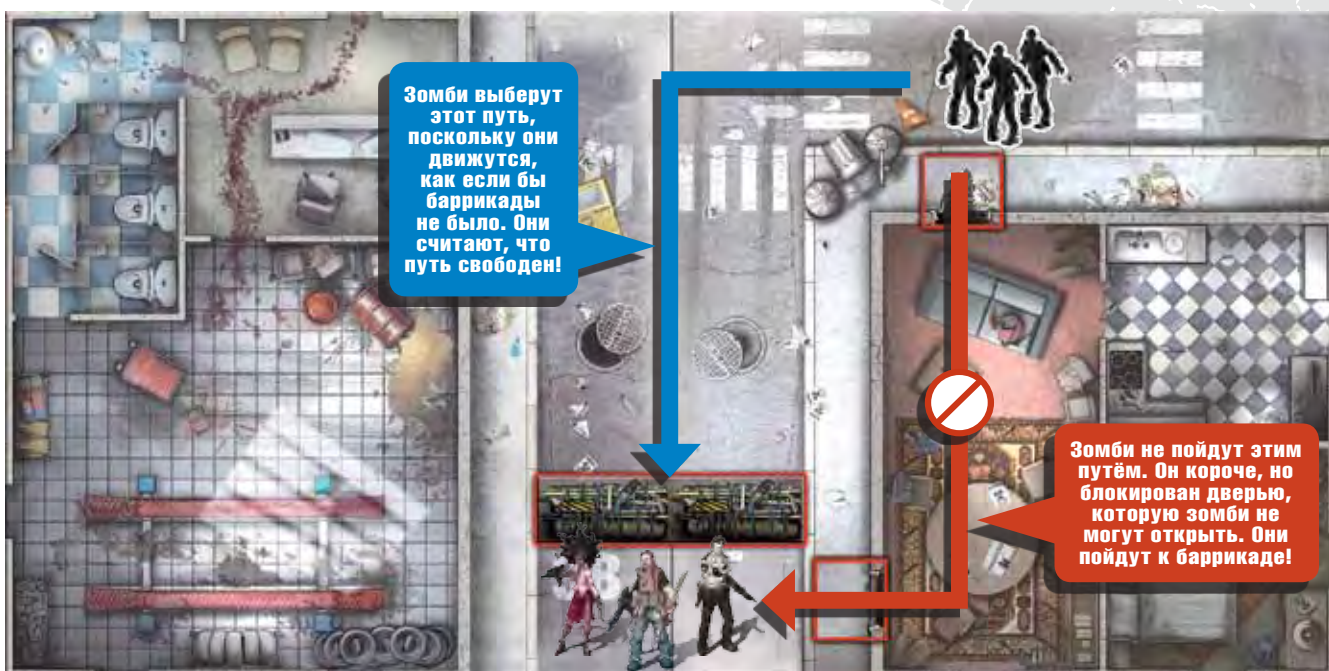
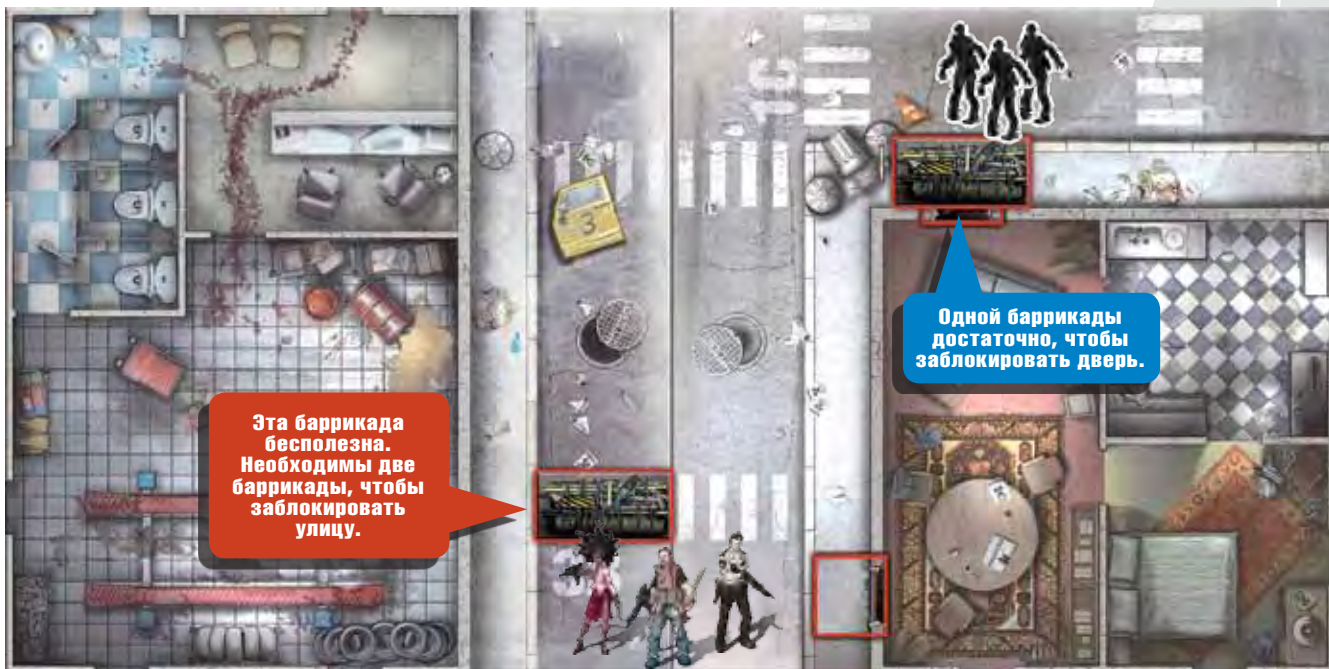
Выжившие строят баррикады, чтобы зомби не могли к ним подобраться. К несчастью, наспех построенные баррикады — в лучшем случае мера временная и рано или поздно рушатся. Баррикады можно построить только в специальных местах, указанных в описании миссии. Если там не говорится иное, баррикаду можно построить снова на том же самом месте, когда её разрушат.

У баррикад есть два состояния: «незавершённая» и «завершённая». Каждому состоянию соответствует своя сторона жетона. В свой ход любой выживший может потратить 3 действия сразу, чтобы начать или закончить строительство баррикады в зоне, где он находится. В зоне не должно быть зомби.

- 1 ▶ Чтобы начать строить баррикаду, один выживший тратит сразу 3 действия. Поместите жетон баррикады его «незавершённой» стороной вверх на границе зоны, в которой стоит выживший. Незавершённая баррикада не даёт никакого эффекта.
- 2 ▶ Чтобы завершить баррикаду, один выживший может выбрать «незавершённую» баррикаду на границе зоны, в которой стоит, потратить 3 действия подряд и перевернуть жетон «завершённой» стороной вверх. **Все выжившие, принимавшие участие в постройке баррикады, получают 5 очков опыта.**

Баррикаду можно построить в один ход, если два выживших потратят по 3 действия каждый. Первый выживший тратит 3 действия, чтобы начать строительство, второй — чтобы закончить его.

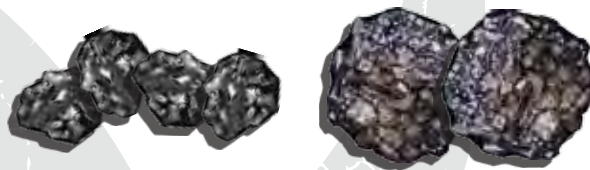
Заметка разработчика: дополнительные действия нельзя использовать для постройки баррикады.



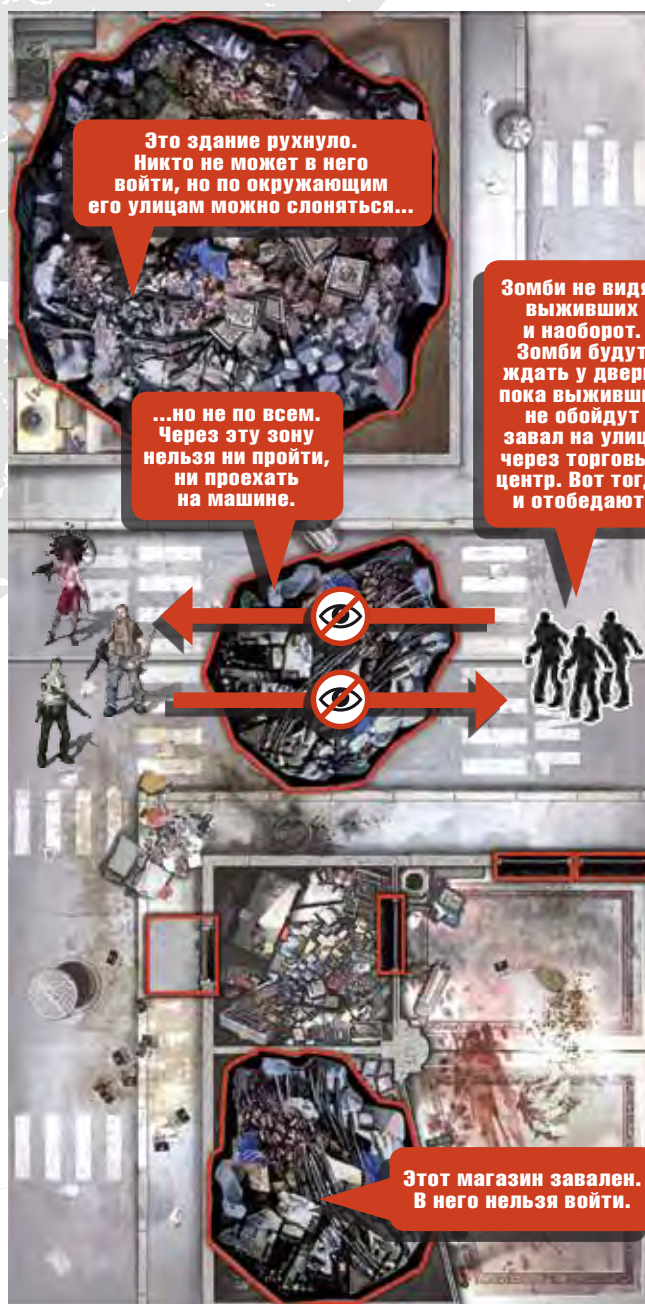
Вот как работает баррикада:

- 1 ► Соседние зоны разделены, если их общая граница полностью заблокирована любой комбинацией из стен и баррикад. Для двери и половины улицы достаточно одного жетона завершённой баррикады, но для двойной двери торгового центра и обычной зоны улицы нужно два жетона завершённых баррикад, чтобы их заблокировать. Одна баррикада в зоне, требующей две баррикады, не даёт никакого эффекта.
- 2 ► Сквозь баррикаду нельзя пройти, но она не блокирует прямую видимость. Вы можете стрелять сквозь неё! Зомби видят сквозь баррикады.
- 3 ► Завершённая баррикада не считается дверью в том, что касается появления новых зомби. Она не изолирует комнату от остального здания.
- 4 ► Выживший может полностью разрушить баррикаду так же, как он взламывает двери. Для этого ему требуется оружие, позволяющее взламывать двери (топор, бензопила и т. д.).
- 5 ► Всякий раз, когда зомби получают дополнительную активацию (из-за эффекта карты зомби, отсутствия фигурок или другого игрового эффекта), уберите все жетоны баррикад из тех зон, где стоит хотя бы один зомби той разновидности, которая получила активацию. Эти зомби тратят всю свою дополнительную активацию на то, чтобы разрушить баррикаду, даже если у них есть несколько действий. Если дополнительная активация бегуна перемещает его в зону с баррикадой первым действием, он использует своё второе действие, чтобы разрушить баррикаду.
- 6 ► Зомби движутся к самой шумной зоне или выжившему, которого они видят, как если бы баррикад не было. Однако завершённые баррикады их останавливают. Зомби скапливаются там, пока кратчайший путь не изменится или пока баррикада не будет разрушена.

#7 ЗАВАЛ



В «Токсичном центре» появляется новый вид жетонов — завалы. В зону, даже частично закрытую одним или несколькими завалами, нельзя входить. Пересекать такую зону тоже нельзя. А ещё она блокирует прямую видимость. Зомби не появляются в зонах, закрытых завалами или ставших недоступными из-за завалов.



#8 УЛЬТРАРЕЖИМ

Никогда прежде не получал такого удовольствия от солнечных зайчиков на своём окровавленном лице. Если бы мне предложили пари, я никогда бы не поставил на то, что кто-то из нас переживёт эту безумную ночь. И тем не менее мы выжили.

Я думал, что врага ада распахнулись перед нами, как только мы вошли в этот ночной клуб. Мы едва выбрались, и орда зомби следовала за нами по пятам. Перебегая от здания к зданию, мы вынуждены были оружейный магазин, а затем и торговый центр, просто чтобы поздравить нежить. Казалось, стоило нам прикончить одного, как его место занимали ещё двое.

Я верю, что нам удалось это лишь по одной причине: в безумном угаре среди запаха крови и пороха мы впали в транс. Истинный убийца взял верх и поглотил нас с головой. Меня посещают всевозможные воспоминаний. Я помню, как Дуг стрелял из двух «Узи» и как вокруг него росла гряда тел.

Помню, как Эми отбросила катану, потому что лезвие затупилось от бесчисленных убийств, и танцевала среди зомби с мачете, как окровавленная балерина. Помню, как Банда порхала на роликах по коридорам, будто ангел, и пламя от коктейля Молотова лизало её стопы, когда она взорвала скопище зомби в продуктовом магазине.

Ночью мы вышли далеко за пределы собственных возможностей. Но пришёл рассвет, и мы вновь стали людьми: окровавленными, измученными, но живыми.

Мы – выжившие.

Ультрарежим позволяет выжившим получать очки опыта после достижения красного уровня опасности и приобретать дополнительные умения. Также в этом режиме на красном уровне опасности выжившим доступно ультраоружие. Этот режим хорошо подходит, чтобы играть на больших картах и ставить рекорды по убийствам.

В «Токсичном центре» появляется следующее ультраоружие: 911 Специальный, «Бетти», «Мечта Дуга», «Джек и Джилл», атомный фонарь Неда и «Милые сёстры».



Это оружие слишком мощное — до достижения красного уровня опасности пользоваться им нельзя. **Любой выживший может сбросить ультраоружие на своём ходу, чтобы немедленно получить 5 очков опыта.**

УЛЬТРАРЕЖИМ

Добавьте все карты ультраоружия в колоду вещей и перемешайте её. Когда ваш выживший достигнет красного уровня, передвиньте счётчик опыта на «0» и добавьте очки опыта, полученные сверх тех, которые были необходимы для достижения красного уровня. Ваш выживший все ещё на красном уровне и сохранил все свои умения. Накапливайте очки опыта по обычным правилам и получайте ещё не выбранные до этого умения при достижении новых уровней опасности. Когда все умения, перечисленные в паспорте выжившего, будут выбраны, при очередном достижении оранжевого и красного уровней выбирайте любые умения, доступные в «Зомбициде» (кроме тех, в названиях которых стоят квадратные скобки — например, «Начинает с [вещь]»).

ПРИМЕР: Эльза (обычная версия) только что получила своё 43-е очко опыта и добралась до красного уровня опасности. У неё есть следующие умения: «Взломщик» (синий), «+1 действие» (жёлтый), «Проныра» (оранжевый) и «+1 доп. боевое действие» (красный). Игрок помещает указатель опыта в начало и продолжает игру. Эльза по-прежнему на красном уровне.

Эльза не получит новых умений, повторно достигнув синего и жёлтого уровней. У неё уже есть все доступные умения для этих уровней. Достигнув повторно оранжевого уровня, она получит «+1 доп. бой: на дистанции». Достигнув повторно красного уровня, игрок выбирает новое умение из двух доступных — «+1 доп. движение». Указатель опыта перемещается в начало. Во время третьего прохода по шкале опыта Эльза не получает умения на синем, жёлтом и оранжевом уровнях, поскольку уже выбрала их все. Достигнув красного уровня в третий раз, она получает последнее умение красного уровня: «2 зоны за 1 движение». Указатель опыта опять возвращается в начало.

С этого момента Эльза продолжает набирать очки опыта и получает умения (на выбор игрока) всякий раз, когда достигает оранжевого или красного уровней.

#9 ХРАНЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ В МАШИНЕ

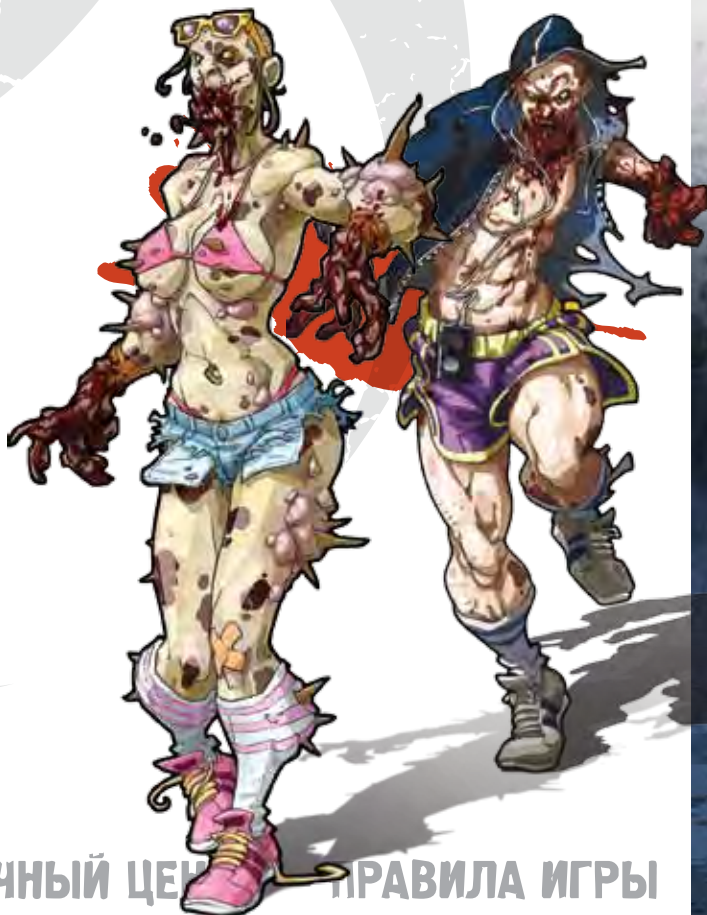
Потратив 1 действие, выживший может положить карты вещей в машину, стоящую с ним в одной зоне. Уберите карты вещей из инвентаря выжившего и поместите их под жетон машины.

Забрать любые вещи из машины тоже можно за 1 действие. Посмотрите карты вещей, хранящиеся в машине, и переместите любые из них из машины в инвентарь выжившего.

Водитель машины и пассажиры также могут выполнять оба этих действия.

ПРИМЕР: у Эльзы есть бутылки, а у Рауля, стоящего в нескольких зонах от неё, — бензин. Стоит им встретиться, и получится вкуснейший коктейль Молотова. К сожалению, в квартале становится слишком жарко и выжившие не могут позволить себе тратить лишние действия на то, чтобы переместиться друг к другу. Полицейская машина припаркована в зоне Эльзы. Она тратит действие, чтобы положить бутылки из своего инвентаря в полицейскую машину, после чего убирается подальше оттуда.

Позднее Рауль отступает в зону с полицейской машиной. Он тратит действие и забирает бутылки в свой инвентарь. Коктейль готов!



#10 ИГРА 7+ ВЫЖИВШИМИ

По какому принципу выжившие должны объединяться в группы? Существует две противоречивые философии.

Первая подразумевает маленькие, крепкие, быстро передвигающиеся отряды. Эти подразделения «командос» действительно быстрые, но становятсяязвимыми, когда что-то идёт наперекосок. Если случится что-то, к чему они не готовы или не экипированы, будь то открытая рана или зверь, которую никак не взломать, итог может оказаться фатальным.

С другой стороны, сила в количестве. Большой отряд может чувствовать себя непобедимым, но не забывайте, что мы — добыча для зомби. Еда. И чем больше нас, тем больше мы похожи на передвижной буфет.

Выживших в «Зомбициде» всё больше и больше. Рано или поздно у вас появится соблазн набрать отряд из 7 или большего количества выживших. Играть увеличенным составом выживших (или игроков!) довольно просто. Следуйте нашим рекомендациям и корректируйте их под свой уровень сложности.

- ✦ Добавьте по 1 дополнительному жетону появления зомби за каждую пару выживших сверх шести положенных (округлять вверх). Поместите эти дополнительные жетоны в тех же зонах, где уже есть жетоны появления зомби, или в новых зонах по вашему выбору, если для них есть место. Да, это значит, что некоторые зоны удвоят или даже утроят свой эффект опасности!
- ✦ Обычных стартовых карт вещей будет недостаточно для игры 7+ выжившими. Добавьте по одной дополнительной сковороде для каждого нечётного дополнительного выжившего (7, 9, 11 и т. д.) и по одному дополнительному оружию (топор, пистолет, монтировка на ваш выбор!) для каждого чётного дополнительного выжившего (8, 10, 12 и т. д.). Каждый должен начать «Зомбицид» вооружённым.

7+ ВЫЖИВШИХ / 7+ ИГРОКОВ

«Зомбицид» позволяет каждому игроку управлять одним, двумя, тремя или большим количеством выживших. Играть 7+ выжившими легко и весело, поскольку игрок учится управлять растущей командой истребителей зомби.

В «Зомбицид» также могут играть 7+ ИГРОКОВ, хотя изначально он не был на это рассчитан. Время игры увеличивается, поскольку требуется больше времени, чтобы завершить каждый ход. С другой стороны, чем больше друзей в игре, тем веселее!

#11 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Эти умения добавляются к списку умений из базовой игры. Не стесняйтесь выдавать их выжившим, которых создаёте сами.

+1 доп. бой: близко — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на ближний бой.

+1 доп. бой: на дистанции — у выжившего есть 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на дистанционный бой.

+1 урон для [вещь] — выживший получает бонус «+1 урон» к атаке определённым видом оружия.

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

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

Бросок 6: +1 кубик: близко — вы можете бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную в любой ближней атаке. Бросайте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпадает «шестёрок». Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать кубики (например, умение «1 переброс за ход»), должны быть применены до того, как вы начнёте бросать дополнительные кубики, полученные за счёт умения «Бросок 6».

Бросок 6: +1 кубик: бой — вы можете бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную в любой ближней или дистанционной атаке. Бросайте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпадает «шестёрок». Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать кубики (умение «1 переброс за ход» или карта «Много патронов»), должны быть применены до того, как вы начнёте бросать дополнительные кубики, полученные за счёт умения «Бросок 6».

Бросок 6: +1 кубик: на дистанции — вы можете бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную в любой дистанционной атаке. Бросайте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпадает «шестёрок». Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать кубики (умение «1 переброс за ход» или карта «Много патронов»), должны быть применены до того, как вы начнёте бросать дополнительные кубики, полученные за счёт умения «Бросок 6».



Взломщик — выжившему не нужны орудия для взлома дверей. Взломщик не производит шума, когда применяет это умение. Тем не менее другие условия по-прежнему необходимо выполнять (например, собирать жетоны целей, необходимые для взлома определённых дверей). Кроме того, выживший получает одно дополнительное действие, которое можно потратить только на взлом двери. Пожалуйста, помните, что умение «Взломщик» не распространяется на разрушение баррикад (см. стр. 9).

Гниющий — если выживший в свой ход не атаковал, не ездил на машине и не производил своими действиями шума, в конце его хода положите рядом с ним жетон «Гниющий». Пока этот жетон находится у него, его полностью игнорируют все зомби (кроме заражённых) и он не считается источником шума. Зомби не атакуют его и могут просто пройти мимо него. Выживший теряет свой жетон «Гниющий», если начинает атаковать или шуметь. Даже с жетоном «Гниющий» выживший по-прежнему должен дополнительно тратить действия, чтобы покинуть зону, где есть зомби.

Иммунитет к токсину — на выжившего не действует фонтан токсичной крови.

Коллекционер: [разновидность зомби] — выживший удваивает количество очков опыта, полученных за убийство определённой разновидности зомби.

Мёртвая хватка — не сбрасывайте вещь, когда выживший получает ранение. Это умение игнорируется, если в инвентаре не осталось места для размещения карты ранения.

Может начать на [уровень опасности] — выживший может начать игру на определённом уровне опасности (ставит маркер на первое значение этого уровня на шкале опыта). Все другие игроки должны быть не против.

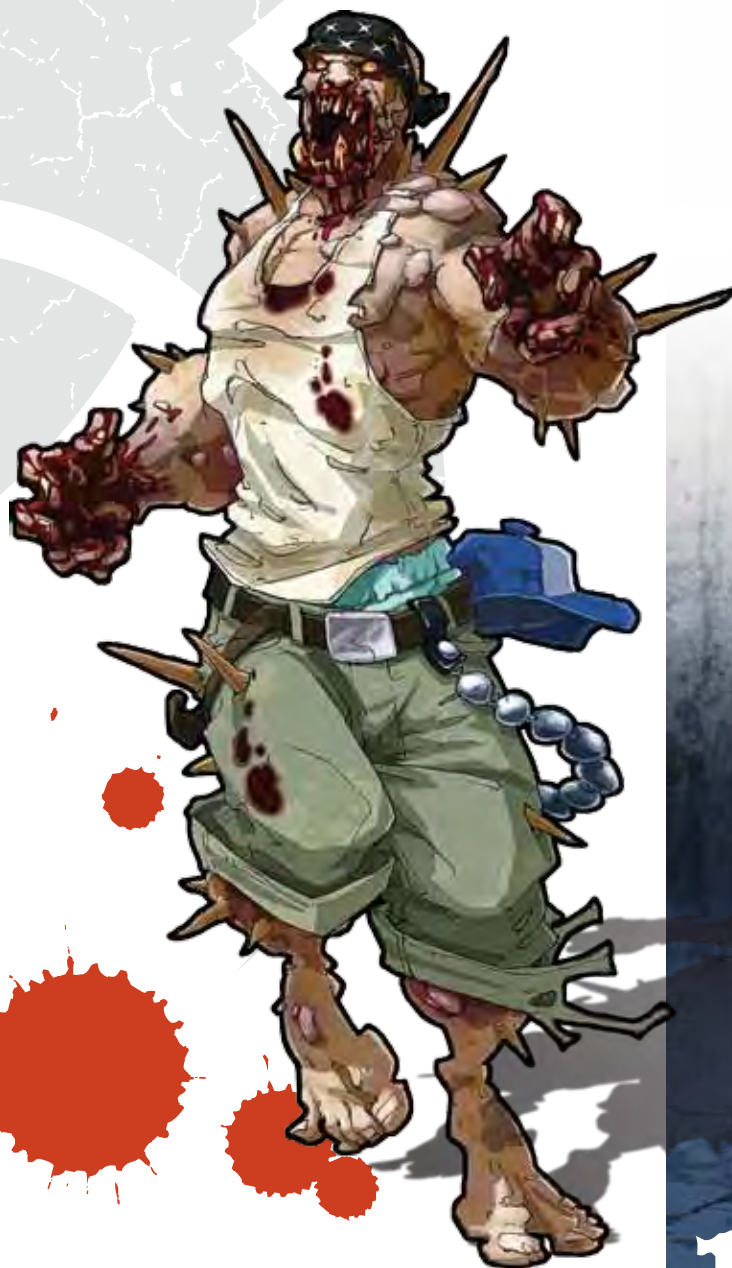
Незаметный — выживший не может быть целью союзников при дистанционной атаке и не может быть атакован машиной. Игнорируйте его, когда стреляете или проезжаете через зону, в которой он стоит. Оружие, уничтожающее всё в выбранной зоне (такое как коктейль Молотова), убивает и его.

Разгрузочный жилет — выживший может использовать любую вещь из своего инвентаря так, будто она находится у него в руке.

Регенерация — в конце каждого раунда игры сбросьте все карты ранений, которые получил выживший. Регенерация не работает, если выживший был убит.

Связь с зомби — выживший делает дополнительный ход каждый раз, когда из колоды зомби раскрывается карта дополнительной активации. Он ходит перед зомби. Если одновременно несколько выживших получают бонус от этого умения, игроки должны сами выбрать порядок своих ходов.

Суперсила — урон, который наносит оружие ближнего боя в руках выжившего, считается равным «3».



#12 МИССИИ В ТОКСИЧНОМ ЦЕНТРЕ

Миссии с 01 по 06 разработаны для пары — базовый «Зомбицид» + «Токсичный центр».

Миссии с 07 по 10 разработаны для пары из второго сезона «Зомбицида» — «Штурм тюрьмы» + «Токсичный центр».

Не стесняйтесь видоизменять их по своему вкусу... на свой страх и риск!

МО1 ОГРОМНЫЙ ЗАВАЛ

ЛЕГКО / 4–12 ВЫЖИВШИХ / 150 МИНУТ

**НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
1В, 1М, 2В, 2М, 3С,
3М, 4М, 5С и 7В.**



Мы слышали пальбу: один, может быть, два стрелка. Звук идёт из здания в сильно поруженном квартале города. Нужно проверить, остались ли там кто-то в живых, но чтобы добраться туда, придётся пройти через огромный ползобрушенный торговый центр. И сегодня суббота. Я ненавижу гипермаркеты по субботам.

ЗАДАЧИ

У нас есть план! Выполните задачи в указанном порядке:

- 1. Исследуйте местность.** Те, кого следует спасти, вероятнее всего, в одной из зон, отмеченных «X». Нужно спасти обоих выживших или, если жив только один, собрать все жетоны целей.
- 2. Рвите когти!** Торговый центр не лучшее место в субботу, особенно после того, как объявились зомби. К счастью, нас ждут машины, много машин. Посадим всех выживших в тачки и докатим до зоны выхода. Любая машина может покинуть эту зону в конце хода водителя, если в зоне нет зомби. Уехавшая машина убирается с игрового поля вместе с пассажирами и их вещами.
- 3. Будьте осторожны! Мы никого не бросаем.** Если на игровом поле остался хотя бы один выживший и нет возможности добраться до выхода на машине, игра проиграна.



	Цели (5 очков опыта, см. особые правила)		Дверь
	Игроки начинают здесь		Открытая зелёная дверь
	Выход		Дверь торгового центра
	Полицейская машина, которую можно водить		Пимпмобиль, который можно водить
	Завал (большой)		Завал (маленький)
	Токсичный ходок		Зомби появляются здесь

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• **Один, может быть, два стрелка.** На игровом поле 7 жетонов целей. 1 или 2 из них могут быть выжившими, которых надо спасти. При подготовке к игре возьмите 6 нейтральных жетонов целей (**красные** с двух сторон) плюс по одному жетону цели с **зелёной** и **синей** стороной. Итого жетонов 8. Перемешайте их (красной стороной вверх) и поместите 7 из них случайным образом в указанные зоны. Никто не должен знать, какой из жетонов целей нейтральный, а какой нет. Восьмой жетон цели отложите, не подглядывая.

Каждый жетон цели, неважно какого цвета, приносит 5 очков опыта выжившему, который его взял. Игрок, нашедший **зелёный** или **синий** жетон цели, добавляет в игру нового героя и играет за него. **Синий** жетон цели добавляет обычного выжившего. **Зелёный** жетон цели добавляет случайного заражённого (отложите в сторону заражённых, соответствующих выжившим на игровом поле).

Новый заражённый или выживший не имеет опыта и вещей и помещается в зону, где был найден жетон цели. Теперь им можно играть по обычным правилам. Сбор нейтральных жетонов цели не добавляет дополнительных выживших, но по-прежнему приносит 5 очков опыта.

- **Токсичные бродяги.** Поместите по одному токсичному ходоку в каждую зону коридора торгового центра.
- **Можно использовать машины.**
- **Пимпмобиль** разрешено обыскивать лишь 1 раз. В нём находится либо «Мамашин обреза», либо «Злые близнецы», либо «Папашина пушка» (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.



МО2 УЛИЦА СМЕРТНИКОВ

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

Эта улица выглядит как переполненная зомби камера смертников. Что-то притягивает сюда всех этих мертвяков — возможно, новое «токсичное» отродье. Бидно, оно скрывается в торговом центре на другой стороне. Там повсюду токсичные зомби — но, не исключено, найдётся полно еда и боеприпасов! Будет нелегко, но игра стоит свеч.

И ещё кое-что: в последний раз мы нашли бидон горчицы и ни одной пачки сосисок. Пфе, задость какая. Пока не найду сосисок, драгаться с отродьем я не намерен.

ЗАДАЧИ

1. **Найдите сосиски!** Они представлены двумя **красными** жетонами целей.
2. **Найдите ключи!** Торговый центр закрыт железной решёткой. Ключ — **синий** жетон цели.
3. **Убейте токсичное отродье.** Оно ждёт в торговом центре.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Ммм... сосиски.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Железная решётка.** Синюю дверь нельзя взломать, пока кто-нибудь не подберёт **синий** жетон цели. Если это случится, синяя зона появления зомби станет действующей.
- **Токсичные бродяги.** Поместите по одному токсичному толстяку в сопровождении двух токсичных ходоков в каждую зону коридора торгового центра.
- **Убежище токсичного отродья.** Поместите токсичное отродье в указанную зону.

									
Игроки начинают здесь	Токсичный толстяк (с 2 токсичными ходоками)	Цель (5 очков опыта)	Синяя цель (5 очков опыта)	Зомби появляются здесь	Синяя зона появления зомби	Синяя дверь	Дверь торгового центра	Дверь	Токсичное отродье

НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ: 1В, 4М, 5В И 6В.



МОЗ ПЛОЩАДЬ ИМЕНИ ЗОМБИ

ЛЕГКО / 4+ ВЫЖИВШИХ / 60 МИНУТ

До катастрофы здесь было прекрасное место для прогулок. А теперь четыре канализационных люка извергают зомби, стоит кому-то оказаться поблизости. И местечко сразу перестало быть приятным.

Мы бы сюда не сгузлись, если бы не вертолет. Ему нужен бензин, но это мелочи. Заглянув в кабину, Рауль заметил, что какой-то умник свинтил важные детали... В общем, нам нужны запчасти, чтобы эта птичка взлетела. Пропавшие детали, вероятно, где-то поблизости — скорее всего, вочащаются за генером, который их звал...

Надо быть психом, чтобы обыскивать этот район. Ещё никому не удалось его разграбить. Интересно, чего я боюсь больше — зомби или летать. Вероятно, я скоро это выясню.

**НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
1В, 1С, 2В, 2С, 3М,
4М, 5В, 7М и 8М.**

ЗАДАЧИ

Выполните задачи в указанном порядке:

1. **Найдите запчасти.** Места, где могут быть спрятаны, отмечены «X» на игровом поле. Также вам понадобятся минимум 2 карты бензина.
2. **Улетайте!** Выжившие (те, кто останется) должны добраться до зоны выхода и принести с собой хотя бы 2 карты бензина. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Запчасти.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Токсичные бродяги.** Поместите по 2 токсичных ходока в каждую зону коридора торгового центра.
- **Можно использовать машины.**
- **Каждый пимпмобиль** разрешено обыскивать лишь 1 раз. В нём находится либо «Мамашин обрез», либо «Злые близнецы», либо «Папашина пушка» (выбираются случайным образом).



ЗОМБИЦИД. ТОКСИЧНЫЙ ЦЕНТР — МИССИИ

МО4 ПОСАДОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

На вертолёте мы добрались до пустынной парковки. Надо осмотреться, найти еду и как можно скорее возвращаться. К сожалению, все зомби поблизости слышали, как мы приземлились. Ну и толпа! Надо приобрести немного бензина для коктейля Молотова.

Когда мы взлетали, я видел, как девочка. И всё-таки я предпочитаю зомби.

ЗАДАЧИ

Как всегда, всё идёт не так, как мы планировали. Выполните задачи в указанном порядке:

- 1. Запасайтесь!** Особо полезные припасы (бекон, новые носки, зубная паста, ещё бекон) отмечены «X». Также подберите хотя бы по одной карте снабжения на каждого выжившего. Карты снабжения — это консервы, печенье, рис и вода.
- 2. Улетайте со всей этой вкуснотищей!** Выжившие (те, кто останется) должны добраться до зоны выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби. Пересчитайте карты снабжения и выживших, которые спаслись. Вы побеждаете, если у вас есть хотя бы по одной карте снабжения на каждого выжившего.



**НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
1В, 2С, 2М,
4М, 7В и 8М.**

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Радуйтесь мелочам.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Будем звать эту малышку «шумолётом».** Поместите по одному жетону шума за каждого выжившего плюс ещё один в зону выхода. Их нельзя убирать.
- **Токсичные бродяги.** Поместите по 2 токсичных ходока в каждую зону коридора торгового центра.

МО5 НАЛЁТ

СРЕДНЕ / 4-12 ВЫЖИВШИХ / 180 МИНУТ

Никогда, никогда не отходите друг от друга более чем на двадцать метров. В поисках провизии некоторые из нас решили совершить экскурсию в торговый центр и крепко там застряли. Один еле-еле спасся и рассказал нам, что остальные забаррикадировались и угодили в западню. Нужно бежать к ним на помощь так быстро, как только возможно, или мы потеряем друзей. Глухих друзей, должен заметить, но всё-таки друзей. Ого! Обе полицейские машины принадлежат частной охранной компании. Может, нам повезёт наткнуться на пару автоматов?

ЗАДАЧИ

Спаси друзей и уезжай на припаркованных машинах. Все стартовые и спасённые выжившие должны сесть на машины и добраться до зоны выхода.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Цели.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **В западне!** Выжившие не могут обыскивать зоны в левом верхнем фрагменте (6М), и там не появляются зомби. Баррикады можно разрушить, но нельзя построить заново.

Каждый игрок берёт по одному выжившему на свой выбор и ставит в указанную зону на фрагменте 6М так, чтобы на поле было не более 12 выживших. Выжившие в западне отыгрываются по обычным правилам. Они никак не влияют на максимальное количество выживших, с которыми игрок может начинать игру (см. правила). У них нет никаких вещей (даже у тех, у кого есть умение «Начинает с [вещь]»).

- **Ну здравствуй, дружок!** Перед началом игры отложите все карты «Автомат». Каждый **красный** жетон цели на фрагментах 5В и 5С даёт одну карту «Автомат» выжившему, который его подобрал.
- **За рулём.** Все машины без ключей. Их можно обыскать по обычным правилам, но на них нельзя ездить, пока не найдёте ключи.
Синий и **красный** жетоны целей на фрагменте 3В — это ключи от полицейских машин. Взяв один из ключей, любой выживший может использовать одну из машин (выберите какую). Взяв оба, можете использовать обе машины.
Зелёный жетон цели на фрагменте 3С — это ключ от пимпмобиля. Взяв его, любой выживший может использовать пимпмобиль.
- **Можно использовать машины.** Помните, вам нужны подходящие ключи (см. спецправило «За рулём»).
- **Пимпмобиль** разрешено обыскивать лишь 1 раз. В нём находится либо «Мамашин обрез», либо «Злые близнецы», либо «Папина пушка» (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.

НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
1М, 3В, 3С, 5В, 5С, 5М, 6М, 7В и 7М.

	Игроки начинают здесь
	Пимпмобиль, который можно водить
	Полицейская машина, которую можно водить
	Двойная дверь торгового центра
	Завершённая баррикада
	Зомби появляются здесь
	Выход
	Дверь торгового центра
	Дверь
	Открытая дверь
	Выжившие, которых надо спасти
	Цель (5 очков опыта, см. особые правила)
	Синяя цель (5 очков опыта, см. особые правила)
	Зелёная цель (5 очков опыта, см. особые правила)



МОБ БУНТ ЗОМБИ

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 5 ЧАСОВ

Кто-то пытался обезопаситься с помощью баррикад, но зомби, похоже, их обошли. И наши парни оказались в смертельной западне. С другой стороны, здесь осталось много боеприпасов, электронных запчастей, еды, горючего и оружия – полезных шмоток, которые они собрали «на всякий случай».

Мы все чувствуем себя странно. Каковы шансы, что это просто грипп?

ЗАДАЧИ

Мы все можем стать заражёнными. Соберите все жетоны целей. Когда закончите, все выжившие должны достигнуть зоны выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
1В, 1М, 2В, 2М, 3С,
5В, 5С, 6С и 6М.



Игроки начинают здесь



Пимпмобиль, который нельзя водить

1 Токсичное отродье

3 Токсичный толстяк (с 2 токсичными ходоками)

2 Токсичный бегун

Зомби появляются здесь

Завершённая баррикада



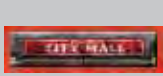
Дверь



Выход

Закрытая дверь торгового центра

Открытая дверь торгового центра



Двойная дверь торгового центра



Цель (5 очков опыта, см. особые правила)

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Жажда жить.** Вы можете начать игру только выжившими, не заражёнными.
- **Цели.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **На всякий случай.** Поместите **синий** и **зелёный** жетоны целей случайным образом среди **красных** жетонов целей лицевой стороной вниз. Каждый такой жетон даёт коктейль Молотова (если есть свободные) выжившему, который его подобрал. Если свободных карт «Коктейль Молотова» нет, игнорируйте это правило.
- **Токсичные бродяги.** Поместите по одному токсичному толстяку в сопровождении двух токсичных ходоков в каждую помеченную зону коридора торгового центра. Поместите двух токсичных бегунов в каждую помеченную зону коридора торгового центра. Поместите токсичное отродье в помеченную зону коридора торгового центра.
- **Нельзя использовать машину.**
- **Пимпмобиль** разрешено обыскивать лишь 1 раз. В нём находится «Папашина пушка».



МО7 АДМИНИСТРАЦИЯ

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Административные помещения тюрьмы находятся рядом с хорошо нам знакомым торговым центром. Наверняка там найдутся ценные сведения, поскольку в начале вторжения здесь находился экстренный штаб. Мы сможем выяснить, где толпятся зомби или где припрятаны запасы продовольствия, оружия и медикаментов. Пробреемся в административное здание через торговый центр, стараясь не попадаться на глаза зомби. И попутно прихватим в местных магазинах что-нибудь полезное.

НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
2M, 3M, 4M, 5P, 6P и 10P.

ЗАДАЧИ

Давайте строго следовать плану:

- Исследуйте все магазины.** Каждый магазин отмечен «X». Подберите все **красные** жетоны цели в торговом центре (фрагменты поля 2M, 3M и 4M).
- Найдите важные документы.** Они в одной из трёх комнат штаба, отмеченных «X». Собирайте **красные** жетоны цели в административном здании (фрагменты 10P, 6P и 5P), пока среди них не попадётся **зелёный**.
- Бегите со всех ног.** *Все* выжившие должны добраться до зоны выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

- Экстренная помощь.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- Где эти чёртовы документы?** Поместите **зелёный** жетон цели случайным образом среди **красных** жетонов целей лицевой стороной вниз.
- Синий пропуск для синей двери!** Синюю дверь нельзя открыть до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт **синий** жетон цели.
- Вы можете использовать полицейские машины.**
- 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.

 Административные помещения	 Игроки начинают здесь	 Фиолетовая входная дверь тюрьмы		
 Дверь	 Выход	 Зомби появляются здесь	 Дверь торгового центра	 Синяя дверь
 Завершённая баррикада	 Цель (5 очков опыта, см. особые правила)			
 Полицейские машины, которые можно водить	 Синяя цель (5 очков опыта, см. особые правила)			



МО8 ИЗБАВЛЯЕМСЯ ОТ ТРЯПЬЯ

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Убийство зомби — грязная работёнка. Одежда портится от брызг крови, гнилой воюющей плоти и, конечно, от того, что зомби хватают её грязными руками. Самое время отправиться на шопинг за тряпками. И ещё нужно больше бензина для машины, потому что его не хватит вернуться в убежище. Пора дозаправиться.

**НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
2М, 3Р, 4М, 4Р,
6М, 8М, 10Р и 17Р.**

ЗАДАЧИ

Нельзя ходить за покупками без чёткого плана:

1. **Возьмите синий ключ.** Торговый центр заперт, но вы заметили тело парковщика в его будке. У него есть ключ. Возьмите **синий** жетон цели.
2. **Обследуйте все магазины.** Каждый магазин отмечен «X». Подберите все **красные** жетоны цели в торговом центре.
3. **Добудьте бензина.** Обыскивайте местность, пока не найдёте бензин, чтобы дозаправить машину.
4. **Вернитесь к машине.** Все выжившие должны добраться до зоны выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби. Вы победите, если в инвентаре выживших есть хотя бы одна карта бензина.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Жертвы моды.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Синий ключ для синей двери!** Синюю дверь нельзя открыть до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт **синий** жетон цели.
- **В нашем пимпмобиле нет бензина.** Нельзя использовать машину.
- **Фитнес-клуб мамыши.** Вы помните Неда? Его мамаша качала тут мышцу и припрятала в тренажёрном зале одну из своих «особых» пушек. Положите карту «Огнештык» в фитнес-клубе. Любой выживший, совершивший обыск в этой зоне, может взять эту карту вместо верхней карты из колоды вещей.
- **Спарринг-партнёр мамыши.** Один из охранников был спарринг-партнёром мамыши. Он оставил другой огнештык в своей будке. Поместите ещё одну карту «Огнештык» в будку охраны. Любой выживший, совершивший обыск в этой зоне, может взять эту карту вместо верхней карты из колоды вещей.
- **Пимпмобил** разрешено обыскивать лишь 1 раз. В нем находится «Папина пушка».



МО9 УЛЬТРАОПАСНЫЙ РАЙОН

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 60–180 МИНУТ

Мы прослышали о полицейском участке, в котором хранятся крайне опасные улики – самодельное оружие непревзойдённой эффективности. Участок заперт с того самого момента, как все полицейские отправились на бессмысленную бойню в близлежащий торговый центр. Теперь они все погибли. Надо бы одыскать тела и добыть карту доступа, чтобы проникнуть в участок. Единственный вопрос: по плечу ли нам такое оружие? Есть мнение, что сперва надо облазить торговый центр и прикончить всех зомби, пока мы не почувствуем, что готовы. Конечно, на это уйдёт время, и на шум потянутся новые зомби...

Отложите 6 карт ультраоружия. Поместите их в зону, отмеченную как «Хранилище улик».



**НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
1М, 2М, 5М,
6М, 6Р и 10Р.**

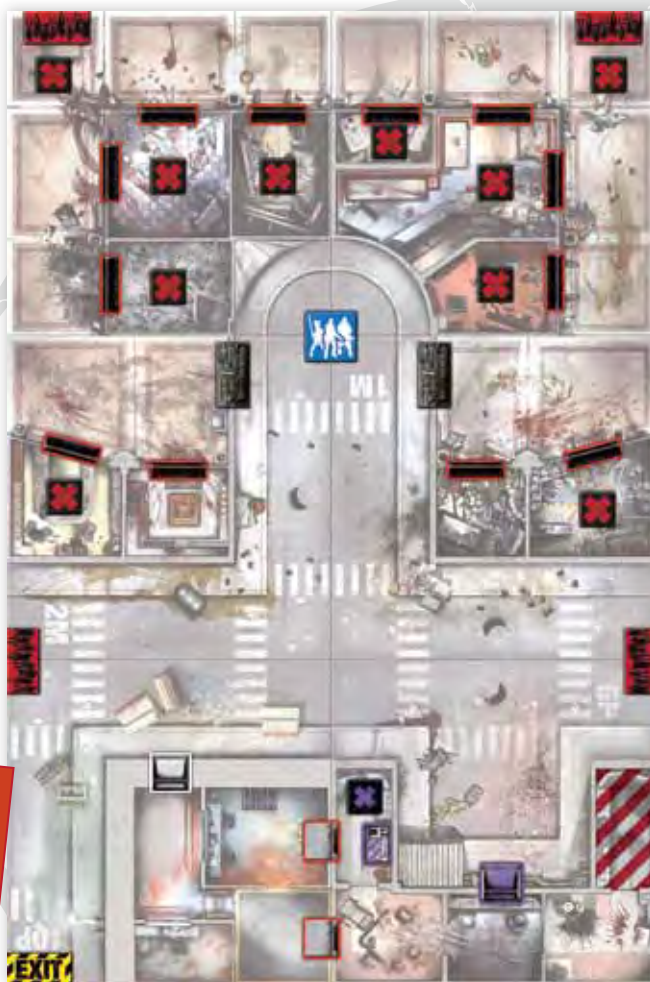
ЗАДАЧИ

Нам не обойтись без этого оружия, и есть только один способ его заполучить.

1. **Найдите карту доступа, чтобы проникнуть в полицейский участок.** Нужна белая полицейская карта доступа. Места, где она может быть, отмечены «X». Собирайте **красные** жетоны целей, пока среди них не попадётся **белый**.
2. **Обыщите полицейский участок.** Обыскивайте зону, обозначенную как «Хранилище улик», пока не найдёте все 6 карт ультраоружия.
3. **Отправляйтесь домой вместе с новыми игрушками.** Все выжившие должны добраться до зоны выхода. Хотя бы у одного из них в инвентаре должно быть ультраоружие. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Чувство удовлетворённости.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Белая карта доступа!** Поместите белый жетон цели случайным образом среди десяти **красных** жетонов цели лицевой стороной вниз. Белую входную дверь тюрьмы нельзя открыть до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт **белый** жетон цели.



- **Фиолетовый рубильник.** Активация фиолетового рубильника открывает фиолетовую дверь. Выживший, переключивший фиолетовый рубильник в первый раз, также берёт **фиолетовый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Фиолетовая дверь закрывается, если вернуть фиолетовый рубильник в исходное положение.
- **Ультраоружие.** Зона, отмеченная как «Хранилище улик», находится в полицейском участке. Поместите сюда 6 карт ультраоружия. Любой выживший, совершивший обыск в этой зоне, может выбрать и взять одну из карт ультраоружия вместо верхней карты из колоды вещей.

M10 ПОБЕГ ИЗ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Торговый центр огромен, но мы наконец добрались до его конца: административных и складских помещений. И между нами и выходом одни лишь ворота. К несчастью, там крепкая железная решётка. Нам нужно включить электричество в торговом центре, чтобы открыть эту шлюзу. Непростая задача.

ЗАДАЧИ

Великий побег состоит из трёх этапов:

1. **Найдите ключи от комнат охраны.** В складских помещениях торгового центра две комнаты охраны. Нам нужны ключи, чтобы взломать укрепленные двери. Места, где могут быть ключи, отмечены «X». Собирайте **красные** жетоны целей, пока среди них не попадутся **синий** и **зелёный**.
2. **Активируйте три рубильника.** Отмеченные как «выход» ворота складских помещений закрыты. Чтобы открыть ворота, нужно запустить аварийный генератор. Активируйте три рубильника, и ворота откроются!
3. **Бегите, глупцы!** Все выжившие должны пройти через зону выхода.

**НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
1M, 3M, 4M, 6P, 7M,
11P, 14P, 15P и 16P.**

Игроки начинают здесь	Зомби появляются здесь	Синяя зона появления зомби	Завершённая баррикада	Синяя дверь	Зелёная дверь	Двойная дверь торгового центра	Завал (маленький)
Выход	Дверь торгового центра	Жёлтый рубильник	Белый рубильник	Фиолетовый рубильник	Цель (5 очков опыта)	Жёлтая цель (5 очков опыта)	Белая цель (5 очков опыта)
							Фиолетовая цель (5 очков опыта)



**ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
ЭТОГО СЦЕНАРИЯ
НА СЛЕДУЮЩЕЙ
СТРАНИЦЕ**



М10: ПОБЕГ ИЗ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Напряжённый, как триллер.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Зелёный ключ!** Поместите **зелёный** жетон цели случайным образом среди **красных** жетонов целей лицевой стороной вниз. Зелёную дверь нельзя открыть до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт **зелёный** жетон цели.
- **Синий ключ!** Поместите **синий** жетон цели случайным образом среди **красных** жетонов целей лицевой стороной вниз. Синюю дверь нельзя открыть до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт **синий** жетон цели.
- **Отключите сигнал тревоги.** Уберите одну зону появления зомби (любого цвета, даже синюю), как только вы найдёте **синий** жетон цели. Уберите ещё одну, когда найдёте **зелёный**.

#13 ЗАМЕТКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

СВОБОДА, РАВЕНСТВО, БРАТСТВО

«Liberté, égalité, fraternité» (свобода, равенство, братство) — девиз не только Франции, но и Guillotine Games. Мы верим, что успех приносит сотрудничество, дружба и доверие. Создавая нашу компанию и игру «Зомбицид», мы черпали вдохновение в этих качествах. Это и есть дух Guillotine Games.

ЗАРАЖЁННЫЕ

Когда впервые появились эскизы заражённых, многие подумали, что в игре будет введён режим «Игрок против игрока» или что герои примкнут к орде зомби против других игроков. Мы думали на этот счёт. Но постепенно возникла другая идея.

Дух Guillotine Games вдохновил нас на создание героев, которые превращаются в зомби, но благодаря силе воли сохраняют человечность. Мы смогли видеоизменить игровые модели героев, наделив их новыми возможностями и добавив в игру атмосферности. Создание заражённых также добавило глубины всей вселенной «Зомбицида». Выжившие достаточно сильны, чтобы выстоять в борьбе с инфекцией и смертью. Какие сведения они смогут получить об инфекции от заражённых? Какое место заражённые займут в будущем «Зомбицида»? Они вводят в «Зомбицид» понятия «до» и «после», а это завязка для очень интересной сюжетной линии.

- **Сигнал тревоги.** Где он звенит? Разумеется, там, где полно зомби. Когда кто-то подберёт **синий** жетон цели, синяя зона появления зомби станет действующей. Её можно немедленно убрать, воспользовавшись особым правилом «Отключите сигнал тревоги».
- **Белый рубильник.** Активировав белый рубильник, вы станете на шаг ближе к открытию складских ворот. Выживший, переключивший белый рубильник в первый раз, также берёт **белый** жетон цели.
- **Фиолетовый рубильник.** Активировав фиолетовый рубильник, вы станете на шаг ближе к открытию складских ворот. Выживший, переключивший фиолетовый рубильник в первый раз, также берёт **фиолетовый** жетон цели.
- **Жёлтый рубильник.** Активировав жёлтый рубильник, вы станете на шаг ближе к открытию складских ворот. Выживший, переключивший жёлтый рубильник в первый раз, также берёт **жёлтый** жетон цели.
- **Три рубильника открывают складские ворота.** Когда белый, фиолетовый и жёлтый рубильники активированы, выжившие могут пройти через зону выхода.

ПРЯМАЯ ВИДИМОСТЬ

Некоторые игровые компоненты, особенно фрагменты поля с парковкой, вызвали в нашей команде вопросы. Почему персонажи на открытой местности должны видеть только под прямым углом?

Так как многие из нас разрабатывали варгеймы, мы изучили возможность ввести в игру диагональные линии. Возможность была, но у такого решения имелись многочисленные последствия, первое из которых — усложнение основных правил игры. И мы решили оставить оригинальные правила. Простота правил — одна из причин популярности «Зомбицида», и мы совсем не хотим, чтобы наши жёны и дети перестали в него играть!

«ХОУМРУЛЫ»

Мы хотели, чтобы «Зомбицид» был гибким и имел простые правила. Это сочетание открывает бесконечные возможности для «хоумрулов». Вам не нравится правило? Измените или игнорируйте его. Вам нужен жетон, чтобы отображать какое-то явление, которое мы не предусмотрели? Удивите нас. Вы придумали собственное выжившего или у вас есть фигурка, которой вы хотите играть? Пустые паспорта выживших и карты снаряжения доступны для загрузки на сайте Guillotine Games (<http://guillotinegames.com>). Дайте волю воображению — пусть оно откроет ворота в новый зомби-мир, который сотворите вы сами. **Единственное правило — получайте удовольствие.**

#14 ВЫЖИВШИЕ

Геодезист ДЕРЕК

**«Я ЗАСЁК ЕГО ЗА ВЕРСТУ,
А ОН ДАЖЕ НИЧЕГО НЕ ЗАПОДОЗРИЛ».**

Дерек путешествовал по Крайнему Северу: размечал земельные участки и пытался найти хоть что-то стоящее в этих холодных землях. Благодаря орлиному зрению и стальным нервам Дерек научился выживать в суровых условиях задолго до зомби-апокалипсиса. Зомби изменили в его жизни только одно: когда цивилизации не стало, Дерек рванул на юг за лёгкой жизнью.

Топ-менеджер НИМА

**«ПОСТОЙ. НАВСКИДКУ НАШИ ШАНСЫ
ВЫЖИТЬ — 16,6%... ШУЧУ Я, ШУЧУ.
ФИГАЧЬ ПО НИМ ИЗ АВТОМАТА».**

Ещё до апокалипсиса Нима обладала железной волей выжившего. Своим трудолюбием и решимостью она взобралась на самый верх корпоративной пищевой цепочки. Зомби разрушили труд всей её жизни и пробудили в Ниме что-то дикое. Она — альфа-самка, ведущая свою стаю мудрым словом и праведной яростью.

Взломщица ЭЛЬЗА

**«И ЭТО ДВЕРНОЙ ЗАМОК? МОГЛИ БЫ И В ПОДАРОЧНУЮ
УПАКОВКУ ЗАВЕРНУТЬ. НАДЁЖНЕЕ НЕ СТАНЕТ,
ЗАТО СМОТРЕТЬСЯ БУДЕТ СИМПАТИЧНЕЕ».**

Родившись в бедной семье, Эльза быстро усвоила, что ловкость, привлекательность и хитрость проложат дорогу к благосостоянию. Кражи ценностей стали для неё ежедневным глотком адреналина, особенно когда в дело шли акробатические умения и навыки взломщика. Теперь золото обесценилось, но запертые двери скрывают драгоценные припасы. Эльза наслаждается апокалипсисом. Все социальные барьеры пали, значение имеют только личные навыки. А уж с этим у неё полный порядок!

Санитар РАУЛЬ

**«СЪЕЛИ, УРОДЫ?
А НУ, КОМУ ТУТ ПОСТАВИТЬ КЛИЗМУ?»**

Рауль, бывший военный медик, работал в местной неотложке и думал, что уже повидал всё на свете, как вдруг его коллег и друзей стали покусывать зомби. Теперь Рауль жаждет расплаты. Он экипировался под завязку «лекарствами», которые усмирят любого мертвяка, какой только встретится на пути.



ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЗОМБОЛОГИЯ ТОКСИЧНОГО ЦЕНТРА



ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	ВИД	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНЕНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА ЗА УБИЙСТВО
1	ТОКСИЧНЫЙ ХОДОК	1	1	1
2	ХОДОК	1	1	1
3	ТОКСИЧНЫЙ ТОЛСТЯК ¹	1	2	1
	ТОКСИЧНОЕ ОТРОДЬЕ ³	1	3	5
4	ТОЛСТЯК ²	1	2	1
	ОТРОДЬЕ	1	3	5
5	ТОКСИЧНЫЙ БЕГУН	2	1	1
6	БЕГУН	2	1	1

- 1 Каждый токсичный толстяк появляется в компании 2 токсичных ходоков.
- 2 Каждый толстяк появляется в компании 2 ходоков.
- 3 Токсичное отродье: все обычные зомби в его зоне в конце фазы зомби становятся токсичными.

СОЗДАТЕЛИ

GUILLotine GAMES

Авторы игры: Рафаэль Житон, Жан-Батист Лулье, Николая Рау
Исполнительный продюсер: Перси Де Монблан
Иллюстрации: Мигель Коимбра, Николая Фруктус, Эдуард Житон, Матье Арлу, Антонио Маинес и Эрик Нуоу
Графический дизайнер: Матье Арлу
Скульпторы: Рафал Зелазу, Эльфред Перошон
Редакторы: Тьяго Арана, Кристофер Бодан
Издатель: Давид Прети
Тестировщики: Тьяго Арана, Виолета Бафиль, Тьяго Бриту, Кристоф Шува, Эдгар Шува, Ланселот Шува, Юри Фонг, Гильерм Гулар, Мишель Гулар, Витор Григолето, Один Житон, Матье Арлу, Таисса Ламха, Эрик Нуоу, Фредерико Перре, Давид Прети, Ренато Сасдели и Рафал Зелазу.
Отдельные благодарности Guillotine Games: Марбелла Мендес, Дэвид Дуст, Черн Анн Нг, Джереми Массон, Жакопо Каманы, Стефан Яу, Дидье Фанкан и Паоло Паренте.
Большое спасибо: Йоану Ле Нёву и фестивалю Hellfest за поддержку.
Огромное спасибо: Кристофу Шува и woodbrass.com за поддержку.

© 2014 Guillotine Games, all rights reserved.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов
Руководитель редакции: Владимир Сергеев
Выпускающий редактор: Александр Киселев
Переводчик: Алексей Шмонин
Редактор: Валентин Матюша
Дизайнер: Иван Суховей
Корректор: Ольга Португалова
Вопросы издания игр: Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2014 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru

