
ЗОМБИЦИД
ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ
CMON
HOBBY WORLD
Играть интересно
ПРАВИЛА И МИССИИ

ГЛАВЫ

- СОСТАВ ИГРЫ 3
- ВРЕМЯ ЗОМБИЦИДА! 5
- ОТ ПЕРВОЙ РЕДАКЦИИ КО ВТОРОЙ 5
- ПОДГОТОВКА 6
- ОБЗОР ИГРЫ 8
  - ФАЗА ИГРОКОВ 8
  - ФАЗА ЗОМБИ 8
  - КОНЕЧНАЯ ФАЗА 8
  - ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ 8
- ОСНОВЫ 9
  - ПОЛЕЗНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ 9
  - ПРЯМАЯ ВИДИМОСТЬ 10
  - ДВИЖЕНИЕ 11
  - СТРОЕНИЕ КАРТ ОРУЖИЯ 12
    - Тип боеприпасов 12
    - Шумное и бесшумное оружие для убийства зомби и взлома дверей 13
    - Боевые характеристики 13
    - Шум 14
  - АДРЕНАЛИН, УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ И УМЕНИЯ 15
- ИНВЕНТАРЬ 16
- ЗОМБИ 17
  - ХОДОК 17
  - ТОЛСТЯК 17
  - БЕГУН 17
  - ОТРОДЬЕ 17
    - Отродье-бездомный 18
    - Отродье-дикарь 18
    - Отродье-полицейский 18
    - Нулевой пациент 18
    - Настройка колоды отродий 18
- ФАЗА ИГРОКОВ 19
  - ДВИЖЕНИЕ 19
  - ОБЫСК 19
  - ВЗЛОМ ДВЕРИ 19
  - ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ В ЗДАНИЯХ 20
  - УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ И ОБМЕН ВЕЩАМИ С ДРУГИМИ ВЫЖИВШИМИ 21
  - БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ 21
    - Ближний бой 21
    - Дистанционный бой 21
  - ВЗЯТЬ ИЛИ АКТИВИРОВАТЬ ЦЕЛЬ 22
  - ПОШУМЕТЬ 22
  - НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ 22
- ФАЗА ЗОМБИ 23
  - ШАГ 1: АКТИВАЦИЯ 23
    - Атака 23
    - Движение 24
    - Бегуны 25
  - ШАГ 2: ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ 25
    - Зоны появления других цветов 25
    - Карты натиска зомби 26
    - Карты дополнительного хода 26
    - Если закончились фигурки зомби 26
- СРАЖЕНИЕ 27
  - БЛИЖНИЙ БОЙ 27
  - ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ 27
    - Приоритет целей 28
    - Попадания в своих 28
- ОСОБЕННОСТИ ВЕЩЕЙ 29
  - Фонарь 29
  - Коктейль Молотова 29
  - Перезарядка 29
  - Умения на картах вещей 29
- ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ 30
  - ФЕСТИВАЛЬ ОТРОДИЙ 30
  - ДЕЙСТВИЯ С МАШИНОЙ 30
    - Залезание в машину, вылезание из машины 30
    - Смена мест в машине 30
    - Вождение машины 31
    - Взять ящик с супероружием в пимпмобиле 32
    - Обыск полицейской машины 32
  - ТЁМНЫЕ ЗОНЫ 33
  - СПУТНИКИ 33
    - Сопровождение спутника 34
    - Основные особенности спутников 34
  - УЛЬТРАРЕЖИМ 35
  - НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ 35
- МИССИИ 36
  - М0 – ЖИЗНЬ ВО ВРЕМЯ ЗОМБИЦИДА (ОБУЧЕНИЕ) 36
  - М1 – ГОРОДСКИЕ КВАРТАЛЫ 37
  - М2 – СМАТЫВАЕМ УДОЧКИ 38
  - М3 – 24 ЧАСА ЗОМБИГОРОДА 39
  - М4 – ГНАТЬ И СТРЕЛЯТЬ 40
  - М5 – ЦЕНТР УГРОЗЫ 41
  - М6 – ПОБЕГ 42
  - М7 – ГРАЙНДХАУС 43
  - М8 – ЗОМБИ-ПОЛИЦИЯ 44
  - М9 – КТО СИЛЬНЕЕ, ТОТ ПРАВ 45
  - М10 – МАЛЕНЬКИЙ ГОРОД 46
  - М11 – «КАНАВА» 47
  - М12 – АВТОКАТАСТРОФА 48
  - М13 – ГОРЯЩИЕ УЛИЦЫ 49
  - М14 – ЗАВТРАК У ДЖЕССИ 50
  - М15 – ВМЕСТЕ МЫ СИЛА 51
  - М16 – СКРОМНЫЙ ПРИЮТ 52
  - М17 – «СКВЕРНА» 53
  - М18 – КОНЕЦ ПУТИ 54
  - М19 – ЛУЧШИЕ ДРУЗЬЯ НАВСЕГДА 55
  - М20 – ФЕСТИВАЛЬ ЗОМБИ 56
  - М21 – СВЕРХМОЩНОСТЬ 57
  - М22 – СДЕЛАТЬ ПОГРОМЧЕ 58
  - М23 – УЛИЦА МИЛОСЕРДИЯ 59
  - М24 – СМАТЫВАЕМСЯ! 60
  - М25 – СУПЕРКОКТЕЙЛЬ НЕДА 62
- УМЕНИЯ 63
- АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 67
- СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ 67
- ИГРОВОЙ РАУНД 68

№01 СОСТАВ ИГРЫ



88 ФИГУРОК

12 выживших



Остара | Лили | Тайгер Сэм | Один | Банни Джи | Лу



Джош | Дуг | Элли | Эми | Нед | Ванда

76 зомби



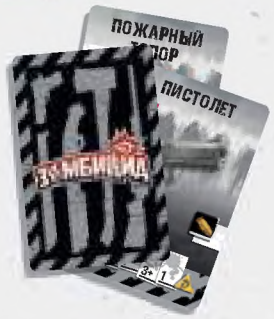
40 ходоков | 16 толстяков



16 бегунов | 4 отродья

107 МИНИ-КАРТ

63 карты вещей



- **6 стартовых вещей**
  - Бита 1
  - Монтировка 1
  - Пистолет 3
  - Пожарный топор 1

- **45 вещей**
  - A-a-a! 4
  - Бензопила 2
  - Вода 2
  - Дробовик 2
  - Катана 2
  - Коктейль Молотова 4
  - Консервы 2
  - Кукри 2
  - Мачете 4
  - Мешок риса 2
  - Много патронов 3
  - Много пуль 3
  - Монтировка 1
  - Обрез 4
  - Пистолет 1
  - Пожарный топор 1
  - Снайперская винтовка 2
  - «Узи» 2
  - Фонарь 2



- **11 карт супероружия**
  - A-a-a! 2
  - Автоматический дробовик 1
  - Армейская снайперская винтовка 1
  - Бита с гвоздями 1
  - «Злые близнецы» 1
  - Золотой АК-47 1
  - Золотой кукри 1
  - Мамашин обрез 1
  - Огнештык 1
  - Сантэтсукен 1



- **1 карта-памятка**
  - Машина 1



4 карты отродий



40 карт зомби



71 ЖЕТОН

- Машина *(пимпмобиль / полицейская машина)* 3



- Дверь *(синяя – открытая/закрытая)* 1
- Дверь *(зелёная – открытая/закрытая)* 1
- Дверь *(красная – открытая/закрытая)* 15



- Зона выхода 1



- Первый игрок 1

- Жетон шума 18



- Жетон цели *(красный/синий)* 1
- Жетон цели *(красный/зелёный)* 1
- Жетон цели *(красный/красный)* 9



- Ящик с супероружием 12



- Жетон появления *(стартовый)* 1
- Жетон появления *(красный/синий)* 1
- Жетон появления *(красный/зелёный)* 1
- Жетон появления *(красный/красный)* 5



6 ПЛАСТИКОВЫХ ПАНЕЛЕЙ



6 ЦВЕТНЫХ ПОДСТАВОК ВЫЖИВШИХ



6 КУБИКОВ



48 УКАЗАТЕЛЕЙ



№02 ВРЕМЯ ЗОМБИЦИДА!

Ещё недавно многие из нас были обычными людьми с самой обычной жизнью, а наши мечты были ограничены обычными законами. Но неожиданно появились зомби — и напали на человечество. Заражённым удалось разрушить привычный старый мир буквально за считаные дни.

Столкнувшись с апокалипсисом, некоторые из нас проявили свою истинную сущность и выжили, сверкая дулами стволов. Отныне мы не те, кто раньше. Прошлое позади. Теперь мы сами выбираем свою судьбу. Этот мир не займут зомби. Пришло время расплаты. Пришло время зомбицида!

«Зомбицид» — это кооперативная игра, где от 1 до 6 игроков становятся выжившими и сражаются с зомби, которыми управляет сама игра. Эта игра о взаимовыручке, сложных решениях и превозмогании.

Цель игры — выбрать миссию и выполнить её задачу, попутно убив как можно больше зомби. Твари непредсказуемы, и по мере роста уровня опасности их становится всё больше. Все они стремятся добраться до выживших, поэтому прикрывайте друг друга!

Выжившие используют любое оружие, которое смогут найти, чтобы уничтожить зомби и замедлить их вторжение. Чем лучше оружие, тем выше поднимется счётчик трупов — и тем больше появится зомби.

Однако лучшее оружие — это совместная работа. Все игроки побеждают или проигрывают вместе, и только благодаря командному духу выжившие могут проявить себя с лучшей стороны, попутно получая доступ к полезным умениям и лучшему оружию. Работа плечом к плечу — это ключ к выживанию и победе!



№03 ОТ ПЕРВОЙ РЕДАКЦИИ КО ВТОРОЙ

Многие игроки уже не первый год охотятся на зомби и знают правила выживания наизусть. Самое важное из этих правил — знать, когда нужно развиваться. Для ветеранов ниже приведена краткая выборка нововведений второй редакции игры.

- **Подготовка (стр. 6).** Ускорена подготовка к партии за счёт наличия дверей, уже напечатанных на фрагментах поля, и предопределённых зон для жетонов целей и супероружия.
- **Строение карт оружия (стр. 12).** Добавлены новые символы, такие как тип оружия и боеприпасов.
- Очки опыта заменены на **очки адреналина**. Однако функция у них та же.
- **Зомби (стр. 17).** Добавлен натиск зомби и новые правила по отродьям.
- **Движение (стр. 19).** Выжившие-дети могут раз в ход использовать умение «Проныра».
- **Появление зомби в зданиях (стр. 20).** Зомби появляются в тёмных зонах.
- **Атака зомби (стр. 23).** Обычные выжившие считаются уничтоженными при получении 3 ранений. Выжившие-дети считаются уничтоженными всего после 2 ранений.
- **Движение зомби (стр. 24).** Обновлённые правила разделения.
- **Появление зомби (стр. 25).** Шаг появления зомби всегда начинается со стартовой зоны появления.
- **Приоритет целей (стр. 28).** Толстяки стоят выше всех. Упрощены правила по определению приоритета целей.
- **Попадания в своих (стр. 28).** Новые правила для попаданий в других выживших при промахе во время дистанционного боя.
- Минимальная точность всегда 2+ (независимо от игровых эффектов).
- Больше не нужно совмещать несколько карт, чтобы собрать **коктейль Молотова** и **снайперскую винтовку**. Теперь они являются едиными картами вещей.
- **Дополнительные режимы игры (стр. 30).** Расширенные правила и дополнительные режимы добавят разнообразия в ваши партии. Включают в себя новые правила по машинам, расширенные правила по тёмным зонам и правила по спутникам.
- **Умения (стр. 63).** Многие умения переработаны, чтобы соответствовать новой редакции. Также добавлено много новых умений.

№04 ПОДГОТОВКА

Да, мы кочуем из одного города в другой. Здесь мы хотя бы можем найти перекус, модную одежду, мыло, машины и пушки. Кажется, ты не совсем понимаешь, поэтому дай-ка я объясню: мы выбрали это место не потому, что тут нет зомби, а наоборот: потому, что они здесь есть. Хищник всегда следует за своей жертвой!

В стандартной партии в «Зомбицид» участвуют 6 выживших, управление которыми распределяется между игроками. При игре с новичками рекомендуется играть полным составом из 6 игроков, каждый из которых управляет 1 выжившим. Опытные игроки могут с лёгкостью управлять и целой группой из 6 выживших и с боем проложить себе путь до цели своей смертельно опасной миссии.

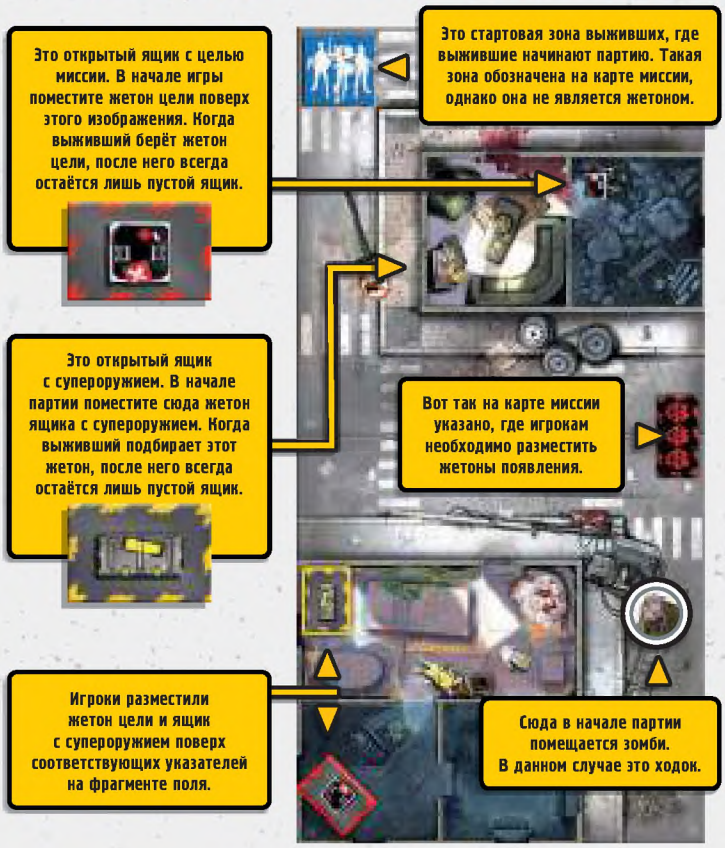
1. Выберите миссию.

2. Выложите фрагменты поля.

3. Разместите зоны появления, жетоны и фигурки, указанные в описании миссии и на фрагментах поля.

Обращение к опытным игрокам в «Зомбицид»:

- *На фрагментах поля уже отмечены места для ящиков с супероружием и жетонов целей.*
- *Закрытые двери уже отмечены в зданиях на фрагментах поля.*



4. Выберите выживших и распределите их между игроками. Поскольку все игроки действуют против игры, они представляют собой единую команду. Игроки садятся вокруг стола в любом порядке.

5. Игроки берут по 1 пластиковой панели на каждого своего выжившего и помещают в них планшеты своих выживших. Также прикрепите к фигуркам выживших цветные пластиковые подставки, чтобы их было проще различать. Затем каждый игрок берёт для каждого своего персонажа 5 пластиковых указателей того же цвета, что и подставка его фигурки.

6. Разделите следующие карты на колоды. Колоды отличаются цветом рубашек. Перемешайте карты в каждой из этих колод и поместите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем:

- Стартовые вещи (серые).
- Вещи (синие).
- Супероружие (красные).
- Зомби (жёлтые).
- Отродья.

Положите карту-памятку по машинам в пределах доступности всех игроков. Эта карта служит напоминанием правил использования машин и их характеристик; она не принадлежит никому из игроков.



Это карта-памятка по машинам.

7. Возьмите все карты стартовых вещей. Затем распределите их случайным образом между выжившими. Распределение карт должно быть максимально равномерным. Если потребуется, игроки сами выбирают, кто из выживших получит больше одной карты.

8. Поместите фигурки выбранных выживших в стартовую зону (или зоны) выживших, как указано в описании миссии.

9. Каждый игрок помещает свою панель (или панели) перед собой. Убедитесь, что стрелка на ней установлена на нулевом делении в синей зоне шкалы опасности. Затем каждый игрок помещает указатель в соответствующее деление своей шкалы ранений (см. на следующей странице), а другой указатель — в ячейку первого (синего) умения. Остальные 3 указателя поместите в резервные ячейки в верхней части панели. Стартовые вещи можно поместить в ячейки рук или рюкзака (см. стр. 16).



Эми — обычный выживший, и она начинает партию с показателем здоровья 3.



Банни Джи — ребёнок. Он начинает партию с показателем здоровья 2 и может 1 раз за активацию использовать умение «Проныра».

В игре «Зомбицид» выжившие делятся на два вида: обычных и детей. Обычные выжившие не имеют каких-либо отличительных особенностей. Как правило, они начинают партию с показателем здоровья 3.

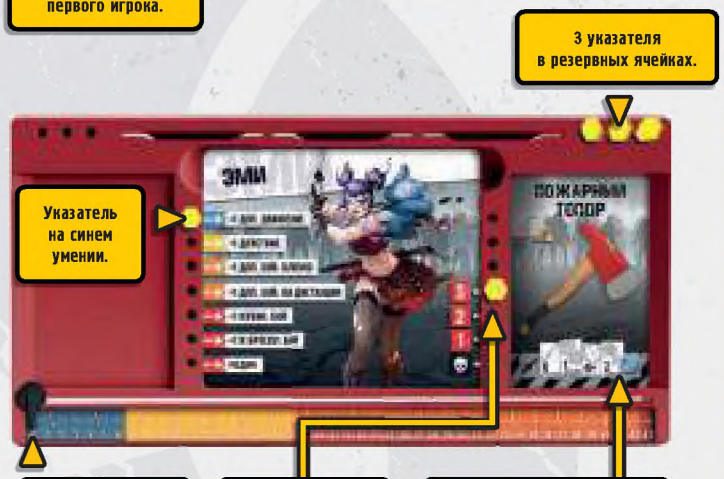


На планшетах выживших-детей указан особый символ. Как правило, они начинают партию с показателем здоровья 2 и могут раз за активацию использовать умение «Проныра» (стр. 65) во время одного своего движения.



Это жетон первого игрока.

10. Игрок, которому досталась стартовая вещь «Пожарный топор», становится первым игроком на первый игровой раунд. Он берёт себе жетон первого игрока.



3 указателя в резервных ячейках.

Указатель на синем умении.

Указатель на делении 0 шкалы опасности.

Указатель на делении 3 шкалы ранений.

Эми досталась карта стартовой вещи «Пожарный топор». Она также даёт ей жетон первого игрока на первый игровой раунд.



Подготовка к этой миссии завершена. Да начнётся зомбицид!

№05 ОБЗОР ИГРЫ

Наши заражённые враги больше не используют то оружие, которым они пытались защитить себя, когда были людьми. Порой вы можете просто взять один из стволов и начать сразу же палить в мертвяков. С другой стороны, зомби нельзя недооценивать. Их сила в количестве, и они могут оказаться непредсказуемыми. Это война, к которой никто не был готов.

Партия в *«Зомбицид»* состоит из серий раундов, 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 игроков подробно описана дальше, на стр. 19.

ФАЗА ЗОМБИ

Каждый зомби на игровом поле активируется и тратит 1 действие, чтобы атаковать находящегося рядом с ним выжившего. Если атаковать некого, зомби двигается к выжившим.

У некоторых зомби — их называют бегунами — сразу два действия. Они могут дважды атаковать, атаковать и передвинуться (в любом порядке) или дважды передвинуться.

Как только зомби завершили свои действия, во всех действующих зонах появления возникают новые мертвяки.

Фаза зомби подробно описана дальше, на стр. 23.

КОНЕЧНАЯ ФАЗА

Уберите с игрового поля все жетоны шума. Первый игрок передаёт соседу слева жетон первого игрока. Затем начинается следующий раунд игры.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Партия будет считаться выигранной, как только игроки выполнят все условия миссии.

Партия считается проигранной, когда хотя бы 1 выживший уничтожен, когда задачу миссии становится невозможно выполнить или когда достигается определённое условие поражения.

«Зомбицид» – кооперативная игра, поэтому все игроки вместе побеждают или вместе проигрывают.



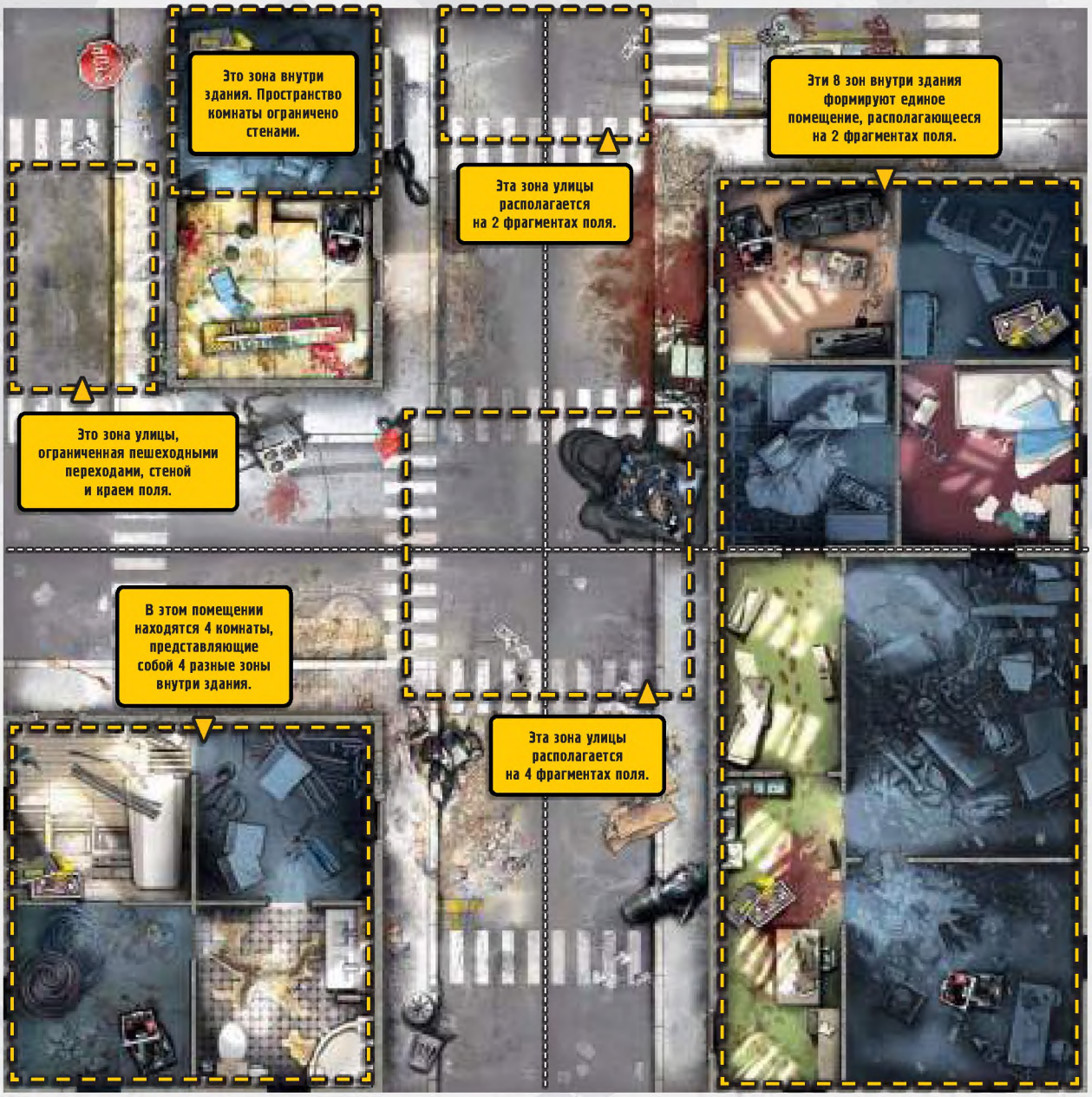
№06 ОСНОВЫ

Главное правило: нет никаких правил. Ну или почти. Найдите классное оружие, держитесь ближе друг к другу, убивайте зомби, радуйтесь жизни — и всё будет замечательно.



ПОЛЕЗНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Действующий: выживший или зомби.
Зона: внутри здания зоной считается комната. На улице зоной считается пространство между двумя пешеходными переходами или между пешеходным переходом и краем поля или стеной здания.



ПРЯМАЯ ВИДИМОСТЬ

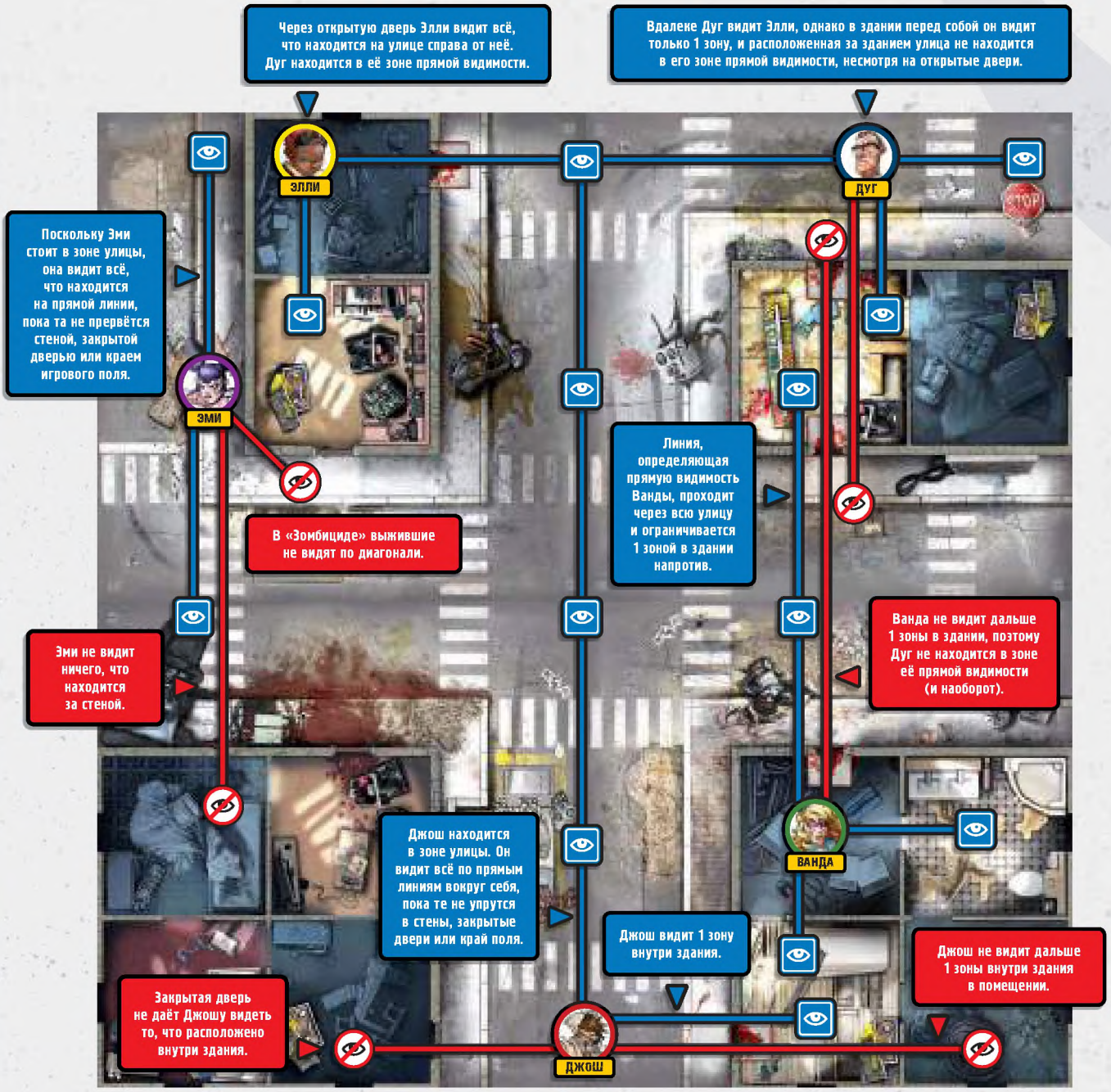
Наличие или отсутствие прямой видимости определяет, могут ли действующие видеть друг друга. Например, может ли выживший видеть зомби, находящегося по другую сторону открытой двери, в соседней комнате, на другой стороне улицы и т. д.

На улицах 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.

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. **Однако область прямой видимости у действующего ограничена одной зоной, т. е. через комнату посмотреть невозможно.**

- Если выживший смотрит из зоны внутри здания наружу, в его прямой видимости находится любое количество зон улицы, расположенных на прямой линии от него.
- Если выживший смотрит из зоны улицы в здание, он видит только первую зону внутри здания.

ВАЖНО: закрытые двери блокируют прямую видимость.



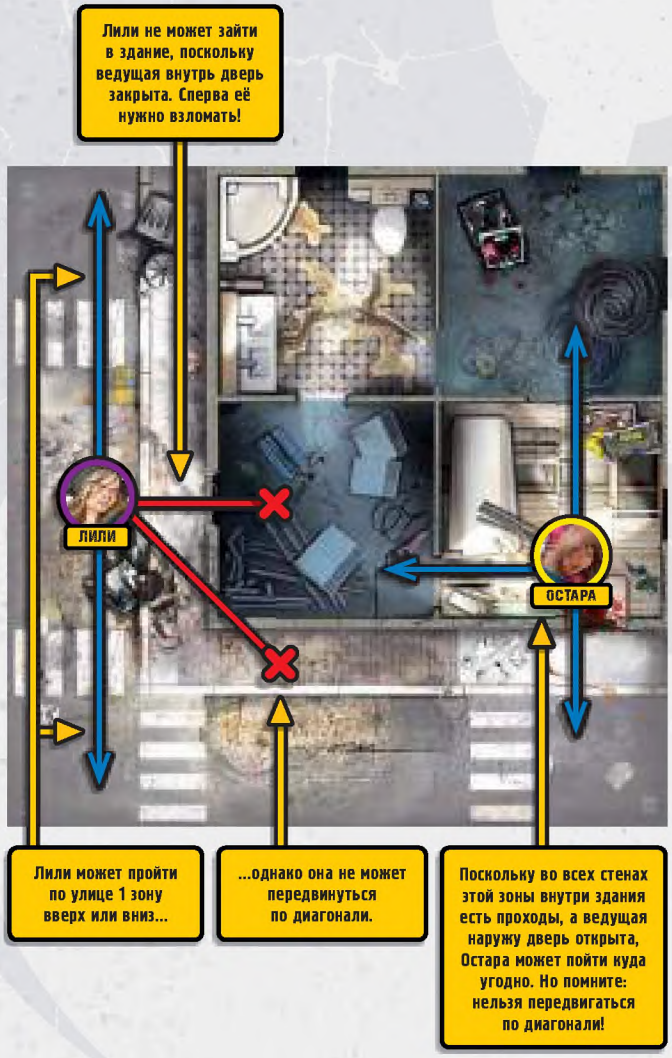
ДВИЖЕНИЕ

> **Движение — это жизнь. Поэтому не останавливайся!**
> **Ванда**

Действующие могут передвигаться 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 или проход.

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







СТРОЕНИЕ КАРТ ОРУЖИЯ

Мне лучше знать. Жизнь — это скорострельность твоего оружия. Поэтому не убирай палец со спускового крючка!

Дуг

В игре *«Зомбицид»* в распоряжении игроков находится множество карт вещей. С их помощью выжившие будут уничтожать зомби. В нижней части таких карт указаны их боевые характеристики.



Оружие делится на 2 вида: ближнего и дистанционного боя. На карте оружия указан символ, определяющий его вид.

На картах оружия ближнего боя указан символ «Близко». Дальнобойность такого оружия равна 0, и поэтому применять его можно только в той же зоне, где находится выживший. Его используют для действий ближнего боя (стр. 21).



Биты, монтировки и пожарные топоры — оружие ближнего боя.

На картах дистанционного оружия указан символ «На дистанции». Как правило, такое оружие имеет максимальную дальнобойность 1 или выше. Его используют для дистанционного боя (стр. 21). Если вы атакуете кого-то дистанционным оружием на расстоянии 0, бой всё равно считается дистанционным.



Пистолеты, дробовики и снайперские винтовки — дистанционное оружие.

ТИП БОЕПРИПАСОВ

Для убийства зомби с помощью дистанционного оружия нужны боеприпасы. Хотя количество зарядов не ограничено (развлекайтесь!), не всё оружие использует одинаковые боеприпасы.

Оружие с символом **пуль** использует боеприпасы малого калибра. Карта «Много пуль» позволит выжившему с таким оружием перебрасывать кубики.



Оружие с символом **патронов** использует боеприпасы более крупного калибра. Карта «Много патронов» позволит выжившему с таким оружием перебрасывать кубики при атаке по более выносливым целям.





ШУМНОЕ И БЕСШУМНОЕ ОРУЖИЕ ДЛЯ УБИЙСТВА ЗОМБИ И ВЗЛОМА ДВЕРЕЙ

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



Орудия, которые позволяют убивать зомби, помечены символом оружия ближнего или дистанционного боя.



Орудия, которые позволяют взламывать двери, помечены таким символом.

Рядом стоит ещё один символ: он показывает, производится ли шум, когда вы применяете оружие против зомби или взламываете двери. На шум сбегаются мертвяки!



Вещи с таким символом создают шум. Положите на поле жетон шума после их использования.

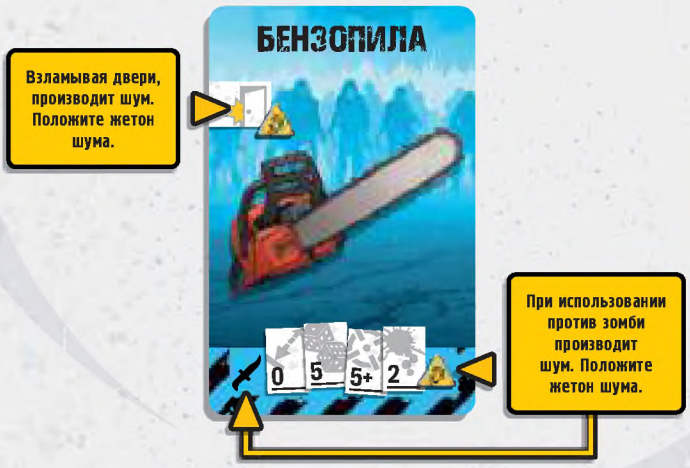


Вещи с таким символом бесшумны.

***ПРИМЕР 1** – пожарный топор:*



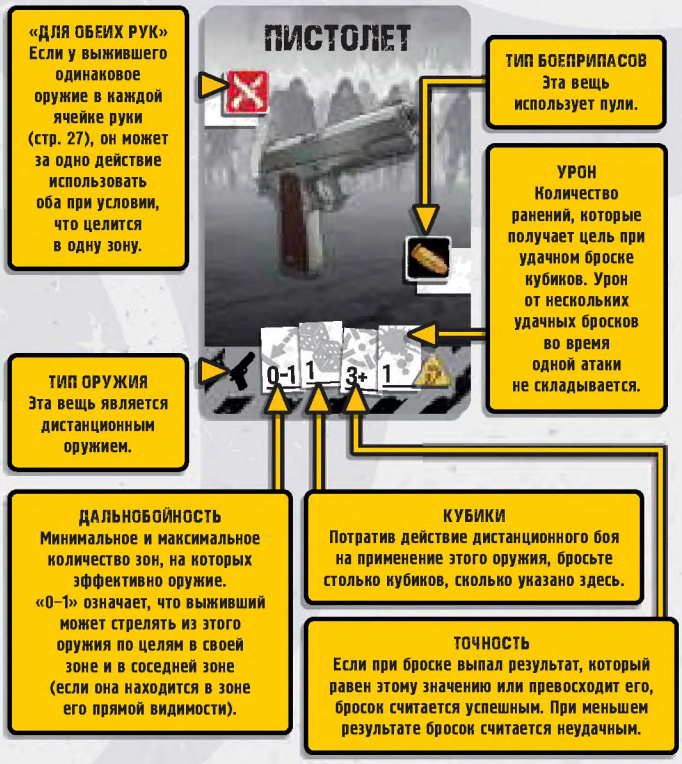
***ПРИМЕР 2** – бензопила:*



БОЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Оружие, на карте которого указаны боевые характеристики, можно использовать для уничтожения зомби.







ШУМ

> Стараться не шуметь? Зачем? Мне весело, а веселье — штука шумная!
>
> Банни Джи



Запуск бензопилы или очередь из автоматического оружия создают шум, а шум привлекает зомби. От действия, в результате которого шумным оружием взламывается дверь и производится атака, появляется жетон шума.

- Положите жетон шума в зону, где выживший совершил это действие. Жетон останется в этой зоне, даже если выживший уйдёт из неё во время этого же хода.
- 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.
- В конечной фазе все жетоны шума необходимо убрать с поля (см. стр. 8).

ВАЖНО: фигурка каждого выжившего также считается за жетон шума. Во время зомбицида выжившие не могут вести себя тихо — тем более дети!

ПРИМЕР: *Нед тратит своё первое действие на уничтожение ходока в своей зоне с помощью катаны. Катана — это тихое оружие, и при её использовании игрокам не нужно помещать в зону жетон шума.*

Вторым действием он стреляет в соседнюю зону из дробовика. Это шумное оружие. Несмотря на то, что Нед бросает несколько кубиков, он всё равно потратил на это только одно действие. В его зоне появляется 1 жетон шума.

Своё третье действие Нед тратит на передвижение в другую зону. Жетон шума остаётся в зоне, где выживший находился во время стрельбы, и не передвигается вслед на Недом.



АДРЕНАЛИН, УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ И УМЕНИЯ

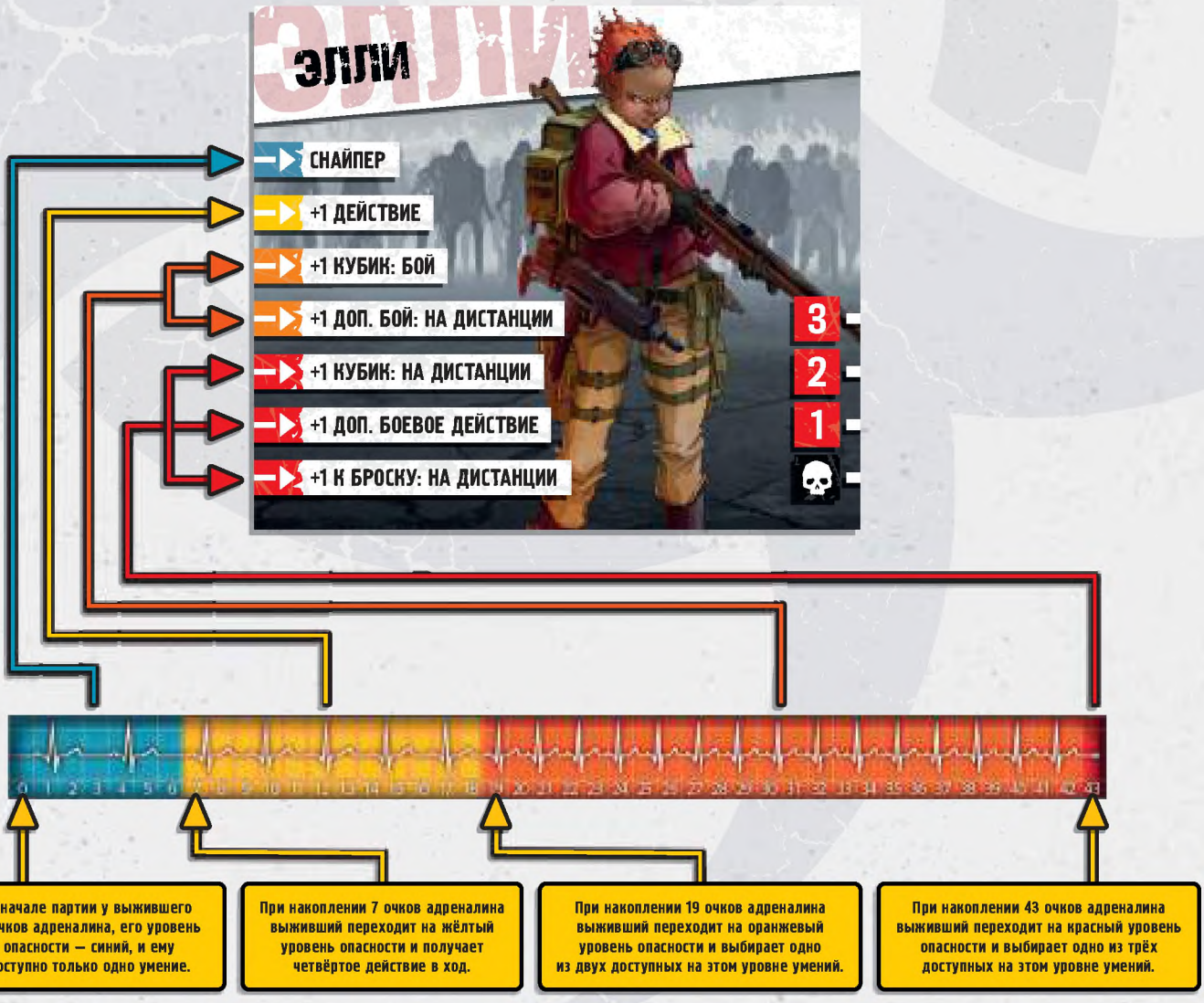
> **Расскажи мне, как ты убиваешь зомби, и я скажу тебе, кто ты.**
>
> **Элли**

За каждого уничтоженного зомби выживший получает 1 очко адреналина (ОА) и продвигает свой указатель на одно деление по шкале опасности. Некоторые игровые эффекты дают выжившим дополнительные ОА, например взятие жетона цели или употребление пищи.

Шкала опасности разделена на 4 уровня: синий, жёлтый, оранжевый и красный. Переходя на новый уровень опасности, выживший получает новое умение (стр. 63), которое поможет ему при прохождении миссии. Новые полученные умения не отменяют те, что были открыты на предыдущих уровнях опасности. При получении новых умений отметьте их новыми указателями на панели выжившего.

Но накопление адреналина имеет и негативные последствия. **Когда игроки берут карту, вызывающую появление зомби, они обязаны применить эффект, который соответствует наивысшему уровню опасности среди всех выживших (см. «Появление зомби», стр. 25).** Чем сильнее выжившие, тем больше кругом мертвяков.





№07 ИНВЕНТАРЬ

— Эй, мужик! Мне нужна пушка, а у тебя она есть.
— Как раз собирался сказать тебе то же самое. Как тебя зовут, панкушка?
— Остара. А тебя?
— Нед.
— Приятно познакомиться. Можно мне теперь забрать пушку? Пожалуйста!

Каждый выживший может нести не более 5 карт вещей, распределённых между двумя типами ячеек его панели: 2 ячеек рук и 3 ячеек рюкзака. Сбрасывать карты из инвентаря для освобождения места можно в любой момент, даже в ход другого игрока. Действия на это не расходуются.

В каждой **ячейке руки** может находиться 1 карта вещи. Выживший может использовать оружие и другие вещи в своих ячейках рук.

В **рюкзаке** может находиться одновременно не более 3 карт вещей. Параметры и игровые эффекты находящихся в рюкзаке вещей нельзя использовать, пока игрок не переместит их в ячейки рук.

Карты вещей, в описании которых прямо указано «Можно использовать из рюкзака», можно использовать как из ячейки руки, так и из ячейки рюкзака.



№08 ЗОМБИ

Я не врач, но, насколько я понимаю, зомби — это мёртвые тела, поражённые некой болезнью. Мы не знаем, что она из себя представляет и как распространяется. У зомби пропадает потребность есть и спать; кажется, они не испытывают боль. По сути, это кровожадные марионетки, но не стоит их недооценивать. Они могут выдержать множество трудностей и всё равно будут безустанно следовать за вами несколько дней. Единственное лечение, которое мне известно, — это полное уничтожение.

Эми

В *«Зомбициде»* выжившие встретят 4 типа зомби. Большинство из них используют во время своей активации всего одно действие. Чтобы уничтожить зомби, нужно атаковать его оружием, которое наносит достаточное количество урона, и нанести этой атакой успешное попадание. При этом тот, кто убил зомби, немедленно получает очки адреналина и отмечает их на своём планшете.



ХОДОК

Вонюч, гадок на вид и медлителен.

Наносит: 1 ранение
Для уничтожения нужно: 1 урон
Даёт адреналина: 1 очко



ТОЛСТЯК

Здоровый, распухший и толстокожий. Завалить его – та ещё задачка. Оружие, которое наносит 1 урон, неспособно навредить толстяку. Вообще!

Наносит: 1 ранение
Для уничтожения нужно: 2 урона
Даёт адреналина: 1 очко



БЕГУН

Эти ребята почему-то гиперактивны и двигаются вдвое быстрее ходоков.

Наносит: 1 ранение
Для уничтожения нужно: 1 урон
Даёт адреналина: 1 очко
Особое правило: при каждой активации у бегунов есть 2 действия (стр. 25).

НАТИСК ЗОМБИ!



На некоторых картах зомби указано ключевое слово «натиск». Раскрыв такую карту, разместите соответствующие фигурки зомби по обычным правилам. Затем только что появившиеся зомби немедленно активируются (стр. 23)!

ОТРОДЬЕ



В *«Зомбициде»* игроки встретят 4 разных вида отродий, у каждого из которых свои уникальные способности. Они появляются на игровом поле случайным образом из колоды отродий, но одновременно в игре может находиться только 1 из них.

Мутировавшее до неузнаваемости существо – ночной кошмар любого выжившего. Это чудовище можно убить лишь оружием, которое наносит 3 урона или больше. Метко брошенный коктейль Молотова как раз подойдёт, поскольку уничтожает всё в зоне поражения.

Наносит: 1 ранение
Для уничтожения нужно: 3 урона (или коктейль Молотова).
Даёт адреналина: 5 очков
Особые правила:

- Для уничтожения отродья необходимо использовать коктейль Молотова или оружие, наносящее 3 урона. Обратите внимание, что в базовом наборе *«Зомбицида»* нет оружия, наносящего 3 урона. Такого показателя можно достичь с помощью умений (например, «+1 урон», стр. 63) или особых правил миссии.
- Применяйте следующие эффекты всякий раз, когда раскрываете карту зомби, предписывающую появление отродья:
  1. **Если на игровом поле нет отродья**, возьмите карту из колоды отродий. Затем поместите соответствующее отродье в зону появления. Не забудьте о его особых игровых эффектах (см. на следующей странице)!
  2. **Если на игровом поле уже есть отродье**, оно получает дополнительный ход.



ОТРОДЬЕ-БЕЗДОМНЫЙ

Отродье-бездомный настолько мерзкий, что даже просто стоять рядом с ним невыносимо.

Особое правило: выжившие, находящиеся в зоне с отродьем-бездомным, не могут совершать боевые действия.

ВАЖНО:

Отродье-бездомный — самое опасное из всех 4 видов отродий, представленных в базовом наборе игры. Передвижение из зоны, где есть зомби, требует траты дополнительного действия (стр. 19). Убедитесь, что ваши выжившие не застрянут в одной зоне с отродьем-бездомным и другими зомби!



ОТРОДЬЕ-ПОЛИЦЕЙСКИЙ

Этот парень определённо слишком часто играл роль плохого полицейского.

Особое правило: отродье-полицейский всегда имеет наивысший приоритет цели (стр. 28).



ОТРОДЬЕ-ДИКАРЬ

Отродье-дикарь — крепкий мужик, требующий концентрированной огневой мощи. Буквально!

Особое правило: эффект коктейля Молотова в зоне с отродьем-дикарём убивает только его, не задевая при этом других действующих. Остальные игровые эффекты (например, перемещение жетона появления или уничтожение жетона цели согласно особым правилам миссии) при этом игнорируются.

НУЛЕВОЙ ПАЦИЕНТ

Неужели это самый первый зомби? Никто не знает наверняка. Однако он явно превратил больницу в рассадник заразы.

Особое правило: у нулевого пациента нет особых правил, и это может немного помочь выжившим. Он идеально подойдёт для демонстрации игры новичкам!



НАСТРОЙКА КОЛОДЫ ОТРОДИЙ

Колоду отродий можно настроить, чтобы скорректировать её под вкусы игроков и создать определённую игровую атмосферу. Вы можете легко убрать из неё карты отродий, которых не желаете видеть в своей партии! Но и добавить новых отродий — пара пустяков: просто положите соответствующие карты в колоду. Новых отродий вы найдёте, например, в наборе Urban Legends.





№09 ФАЗА ИГРОКОВ

У меня нет времени на новичков. Уйди с дороги!

Лили

Начиная с обладателя жетона первого игрока, каждый участник игры по очереди в произвольном порядке активирует каждого своего выжившего. На синем уровне опасности выживший способен совершить не более 3 действий (не считая дополнительных, которые могут появиться благодаря умениям, доступным на синем уровне). Действия могут быть следующими:

ДВИЖЕНИЕ

Пойдём туда! Замочим больше зомби!

Джош

Выживший двигается из своей зоны игрового поля в соседнюю, но не может пройти сквозь стены и запертые двери.

- Чтобы покинуть зону, где есть зомби, выживший обязан потратить ещё 1 действие за каждого зомби, находящегося с ним в одной зоне.

НЕ ЗАБУДЬТЕ: дети могут раз в ход использовать умение «Проныра» (стр. 65).

- Движение выжившего прерывается, когда он попадает в зону, где находится зомби (если у него нет умения «Проныра»).

ПРИМЕР 1: *Дуг находится в зоне с 2 ходоками. Чтобы выйти из этой зоны, он тратит 1 действие на движение, а затем ещё 2 действия (по 1 за каждого ходока). Таким образом, Дуг тратит 3 действия. Если бы в зоне Дуга было 3 зомби, на передвижение ему потребовалось бы 4 действия (1 + 3).*

ПРИМЕР 2: *во время своего передвижения Ванда оказывается рядом с зоной, в которой находится зомби. Если она зайдёт в эту зону, её движение сразу же закончится, несмотря на то что её умение «Спринт» позволяет ей пройти до трёх зон.*

ОБЫСК

Открой! Открой эту дверь! Я хочу узнать, что там внутри! Чего? Любопытно? Мне?

Остара

Выживший может обыскивать только зоны внутри зданий, и только если в этих зонах нет зомби. Игрок берёт карту из колоды вещей. Затем он может либо поместить её в инвентарь, упорядочив его без затраты действия, либо немедленно сбросить.

Выживший способен совершать только 1 действие-обыск за ход, даже если это дополнительное действие.

Если колода вещей иссякла, перемешайте сброшенные карты (кроме карт стартовых вещей) и составьте из них новую колоду.

ВЗЛОМ ДВЕРИ

Жизнь как закрытое здание. Никогда не знаешь, что тебе попадётся внутри.

Нед



Орудия, которые позволяют взламывать двери, помечены таким символом.



Выживший использует вещь с вышеуказанным символом, чтобы взломать дверь в своей зоне. Бросок кубика не требуется. Поместите жетон открытой двери в то место, где выживший взломал дверь (или, если это был жетон закрытой двери, просто переверните его).

Не забудьте поместить в эту зону жетон шума, если выживший использовал для взлома шумное оружие (стр. 13).



ВАЖНО: открытые двери больше нельзя закрыть.

В некоторых миссиях бывают цветные двери. Как правило, такие двери нельзя взломать без соблюдения особых условий (например, найти жетон цели соответствующего цвета). Более подробную информацию ищите в описании миссии.



ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ В ЗДАНИЯХ

Войти в здание — это кайф! Если зомби никого не преследуют, они собираются в тёмных комнатах, ждут свою жертву. Это даже круче, чем парк развлечений!

Ли

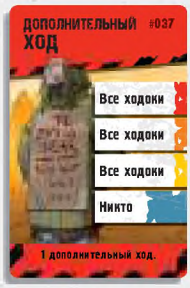
Когда игроки впервые открывают вход в здание, они сразу обнаруживают в его тёмных уголках всех зомби. Одно здание может занимать несколько фрагментов поля и включает в себя все комнаты, связанные проходами.

Поджидающие в зданиях зомби появляются только в затемнённых комнатах, называемых **тёмными зонами**. Определите, сколько в здании тёмных зон, и разыграйте появление в них зомби в произвольном порядке (мы рекомендуем начать с самой дальней от выживших зоны). Раскрывайте одну карту зомби для каждой тёмной зоны. Поместите указанное на карте число зомби в соответствующую тёмную зону.

Если колода зомби иссякла, перемешайте сброшенные карты и составьте из них новую колоду.



- Если вы раскрыли карту зомби с ключевым словом «натиск», поместите в зону соответствующее количество фигурок зомби по обычным правилам. **Эти** зомби активируются немедленно (стр. 23)! Затем процесс появления зомби в здании продолжается.



- Если вы раскрыли карту дополнительного хода зомби, новые зомби не появляются в соответствующей тёмной зоне. Вместо этого **все** зомби указанного типа на игровом поле немедленно получают дополнительный ход (стр. 23). Обратите внимание, что такие карты не действуют при синем уровне опасности.

ВАЖНО: зомби никогда не появляются в зданиях, открытых с начала партии по условиям миссии.

ВАЖНО: зомби никогда не появляются в зданиях, где в начале партии находятся выжившие (в контексте этого правила спутники НЕ считаются за выживших).



УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ И ОБМЕН ВЕЩАМИ С ДРУГИМИ ВЫЖИВШИМИ

Детки, пора перекусить! Ладно, дай посмотрю, что у меня в рюкзаке. Консервированная фасоль, сухой рис, немного воды, плюшевые игрушки, пара пистолетов, мачете, фотография мамочки...

Нед

Выживший может упорядочить карты в своём инвентаре, как ему угодно.

Одновременно с этим 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.

Обмен не обязан быть равноценным: если оба участника согласятся, можно даже отдать всё сразу и даром!



БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Выжившие используют оружие ближнего или дистанционного боя для уничтожения зомби.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Мы тут соревнуемся, от чьего удара голова зомби пролетит дальше всех. Хочешь с нами? Вступительный взнос... небольшой.

Один



Выживший применяет оружие ближнего боя, которое держит в ячейке руки, чтобы атаковать зомби в своей зоне (см. «Сражение» на стр. 27). В правилах и на компонентах игры для обозначения ближнего боя и соответствующего оружия также используется термин «близко».

ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ

Считаете, это невозможно? Вы рассуждаете как взрослый. Позвольте вам показать.

Тайгер Сэм



Выживший применяет дистанционное оружие, которое держит в ячейке руки, чтобы подстрелить зомби на расстоянии, указанном на карте этого оружия (см. «Сражение» на стр. 27).

В «Зомбициде» персонажи стреляют по зонам, а не по целям. Это правило особенно важно при определении приоритета целей (см. стр. 28).

Атака дистанционным оружием на расстоянии 0 всё равно считается дистанционной.

ВЗЯТЬ ИЛИ АКТИВИРОВАТЬ ЦЕЛЬ

У этого нового мира есть огромный плюс: чтобы найти нужные вещи, надо просто посмотреть себе под ноги. Батарейки, полотенца, одежда, мыло и тому подобное — всё бесплатно! Мы питаемся тем, что осталось от города, чтобы охотиться и убивать зомби.



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



Обратите внимание: на каждом фрагменте игрового поля уже заданы места для ящиков с супероружием и жетонов целей.

Каждый жетон цели даёт взявшему его выжившему 5 очков адреналина, если иное не сказано в описании миссии.



В *«Зомбициде»* присутствуют жетоны ящиков с супероружием, обозначающие места, где можно найти эти классные пушки. Выживший может взять их так же, как жетоны целей, после чего немедленно получить случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

ПОШУМЕТЬ

...И вот как я научился свистеть.

Банни Джи

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

НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ

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



№10 ФАЗА ЗОМБИ

Когда игроки активировали всех выживших, в игру вступают зомби. Игроки не управляют зомби — те делают всё сами, совершая следующие шаги в указанном порядке.

ШАГ 1: АКТИВАЦИЯ

Каждый зомби активируется и тратит действие на движение или атаку, в зависимости от ситуации. Первым делом разыгрываются атаки, только затем — движение. За 1 действие зомби способен совершить лишь 1 атаку **ИЛИ** 1 движение.

• АТАКА

Каждый зомби атакует выжившего, находящегося с ним в одной зоне. Атака зомби всегда считается успешной и не подразумевает броска кубиков.

Атакованные выжившие распределяют атаки зомби между собой так, как пожелают. Каждый зомби наносит 1 ранение. За каждое полученное ранение выживший сдвигает указатель по шкале ранений на 1 деление вниз. Как только указатель достигает последнего значения шкалы ранений, выживший считается уничтоженным (как правило, это происходит после получения 3 ранений для обычного выжившего и 2 — для ребёнка). В этот же момент партия считается проигранной!



Каждая успешная атака зомби наносит 1 ранение.





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 1: *ходок находится в зоне с 2 выжившими и во время своей активации наносит 1 ранение. Игроки выбирают, кто из этих выживших получит это ранение.*

ПРИМЕР 2: *группа из 4 ходоков активируются в зоне с двумя выжившими. Игроки выбирают, как будут распределены полученные ранения. Поскольку после третьего ранения выживший будет уничтожен и партия сразу же завершится, игроки решают раздать по 2 ранения каждому выжившему. Им срочно нужно что-то предпринять!*

ДВИЖЕНИЕ

Неатаковавшие зомби тратят своё действие на движение в соседнюю зону по направлению к выжившим.

1. Зомби выбирают зону, куда они передвигаются.

- Зомби выбирает зону, находящуюся в поле его прямой видимости, в которой есть хотя бы 1 выживший и наибольшее число жетонов шума. Не забудьте, что каждый выживший также считается за жетон шума.
- Если зомби не видит выживших, он выбирает самую шумную зону. В обоих случаях расстояние до выбранной зоны не важно. Все зомби всегда идут к самой шумной цели, которую они видят или слышат.

2. Зомби двигаются на 1 зону по направлению к выбранной зоне по кратчайшему из доступных маршрутов.

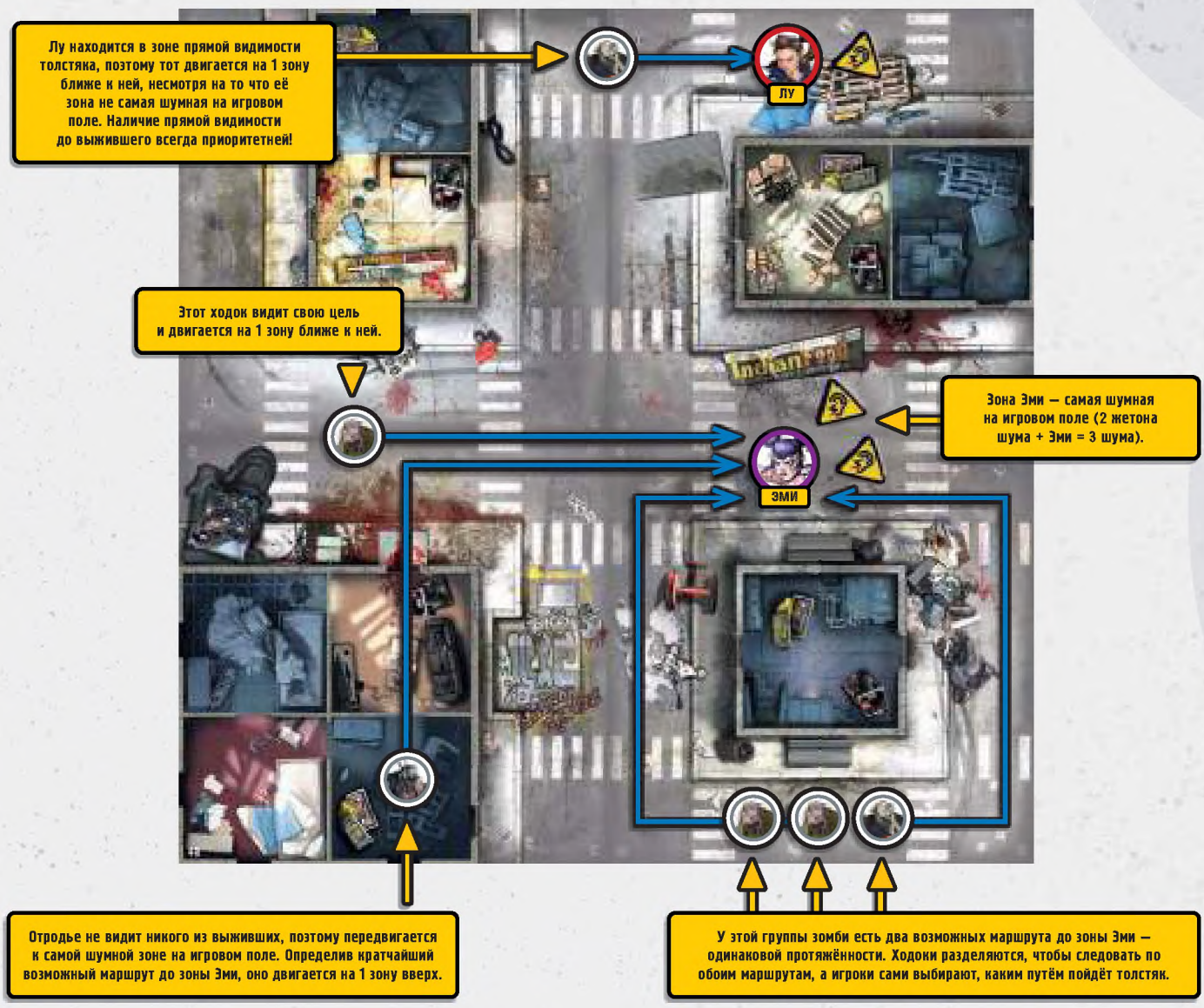
Если до выбранной зоны нет свободного пути, зомби не двигаются вовсе.

Если до выбранной зоны есть несколько маршрутов одинаковой протяжённости, зомби разделяются на равные группы, чтобы проследовать по всем данным маршрутам. Они также разделяются, если в разных зонах находится одинаковое число жетонов шума.

Группы с нечётным количеством зомби разделяются таким же образом. Игроки сами определяют, в какую из образовавшихся групп войдёт на одного зомби больше и каким маршрутом пойдёт каждая группа. Если один зомби может пойти несколькими маршрутами, игроки сами выбирают один из них.

ПРИМЕР: *к выжившим направляется группа из 4 ходоков, 3 толстяков и 1 бегуна. У зомби есть два возможных маршрута одинаковой протяжённости, поэтому они разделяются на 2 группы.*

- *2 ходока идут по одному маршруту, а 2 других — по другому.*
- *2 толстяка идут по одному маршруту, а третий — по другому (по выбору игроков).*
- *Игроки сами выбирают, по какому маршруту пойдёт бегун.*



БЕГУНЫ

> **Бегуны — быстрые, коварные и опасные противники. Столкнуться с ними — непростая задачка, а мне нравятся трудности. Давай покажу, как на них охотиться.**
>
> **Элли**

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

ПРИМЕР 1: *в начале фазы зомби бегун находится в одной зоне с выжившим. Зомби тратит своё первое действие на атаку, нанося выжившему 1 ранение. Затем бегун совершает второе действие, снова атакуя выжившего, и наносит ему второе ранение.*

ПРИМЕР 2: *группа из 2 бегунов и 1 толстяка находится на расстоянии 1 зоны от выжившего. Поскольку им некого атаковать в своей зоне, своими первыми действиями они двигаются в зону выжившего. Затем бегуны совершают своё второе действие. Теперь они находятся в одной зоне с выжившими и поэтому атакуют. Каждый бегун наносит 1 ранение.*

ШАГ 2: ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

С помощью жетонов появления на картах миссий указаны места, где появляются зомби в конце каждой фазы зомби. Это зоны появления.



Зоны появления зомби отмечены жетонами появления. Появление зомби всегда начинается со стартового жетона.

Найдите на игровом поле **стартовый жетон** появления и раскройте карту зомби. Прочитайте указанный на карте тип зомби и определите, сколько зомби должно появиться в этой зоне. Это количество определяется строкой, цвет которой совпадает с уровнем опасности выжившего с наивысшим показателем адреналина (синим, жёлтым, оранжевым или красным). Поместите указанное число зомби соответствующего типа в стартовую зону появления. **Зомби всегда сначала появляются в стартовой зоне появления.**

Повторите вышеуказанный процесс для каждой зоны появления на игровом поле по очереди, двигаясь по часовой стрелке от стартовой зоны. Если колода зомби иссякла, перемешайте сброшенные карты и составьте из них новую колоду.



ПРИМЕР: *у Дуга 5 очков адреналина и синий уровень опасности. У Лу — 12 и жёлтый уровень опасности. Поскольку Лу имеет больше всего очков адреналина, примените эффект жёлтой строки на карте зомби.*

ЗОНЫ ПОЯВЛЕНИЯ ДРУГИХ ЦВЕТОВ

В некоторых миссиях есть синие и/или зелёные жетоны появления. Если в описании миссии не указано иное, в этих зонах не появляются зомби, пока не выполнится определённое условие (например, пока не будет взят жетон цели соответствующего цвета), после чего эти зоны активируются. **Как только такая зона станет активной, мертвяки будут появляться на ней начиная со следующей фазы зомби.**







КАРТЫ НАТИСКА ЗОМБИ

Время от времени зомби делают что-то неожиданное. Это помогает оставаться сосредоточенным и не даёт завести вредные привычки. Зомби — лучшие друзья девушек.

Эми



Если игрок раскрывает карту зомби с ключевым словом «натиск», появившиеся от такой карты зомби активируются сразу же после своего появления (см. «Активация» на стр. 23).

ВАЖНО: у бегунов нет карт с ключевым словом «натиск».

КАРТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ХОДА

Зомби заполоняют все районы. Они как будто захотели всех нас убить, вцепиться нам в глотки. У меня не было времени обдумать ситуацию, но эти вспышки всё не дают мне покоя.



Когда вы раскрываете карту дополнительного хода, в соответствующей зоне не появляются зомби. Вместо этого все зомби указанного типа немедленно активируются (стр. 23).

ВАЖНО: такие карты не действуют при синем уровне опасности.

ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ ФИГУРКИ ЗОМБИ

Игроки могут столкнуться с нехваткой фигурок определённого вида. В этом случае необходимо поместить всех оставшихся в запасе зомби (если таковые есть) на поле. После этого все зомби соответствующего типа немедленно получают дополнительный ход (стр. 23). При определённых обстоятельствах может произойти несколько дополнительных ходов зомби подряд. Поэтому всегда внимательно следите за количеством зомби в игре!



№11 СРАЖЕНИЕ

Это всё не только ради мести, но и ради будущего. Мы чуть ли не всю жизнь преклонялись перед богатыми и знаменитыми. А теперь можем сражаться и веселиться!

Эми

СИМВОЛ КУБИКОВ

Когда выживший совершает действие ближнего или дистанционного боя, чтобы атаковать зомби, он бросает столько кубиков, сколько указано на карте используемого им оружия.

СИМВОЛ ОРУЖИЯ «ДЛЯ ОБЕИХ РУК»

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 в этом случае всё оружие должно быть нацелено в одну зону.



ПРИМЕР: *в руках Джоша 2 пистолета. Поскольку на карте пистолета есть символ «Для обеих рук», Джош может стрелять одновременно двумя пистолетами. Таким образом, он будет бросать 2 кубика (по 1 за каждый пистолет) за одно действие.*

СИМВОЛ ТОЧНОСТИ

Результат броска каждого кубика, который равен значению точности на карте оружия или превосходит его, считается за попадание в цель. Промахи при дистанционных атаках могут привести к попаданию в своих (стр. 28).

ВАЖНО: минимальная точность всегда 2+.

СИМВОЛ УРОНА

Количество нанесённого одной цели урона при попадании соответствует значению урона на карте оружия. Если все цели в атакуемой зоне уничтожены, оставшиеся попадания сгорают.

- **Ходоки** и **бегуны** умирают, если нанесено попадание со значением урона 1 или больше.
- Чтобы завалить **толстяка**, необходимо попадание, которое наносит 2 и более урона. Более слабым оружием вы не завалите толстяка, сколько бы попаданий вы ни нанесли.
- Для убийства **отродья** необходимо попадание, которое наносит 3 и более ранений. Но в любом случае коктейль Молотова также сделает своё дело!

БЛИЖНИЙ БОЙ

Я иду в бой со всем, что удаётся отыскать, но всё же тащусь от рукопашки. Знаешь, холодное оружие такое.... дикое. Особенно бензопилы.

Ванда



На различных картах ближний бой, а также предназначенное для него оружие обозначаются термином «близко». Выживший с оружием ближнего боя в ячейке руки 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 как угодно распределяет свои попадания между целями в своей зоне.

При промахе атака оружием ближнего боя **не приводит** к попаданию в своих (стр. 28).

ПРИМЕР: *Дуг и Остара находятся в одной зоне с толстяком, ходоком и бегуном. Остара атакует зомби катаной и выбрасывает ⚀ и ⚄, что приводит к 1 попаданию. Урон от катаны — 1, поэтому она не может ранить толстяка. Остара распределяет своё попадание в бегуна и убивает его. Это была атака оружием ближнего боя, поэтому, несмотря на то, что один из бросков кубиков оказался промахом, Дуг не пострадал от взмахов катаны Остары.*

ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ

Зомби дерутся голыми руками, словно звери. Вот почему я предпочитаю сражаться с ними на расстоянии. Зачем подвергать себя опасности, если цивилизация позволяет нам поливать их свинцом, держась поодаль?

Элли



На различных картах дистанционный бой, а также предназначенное для него оружие обозначаются термином «на дистанции». Выживший с дистанционным оружием в руке может стрелять по зонам, которые видит (стр. 10). 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.
- Для зон улицы наличие прямой видимости определяется с помощью прямой линии, параллельной краям игрового поля и идущей до пересечения с ним или со стеной.
- Промахи при дистанционных атаках могут привести к попаданию в своих (см. ниже), поэтому тщательно оценивайте риск!



СИМВОЛ ДАЛЬНОБОЙНОСТИ

Расстояние, на котором эффективно оружие (то есть на сколько зон оно стреляет), соответствует значению дальнобойности на карте этого оружия.

Первое значение показывает минимальное расстояние. Если зона находится ближе, стрелять по ней нельзя. В большинстве случаев минимальное расстояние равно 0 — выживший может стрелять по целям в зоне, где находится сам (атака всё равно считается дистанционной). Второе значение показывает максимальное расстояние. За его пределы оружие стрелять не может.

ПРИМЕР 1: *дальнобойность снайперской винтовки составляет 1-3, и это означает, что выживший может стрелять из неё на расстояние не более 3 зон, но не может стрелять по целям в своей зоне.*

ПРИМЕР 2: *дальнобойность обреза составляет 0-1. Из него можно стрелять по зомби в зоне выжившего и в соседней, но не дальше.*

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. Выживший может стрелять по другим зонам, даже когда в его собственной зоне бродят зомби!

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

При использовании дистанционного оружия (даже на расстоянии 0) стрелок не выбирает цели, в которые попадает при успешных бросках кубиков. Попадания распределяются между действующими в выбранной для стрельбы зоне по следующему приоритету целей:

1. Толстяк или отродье (по выбору стрелка).
2. Ходок.
3. Бегун.

Попадания приписываются целям с наивысшим приоритетом (т. е. «1») до их уничтожения. Затем идут цели со следующим приоритетом, тоже до полного уничтожения, — и так далее.

Если у нескольких целей одинаковый приоритет, игрок сам распределяет между ними попадания.

ПОМНИТЕ: приоритет целей не используется при действиях ближнего боя.

ПРИМЕР: *Лу вооружена дробовиком (урон 2) и стреляет по зоне с 1 толстяком, 2 ходоками и 2 бегунами.*

- *Первым действием Лу выбрасывает на кубиках ⚃ и ⚃. Попаданием из этого оружия считается результат 4 и выше, т. е. у Лу 2 попадания. Согласно приоритету целей, первое попадание приходится в толстяка, убивая его (урон 2). Второе попадание приходится в ходока, также убивая его (1 попадание — 1 цель).*
- *Вторым действием Лу выбрасывает 2 попадания: ⚃ и ⚃. Согласно приоритету целей, первое попадание получает ходок, и, таким образом, он умирает. Второе попадание приходится в бегуна, также убивая его. В атакованной зоне остаётся только один бегун.*

ВАЖНО: толстяки стоят первыми в приоритете целей и невосприимчивы к оружию с уроном 1. Таким образом, они защищают ходоков и бегунов в своей зоне от любого дистанционного оружия с уроном 1, поскольку все попадания придутся сначала в них. То же самое относится и к отродьям, для уничтожения которых требуется 3 урона (или коктейль Молотова).

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛИ	ВИД	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО УРОНА, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ АДРЕНАЛИНА ЗА УБИЙСТВО
1	Толстяк/ отродье	1	2/3	1/5
2	Ходок	1	1	1
3	Бегун	2	1	1

ПОПАДАНИЯ В СВОИХ

Выживший не может попасть в себя своими атаками.

В экстренной ситуации выжившему может потребоваться выстрелить по зоне, где находятся его союзники. Промахи во время таких атак автоматически считаются попаданиями по выжившим, находящимся в атакованной зоне. Распределите такие попадания среди выживших в атакуемой зоне по усмотрению игроков и отметьте полученный ими урон по обычным правилам (оружие с уроном 2 наносит 2 ранения). Запомните: попадания в своих не происходят при действиях ближнего боя.

ПРИМЕР 1: *Эми стреляет из обреза по зоне с Недом и ходоком. Результаты её броска — ⚂ и ⚅. Она получает попадание... и промах. Попадание убивает ходока, а промах наносит 1 урон Неду. Он получает 1 ранение.*

ПРИМЕР 2: *Лили стреляет из дробовика по зоне с Одином и бегуном. Результаты — ⚃ и ⚅, а это 2 успеха! Один успех убивает бегуна, а второй пропадает, потому что выжившим страшны только промахи. В итоге Один в безопасности.*

№12 ОСОБЕННОСТИ ВЕЩЕЙ

Сражайся стильно, несмотря ни на что!

Лили

ФОНАРЬ



Выживший с фонарём может воспользоваться эффектом умения «Обыск: 2 карты» (стр. 65). Во время обыска он берёт 2 карты.

ВАЖНО: игровые эффекты не складываются с себе подобными. Если у выжившего при себе несколько фонарей, он по-прежнему будет брать не более 2 карт.

С помощью фонаря выжившему проще найти лучшие вещи в начале партии.

КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА



Выживший с коктейлем Молотова в ячейке руки может совершить дистанционную атаку, сбросив карту коктейля Молотова, и наблюдать за тем, как всё сгорает к чертям! В атакуемой зоне создаётся так называемый **эффект коктейля Молотова: все действующие** (да, и отродья тоже!) **уничтожаются** независимо от того, сколько урона для этого необходимо нанести. Выживший, бросивший коктейль Молотова, получает все полагающиеся за это очки адреналина.

Коктейль Молотова убивает всех действующих в атакованной зоне. Придержите коктейли для отродий и критических ситуаций!



ПЕРЕЗАРЯДКА



Перезаряжаемое оружие обладает убойной силой, но его нужно перезаряжать перед новым выстрелом.

Оружие с особенностью «Перезарядка» опустошается после каждого выстрела. Если выживший хочет выстрелить из такого оружия несколько раз за раунд, между выстрелами ему нужно потратить 1 действие, чтобы его перезарядить. Перезаряжаемое оружие автоматически перезаряжается в конечной фазе, поэтому в начале нового раунда оно всегда готово к бою.

- Если из такого оружия выстрелить, а затем передать его другому выжившему без перезарядки, получатель должен будет сам его перезарядить для выстрела.
- За одно действие выживший может перезарядить сразу два используемых им оружия с символом «Для обеих рук».
- Допустимо сначала выстрелить одним перезаряжаемым оружием с символом «Для обеих рук» в одну зону, а затем другим действием выстрелить вторым перезаряжаемым оружием с символом «Для обеих рук» в другую зону.

УМЕНИЯ НА КАРТАХ ВЕЩЕЙ



Правильное оружие для правильной работы.

На некоторых картах вещей указаны собственные умения (например, умение «Снайпер» на карте «Снайперская винтовка»).

Карты оружия: выживший может воспользоваться умением, указанным на карте оружия, когда совершает боевое действие с этим оружием.

Остальные карты: выживший может воспользоваться умением, указанным на карте вещи, пока она находится в его инвентаре.

№13 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ

Описанные в этом разделе дополнительные режимы игры влияют на атмосферу *«Зомбицида»* при помощи новых правил. Используйте их для добавления новых возможностей при переигрывании уже пройденных миссий и создания новых тематических испытаний.

ФЕСТИВАЛЬ ОТРОДИЙ

Фестиваль отродий позволяет находиться на игровом поле нескольким отродьям одновременно. Чем их больше, тем смертельнее партия, так как количество коктейлей Молотова по-прежнему ограничено. Перед использованием данного режима убедитесь, что все игроки достаточно опытны или играют за выживших, способных справиться с этими монстрами (или убежать)!

Готовы к фестивалю отродий? Применяйте следующие игровые эффекты всякий раз, когда раскрытая карта зомби предписывает ввести в игру отродье:

1. Если на игровом поле нет отродья, возьмите карту из колоды отродий. Затем поместите соответствующее отродье на игровое поле.

2. Если на игровом поле уже есть отродье, все отродья на поле немедленно активируются. ЗАТЕМ возьмите карту из колоды отродий и поместите соответствующее отродье на поле.

Скорректировать фестиваль отродий, чтобы он соответствовал предпочтениям игроков и вашим ожиданиям от игры, очень просто:

1. Сначала решите, какие типы отродий должны входить в колоду. Это отличный способ настроить сложность игры для каждой группы игроков и создать необходимую атмосферу.

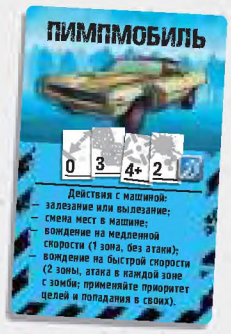
2. Затем решите, сколько отродий одновременно может находиться на игровом поле. После этого каждая новая карта появления отродий лишь будет давать отродьям дополнительный ход.



ДЕЙСТВИЯ С МАШИНОЙ

Обычные машины, переднеприводные и с запчастями из пластика, оказались бесполезными для спасения от зомби и передвижения по городским развалинам. Мы отдаём предпочтение старым добрым маслкарам, настоящим зверям в стальной шкуре. Поскольку мои друзья не запоминают марки, мы называем их просто пимпмобилями. Также мы ищем полицейские машины: у них усилены двигатель и кузов. Мы колесим на них по округе, мочим зомби и иногда перевозим свои вещи. Я считаю их нашими лучшими союзниками.

Джош



Держите карту-памятку по машинам под рукой!

В *«Зомбициде»* выжившим встретятся 2 типа машин, каждый из которых представлен двухсторонним жетоном. В некоторых миссиях выжившие могут водить машины, чтобы быстрее передвигаться по игровому полю и таранить зомби. Оба типа машин имеют одинаковые правила, но различаются особыми возможностями.

Потратив 1 действие в зоне с машиной, выживший может совершить одно из указанных ниже действий. Умения выживших не действуют на сами машины или на атаки машиной (если в описании умения не сказано иное).

Если не сказано иное, машину нельзя атаковать или уничтожить. Сидящий в машине выживший по-прежнему может стать целью атаки, как если бы он просто стоял в этой же зоне.

ЗАЛЕЗАНИЕ В МАШИНУ, ВЫЛЕЗАНИЕ ИЗ МАШИНЫ

Выживший может залезть в находящуюся в его зоне машину, только если в этой зоне нет зомби. Поместите фигурку выжившего на водительское либо пассажирское место. В машине может одновременно находиться водитель и не более 3 пассажиров. На вылезание из машины никаких ограничений нет.

СМЕНА МЕСТ В МАШИНЕ

Выживший занимает место водителя или пассажира. Переместите соответствующим образом его фигурку.

Смена мест не является движением и не использует правила движения.

ВАЖНО: выжившие могут меняться местами в машине, даже если в их зоне есть зомби.

ВОЖДЕНИЕ МАШИН

- Сэм, как ты достаёшь до педалей?
- Коробки. Взял пару и примотал к ногам.
- И мою аптечку, что ли?



Выберите скорость движения: медленную (1 зона за действие вождения) или быструю (2 зоны за действие вождения).

1 ЗОНА: без атаки
2 ЗОНЫ:



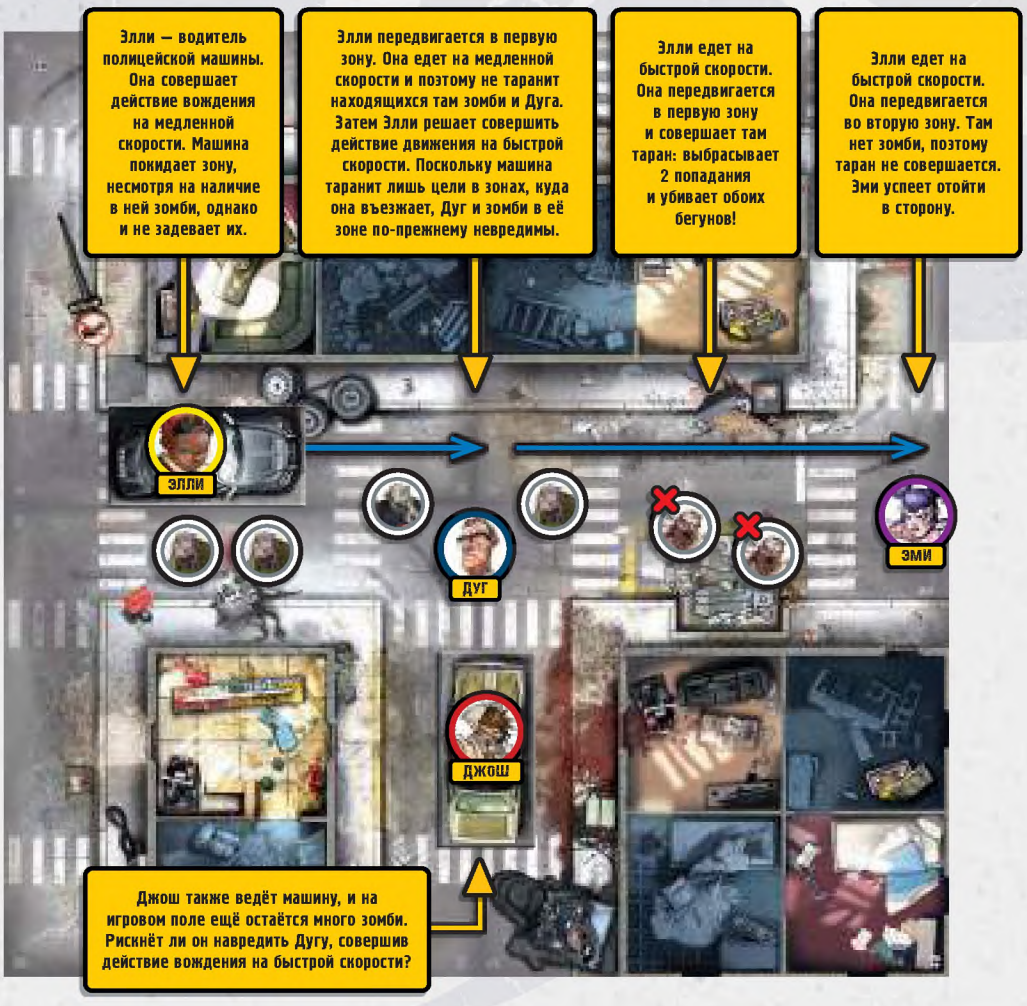
Вести машину может только водитель (что очевидно), и только если это разрешено в описании миссии. **Нельзя водить машину в зонах внутри здания.** На вождение машины не влияют модификаторы движения. Машина может покинуть зону, где находится зомби (или проехать через неё), без затрат дополнительных действий или остановки.

При каждом совершаемом действии вождения машины выберите скорость:

- **Вождение на медленной скорости.** Машина проезжает 1 зону, при этом не атакуя.
- **Вождение на быстрой скорости.** Машина проезжает 2 последовательные зоны (никаких разворотов на 180 градусов!). Протараньте всех зомби в каждой из двух зон, в которые вы **въезжаете**. Убийство зомби таким способом даёт водителю соответствующие очки адреналина. Попадания от тарана машиной распределяются между действующими в атакуемой зоне согласно приоритету целей (стр. 28).

Под таран могут попасть и союзники-пешеходы (стр. 28), если выживший направляет машину в зону, где есть и зомби, и выжившие-пешеходы! На выживших, сидящих в атакующей или в другой машине, таран не воздействует. Таран не срабатывает, если машина въезжает в зону, где есть только выжившие-пешеходы.

Чтобы играть было проще, по правилам машина не шумит при вождении.



ВЗЯТЬ ЯЩИК С СУПЕРОРУЖИЕМ В ПИМПМОБИЛЕ

Вот такие машины мне нравятся. И такие пушки. Это настоящее золото? Настоящее!

Лили



В описании некоторых миссий игрокам указано положить ящик с супероружием поверх жетона пимпмобиля. Ящик можно подобрать таким же образом, как и жетоны целей. Уберите ящик с супероружием с жетона пимпмобиля. Выживший немедленно получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

Выживший может водить пимпмобиль, в котором всё ещё находится ящик с супероружием. При этом ящик передвигается вместе с пимпмобилем. Оружие спрятано в багажнике и не занимает места в машине.

ОБЫСК ПОЛИЦЕЙСКОЙ МАШИНЫ

— Бери что хочешь, но не трогай переключатель сирены. Прошу.
— Да? А почему? (щёлк!)

Тайгер Сэм и Банни Джи



В каждом пимпмобиле находится один ящик с супероружием. А в полицейских машинах находится неограниченное количество карт оружия.

В полицейской машине выжившие могут искать оружие. Игровые эффекты, направленные на обыск (например, «+1 доп. обыск», «Многократный обыск» или вещи — источники света) срабатывают и при обыске **полицейской машины**.

При обыске **полицейской машины** раскрывайте карты вещей, пока не раскроете карту оружия, после чего сбросьте остальные. Карта «А-а-а!» вызывает появление ходока по обычным правилам и прерывает обыск (даже если выживший использует фонарь).



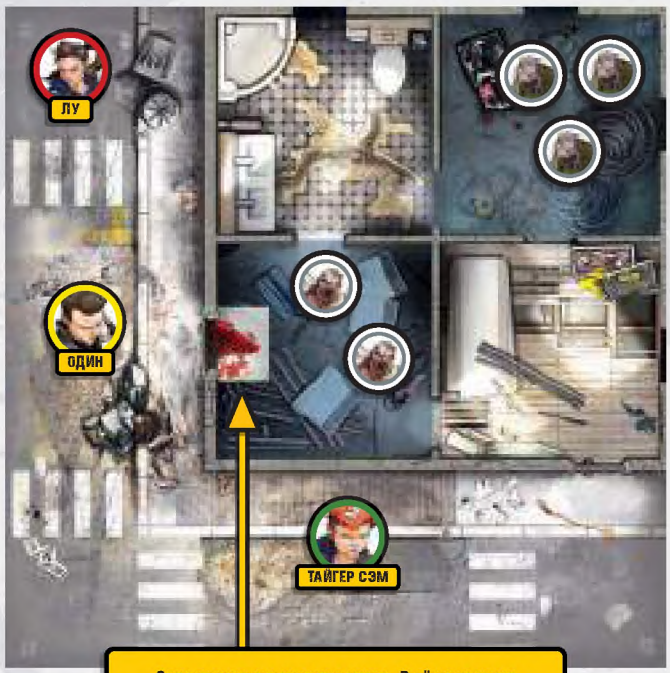
ТЁМНЫЕ ЗОНЫ

— Здание огромное, и в нём темно. Держите ухо востро.
— Эй, это напоминает мне какую-то игру...



Использование правил тёмных зон немного усложнит игру, а также хорошенько напугает выживших. При использовании данного режима применяются следующие правила:

- Действующие не могут видеть, что находится в тёмной зоне, если они не находятся в этой зоне или в соседней с ней.
- Дистанционные атаки по тёмной зоне всегда имеют точность 6+ (для попадания всегда требуется выбросить 6). Если у выжившего есть фонарь, то на него это правило не распространяется. Игровые эффекты, влияющие на точность (например, «+1 к броску: на дистанции»), по-прежнему действуют. Автоматический успех, например от броска коктейля Молотова, также действует.
- На ближнем бою наличие тёмных зон никак не сказывается.





СПУТНИКИ

— Ты такой милый! Хочешь, я тебя усыновлю?
— Мне всё равно, но я здесь до тех пор, пока у тебя не кончатся конфеты и шоколад.

Эми и Банни Джи

В некоторых миссиях фигурки выживших выступают в качестве целей или дополнительной поддержки. Они называются спутниками и либо действуют согласно инструкции в описании миссии, либо просто следуют за выжившими. Игроки сами выбирают, какого спутника поставить в каждое из обозначенных в описании миссии мест. Во время подготовки отложите в сторону их планшеты выживших так, чтобы все игроки могли их видеть.

Иногда описание миссии может противоречить описанным ниже правилам. В этом случае приоритетны особые правила миссии.

ВАЖНО: нельзя использовать выживших с умениями «Начинает с показателем здоровья [X]», «Начинает с 2 ОА» или «Начинает с [вещь]» (стр. 65) в качестве спутников. Если вы получили планшет такого выжившего, пропустите его и возьмите следующего.

СОПРОВОЖДЕНИЕ СПУТНИКА

Порой в описании миссии указано, что во время подготовки к партии игроки могут назначить спутника определённому выжившему. Этот выживший получает соответствующий планшет выжившего и может применять эффект его умения на синем уровне опасности (если у спутника несколько синих умений, применяется только первое из указанных на его карте). Полученный планшет выжившего не занимает ячейку в инвентаре. Фигурка спутника помещается рядом с выжившим.

Планшет выжившего-спутника можно обменивать вместе с соответствующей ему фигуркой и умением точно так же, как и карты вещей.

Выживший, обладающий планшетом спутника, называется **лидером**. Один выживший может быть лидером нескольких спутников.

В миссии также могут находиться спутники-одиночки, действующие самостоятельно. Любой выживший может потратить действие, чтобы **объединиться** с таким спутником, если они находятся в одной зоне. После этого выживший сразу же становится его лидером и получает его планшет выжившего.

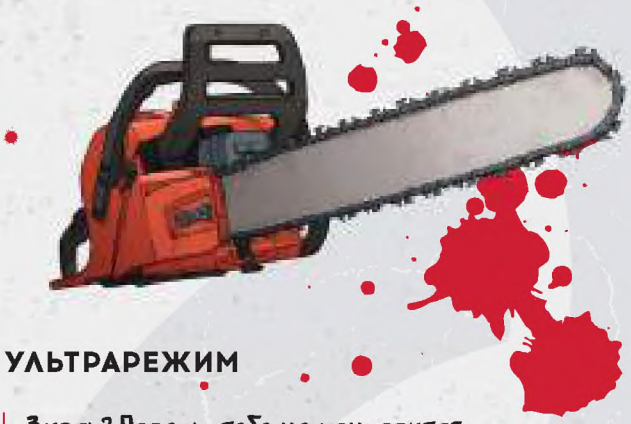
ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ СПУТНИКОВ

- Спутник — **это выживший**. При этом он также считается за 1 жетон шума.
- Спутник может стать целью попадания в своих (стр. 28).
- Спутник считается уничтоженным, если получит хотя бы 1 ранение. Если в описании миссии не сказано иное, то в случае смерти спутника партия считается проигранной.
- Спутник всегда держится рядом со своим лидером. Все особые правила, умения, направленные на движение, а также действия, связанные с машиной, всегда распространяются и на спутника. В машине спутник может занимать только пассажирское место.
- У спутника нет инвентаря.
- Спутник не совершает действий.

ПРИМЕР 1: *Ванда тратит 1 действие, чтобы объединиться с Банни Джи, находящимся в её зоне в качестве спутника-одиночки. Ванда становится лидером Банни Джи, получает его планшет выжившего и помещает его фигурку рядом со своей. С этого момента Ванда может использовать эффект умения Банни Джи на синем уроне опасности («Счастливчик»). В свою очередь Банни Джи использует эффект умения Ванды «Спринт», чтобы везде за ней успевать.*

ПРИМЕР 2: *Джош присоединился к Ванде и Банни Джи в их зоне. Затем он тратит 1 действие для обмена. Новым лидером Банни Джи становится Джош, и он получает его планшет и умение на синем уровне опасности. Теперь у Джоша есть талисман на удачу!*





УЛЬТРАРЕЖИМ

Злюсь? Поверь, тебе не понравится, если я разозлюсь!

С помощью ультрарежима выжившие могут накапливать очки адреналина выше красного уровня и получать за это дополнительные умения. Этот режим отлично подойдёт для установки рекордов по убитым и для завершения очень продолжительных миссий.

Ультрарежим: когда выживший достигает красного уровня, переместите указатель адреналина обратно на «0» и добавьте очки адреналина, полученные сверх тех, которые были необходимы для достижения красного уровня. Выживший по-прежнему находится на красном уровне и сохраняет все полученные ранее умения. Накапливайте очки опыта по обычным правилам и получайте ещё не выбранные до этого умения при достижении новых уровней опасности.

Когда все умения выжившего будут выбраны, при очередном достижении оранжевого и красного уровней выбирайте любые умения из списка (стр. 63).

ПРИМЕР: *Остара получила своё 43-е очко адреналина и достигла красного уровня. У неё уже есть следующие умения: «Многократный обыск» (синий), «+1 действие» (жёлтый), «+1 кубик: на дистанции» (оранжевый) и «+1 к броску: на дистанции» (красный уровень).*

Игрок возвращается в начало шкалы адреналина и продолжает миссию. Остара по-прежнему находится на красном уровне и продолжает накапливать очки адреналина по мере убийства зомби.

Остара не получает дополнительные умения при повторном достижении синего или жёлтого уровней, поскольку у неё уже есть все доступные на этих уровнях умения. Достигнув повторно оранжевого уровня, она получает «+1 доп. движение», её второе умение оранжевого уровня. Достигнув повторно красного уровня, игрок выбирает себе новое умение из двух оставшихся на этом уровне и берёт «+1 доп. боевое действие». Счётчик адреналина возвращается в начало шкалы.

Пока Остара в третий раз заполняет шкалу адреналина, она не получает новых умений на синем, жёлтом и оранжевом уровнях, поскольку уже получила их все. Достигнув красного уровня в третий раз, она получает последнее красное умение: «Проныра». Счётчик адреналина вновь возвращается в начало шкалы.

Остара всё ещё продолжает накапливать очки адреналина, но с этого момента она будет получать любой навык по своему выбору, когда вновь достигнет оранжевого и красного уровня опасности.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

— Кажется, мы закончили. Пошли дальше!
— Может, задержимся ненадолго? Тут весело.



Порой игра может казаться слишком лёгкой или слишком сложной. В этом случае отсортируйте карты зомби по их номерам.

- Карты зомби с 1 по 18 соответствуют низкому уровню сложности. При их раскрытии из колоды зомби появляются в небольших количествах, однако на них по-прежнему распространяются правила натиска. На синем уровне опасности на этих картах не появляются отродья.
- Карты зомби с 19 по 36 — высокий уровень сложности. При их раскрытии из колоды зомби появляются в больших количествах, особенно на низких уровнях опасности. На синем уровне опасности могут появиться отродья. Придержите эти карты для ветеранов «Зомбицида».
- Карты зомби с 37 по 40 — дополнительные ходы. Эти карты делают зомби менее предсказуемыми и усложняют игру для выживших.

Игроки могут смешивать вышеуказанные типы карт по своему усмотрению, чтобы уровень сложности игры соответствовал их ожиданиям.



№14 МИССИИ

Игроки могут проходить нижеуказанные миссии в любом порядке, подбирая их согласно доступному времени и предпочитаемому уровню сложности. Указанные в описании каждой миссии особые правила заменяют собой основные правила, включая правила по картам. Первые 10 миссий вдохновлены оригинальным «Зомбицидом», но скорректированы, чтобы соответствовать правилам 2-й редакции. Остальные 15 миссий были созданы специально для новой редакции.

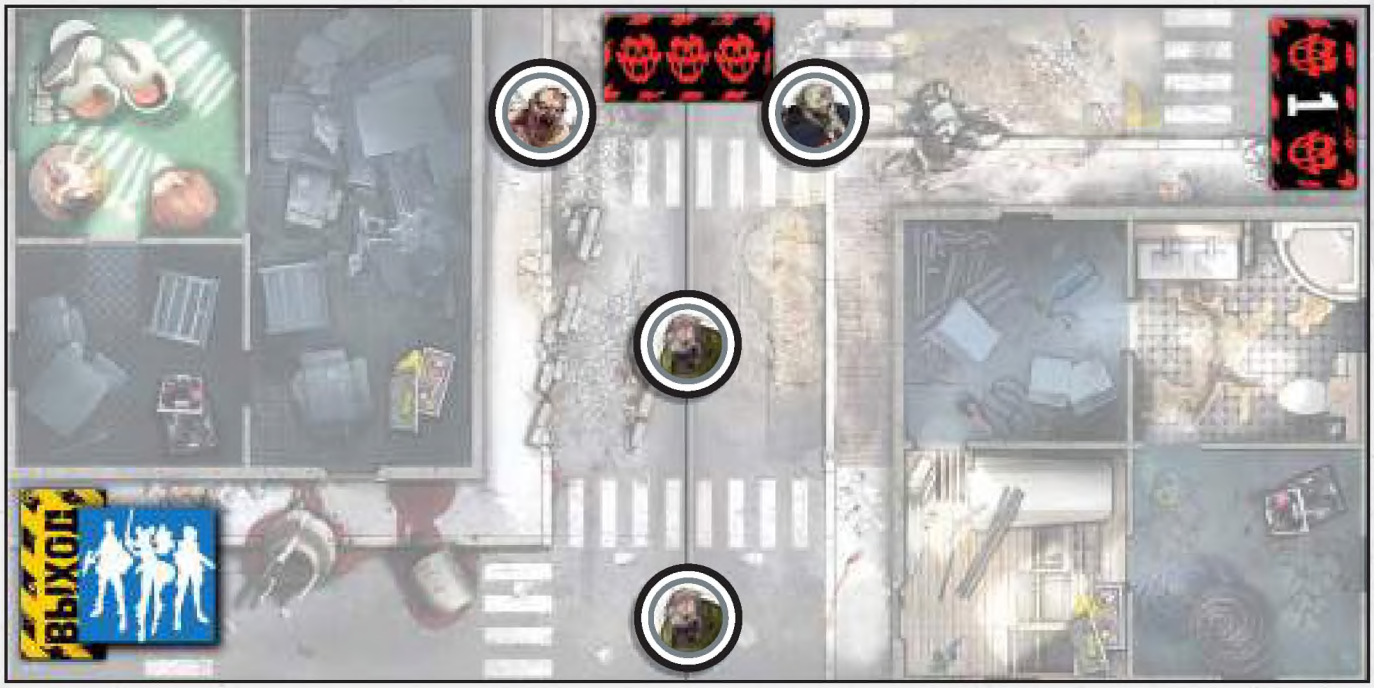
М0 – ЖИЗНЬ ВО ВРЕМЯ ЗОМБИЦИДА (ОБУЧЕНИЕ)

Легко / 30 минут

Любой, кто хотя бы немного знает о зомби, понимает, что совсем скоро они заполонят всё вокруг — и тогда наше общество окончательно падёт. Чтобы выжить, мы должны подготовиться и найти снаряжение. Как ни странно, я не имею в виду оружие, хотя его тут полно. Нет, самое дорогое сейчас — это лекарства. Нет ничего хуже, чем заболеть или получить ранение в мире, полном зомби. А, ещё нужна зубная паста. И батарейки. И... Что? Вы никогда не смотрели фильмы про зомби? Добро пожаловать в реальный мир!

Необходимые фрагменты поля: 1V и 3V.





ЗАДАЧИ

С чистого листа. Соберите все жетоны целей и ящики с супероружием. Затем всем выжившим нужно добраться до выхода. Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите толстяка, бегуна и 2 ходоков в указанные зоны.
- **Такое уже не сделают.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
- **Пушки побольше.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

M1 – ГОРОДСКИЕ КВАРТАЛЫ

Средне / 45 минут

Наше убежище пока безопасно, однако провиант на исходе. Также нам потребуется одежда и снаряжение. Мы решили вооружиться и исследовать соседние дома. Нельзя вернуться с пустыми руками.

Необходимые фрагменты поля: 1V, 2V, 3R, 4V, 5R, 6R, 7R, 8V и 9R.

ЗАДАЧИ

Найдите припасы для своего убежища. Сначала выполните обе эти задачи:

1. Каждый выживший должен взять жетон цели (см. особые правила). Партия считается проигранной, если эту задачу больше нельзя выполнить (например, если один выживший возьмёт слишком много жетонов целей).

2. Соберите 3 карты еды (мешок риса, консервы или вода) и распределите их как угодно между выжившими.

Затем всем выжившим нужно добраться до выхода. Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Каждый вносит свой вклад.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал. Поместите этот жетон на панель подобравшего его выжившего. Он не занимает место в инвентаре, и им нельзя обменяться с другим выжившим.
- **Чур, моё!** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.





1V	7R	3R
5R	9R	6R
8V	2V	4V


Стартовая зона выживших



Зона выхода

9× 
Жетоны целей (5 ОА)

9× 
Ящики с супероружием



Зоны появления

M2 – СМАТЫВАЕМ УДОЧКИ

Сложно / 60 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: 1V, 2V, 3V, 4R, 5V, 6R, 7V, 8V и 9R.

ЗАДАЧИ

Вооружённое отступление. Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Вооружите группу.** Группа должна получить столько супероружия, сколько в ней выживших (но не больше числа доступного супероружия).
2. **Всем выжившим нужно добраться до выхода.** Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.

7V	5V	2V
9R	6R	4R
1V	8V	3V



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Никогда бы не думал, что мы будем так сильно этого хотеть.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
- **Орудия труда.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.





М3 – 24 ЧАСА ЗОМБИГОРОДА

Средне / 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 убить тут всех зомби. А ещё я мечтаю о жвачке.

Необходимые фрагменты поля: 1V, 2V, 3R, 4V, 5V, 6R, 7R, 8V и 9V.

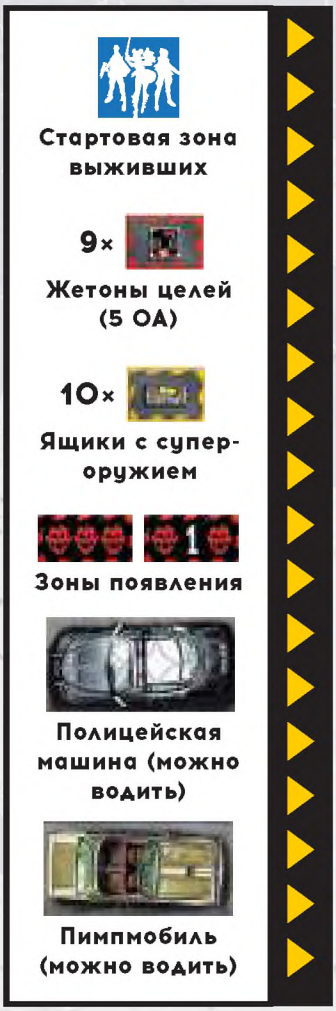
2V	8V	9V
7R	3R	6R
1V	5V	4V

ЗАДАЧИ

Полный вперёд! Хотя бы 1 выживший должен достигнуть красного уровня опасности.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Тачки и пушки.** Выжившие могут водить машины (см. стр. 31).
  - В **пимпмобиле** находится один ящик с супероружием. Поместите его на жетон машины. Подобрав этот ящик, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
  - При обыске **полицейской машины** раскрывайте карты вещей, пока не раскроете карту оружия, и сбросьте остальные. Карта «А-а-а!» вызывает появление ходока как обычно и прерывает обыск.
- **Порадуюсь позже.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
- **Поддай жару!** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.





М4 – ГНАТЬ И СТРЕЛЯТЬ

Средне / 90 минут

5R	7R
4V	3V
6V	8V

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 разношу новую пару обуви.

Необходимые фрагменты поля: 3V, 4V, 5R, 6V, 7R и 8V.



ЗАДАЧИ

Защищайте главный вход в убежище. Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. Заблокируйте основные проходы, взрывая машины. С помощью машин выжившие могут устроить взрыв в красных зонах появления и переместить соответствующие красные жетоны в стартовую зону появления (см. особые правила). Партия считается проигранной, если эту задачу больше нельзя выполнить.

2. Сожгите мосты. Бросьте коктейль Молотова в стартовую зону появления.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Раскаты грома.** Выжившие могут водить машины (см. стр. 31).
  - В **пимпмобиле** находится один ящик с супероружием. Поместите его на жетон машины. Подобрав этот ящик, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
  - При обыске **полицейской машины** раскрывайте карты вещей, пока не раскроете карту оружия, и сбросьте остальные. Карта «А-а-а!» вызывает появление ходока как обычно и прерывает обыск.
- **Цельтесь в бензобак!** Выжившие могут совершать дистанционные атаки по машинам как по особым целям. Во время таких атак приоритет целей не действует, а машина взрывается от одного попадания. Примените эффект коктейля Молотова и уберите жетон машины с игрового поля (вместе с ящиком с супероружием, если он лежит на этом жетоне). Взорвав машину в зоне с красным жетоном появления, переместите его в стартовую зону появления.
- **Припасы для пропитания.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
- **О да, детка!** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



M5 – ЦЕНТР УГРОЗЫ

Сложно / 90 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 к нам сбегутся все зомби округи. А вчера я мечтал о беконе. Обычном беконе.

Необходимые фрагменты поля: 1V, 2V, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8V и 9R.

ЗАДАЧИ

Для начала зачистите местность. Выполните обе задачи:

1. Откройте проходы во все здания.
2. Возьмите не менее 5 жетонов целей. Хотя бы 1 из них должен быть цветным (см. особые правила).

Затем всем выжившим нужно добраться до выхода. Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
  - Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей. Для победы выжившие должны взять хотя бы 1 из них!
  - Обратите внимание на открытые двери фрагмента игрового поля 9R. На этот фрагмент не кладутся жетоны целей и ящики с супероружием.
- **Бекон?** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
- **Бекон из зомби с хрустящей корочкой.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

8V	1V	7R
4R	5R	9R
2V	3V	6R



М6 – ПОБЕГ

Сложно / 90 минут

В первые часы катастрофы все налетели на магазины, чтобы запастись едой. Большая глупость. Общественные места кишели зомби. Мы набрели 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: 1V, 4V, 5R, 6V, 8V и 9R.

5R	9R
4V	1V
6V	8V



ЗАДАЧИ

Смертельный шопинг. Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. Соберите еду. Соберите 6 карт еды (мешок риса, консервы или воду) и распределите их как угодно между выжившими и/или сложите в багажники машин (см. особые правила).

2. Отступите на машинах. Все выжившие должны добраться до выхода на машинах. Выжившие на машине могут сбежать через зону выхода в конце хода водителя (вместе со всеми пассажирами и собранными картами еды), если в этой зоне нет зомби. Если это условие становится невыполнимым, партия считается проигранной.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Не то что машина твоих родителей.** Выжившие могут водить машины (см. стр. 31).
  - В **пимпмобиле** находится один ящик с супероружием. Поместите его на жетон машины. Подобрав этот ящик, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
  - При обыске **полицейской машины** раскрывайте карты вещей, пока не раскроете карту оружия, и сбросьте остальные. Карта «А-а-а!» вызывает появление ходока как обычно и прерывает обыск.
- **Сложите еду в багажник.** Потратив 1 действие, выживший может положить карты еды в находящуюся в его зоне машину. Уберите любое число карт еды из инвентаря выжившего и положите их на жетон машины. Карты еды не занимают места в машине и передвигаются вместе с ней. Используя те же самые правила, выживший может забрать их себе в инвентарь.
- **Проверяйте срок годности.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
- **Распродажа!** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



M7 – ГРАЙНДХАУС

Сложно / 45 минут

Когда всё уже летело к чертям, на атомной электростанции произошёл несчастный случай. Прежде чем исчезнуть, власти поместили много работников этой станции в отдельное крыло больницы: на 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, куда делись все собаки?

Необходимые фрагменты поля: 3V, 4V, 6Vи 8V.

ЗАДАЧИ

Не дайте зомби сбежать. Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Зачистите здания.** Переложите все жетоны появления в стартовую зону появления (см. особые правила).
2. **Заприте их там навсегда.** Бросьте коктейль Молотова в стартовую зону появления.

Партия считается проигранной, как только зомби активируется в подсвеченной зоне.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
  - Поместите в каждую подсвеченную зону 3 жетона шума. Эти жетоны остаются там до конца партии и не убираются в конечной фазе. Партия считается проигранной, как только зомби активируется в подсвеченной зоне.
  - Обратите внимание на открытые двери на фрагментах игрового поля 4V и 8V. В конце подготовки к миссии в этих зданиях появляются зомби, как будто двери только что взломали.
- **Здесь чисто!** Если выживший находится в зоне появления, когда в ней нет зомби, он может потратить 1 действие, чтобы нейтрализовать её. Переместите жетон появления в стартовую зону появления.
- **У кого-нибудь есть чистые носки?** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
- **О-о-о!** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



6V	4V
3V	8V





M8 – ЗОМБИ-ПОЛИЦИЯ

Сложно / 30 минут

Мы убили зомби, который был мэром этого города, и нашли у него сообщение 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 провольствия. Там даже есть душ. Этот бункер станет идеальным убежищем. Вот только вход открывается с расстояния, а местность кишит зомби. Миссия опасная, но дело того стоит. То, что не убило тебя сегодня, может сделать это завтра.

Необходимые фрагменты поля: 3V, 4V, 5V, 6R, 8V и 9R.



ЗАДАЧИ

Проберитесь в бункер. Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. Найдите пульт управления. Подберите синий и зелёный жетоны целей.

2. Затем всем выжившим нужно добраться до выхода. Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите синий и зелёный жетоны целей в обозначенные зоны.
- **Просто не могу насытиться.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
- **Бункер заперт.** Дверь в здание, где расположен жетон выхода, нельзя взломать, не подобрав и синий, и зелёный жетоны целей.
- **Поиграем в полицейских и грабителей.** Выжившие могут водить машины (см. стр. 31).
  - В **пимпмобиле** находится один ящик с супероружием. Поместите его на жетон машины. Подобрав этот ящик, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
  - При обыске **полицейской машины** раскрывайте карты вещей, пока не раскроете карту оружия, и сбросьте остальные. Карта «А-а-а!» вызывает появление ходока как обычно и прерывает обыск.
- **Ни с места! Ладно, я шучу. А теперь умри.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

3V	4V
6R	9R
8V	5V



M9 – КТО СИЛЬНЕЕ, ТОТ ПРАВ

Средне / 60 минут

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

Необходимые фрагменты поля:
2V, 3V, 4V и 9R.



4V	2V
9R	3V



Стартовая зона выживших

Зоны появления

4× **Ящики с супер-оружием**

4× **Жетоны целей (5 ОА)**

Полицейская машина (нельзя водить)

ЗАДАЧИ

- **Спасите своих новых друзей.** Чтобы победить, найдите трёх спутников (см. стр. 33).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите зелёный жетон цели лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
- **Рад встрече. Надеюсь, ты угадаешь, как меня зовут.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
  1. У зелёных жетонов целей дополнительных эффектов нет.
  2. Подобрав красный жетон цели, выживший также получает спутника (см. стр. 33). Возьмите невыбранные игроками планшеты выживших и случайным образом выберите один из них. Выживший, подобравший такой жетон цели, становится лидером этого спутника.
- **Помни о предохранителе.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Сломанный арсенал.** Выжившие **НЕ МОГУТ** водить полицейскую машину. При её обыске раскрывайте карты вещей, пока не раскроете карту оружия, и сбросьте остальные. Карта «А-а-а!» вызывает появление ходока как обычно и прерывает обыск.

M10 – МАЛЕНЬКИЙ ГОРОД

Легко / 30 минут

От сложного к простому. Мы начали исследовать территорию вокруг убежища — двигаемся всё более широкими кругами. С начала заражения прошло уже несколько недель, и зомби стало много как никогда. На первый взгляд наша миссия проста, только вот малейшая ошибка может оказаться роковой. Хорошо, что больше не курю. Иначе давно бы сдох от всей этой беготни.

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2V, 5R и 7R.

ЗАДАЧИ

Обчистите район. Для победы выполните следующие задачи в любом порядке:

- Подберите 4 жетона целей.
- Подберите 4 ящика с супероружием.
- Найдите коктейль Молотова.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Я нашёл обед!** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
- **Мечта сбылась.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.





2V	1R
7R	5R

Стартовая зона выживших

Зоны появления

4× **Жетоны целей (5 ОА)**

4× **Ящики с супер-оружием**

M11 – «КАНАВА»

Средне / 30 минут

Мы проголодались; начался дождь; ещё и стемнело. Три веские причины вернуться в наше убежище как можно скорее. Кратчайший путь пролегает прямо через «Канаву» — самую старую и узкую улицу в городе. Нам придётся пройти по ней, чтобы вернуться домой!
Не забудьте посмотреть по сторонам, прежде чем переходить улицу.

Необходимые фрагменты поля: 2R, 4R, 7V и 9V.

ЗАДАЧИ

Пересеките «Канаву». Всем выжившим нужно добраться до выхода. Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби **и на игровом поле нет отродий**.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
  - Группа начинает партию с двумя спутниками (см. стр. 33), выбранными и распределёнными между выжившими по их усмотрению.
  - Поместите отродье в указанную зону. **Обратите внимание, что отродье не передвигается, пока не появится свободный путь до выживших.**
- **Бери, а там разберёмся.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
- **Чем почистить ствол?** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Там правда было написано «Не открывать»?** Выжившие **НЕ МОГУТ** водить пимпмобили. Поместите 1 ящик с оружием на каждый жетон пимпмобиля. Подобрав этот ящик, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



4R	2R
9V	7V





M12 – АВТОКАТАСТРОФА

Средне / 60 минут

Несмотря на зомби-апокалипсис, причин закрываться от всех и не приглашать друзей на обед нет. Когда пришло время встречи, мы услышали визг шин за углом, а затем сильный грохот. Мы сразу же выскочили наружу и увидели, что машина наших друзей протаранила стену так, что оказалась внутри здания. Авто было всмятку. Наши друзья остались живы, но ранены и пока не могут передвигаться самостоятельно. Нам нужно найти в окрестностях аптечки, чтобы поставить друзей на ноги и сбежать. Зомби тоже услышали шум! Похоже, друзья переехали шипастый труп отродья. Не знаю, покроет ли это их страховка.



Необходимые фрагменты поля: 1R, 2R, 6R, 7V, 8R и 9V.

ЗАДАЧИ

Спасите раненых выживших. Для победы превратите 6 раненых выживших на фрагменте игрового поля 8R в спутников (см. стр. 33). Для этого выжившие должны принести им 6 аптечек, представленных красными жетонами целей (см. особые правила).

Партия считается проигранной, как только зомби активируется в зоне с ранеными выжившими.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
  - Обратите внимание на открытые двери фрагмента поля 8R.
  - Поместите в отмеченную зону 6 фигурок выживших, которых не выбрали игроки, и отложите их планшеты. Эти раненые выжившие не могут совершать действий, и у них нет инвентаря. Они по-прежнему считаются за жетоны шума.
- **Аптечки.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина и аптечку выжившему, который его подобрал. Поместите подобранный жетон цели на панель выжившего. Он не занимает ячейку инвентаря, и выжившие могут обмениваться им как картой вещи.

  Потратив 1 действие, выживший может сбросить красный жетон цели со своего планшета в зоне с ранеными выжившими. После этого любой раненый выживший по выбору игрока становится его спутником (стр. 33).
- **Ящики с оружием.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Авария.** Выжившие не могут водить или обыскивать машину.

9V	1R
8R	6R
7V	2R



M13 – ГОРЯЩИЕ УЛИЦЫ

Средне / 45 минут

Мы заметили огромную толпу зомби. Она приближалась прямо к нашему убежищу. Уничтожить их будет нетрудно, но это может занять несколько дней. С другой стороны, слушать их всю ночь напролёт... точно с ума сойдёшь! Лучший выход — перекрыть им путь и направить поток заражённых в другое русло. А поможет нам в этом огонь. Давай зажжём!

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2V, 3V, 4V, 6R и 7V.





ЗАДАЧИ

Перенаправьте поток зомби. Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. Сожгите боковые подходы. Бросьте коктейль Молотова в каждую красную зону появления, чтобы переместить красный жетон оттуда в стартовую зону появления (см. особые правила).

2. Заблокируйте дорогу и подожгите машины. Отгоните обе машины в обозначенную зону и оставьте их там.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Обратите внимание на синий жетон цели на фрагменте игрового поля 2V и зелёный жетон цели на фрагменте игрового поля 3V.
- **Что-то вроде огненной стены.** Бросив коктейль Молотова в красную зону появления, выживший переместит из неё красный жетон появления в стартовую зону появления.
- **Пейте на свой страх и риск.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал. Подобрав синий или зелёный жетон цели, выживший также получит коктейль Молотова. Такой жетон считается картой коктейля Молотова и используется по тем же правилам.
- **Тайники с оружием.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Дизельная тяга.** Выжившие могут водить машины (см. стр. 31).
  - В **пимпмобиле** находится один ящик с супероружием. Поместите его на жетон машины. Подобрав этот ящик, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
  - При обыске **полицейской машины** раскрывайте карты вещей, пока не раскроете карту оружия, и сбросьте остальные. Карта «А-а-а!» вызывает появление ходока как обычно и прерывает обыск.



M14 – ЗАВТРАК У ДЖЕССИ

Средне / 45 минут

Мы осматривали пригородный район и внезапно увидели ребёнка, размахивающего флагом на крыше небольшого здания. Это закусочная Джесси. Ванда хорошо знает это место, ведь она работала здесь пару лет назад. Хозяин заведения, Джесси, очень осторожный парень. Он установил укреплённые двери, чтобы защитить свой бизнес и сотрудников. Там есть люди, и они не могут выбраться. Сам Джесси пропал. Парень, похоже, не был вооружён. Будем надеяться, что внутри никто не заразился.

Необходимые фрагменты поля: 2V, 4R, 6R, 7V, 8R и 9V.

ЗАДАЧИ

Доберитесь до выживших. Объединитесь со всеми спутниками (стр. 33) и соберите всех выживших в зоне выхода, предварительно зачистив её от зомби. Партия считается проигранной, если хотя бы 1 выживший (включая находящихся на фрагменте игрового поля 4R) будет уничтожен.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
  - Обратите внимание на закрытую дверь, разделяющую фрагменты игрового поля 7V и 8R.
  - Обратите внимание на зелёный жетон цели на фрагменте игрового поля 2V.
  - Обратите внимание на зелёную дверь на фрагменте игрового поля 4R.
  - Поместите 6 фигурок невыбранных игроками выживших в зону выхода. Это спутники, с которыми выбранным выжившим нужно объединиться.
- **Закрытые комнаты.** Дверь, располагающаяся между фрагментами игрового поля 7V и 8R, перекрывает проход в соседнюю часть здания. В контексте появления зомби обе части здания считаются разными зданиями.
- **Последняя линия обороны Джесси.** Выжившие не могут взломать никакие двери в здании, располагающемся на фрагментах игрового поля 4R и 9V. Зелёную дверь можно взломать, только подобрав зелёный жетон цели.
- **Повседневные сладости.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
- **Секретное оружие.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.





M15 – ВМЕСТЕ МЫ СИЛА

Средне / 45 минут

Мы подумали, что было бы неплохо попробовать что-то новое. Например, разделиться, чтобы обчистить уютный райончик за минимальный срок. Заходим, берём всё нужное и уходим — 15 минут, не больше. Но не-е-ет. Мы увлеклись и слишком долго наслаждались найденными диковинками. Упадёт дискотечный шар, наступишь на игрушку-пищалку, пару раз хихикнешь в руку — и зомби уже здесь. Надо собраться и перегруппироваться в самом безопасном здании в округе. И побыстрее!

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8V и 9R.



ЗАДАЧИ

Обчистите район. Для победы выполните следующие задачи в любом порядке:

- Объединитесь со всеми спутниками (см. стр. 33).
- Возьмите все жетоны целей и ящики с супероружием в здании, расположенном на фрагментах игрового поля 3V и 8V.

Партия считается проигранной, как только хотя бы один выживший (включая спутников) будет уничтожен.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите 2 случайных выживших в каждую стартовую зону выживших. Затем игроки выбирают 3 пары выживших, которыми будут играть. Остальные выжившие становятся спутниками, с которыми необходимо объединиться.
- **Продолжай сражаться!** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
- **Новые игрушки.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



1R	2R	8V
4R	9R	3V
7R	5R	6R

Стартовая зона выживших

9× **Жетоны целей (5 ОА)**

9× **Ящики с супероружием**

Зоны появления

M16 – СКРОМНЫЙ ПРИЮТ

Средне / 45 минут

За последние недели мы спали в разных местах, и почти все были небезопасными. Что ж, в ближайшие дни всё может измениться. Мы нашли хорошее здание со множеством укреплённых дверей, большая часть которых уцелела в этой неразберихе. Однако некоторые двери всё же были сломаны, и я думаю, что в этом виновато отродье, которое мы видели неподалёку. Из головы не выходят мысли о том, какие классные штуки мы можем найти внутри. Я даже мог бы провести пару ночей в отдельной комнате!

Необходимые фрагменты поля: 1V, 2V, 3V и 4V.

ЗАДАЧИ

Обустройте своё убежище. Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Забаррикадируйте сломанные двери** (см. особые правила).
2. **Зачистите здание.** Уничтожьте всех зомби в здании.

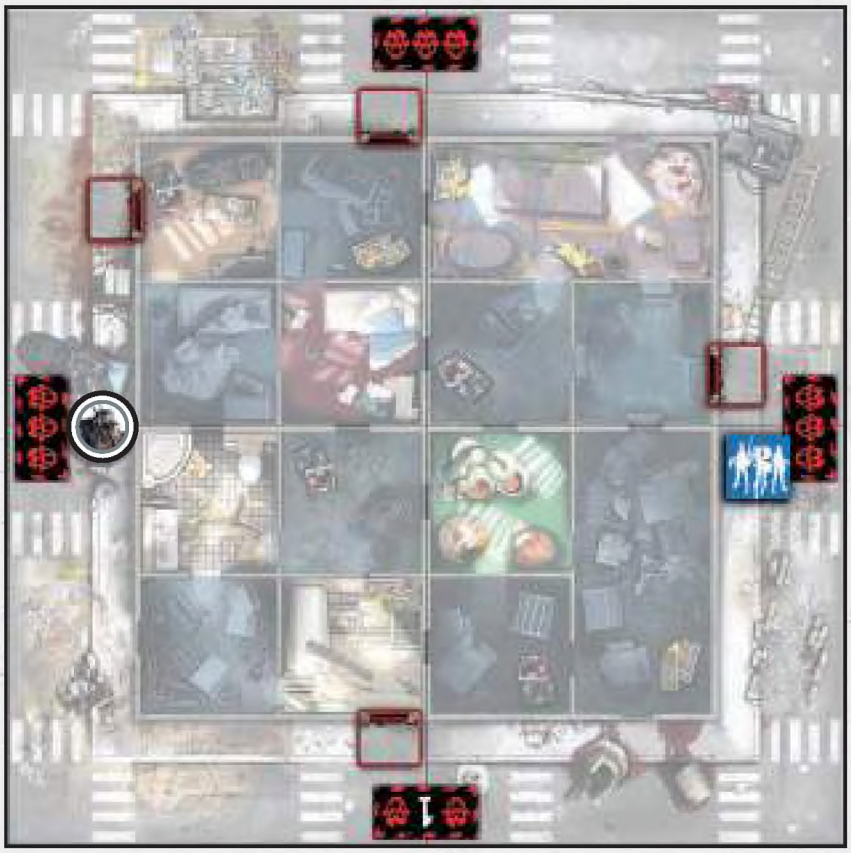
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
  1. Обратите внимание на двери на фрагментах игрового поля 2V, 3V и 4V.
  2. Поместите отродье в отмеченную зону.

4V	2V
3V	1V

- **Сломанные двери.** Выжившие не могут взламывать никакие двери, кроме 4-х сломанных дверей, размещённых на игровом поле во время подготовки к партии. Следующие правила относятся к сломанным дверям:
  - Чтобы их взломать, выжившим не нужны вещи, взламывающие двери (стр. 13).
  - Зомби игнорируют их при определении своего маршрута к выбранной зоне. Они даже могут свободно проходить через них во время своей активации. При этом дверь немедленно взламывается.
  - Основные правила по-прежнему действуют: взлом первой двери вызывает появление зомби.
- **Баррикады.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал. Эти жетоны представляют собой молотки, гвозди и доски, необходимые, чтобы забаррикадировать сломанные двери. Поместите подобранный жетон цели на панель выжившего. Он не занимает ячейку инвентаря, и выжившие могут обмениваться им как картой вещи.

  Потратив 1 действие, выживший может сбросить жетон цели из своего инвентаря в зону со сломанной дверью (если в ней нет зомби). После этого сбросьте жетон двери. Теперь эта дверь надёжно забаррикадирована, и её больше нельзя взломать.
- **В случае чрезвычайной ситуации.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.





M17 – «СКВЕРНА»

Сложно / 60 минут

Рядом с центром города находился жилой комплекс. Когда-то ему дали причудливое название, но теперь мы называем его «Скверной». В нём жили несколько крепких орешков, настоящих мастеров по борьбе с зомби. Они звали к себе людей и принимали их под свою защиту. Естественно, к этим крутым парням также захаживали и постоянно растущие толпы зомби: их привлекало свежее мясо внутри. Община не хотела переезжать и в конце концов пала. Теперь это склеп, переполненный зомби всех форм и размеров. Шум и вонь толпы мертвяков слышно за несколько кварталов. Вот что такое «Скверна». Мы больше не можем терпеть: всё это слишком заманчиво!

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2R, 3R, 4V, 5V, 6R, 7V, 8R и 9R.

ЗАДАЧИ

Очистите «Скверну». Здание, находящееся на фрагментах игрового поля 7V, 5V и 4V, – «Скверна». Выжившие побеждают, когда в этом здании не останется зомби после того, как они откроют в него вход.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Двери расплаты.** Двери «Скверны» могут взломать лишь выжившие на оранжевом уровне опасности (или выше).
- **Мне это нужно прямо сейчас.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
- **Неужели уже наступил судный день? О да!** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

7V	5V	4V
2R	9R	6R
8R	1R	3R



Стартовая зона выживших

«Скверна»

Закрытые двери (открываются на оранжевом уровне опасности или выше)

9× Жетоны целей (5 ОА)

9× Ящики с супероружием

Зоны появления

M18 – КОНЕЦ ПУТИ

Сложно / 60 минут

Мы услышали несколько выстрелов вдалеке, увидели в небе пару вспышек, и всё снова затихло. Этого хватило, чтобы мы собрались и поехали туда проверить, что происходит. На месте мы нашли две машины с пустыми баками; похоже, их бросили в спешке. На сиденьях лежали конфеты — здесь прятались люди, наверняка ещё дети. Мы должны спасти их, но нам придётся поторопиться. В этом районе редко что-то происходит. Особенно с тех пор, как мы прибыли.

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2R, 3V, 4R, 6V и 7R.

4R	7R
1R	2R
6V	3V



ЗАДАЧИ

Спасите выживших. Подберите все жетоны целей.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Перемешайте лицевой стороной вниз 6 красных, 1 синий и 1 зелёный жетоны целей. Затем возьмите из них 6 случайных и поместите лицевой стороной вниз в соответствующие места игрового поля. Оставшиеся 2 жетона отложите в сторону, не раскрывая.
- **Быстрее! Они идут.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
  - Подобрав красный жетон цели, выживший также получает спутника (см. стр. 33). Возьмите невыбранные игроками планшеты выживших и выберите из них один случайный. Выживший, подобравший такой жетон цели, становится лидером этого спутника.
  - Как только выживший подбирает синий жетон цели, синяя зона появления становится активной.
  - Как только выживший подбирает зелёный жетон цели, зелёная зона появления становится активной.
- **Бах? Нет. БАХ!** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Скучные поездки.** Выжившие **НЕ МОГУТ** водить машины. В каждом пимпмобиле находится один ящик с супероружием. Поместите жетон ящика на каждый жетон машины. Подобрав этот ящик, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



Стартовая зона выживших

8× 

Ящики с супероружием

6× 

Жетоны целей (5 ОА)



Зоны появления



Пимпмобиль (нельзя водить)

M19 – ЛУЧШИЕ ДРУЗЬЯ НАВСЕГДА

Сложно / 45 минут

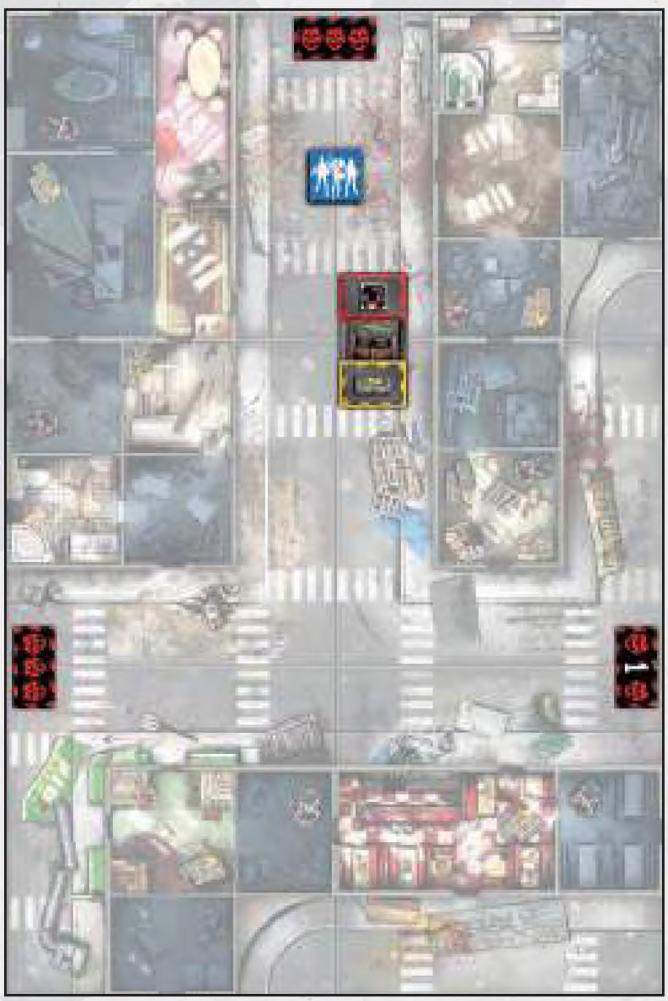
Холодает. Нам понадобится больше припасов, чтобы пережить ближайшие ночи. Мы уже собрали здесь всё, что можно, и нам нужно ещё раз осмотреться. В окрестностях полно зомби, так что вряд ли мы останемся тут одни надолго. НО у нас есть секретное оружие: нас много, мы пришли с друзьями, и они перепроверят все вещи, пока мы зачищаем район. Однако есть загвоздка: они согласились пойти, только если мы позволим им присоединиться к отстрелу мертвяков. Это означает, что в какой-то момент мне придётся отдать своё снаряжение и пушку. Иногда жизнь — тяжёлая штука.

Необходимые фрагменты поля: 2R, 3V, 4R, 6V, 7R и 9V.

6V	9V
3V	7R
2R	4R







ЗАДАЧИ

Осмотритесь ещё раз. Выжившие побеждают, как только выполнят обе эти задачи:

- Каждый дуэт выживших (см. особые правила) поменяется ролями.
- На панели каждого выжившего будет находиться супероружие (но не больше числа доступного супероружия).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
  - Каждый выживший начинает игру, объединившись со спутником (см. стр. 33). Так формируется дуэт. Игроки сами выбирают, с кем объединиться. Дуэты нельзя разделить. В этой миссии обмен спутниками недоступен.
  - Обратите внимание на жетон цели в пимпмобиле.
- **Мой черёд.** Только выжившие на жёлтом уровне опасности (или выше) могут подбирать жетоны целей. Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал. Затем поменяйте планшет вашего выжившего на планшет вашего спутника. Спутник становится новым лидером, а бывший лидер – новым спутником. Вещи, очки адреналина и ранения также передаются новому персонажу. **Во время этой миссии дуэт выживших может подобрать только 1 жетон цели.**
- **Пушки побольше.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Развалюха с подарками.** Выжившие **НЕ МОГУТ** водить пимпмобиль. В нём находится один ящик с супероружием. Поместите его на жетон машины. Подобрав этот ящик, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

М20 – ФЕСТИВАЛЬ ЗОМБИ

Сложно / 45 минут

Больницы, торговые центры, полицейские участки — в первые часы вторжения людям казалось, что это самые безопасные места. Теперь все здания стали огромной братской могилой, и их особо не поисследуешь: там полно зомби. Но есть забавный и действенный способ избавиться от угрозы. Это то, что мы сейчас называем фестивалем зомби: заманить как можно больше мертвяков в нужное нам место и убить их всех. Что ж, позволь пригласить тебя на вечеринку. Нарядился? При оружии? Волнуешься? Тогда пошли отрываться!

Необходимые фрагменты поля: 1R, 3V, 5V, 6V, 7R и 8R.

ЗАДАЧИ

Убейте толпу зомби. Для победы выполните следующие задачи в любом порядке:

- Подберите все жетоны целей.
- Опустошите резерв зомби (см. особые правила).



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
  - Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
  - Обратите внимание на синюю дверь и синюю зону появления на фрагменте игрового поля 6V.
  - Обратите внимание на зелёную дверь и зелёную зону появления на фрагменте игрового поля 5V.
- **Добро пожаловать на вечеринку!** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал. Подобрав синий или зелёный жетон цели, выживший также получает спутника (см. стр. 33). Возьмите невыбранные игроками планшеты выживших и выберите из них один случайный. Выживший, подобравший такой жетон цели, становится лидером этого спутника.
- **Незваные гости.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Тебе весело?** Выжившие могут взломать синюю и зелёную двери так же, как обычные двери. Синяя зона появления становится активной, как только выжившие взломают синюю дверь. Зелёная зона появления становится активной, как только выжившие взломают зелёную дверь. Как только выжившие взломают любую из этих дверей, уничтоженные зомби прекращают возвращаться в резерв. Таким образом, оставшиеся зомби смогут чаще получать дополнительные ходы, поскольку количество фигурок зомби будет постепенно уменьшаться! Цель миссии — опустошить резерв зомби.

3V	1R
8R	7R
6V	5V





M21 – СВЕРХМОЩНОСТЬ

Сложно / 60 минут

Мы бродим по городу давно, так что уже собрали всё нужное. Это значит, что мы накопили много разного добра. Не всё оно нужно для выживания, но нас это не заботит. Бытовая техника, мебель и просто хорошие вещи — упакованы и готовы к перевозке. Эта груда весит немало, но нам помогает хороший, надёжный пимпмобиль. А вот и зомби. Вы заметили, что я не сказал «к сожалению»?

Необходимые фрагменты поля: 1V, 2V, 3V, 7R, 8R и 9R.

ЗАДАЧИ

Поработайте грузчиками. Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. Поместите все жетоны целей на пимпмобиль (см. особые правила).

2. Сваливайте подальше. Всем выжившим нужно добраться до выхода. Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби. Машина также может покинуть игровое поле в конце хода водителя (вместе со всеми пассажирами и находящимися на ней жетонами целей).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите синий жетон цели лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
- **Нам лучше поторопиться!** Как только выжившие подбирают синий жетон цели, синяя зона появления становится активной.
- **Тяжёлые штуки.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал. Они представляют собой тяжёлые ящики, которые нужно отнести в пимпмобиль.

8R	3V
9R	7R
2V	1V



Поместите подобранный жетон цели на панель выжившего. Он не занимает ячейку инвентаря, и выжившие могут обмениваться им как картой вещи.

- Пока на панели выжившего есть хотя бы 1 жетон цели, на каждое движение этого выжившего тратятся 2 действия (вместо 1). Этот выживший не может использовать умения, направленные на движение.
- Потратив 1 действие, выживший может сбросить жетон цели из своего инвентаря в пимпмобиль, находящийся в его зоне, если в ней нет зомби. Ограничения на движение не распространяются на пимпмобиль.

ВАЖНО: просто заняв место в машине, выживший не помещает в неё находящийся у него жетон цели.

- **Дорог как память (но не только).** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Мощность двигателя.** Выжившие могут водить пимпмобиль (см. стр. 31). В пимпмобиле находится один ящик с супероружием. Поместите его на жетон машины. Подобрав этот ящик, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



M22 – СДЕЛАТЬ ПОГРОМЧЕ

Сложно / 45 минут

Надвигается гроза, а мы ещё не осмотрели весь район. Нам нужно быстро вернуться обратно в убежище. Я не шучу. Трудно болеть, когда все врачи в округе хотят тебя убить. Заманить к нам всех зомби — вариант рискованный, но лучший, если мы хотим обчистить это место как можно быстрее. Так, у нас появилась идея: найти несколько колонок и ненадолго включить их на полную. Этого хватит, чтобы зомби поднялись и пошли нас искать. Вопрос в том, какую музыку им поставить? Дэт-метал!

Необходимые фрагменты поля: 1R, 3R, 4R, 5V, 8V и 9V.

ЗАДАЧИ

Встряхните район. Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Подберите все жетоны целей** (см. особые правила).
2. **Идите домой.** Всем выжившим нужно добраться до выхода. Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Проснись!** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал. Когда выживший подбирает зелёный жетон цели, все двери на игровом поле открываются. Новые зомби появляются в открытых таким образом зданиях по обычным правилам.
- **Повсюду коробки с добычей.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



5V	4R	9V
8V	3R	1R



M23 – УЛИЦА МИЛОСЕРДИЯ

Средне / 45 минут

Выжившие не могут долго находиться в тишине. И знаете почему? Когда зомби больше нечего уничтожать, они перестают стонать, и вокруг всё затихает. Для нас тишина означает поражение и смерть. Поэтому мы всегда избегаем тишины и беспокоимся о наших соседях по улице Милосердия. Кстати, что-то наших друзей давно не слышно. Надо их проведать.

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2R, 3R, 6R, 7V и 9V.

ЗАДАЧИ

Спасите своих друзей-выживших. Найдите 4 спутников.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
- **Есть тут кто?** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
  - Подобрав красный жетон цели, выживший также получает спутника (см. стр. 33). Возьмите невыбранные игроками планшеты выживших и выберите из них один случайным образом. Выживший, подобравший такой жетон цели, становится лидером этого спутника.
  - Если выживший подберёт синий или зелёный жетон цели, с ним случится что-то неприятное! Раскройте карту зомби и поместите новых зомби в зону этого выжившего (натиск при этом игнорируется).
- **Забытые сокровища.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

9V	2R	6R
7V	3R	1R





M24 – СМАТЫВАЕМСЯ!

Сложно / 60 минут

Без надлежащей поддержки цивилизация рушится. Наше убежище пострадало больше, чем мы думали. Когда мы сжигали большую часть наших вещей, чтобы запустить генератор, случился пожар. Огонь в конце концов потушили, но дела становились всё хуже: он привлёк всех зомби из окрестных районов. Нужно бежать как можно скорее, пока нас не захлестнула волна мертвяков. Можно уехать на припаркованных снаружи машинах. И мы не уйдём невооружёнными. Без моей пушки я чувствую себя голым!

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8R и 9R.



ЗАДАЧИ

Прорвитесь. Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. Возьмите столько супероружия, сколько выживших участвует в миссии (но не больше числа доступного супероружия).

2. Пристегните ремни. В течение одного игрового раунда бросьте коктейли Молотова в обе нестартовые зоны появления. Затем все выжившие должны сбежать на машинах через эти зоны. Машина (вместе с водителем и пассажирами) может покинуть игровое поле через любую из вышеуказанных зон в конце хода водителя, если в этой зоне нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
- **Огоньку?** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал. Подобрав синий или зелёный жетон цели, выживший также получает карту коктейля Молотова. Возьмите её из колоды вещей или соответствующей стопки сброса (по выбору игрока). Если игрок взял карту из колоды вещей, перемешайте её после этого.
- **Дары войны.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Дурные механизмы.** Выжившие могут водить машины (см. стр. 31). При обыске полицейской машины раскрывайте карты вещей, пока не раскроете карту оружия, и сбросьте остальные. Карта «А-а-а!» вызывает появление ходока как обычно и прерывает обыск.

3V	6R	8R
9R	7R	4R
1R	2R	5R


Стартовая зона выживших
Зоны появления
9× Жетоны целей (5 ОА)
9× Ящики с супер-оружием
Полицейская машина (можно водить)



M25 – СУПЕРКОКТЕЙЛЬ НЕДА

Сложно / 90 минут

Нед часто говорил: «Когда надежды и молитвы недостаточно, вам поможет НАУКА». Ну, сегодня нам нужна помощь Неда. С последней миссии мы вернулись с незваным гостем: мутировавшим отродьем, которое следовало за нами по пятам. Чудовищу плевать на всё, и коктейли Молотова лишь ненадолго замедляют его. Поэтому мы вместе с нашим преследователем наведались к Неду. Старый друг не против нам помочь, но ему нужны некоторые компоненты. Что ж, за дело!

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2R, 4V, 7R, 8R и 9R.

ЗАДАЧИ

Особые ситуации требуют особых подходов. Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:



1. Соберите все компоненты. Принесите Неду коктейль Молотова, а также синий и зелёный жетоны целей (на фрагмент игрового поля 9R).

2. Убейте суперотродье. Для этого вам понадобится суперкоктейль Неда.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
  - Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
  - Обратите внимание на открытую дверь на фрагменте игрового поля 9R.
  - **В этой миссии участвует единственное особое отродье.** Поместите его в указанную зону.
  - **Поместите Неда в указанную зону.** Если выжившие выбрали Неда в качестве одного из своих персонажей, замените его любым невыбранным на эту миссию выжившим. В таком случае правила миссии, относящиеся к Неду, применяются вместо него к этому выжившему.
- **Суперотродье.** Когда отродье должно быть уничтожено, оно вместо этого возвращается в стартовую зону появления. Единственный способ окончательно уничтожить его и победить в партии – это использовать суперкоктейль Неда (см. ниже).
- **Химикаты с забавными названиями.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал. Подобрав синий или зелёный жетон цели, выживший также получает компоненты для рецепта Неда. Поместите подобранный жетон цели на панель выжившего. Он не занимает ячейку инвентаря, и выжившие могут обмениваться им как картой вещи.

2R	4V
7R	9R
8R	1R



- **Секретный ингредиент? И это не любовь!** Нед не участвует в партии, но по-прежнему считается выжившим. Тем не менее он не спутник. Партия считается проигранной, как только хотя бы 1 зомби оказывается в его зоне. (Берегитесь карт «А-а-а!» при обыске или взятии ящика с супероружием в его зоне!)
  - Потратив 1 действие, выживший может оставить компонент (карту коктейля Молотова, синий или зелёный жетон цели) в зоне Неда. Оставленный компонент нельзя подобрать снова.
  - Как только все 3 компонента окажутся в зоне Неда, сбросьте оба цветных жетона цели. После этого Нед даст одному из выживших в его зоне (по выбору игроков) карту коктейля Молотова. Этот выживший может упорядочить карты в своём инвентаре без затраты действия. Полученный коктейль Молотова и есть суперкоктейль Неда. Его можно использовать так же, как и обычный, но это единственное оружие, способное прикончить суперотродье.
- **Это экспериментальный образец?** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Уборочные машины.** Выжившие могут водить пимпмобили (см. стр. 31). В каждом из них находится один ящик с супероружием. Поместите жетон ящика на каждый жетон машины. Подобрав этот ящик, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



№15 УМЕНИЯ

У каждого выжившего в игре ***«Зомбицид»*** — свой набор умений, эффекты которых изложены в этой главе. В случае расхождения с основными правилами приоритетны правила умений.

Эффекты перечисленных умений и 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, полученным от нового умения.

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

+1 действие — у выжившего есть дополнительное действие, которое он может потратить по своему усмотрению.

+1 доп. [действие] — у выжившего есть 1 дополнительное действие указанного типа («Боевое действие», «Бой: близко», «Бой: на дистанции», «Движение» или «Обыск»). Его разрешено потратить только на указанное действие.

+1 зона за 1 движение — когда выживший тратит 1 действие на движение, он может передвинуться как на 1 зону, так и на 2. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

+1 к броску: [действие] — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение действия указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»). Максимальное значение всегда равно 6.

+1 кубик: [действие] — при выполнении действия указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции») выживший бросает на 1 кубик больше. Если выживший атакует двумя оружиями с символом «Для обеих рук», он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего +2 кубика.

+1 урон: [действие] — выживший получает бонус «+1 урон» к выбранному типу действий («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»).

2 коктейля лучше, чем 1 — бросайте кубик каждый раз, когда выживший сбрасывает карту коктейля Молотова для совершения действия дистанционного боя. Если выпал результат ⚄ или больше, выживший может вернуть эту карту обратно в свой инвентарь. Этот бросок кубика нельзя изменить или повлиять на него какими-либо эффектами.

Автоматический огонь — совершая действие дистанционного боя, выживший может заменить число кубиков на своей карте(-ах) оружия, которым он атакует, на число зомби в зоне, в которую целится. Умения, влияющие на количество кубиков, например «+1 кубик: на дистанции», остаются в силе.

Амбидекстр — выживший может использовать любое оружие, как если бы на нём был символ «Для обеих рук».

Атака — выживший может использовать это умение без затраты действия, но не более 1 раза в свой ход. Он передвигается на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы 1 зомби. Обычные правила движения остаются в силе. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

Бей и беги — выживший может без затрат действий использовать это умение, после того как совершил боевое действие, в результате которого был уничтожен хотя бы 1 зомби. После этого он может совершить дополнительное движение. Если при этом выживший покидает зону, где находятся зомби, он не должен тратить на это действия.

Боевые рефлексы — когда зомби появляются на игровом поле в зоне с этим выжившим или в соседней с ним зоне (и до розыгрыша натиска), он может немедленно совершить против них дополнительное боевое действие. Этим действием выживший может уничтожать и тех зомби, которые были в его зоне и до этого. Дистанционные атаки также должны быть нацелены на зону появления. Выживший может использовать это умение по разу за каждую раскрытую карту зомби.

Братья по оружию: [эффект] — выживший может использовать это умение, если находится в одной зоне хотя бы с 1 другим выжившим. Пока это умение активно, каждый выживший в зоне (включая обладателя этого умения) может использовать указанный эффект. Это умение не распространяется на спутников.

ВАЖНО: умение «Братья по оружию» может указываться сокращённо «БПО».

Бросок 6: +1 кубик [действие] — вы можете бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную при совершении действия указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»). Бросайте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпадает «шестёрок». Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать кубики, должны быть применены до того, как вы начнёте бросать дополнительные кубики, полученные за счёт этот умения.

Бросок 6: +1 к урону [действие] — выживший увеличивает урон от используемого оружия на 1 за каждую «шестёрку», выброшенную при совершении действия указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»). Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать кубики, должны быть применены до того, как вы используете бонус, полученный за счёт этот умения.

Быстрая перезарядка — выживший без затрат действий перезаряжает оружие, которое требует перезарядки (мамашин обрез, обрез и т. д.).

Варвар — совершая действие ближнего боя, выживший может заменить число кубиков на своей карте(-ах) оружия, которым он атакует, на число зомби в своей зоне. Умения, влияющие на количество кубиков (например, «+1 кубик: близко»), остаются в силе.

Взломщик — выжившему не нужны орудия для взлома дверей. Взломщик не производит шума, когда применяет это умение. Тем не менее другие условия по-прежнему необходимо соблюдать (например, подбирать жетоны целей, необходимые для взлома определённых дверей). Кроме того, выживший получает одно дополнительное действие, которое можно потратить только на взлом двери.

Жажда крови: [действие] — выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он тратит 1 действие и передвигается на расстояние не более 2 зон — в зону, где есть хотя бы 1 зомби. Затем он получает 1 дополнительное действие указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»). Стандартные правила движения по-прежнему действуют.

Жнец: [действие] — выживший может использовать это умение при распределении попаданий от действия указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»). Одним из попаданий вы можете дополнительно уничтожить второго такого же зомби в зоне поражения. Повторно использовать это умение в ходе одного и того же боевого действия нельзя. Выживший получает адреналин за дополнительного уничтоженного зомби.

Зажми нос — выживший берёт карту вещи (только из колоды вещей базового набора игры) всякий раз, когда последний зомби в его зоне уничтожается (из-за действий самого выжившего, другого выжившего или любого игрового эффекта). Это умение работает в любой зоне — даже в зоне улицы — и может применяться несколько раз в течение одного хода. Эффект этого умения НЕ считается обыском.

Запасливый — выживший способен нести 2 дополнительные карты вещей. Игрок помещает эти карты рядом с панелью выжившего. При этом считается, что они лежат у него в рюкзаке.

Защитник дома — этот выживший не ограничен дальностью 0-1 при определении прямой видимости через зоны внутри здания.

Импровизированное оружие: близко — выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он совершает дополнительную ближнюю атаку, используя нижеуказанные характеристики. Модификаторы ближнего боя (например, другие умения) по-прежнему действуют.



Импровизированное оружие: на дистанции — выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он совершает дополнительную дистанционную атаку, используя нижеуказанные характеристики. Модификаторы дистанционного боя (например, другие умения) по-прежнему действуют.



Крепыш — этот выживший игнорирует первое полученное ранение во время каждой атаки в фазе зомби и при попадании в своих во время действия дистанционного боя другого выжившего.

Лучший стрелок — выживший с этим умением способен использовать любое дистанционное оружие, как если бы на нём был символ «Для обеих рук».

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

Медик — во время каждой конечной фазы выживший может без затраты действия вылечить по 1 ранению себе и каждому выжившему в своей зоне (мин. 0 ранений). Выживший-медик получает 1 ОА за каждое ранение, вылеченное таким образом.

Многократный обыск — выживший может совершать обыск несколько раз за ход. На каждый обыск тратится отдельное действие.

Мусорщик — выживший может обыскивать любые зоны улицы или здания. При этом стандартные правила обыска по-прежнему действуют (например, запрет на обыск в зонах, где есть зомби).

Начинает с 2 ОА — этот выживший начинает партию с 2 очками адреналина.

ВАЖНО: выжившие с этим навыком не могут стать спутниками.

Начинает с [вещь] — этот выживший начинает партию с указанной вещью. Он автоматически получает карту этой вещи во время подготовки к партии.

ВАЖНО: выжившие с этим навыком не могут стать спутниками.

Начинает с показателем здоровья [X] — выживший начинает партию с указанным показателем здоровья. Этот показатель является для него базовым.

ВАЖНО: выжившие с этим навыком не могут стать спутниками.

Незаметный — на этого выжившего не действуют попадания в своих при стрельбе по зоне, где он находится (однако правила коктейля Молотова по-прежнему применяются).

Обыск: 2 карты — возьмите 2 карты, когда выживший производит обыск.

Отступление — когда зомби появляются на игровом поле в зоне с этим выжившим или в соседней с ним зоне (и до розыгрыша натиска), выживший может немедленно передвинуться без затраты действия. Такое передвижение также не требует затраты дополнительных действий, если в зоне с выжившим есть зомби. Выживший может использовать это умение по разу на каждую раскрытую карту зомби.

Полный набор — когда выживший проводит обыск и берёт карту оружия с символом «Для обеих рук», он может немедленно взять из колоды вторую карту оружия того же типа. После этого нужно перемешать колоду вещей.

Прирождённый лидер — в свой ход выживший может подарить 1 дополнительное действие другому выжившему, чтобы тот распорядился им как пожелает. Это действие разыгрывается немедленно, после чего прирождённый лидер продолжает свой ход.

Провокатор — выживший может использовать это умение без затраты действия, но не более 1 раза в свой ход. Выберите зону в пределах 2 зон от вашего выжившего, до которой есть свободный проход (т. е. между зонами нет стен, закрытых баррикад или закрытых дверей). Выбранная зона необязательно должна находиться в прямой видимости выжившего. Все зомби в выбранной зоне немедленно получают дополнительный ход: они пытаются достичь провокатора всеми возможными способами. Эти зомби игнорируют любых других выживших, не атакуют их и, если необходимо, проходят через зоны, в которых стоят выжившие, чтобы добраться до провокатора.



Проныра — выживший не тратит дополнительные действия, чтобы передвинуться из зоны, где есть зомби. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается. Он также игнорирует зомби при передвижении (даже если он может пройти несколько зон — например, с помощью умения «Спринт»).

Прыжок — выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он тратит 1 действие и передвигается на 2 зоны, игнорируя в пересекаемой зоне всё, кроме стен и закрытых дверей.

Умения, направленные на движение (например, «+1 зона при передвижении» или «Проныра»), не действуют, однако ограничения движения (например, наличие зомби в стартовой зоне) по-прежнему применяются.

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

Распределитель — разыгрывая шаг появления в фазе зомби, раскройте столько карт зомби, сколько активных зон появления есть на игровом поле. Посмотрите все раскрытые карты и распределите по 1 на все активные зоны появления, разыгрывая их по обычным правилам.

Регенерация — во время каждой конечной фазы выживший полностью восстанавливает своё здоровье.

Решительный — выживший может совершать дистанционные атаки по целям в своей зоне независимо от минимальной дальнобойности его оружия. Совершая действие дистанционного боя с дальностью 0, этот выживший выбирает любые цели и может уничтожать зомби любого типа (независимо от их особенностей, если они есть). Для уничтожения цели дистанционное оружие этого выжившего по-прежнему должно наносить необходимое количество урона. Попадания в своих игнорируются.

Санитар — выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он тратит 1 действие и передвигается на расстояние не более 2 зон — в зону, где есть хотя бы 1 выживший. Затем он может вылечить 1 ранение любому выжившему в своей зоне, включая себя. Стандартные правила движения по-прежнему действуют. Это умение можно использовать, даже если в зоне, куда передвинется выживший-санитар, не окажется раненых выживших.

Связь с зомби — выживший делает дополнительный ход каждый раз, когда из колоды зомби раскрывается карта дополнительного хода (этот эффект НЕ распространяется на карты натиска). Выживший ходит перед зомби. Если бонус от этого умения получают несколько выживших одновременно, игроки должны сами выбрать порядок своих ходов.

Снайпер — выживший может свободно выбирать цели для любого своего действия с дистанционным оружием. Попадания в своих игнорируются.

Спасатель — выживший может использовать это умение без затраты действия, но не более 1 раза в свой ход. Выберите зону, в которой есть хотя бы 1 зомби и 1 выживший на расстоянии 1 зоны от вашего выжившего. Между зонами должен быть свободный проход, и между ними должна быть прямая видимость. Вы можете передвинуть одного выжившего из выбранной зоны в зону вашего выжившего без штрафов. Это не считается движением. Выживший может отказаться от спасения и остаться в выбранной зоне, если этого желает управляющий им игрок.

Спринт — выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Потратив действие на движение, он вместо одной зоны может передвинуться сразу на две или три. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

Стремительный — выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он тратит 1 действие и передвигается на расстояние не более 2 зон — в зону, где у него будет возможность атаковать зомби дистанционным оружием, находящимся в ячейке руки. Затем он получает 1 дополнительное действие дистанционного боя. Стандартные правила движения по-прежнему действуют.

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

Счастливчик — выживший дополнительно может 1 раз перебрасывать все кубики для каждого совершаемого действия. Новый результат заменяет предыдущий. Это умение складывается со свойствами вещей, которые позволяют перебрасывать кубики.

Тактик — выживший может совершать свой ход в любой момент фазы игроков, до или после хода любого другого выжившего. Если это умение есть сразу у нескольких выживших, игроки сами выбирают, в каком порядке его задействовать.

Твёрдая рука — можете игнорировать других выживших, когда вы промахиваетесь, используя дистанционное оружие. Умение не распространяется на оружие, которое уничтожает всё в выбранной зоне (например, коктейль Молотова).

Толчок — выживший может использовать это умение без затраты действия, но не более 1 раза в свой ход. Выберите зону на расстоянии 1 зоны от своего выжившего. Между зонами должен быть свободный проход. Все зомби, стоящие в зоне с вашим выжившим, выталкиваются в эту зону. Это не считается движением.

Тяжеловес: [тип зомби] — выживший игнорирует все ранения, нанесённые ему зомби с указанным словом в названии. Например, «Тяжеловес: ходок» игнорирует ранения от всех ходоков.

Урон 2: [тип действия] — оружие выжившего, требующее для использования действие указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»), наносит 2 урона вместо 1.

Усиление: [действие] — последовательно выполняя одно и то же действие указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»), выживший получает 1 дополнительный кубик к каждому новому броску. Эффект этого умения накопительный и действует до конца хода выжившего. Бонус немедленно теряется, если выживший совершает любое другое действие.

> ***ПРИМЕР:*** *выживший с умением «Усиление: на дистанции» тратит своё первое действие на дистанционную атаку пистолетом. Второе своё действие он тратит на ещё одну дистанционную атаку — и добавляет к ней дополнительный кубик благодаря своему умению (итого 2 кубика). Третьим действием он снова стреляет и на этот раз бросает уже 3 кубика. Наконец, четвёртым действием он совершает передвижение, и бонус умения «Усиление» пропадает.*

Эксперт по оружию для обеих рук — пока этот выживший использует оружие с символом «Для обеих рук», у него есть дополнительное боевое действие. Это действие выживший может использовать только со своим оружием с символом «Для обеих рук».

Это всё, что ты можешь? — это умение можно использовать каждый раз, когда выживший должен получить ранение. За каждое ранение сбросьте карту вещи из его инвентаря: 1 вещь отменяет 1 ранение.

№16 АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Активация зомби ... 23
Атака зомби ... 23
Бегун ... 17
Ближний бой ... 21
Вещь ... 12, 29
Взять жетон цели ... 22
Вождение машин ... 31
Движение ... 11
Движение зомби ... 24
Действия ... 8, 19, 27, 30
Действующий ... 9
Дети ... 7
Дистанционный бой ... 21
Если закончились фигурки зомби ... 26
Зона ... 6, 9
Инвентарь ... 16
Коктейль Молотова ... 17, 29
Количество игроков ... 5
Компоненты ... 4
Конечная фаза ... 8
Кубики ... 13, 27
Машина, залезть и вылезти ... 30
Миссии ... 36
Натиск зомби ... 26
Ничего не делать ... 22
Обзор игры ... 8
Обмен вещами ... 21
Обыск ... 19
Оружие ... 12
Оружие с символом «Для обеих рук» ... 27
Основы ... 9
Открыть дверь ... 19
Отродье ... 17, 18, 30
Очки адреналина ... 15
Первый игрок ... 7
Перезарядка ... 29
Планшет выжившего ... 7, 17
Победа и поражение ... 8
Подготовка ... 6
Попадание ... 27
Попадания в своих ... 28, 31
Пошуметь ... 22
Появление зомби ... 25
Приоритет целей ... 28
Прямая видимость ... 10
Разделение зомби ... 24
Ранения ... 17, 23
Распределение попаданий ... 28
Смена мест в машине ... 30
Снайперская винтовка ... 29
Спутники ... 33
Сражение ... 27
Стартовые вещи ... 6
Супероружие ... 22, 32
Таран ... 31
Тёмная зона ... 20, 33
Типы зомби ... 17, 18
Толстяк ... 17
Точность ... 13, 27
Умения ... 63
Упорядочивание инвентаря ... 21
Уровень опасности ... 15
Урон ... 13, 17, 27
Фаза зомби ... 23
Фаза игроков ... 19
Ходок ... 17
Шум ... 14, 22
Шумное оружие ... 13
Ящик с супероружием ... 32

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ ИГРЫ: Рафаэль Житон, Жан-Батист Лулье, Николя Рау и Давид Прети

РАЗВИТИЕ: Фабио Кюри

ПРОИЗВОДСТВО: Марсела Фарбетти, Тьяго Аранья, Ракель Фукуда, Гильерме Гулар, Ребекка Хо, Айседора Лейте, Арон Лурье и Ана Теодоро

ИЛЛЮСТРАЦИИ: Эдуард Житон, Николя Фруктюс, Саид Джалаби, Джорджия Ланца и Эрик Нуоу

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Марк Бруйон, Макс Дуарте, Фабио де Кастро, Луиза Комбал и Юлия Феррари

РАЗРАБОТКА МИНИАТЮР: Венсан Фонтейн, BigChild Creatives, Уго Гомес Брионе, Давид Арберас, Даниэль Фернандес, Иван Гиль, Аффрика Мир, Алехандро Муньос, Адриан Рио, Наталья Ромеро и Рауль Фернандес Ромо

КОРРЕКТОР: Джейсон Коепп

АРТ-ДИРЕКТОР: Матье Арлу

ИЗДАТЕЛЬ: Давид Прети

© 2021 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON, and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Александр Киселев

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ПЕРЕВОДЧИК: Кирилл Войнов

РЕДАКТОР И КОРРЕКТОР: Иван Селиверстов

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ВЫЧИТКА: Дарья Дунайцева

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховей

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Дарья Великсар

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

ИГРОВОЙ РАУНД

КАЖДЫЙ РАУНД СОСТОИТ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ ФАЗ:

КОГДА ВСЕ ИГРОКИ ЗАВЕРШАТ СВОИ ХОДЫ:

01 – ФАЗА ИГРОКОВ

Игрок с жетоном первого игрока 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 активацию.

- **ДВИЖЕНИЕ**

Передвиньтесь на 1 зону (потратьте дополнительные действия, если начинаете движение в зоне, где есть зомби).

- **ОБЫСК (РАЗ В ХОД)**

Это действие можно совершать только в зоне внутри здания, в которой нет зомби. Возьмите карту из колоды вещей. Если вы обыскиваете ящик с супероружием, возьмите карту из колоды супероружия.

- **ВЗЛОМ ДВЕРИ**

Чтобы взломать дверь в своей зоне, выживший использует вещь с символом взлома двери. Бросок кубика не требуется.

ВАЖНО: открытые двери больше нельзя закрыть.

- **УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ И ОБМЕН ВЕЩАМИ С ДРУГИМИ ВЫЖИВШИМИ**

Выживший может упорядочить карты в своём инвентаре так, как хочет. Также в рамках этого действия он имеет право обменяться любым числом карт с 1 другим выжившим в своей зоне, который тоже может упорядочить свой инвентарь без затраты действий.

- **БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ**

Действие ближнего боя: в ячейке руки должно быть оружие ближнего боя.

Действие дистанционного боя: в ячейке руки должно быть дистанционное оружие.

- **ВЗЯТЬ ИЛИ АКТИВИРОВАТЬ ЦЕЛЬ** в зоне выжившего.

- **ПОШУМЕТЬ:** поместите жетон шума в зону выжившего.

- **НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ:** все неиспользованные действия сгорают.

02 – ФАЗА ЗОМБИ

ШАГ 1: АКТИВАЦИЯ

Каждый зомби активируется и тратит действие на движение или атаку, в зависимости от ситуации. Первым делом выполняются атаки и только затем – движение. За 1 действие зомби способен совершить лишь 1 атаку ИЛИ 1 движение.

- **АТАКА**

Каждый зомби атакует выжившего, находящегося с ним в одной зоне. Атака зомби всегда считается успешной и не подразумевает броска кубиков.

- **ДВИЖЕНИЕ**

Зомби, которые не атаковали выживших, используют свои действия для движения на 1 зону по направлению к выжившим.

ВАЖНО: у бегунов сразу два действия. Они могут дважды атаковать, атаковать и передвинуться (в любом порядке) или дважды передвинуться.

ШАГ 2: ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

На карте каждой миссии указано расположение жетонов появления, которые отмечают места, где появляются новые зомби в конце каждой фазы зомби. Эти места называются зонами появления.

- Зомби всегда сначала появляются в **стартовой зоне появления**.
- Всегда раскрывайте карты зомби для каждой зоны появления, двигаясь по часовой стрелке от стартовой зоны появления.
- Новые зомби появляются на игровом поле согласно **наивысшему уровню опасности** среди всех выживших (синий, жёлтый, оранжевый или красный).

03 – КОНЕЧНАЯ ФАЗА

- Уберите с игрового поля все жетоны шума.
- Первый игрок передаёт соседу слева жетон первого игрока. Затем начинается следующий раунд игры.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

Если несколько целей имеют одинаковый приоритет, игроки сами выбирают, какую из них уничтожить первой.

Приоритет целей	Вид	Кол-во действий	Количество урона, чтобы убить	Очки адреналина за убийство
1	ТОЛСТЯК/ОТРОДЬЕ	1	2/3	1/5
2	ХОДОК	1	1	1
3	БЕГУН	2	1	1