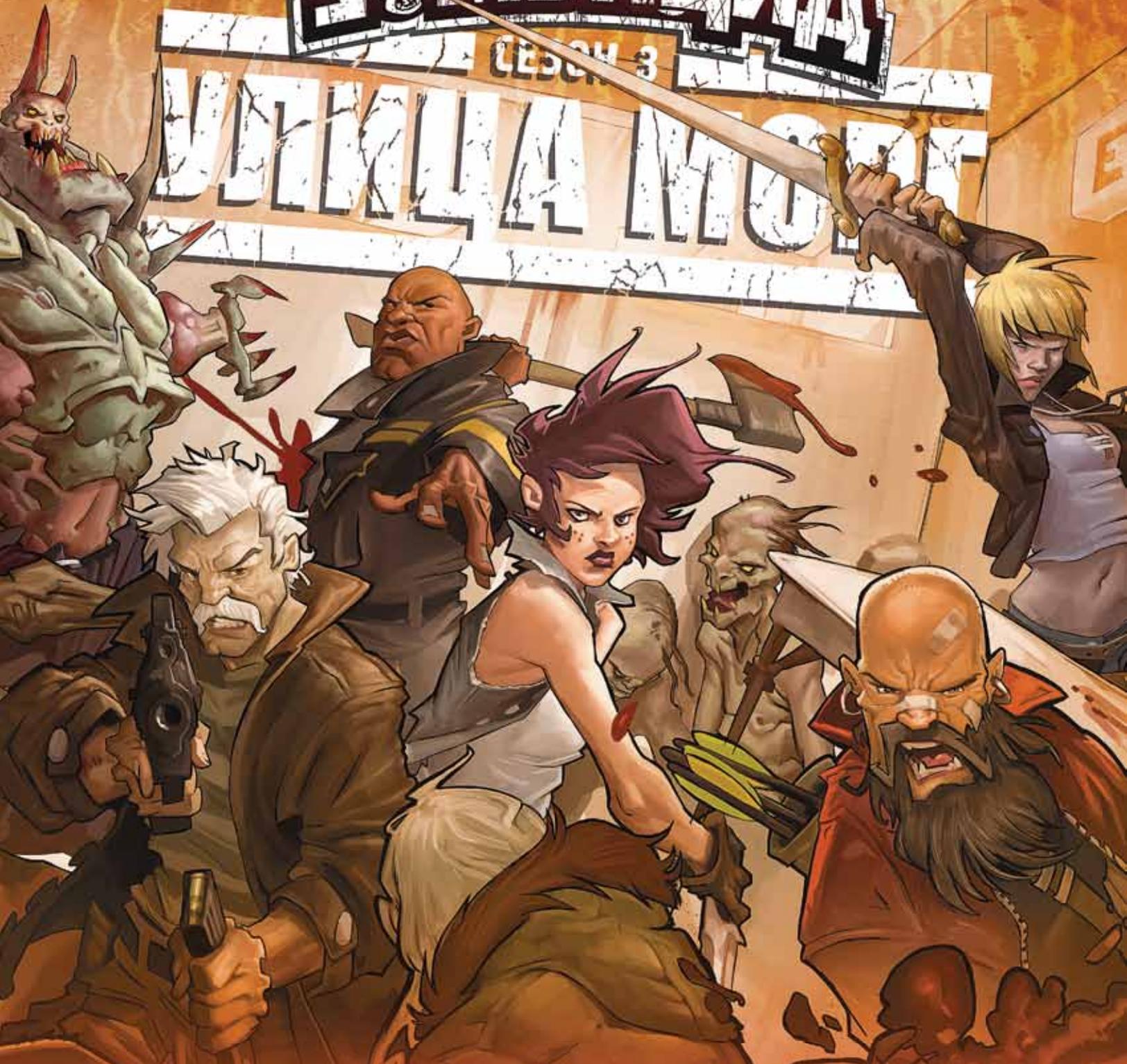


ЗОНБИТЛА

УРЕСМ 3

ПРАВИЛА ИГРЫ И МИССИИ



ПРАВИЛА ИГРЫ И МИССИИ



#1 СОСТАВ ИГРЫ	3	#9 ОСОБЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ	29
#2 ВЫЖИТЬ И ПОБЕДИТЬ	5	БОЛЬНИЦА	29
#3 ПОДГОТОВКА	6	ЛАГЕРЬ И ПАЛАТКИ	30
#4 ОБЗОР ИГРЫ	6	РАЗБИВШИЙСЯ ВЕРТОЛЁТ	31
#5 ОСНОВЫ	7	ЖЕТОНЫ СОБЫТИЙ	32
ПРЯМАЯ ВИДИМОСТЬ	7	ВЕРТОЛЁТНАЯ ПЛОЩАДКА И ЛЕСТНИЦЫ	34
ДВИЖЕНИЕ	8	#10 КОМАНДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ	35
СТРОЕНИЕ КАРТ ОРУЖИЯ	8	#11 РЕЖИМ СОСТЯЗАНИЯ	39
ШУМ	9	#12 УМЕНИЯ	40
ОПЫТ, УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ И УМЕНИЯ	10	#13 МИССИИ	45
ИНВЕНТАРЬ	11	ОБУЧЕНИЕ #1 – УЧИМСЯ ЛЕТАТЬ	
ВИДЫ ЗОМБИ	12	(Легко / 6+ выживших / 60 минут)	45
#6 ФАЗА ИГРОКОВ	15	ОБУЧЕНИЕ #2 – СКОВАННЫЕ ОДНОЙ ЦЕПЬЮ	
ДВИЖЕНИЕ	15	(Легко / 6+ выживших / 60 минут)	46
ОБЫСК	15	МО1 – ЗА БЕНЗИНОМ	
ВЗЛОМ ДВЕРИ	15	(Легко / 6+ выживших / 60 минут)	47
УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ И ОБМЕН		МО2 – ВЫХОДА НЕТ	
ВЕЩАМИ С ДРУГИМ ВЫЖИВШИМ	16	(Легко / 6+ выживших / 90 минут)	48
ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ	16	МО3 – ЦЕНА ПРОГРЕССА	
БЛИЖНИЙ БОЙ	16	(Средне / 6+ выживших / 90 минут)	49
ВЗЯТЬ ИЛИ АКТИВИРОВАТЬ ЦЕЛЬ	16	МО4 – ХЛЕБНЫЕ КРОШКИ	
ПОШУМЕТЬ КАК СЛЕДУЕТ!	16	(Средне / 6+ выживших / 90 минут)	50
ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВЕРТОЛЁТ	16	МО5 – ЛАБОРАТОРИЯ НА КОЛЕНКЕ	
НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ	19	(Средне / 6+ выживших / 60–90 минут)	51
#7 ФАЗА ЗОМБИ	19	МО6 – МЕРТВЕЦКАЯ	
ШАГ 1 — АКТИВАЦИЯ	19	(Сложно / 6+ выживших / 120 минут)	52
БЕГУНЫ	20	МО7 – СКОТНЫЙ ДВОР	
АТОМНОЕ ОТРОДЬЕ	21	(Сложно / 6+ выживших / 120 минут)	53
ШАГ 2 — ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ	21	МО8 – СМЕРТЬ ПОД СЕМЬЮ ПОКРЫВАЛАМИ	
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АКТИВАЦИИ,		(Сложно / 6+ выживших / 150 минут)	55
КОЙКИ И ЛЮКИ	23	МО9 – НОЗОКОМЕФОБИЯ	
ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ ФИГУРКИ	25	(Сложно / 6+ выживших / 180 минут)	56
#8 СРАЖЕНИЯ	26	МО10 – МИР В ОГНЕ	
БЛИЖНИЙ БОЙ	27	(Сложно / 6+ выживших / 90 минут)	57
ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ	27	МО11 – ВОЛЧИЙ ГОЛОД	
ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	28	(Режим состязания)	59
УЛУЧШЕННОЕ ОРУЖИЕ	28	МО12 – НЕМ КАК МОГИЛА	
		(Режим состязания)	60
		#14 ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ	61
		РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА	
		ПРИОРИТЕТА ЦЕЛЕЙ	61
		ОРУЖИЕ И ПРЕДЫДУЩИЕ СЕЗОНЫ	61
		#15 АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	62
		#16 ВЫЖИВШИЕ	63



#1 СОСТАВ ИГРЫ

9 ДВУСТОРОННИХ ФРАГМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ



12 ФИГУРОК И ПАСПОРТОВ ВЫЖИВШИХ



80 ФИГУРОК ЗОМБИ



40 ВЕТХИХ ХОДОКОВ



8 ВЕТХИХ ТОЛСТЯКОВ

16 ВЕТХИХ БЕГУНОВ



1 АТОМНОЕ ОТРОДЬЕ



15 ПОЛЗУНОВ

8 КУБИКОВ



12 УКАЗАТЕЛЕЙ ОПЫТА



11 КАРТ ПАЛАТОК

1 × Административный шатёр
1 × Лазарет
9 × Обычные



ЗОМБИЦИД. УЛИЦА МОРГ – ПРАВИЛА ИГРЫ

155 КАРТ

86 КАРТЫ ВЕЩЕЙ

- 6 × «А-а-а!»
- 2 × АК-47
- 3 × Бензин
- 2 × Бензопила
- 1 × Бита с гвоздями
- 3 × Бутылка
- 2 × Винтовка
- 1 × «Гильотина»
- 2 × Двустоволка
- 2 × Дробовик
- 3 × Коктейль Молотова
- 4 × Колотушка
- 4 × Лук
- 4 × М10
- 4 × МР5
- 3 × Меч
- 4 × Много патронов (дробь)
- 4 × Много патронов (пули)
- 4 × Монтировка
- 4 × Нож
- 4 × Обрез
- 2 × Оптика
- 4 × Пистолет
- 4 × Пожарный топор
- 6 × Пуленепробиваемый жилет
- 3 × Сабля
- 1 × Хоккейная маска



48 КАРТ ЗОМБИ

с № 145 по 192



12 КАРТ РАНЕНИЙ



9 КАРТ КОМАНДНЫХ ДЕЙСТВИЙ

- 3 × Вперёд!
- 3 × Набегаем!
- 3 × Пли!



92 ЖЕТОНА

ДВЕРИ

- 1 × Синяя
- 9 × Нейтральные
- 1 × Розовая

6 ЖЕТОНОВ СОБЫТИЙ



ЖЕТОН ВЫХОДА



ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



ПОДСТАВКА ДЛЯ ВЕРТОЛЁТА



ВЕРТОЛЁТ / РАЗБИВШИЙСЯ ВЕРТОЛЁТ



24 ЖЕТОНА ШУМА



ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ

- 1 × Красный/синий
- 1 × Красный/розовый
- 8 × Красный/красный



24 МАРКЕРА УМЕНИЙ



6 УКАЗАТЕЛЕЙ ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ

ЛЕСТНИЦА



ЖЕТОНЫ ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ

- 1 × красный/синий
- 1 × красный/розовый
- 4 × красный/красный



ДУБИНКИ И СКОВОРОДЫ

В игре «Зомбицид» в качестве карт стартовых вещей выступали сковороды. В игре «Зомбицид. Штурм тюрьмы» их место заняли дубинки.

В данной игре дубинок и сковород нет, а вместо них в качестве стартовых карт выступают пожарные топоры, луки и монтировки. Однако если вы решите объединить эту игру с другими сезонами, выдавайте по дубинке или сковороде тем выжившим, кому при подготовке не хватит стартового снаряжения.

#2 ВЫЖИТЬ И ПОБЕДИТЬ



«Зомбицид» — кооперативная настольная игра, посвящённая противостоянию ордам зомби. Каждый игрок управляет командой, где может быть от одного до шести выживших после страшной эпидемии. Цель игры проста — выполнить задачи миссии и в процессе уцелеть.

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

Выжившие используют разные подручные средства, чтобы уничтожать врагов. Если найдёте оружие покруче, сможете выкосить ещё больше зомби!

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

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

УЛИЦА МОРГ: САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ИГРА И ДОПОЛНЕНИЕ

«Зомбицид. Улица Морг» разработан как самостоятельная игра. Однако её компоненты полностью совместимы с оригинальным «Зомбицидом» (так называемый сезон 1), с самостоятельным комплектом «Зомбицид. Штурм тюрьмы» и дополнениями «Токсичный центр» и «Злобные соседи». Объедините их и исследуйте новые способы охоты на зомби!



Некоторые представленные здесь правила могут отличаться от старых. Представленные здесь правила имеют приоритет.

ЗАМЕТКА: Для опытных игроков, знакомых с предыдущими сезонами, на странице 61 дана обновлённая информация.

С начала эпидемии зомби прошла уже пара месяцев. Наш мир изменился. Цивилизация, законы, границы — всё это в прошлом. Люди и зомби ведут войну на уничтожение.

Зомби рискуют повсюду, но добычи мало — многие из них совсем озверели от голода и превратились в ходячий кошмар. Теперь только толпы мертвецов шатаются по городам-призракам.

После безумия первых недель сопротивление встало на ноги, и многие команды выживших успели сделать себе имя.

Конечно, нам пришлось приспособиться. Как мы раньше жили, работали, думали — всё это бледные воспоминания. Теперь мы все выжившие: и одеты по-полевому, и бороться научились. Кстати, мы тоже маемся с голодухи почище тех зомби. Если мало — мы уже осматрели и подчистили все окрестности, кроме самых опасных районов.

А ещё не всем можно верить. Некоторые из выживших переходят черту. Забивают на все принципы и сами превращаются в чудовищ. Если не поняли, к чему я клоню, — скоро поймёте.

#3 ПОДГОТОВКА

- 1 ▶ Выберите миссию.
- 2 ▶ Выложите фрагменты поля.
- 3 ▶ Выложите двери, цели и прочие жетоны, указанные в миссии.
- 4 ▶ Соберите от одной до четырёх команд. Каждый игрок присоединяется к команде (в ней может быть несколько игроков) и набирает себе от 1 до 6 выживших. Вокруг стола можно рассаживаться как угодно: игроки одной команды могут сесть рядом, а могут и чередоваться с игроками другой команды. Количество выживших у каждой команды должно быть одинаковым, а всего их может быть от 6 до 12. **Если вы играете в первый раз, мы рекомендуем ограничиться одной командой из 6 выживших.**
- 5 ▶ Отложите в сторону все карты «Пуленепробиваемый жилет», «Гильотина», «Коктейль Молотова», «Бита с гвоздями», а также карты ранений. Помимо этого, вытащите все карты луков, монтировок и пожарных топоров.
- 6 ▶ Возьмите для каждой команды по одному луку, монтировке и пожарному топору и раздайте их своим выжившим (по одной карте в руки). Остальные луки, монтировки и пожарные топоры распределите случайным образом, чтобы у каждого выжившего в результате было по одной карте. Если в стартовых умениях выжившего прописано какое-то оружие, он получает соответствующие карты на этом же этапе, независимо от того, какие вещи ему достались при распределении. Оставшиеся луки, монтировки и пожарные топоры положите к прочим картам вещей.
- 7 ▶ Сложите карты зомби в одну колоду, а оставшиеся карты вещей — в другую, затем перемешайте каждую и поместите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.
- 8 ▶ Поместите фигурки выбранных героев в зоны, где начинают игроки (указаны в описании миссии).
- 9 ▶ Положите паспорт выжившего (паспорта выживших) перед собой **стороной с выжившим вверх** (на ней изображён человек без видимых ранений и покусов). **Сторона с заражённым человеком понадобится вам только при игре с дополнениями.** Затем выложите указатели опыта — они должны указывать на нулевое деление в синей зоне шкалы опасности. Положите маркеры умений на отметки первого умения.
- 10 ▶ Решите, кто будет первым игроком, и отдайте ему жетон первого игрока. «Зомбицид» — игра кооперативная, так что хорошенько обдумайте свой выбор!

#4 ОБЗОР ИГРЫ

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

ФАЗА ИГРОКОВ

Участник партии с жетоном первого игрока совершает ход, задействуя своих выживших по очереди в произвольном порядке. Каждый выживший способен совершить 3 действия за ход, но определённые умения (и командные действия — см. страницу 35) 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. Действия порой бывают шумными, а на шум сбегаются зомби!

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 в главе #6 (см. страницу 15).

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 или идёт в зону с наибольшим уровнем шума. 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 в главе #7 (см. страницу 19).

КОНЕЧНАЯ ФАЗА

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

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Партия считается проигранной, если все выжившие жестоко убиты и выведены из игры. У некоторых миссий есть особые условия поражения (например, если команда кого-то бросила).

Партия будет считаться выигранной, как только игроки выполнят все условия миссии. «Зомбицид. Улица Морг» — кооперативная игра, так что, если условия миссии выполнены, побеждают все участники команды.

#5 основы

ПРЯМАЯ ВИДИМОСТЬ

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

На улицах (и в коридорах) 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 зона прямой видимости у действующего ограничена одной зоной, т. е. через комнату посмотреть невозможно.

ПОЛЕЗНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ДЕЙСТВУЮЩИЙ

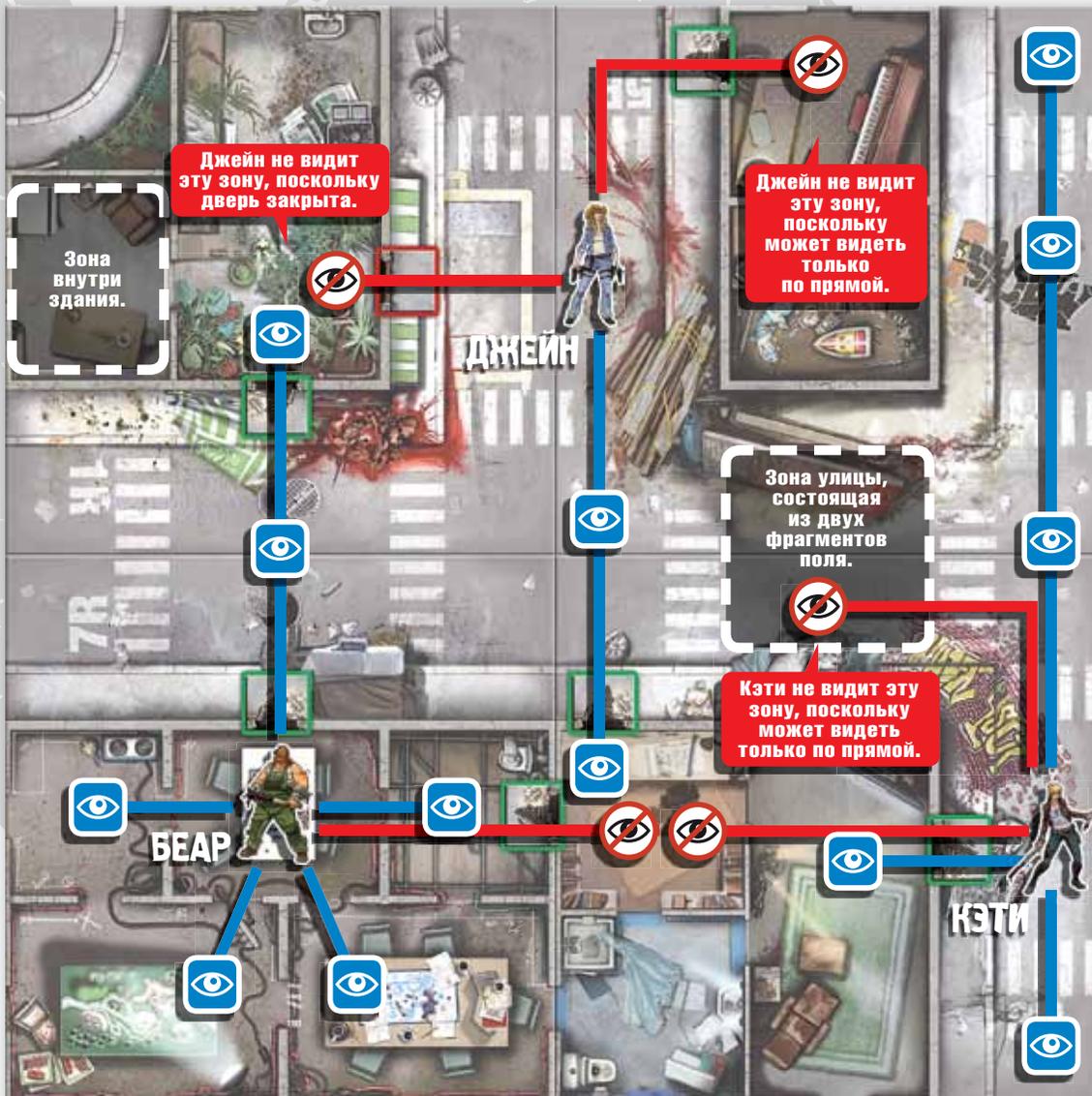
Выживший, заражённый или зомби.

ЗОНА

Внутри здания зоной считается комната или (в больших коридорах) пространство, ограниченное отметками на полу.

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

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

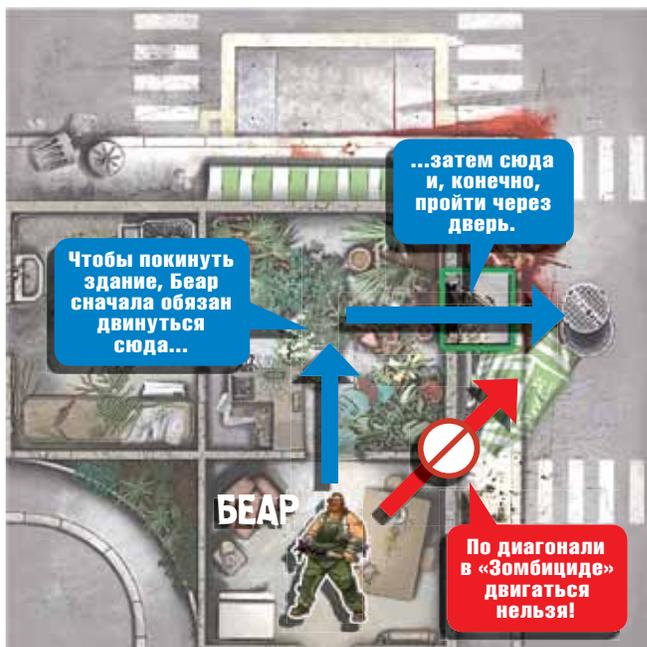


ДВИЖЕНИЕ

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

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

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



СТРОЕНИЕ КАРТ ОРУЖИЯ

ШУМНОЕ И БЕСШУМНОЕ ОРУЖИЕ ДЛЯ УБИЙСТВА ЗОМБИ И ВЗЛОМА ДВЕРЕЙ

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



Орудия, которые позволяют взламывать двери, помечены таким символом.



Орудия, которые позволяют убивать зомби, помечены таким символом. Боевые характеристики указаны внизу карты.

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.



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

ПРИМЕР 1 — ПОЖАРНЫЙ ТОПОР:



Убивает зомби бесшумно. Не кладите жетон шума.

Взламывая двери, производит шум. Положите жетон шума.

ПРИМЕР 2 — БЕНЗОПИЛА:



При использовании против зомби, производит шум. Положите жетон шума.

Взламывая двери, производит шум. Положите жетон шума.

БОЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

В «Зомбициде» бывает два вида оружия.



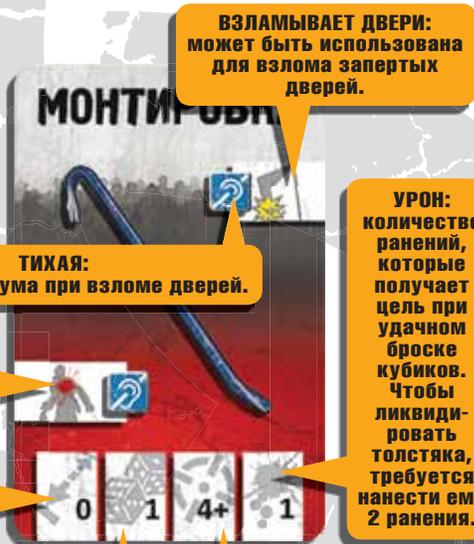
У **оружия ближнего боя** дальность равна 0, поэтому применять его можно только в той же зоне, где находится выживший. Его используют для действий ближнего боя. Примеры: монтировка, пожарный топор и т. д.



У **дистанционного оружия** дальность может быть и 1, и больше. Его используют для действий на дистанции. Если вы атакуете кого-то дистанционным оружием на расстоянии 0, бой всё равно считается дистанционным.



Например, пистолет (дальность 0–1), винтовка (дальность 1–3) и т. д.



ВЗЛАМЫВАЕТ ДВЕРИ:
может быть использована для взлома запертых дверей.

ТИХАЯ:
не создаёт шума при взломе дверей.

ТИХАЯ:
не создаёт шума в ближнем бою.

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

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

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

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

КАРТА ОРУЖИЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

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



ШУМНЫЙ:
при использовании в бою создаёт 1 жетон шума. Оружие в обеих руках за 1 действие производит лишь 1 жетон шума.

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

ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ:
минимальное и максимальное количество зон, на которых действует оружие.

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

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

КАРТА ОРУЖИЯ ДИСТАНЦИОННОГО ОРУЖИЯ

ШУМ

Стрельба и взлом дверей создают шум, который привлекает зомби. От действия, в результате которого шумным оружием взламывается дверь и производится атака, по-прежнему является жетон шума.



- Положите жетон в зону, где выживший совершил это действие. Он останется в этой зоне, даже если выживший уйдёт.
- 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 (стр. 6).

ПРИМЕЧАНИЕ: каждая фигурка выжившего тоже считается за жетон шума. Ну да, вот не получается у них действовать по-тихому!

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

В другой зоне Паркер совершает 2 дистанционные атаки из «MP5». Хотя выжившая каждый раз бросала 3 кубика, она получает в свою зону лишь 2 жетона шума — по одному за каждую дистанционную атаку. Жетоны остаются в том месте, где Паркер создала шум. Они не переносятся, когда девушка двигается.



ОПЫТ, УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ И УМЕНИЯ

0 очков опыта:
синий уровень.
Получите
стартовое
умение.

7 очков опыта:
жёлтый уровень.
Получите умение.

19 очков опыта:
оранжевый уровень.
Выберите одно
умение из двух.

43 очка опыта:
красный уровень.
Выберите одно
умение из трёх.



За каждого убитого зомби выживший получает очки опыта, а его указатель опыта движется вправо по шкале опасности. За сбор жетонов целей в некоторых миссиях и уничтожение отродья начисляется больше опыта, чем обычно. Существует 4 уровня опасности: синий, жёлтый, оранжевый и красный. Они символизируют количество появляющихся зомби — от мелких групп до настоящей лавины.

На каждом уровне опасности выживший обретает новое умение, которое способствует прохождению миссии (подробнее об умениях — на стр. 40). Список доступных умений расширяется по мере достижения более высоких уровней опасности. На красном уровне у вашего персонажа будет 4 умения.

- Как только выживший получит 7 очков опыта, его уровень опасности станет жёлтым и он получит новое умение.
- Как только выживший получит 19 очков опыта, его уровень опасности станет оранжевым и он сможет выбрать одно из двух умений, которые указаны в паспорте. Обозначьте свой выбор маркером умения.
- Набрав 43 очка опыта, выживший достигает красного уровня опасности и выбирает одно из трёх умений, которые указаны в паспорте. Обозначьте свой выбор маркером умения.

У накопления опыта есть обратная сторона. Когда берёте карту, вызывающую появление зомби, вы обязаны прочитать текст, который соответствует уровню опасности у самого опытного выжившего (см. Появление зомби, страница 21). Чем сильнее ваш выживший, тем больше кругом мертвяков.



Красный уровень

Оранжевый уровень

Жёлтый уровень

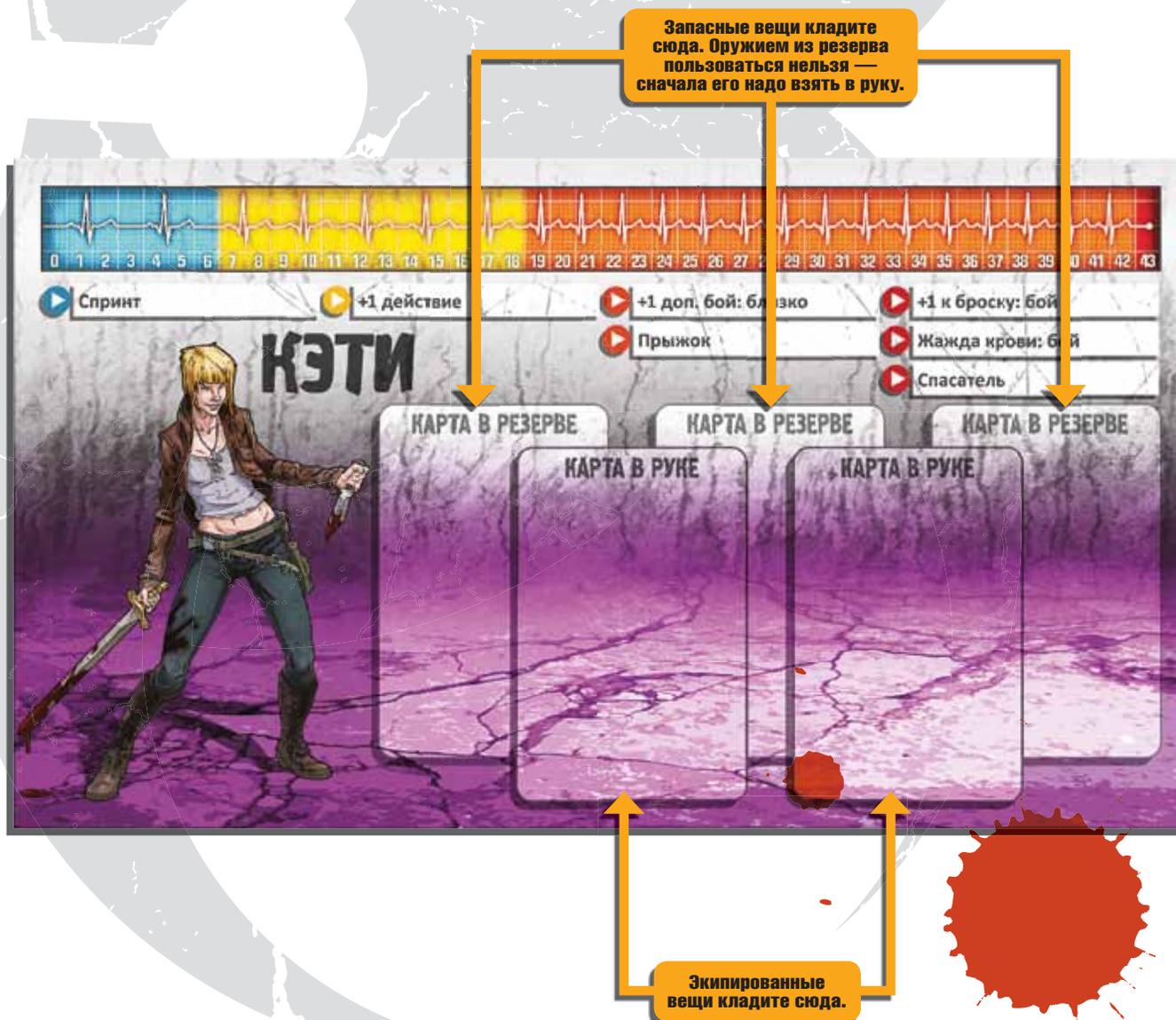
Синий уровень

ИНВЕНТАРЬ

Каждый выживший может нести 5 вещей. Однако экипировать и использовать в любой момент разрешено лишь 2 вещи — по одной в каждой руке.

Чтобы применять некоторые виды оружия (например, для атаки или взлома двери), необходимо держать их в ячейке руки на паспорте выжившего. Зато такие вещи, как пуленепробиваемый жилет, хоккейная маска и карта «Много патронов», действуют, даже когда находятся в резервных ячейках.

Сбрасывать карты из инвентаря для освобождения места можно в любой момент, даже в ход другого игрока. Действия на это не расходуются. Если сразу несколько игроков хотят сбросить карты, действуйте по очереди хода (с первого игрока и по часовой стрелке).





ВИДЫ ЗОМБИ

С начала эпидемии прошло уже немало времени. Выжившие многое научились, да и зомби времени не теряли. Мы клали их пачками, но всех не перебьём. Многие уже заматерели.

Старых зомби можно отличить по звериному виду и безошибочным охотничьим инстинктам. Мы зовём это поколение ветхими зомби: они озверели с голодухи, да и на вид те ещё страхолюдина.

Но изменилась у них не только внешность. Ветхие зомби могут по несколько месяцев ничего не есть и прекрасно обходиться без некоторых органов. В итоге от пары царапин они уже не сохнут.

Ветхого зомби хоть пополам разорви, он всё равно будет за тобой гоняться. Таких неудобных мы называем ползунами — понятно почему. Ползуны могут запрягаться где угодно и выскочить из засады, а прицеливаться в них трудно — уж больно мелкие, чтоб их.

В игре «Зомбицид. Улица Морг» появились ветхие зомби. Если этих тварей как следует не разделать под орех, от них останутся половинки зомби — ползуны. Эти ошмётки будут гоняться за вами, пока вы их не добьёте.



Карты ветхих зомби легко опознать по значку в левом верхнем углу, цвету фона и силуэтам ветхих зомби на каждом уровне опасности. Обращайте внимание на эти отличия, если будете смешивать их с картами зомби из других наборов «Зомбицида»!

1. Ползуны могут появиться каждый раз, когда вы убиваете ветхих зомби. Сняв с поля ветхого (ветхих) зомби любой разновидности (ходока, толстяка или бегуна) и начислив себе опыт за убийство (убийства), добавь ползуна за каждую «1», выброшенную на кубиках атаки. Если вы играете фирменным кубиком «Зомбицида», вместо единицы там будет голова зомби. Считаются только результаты броска: умения, дающие +1 к броску, не влияют на появление ползунов. Если убивать ветхих зомби без броска кубиков (например, коктейлем Молотова, который автоматически убивает всех в зоне поражения), ползуны не появятся.

После атаки не может появиться больше ползунов, чем погибло в этой атаке ветхих зомби.

Если у вас есть другие наборы «Зомбицида», ползунами всё равно могут стать только ветхие зомби.

ПРИМЕР 1: Беар стреляет из MP5 (3 кубика, точность 4+) по зоне, где шатается один ветхий ходок. Герой выбрасывает 1, 2 и 3. 1 — это успешное попадание, поэтому ходок погибает. Но поскольку выпало две 2, на его месте остаётся ползун. При этом на поле ставится только один ползун: после атаки не может появиться больше ползунов, чем погибло ветхих зомби!

ПРИМЕР 2: размахивая бензопилой (5 кубиков, точность 5+), Джо накидывается на трёх ветхих ходоков, стоящих в его зоне. Он выбрасывает 1, 2, 3, 4 и 5. Каждая 2 и 3 — это убитый ходок. Поэтому два ветхих ходока снимаются с поля, а Джо зарабатывает 2 очка опыта.

Но поскольку Джо убил минимум одного ветхого зомби, игрок проверяет результат броска, находит там одну  и помещает в эту зону ползуна. Одного из ветхих ходоков укололи накрепко, а вот другой ещё трепыхается, хоть и ползает!



ШАГ 1: атака бензопилой! Джо выкидывает , , ,  и  при точности 5+. У него два попадания ( и ) и одна .



ШАГ 2: два попадания: уберите с поля две фигурки ветхих ходоков.



ШАГ 3: Убрав обоих ветхих зомби, поместите на поле ползуна, потому что выпала .

2. Все ползуны одинаковые, кем бы они ни были раньше (ходоком, толстяком или бегуном).
3. В приоритете целей ползуны стоят последними (см. страницу 28).
4. Если у вас есть другие коробки «Зомбицида», вы можете сами выбирать между целями, имеющими одинаковый приоритет. Так может случиться, если вы смешаете ветхих зомби с обычными зомби, а ползунов с зобаками (зомби-собаками).

ПРИМЕР 1: Кэти стреляет из дробовика (2 кубика, точность 4+) по зоне, где стоят ветхий ходок и обычный ходок. На кубиках выпадает  и . Поскольку оба врага — ходоки, у них одинаковый приоритет целей. У Кэти одно попадание — она может убить любого из них. Но если она выберет ветхого, из-за выпавшей единицы он перекинется в ползуна!

ПРИМЕР 2: позднее Кэти стреляет по зоне, где стоят ветхий ходок и обычный толстяк. Выпадает  и . В дистанционном бою у толстяков приоритет ниже, поэтому на орехи достаётся ветхому ходоку. К счастью, в ползуна он не превращается, потому что на кубиках не выпала .

ПРИМЕР 3: наконец, Кэти палит из дробовика по зоне, где столпились ветхий ходок, обычный ходок и токсичный ходок. На кубиках  и  — два попадания! У токсичных зомби приоритет выше, чем у ветхих зомби и обычных зомби, поэтому токсичный ходокдохнет первым. Вторым попаданием можно убить либо ветхого ходока, либо обычного ходока, потому что у них одинаковый приоритет целей.

Токсичное отродье не превращает ветхих зомби и ползунов в токсичных зомби (см. дополнение «Токсичный центр»).

Если у вас мало опыта или вы хотите показать игру новичкам, все правила, относящиеся к ползунам, можно отбросить. Игра станет чуть полегче — можно будет сосредоточиться на основных правилах.

Существует 3 разновидности ветхих зомби: ветхие ходоки, ветхие толстяки и ветхие бегуны. Ещё бывают ползуны, а изредка вам на пути будет попадаться атомное отродье. Стоит изучить их сильные и слабые стороны, прежде чем выдвигаться на охоту. Врага надо знать в лицо!

В свою активацию ветхие ходоки, ветхие толстяки, атомные отродья и ползуны могут совершить 1 действие (а ветхие бегуны — сразу 2).

ВЕТХИЙ ХОДОК

Такие зомби толпами бродят на каждом углу. Но не списывайте ходоков со счёта. Как только вы задумались, не многовато ли их развелось, — всё, треньхаться уже поздно.

Чтобы уничтожить: 1 ранение

Опыт за убийство: 1 очко



ВЕТХИЙ ТОЛСТЯК

Здоровый, распухший и толстокожий. Забалить его — та ещё задачка. Продвинуть такую шкуру можно только мощным оружием. Простые зомби к ним тянутся, поэтому за толстяками всегда звязываются ходоки.

Чтобы уничтожить: 2 ранения

Опыт за убийство: 1 очко

Особое правило: каждый ветхий толстяк появляется на игровом поле в компании 2 ветхих ходоков, за исключением случаев, когда группа разделяется (см. «Фаза зомби» на стр. 20).



ВЕТХИЙ БЕГУН

Ловкие и шустрые твари, опаснее некуда. Глазом моргнуть не успеете, как они домчатся до вас и разорвут на кусочки. А до поры ветхие бегуны прячутся за спинами ходоков и толстяков.

Чтобы уничтожить: 1 ранение

Опыт за убийство: 1 очко

Особое правило: в свою активацию бегун может совершить 2 действия (см. «Бегуны», страница 20).



АТОМНОЕ ОТРОДЬЕ

Царь зомбей! Такому бугаю все ничтожно, кроме разве что коктейля Молотова. Мало того, у них зверски длинные лапы, которыми они могут издали вас заграбастать, а уж поднять-то им любого под силу. К счастью, встречаются эти громилы довольно редко.

Чтобы уничтожить: коктейль Молотова

Опыт за убийство: 5 очков

Особые правила:

- **Замена.** Если на поле должно появиться атомное отродье, а фигурок не осталось, то замените его ветхим толстяком с двумя ветхими ходоками.
- **Фиг пробьёшь.** Атомное отродье можно убить только оружием, которое уничтожает всё в зоне поражения, — например, коктейлем Молотова (или огнём из дополнения «Токсичный центр»). Поскольку для отродья не существует понятия «минимальный урон для убийства», на него не действуют эффекты, которые позволяют менять или игнорировать отдельные разновидности зомби (например, умение «Решительный» или ультраоружие «„Нико“ специальная» из «Злобных соседей» не действуют на атомное отродье).
- **Захват.** В конце каждой своей активации атомное отродье хватает всех выживших из соседних зон. Все эти выжившие безо всяких штрафов переносятся в зону, где стоит отродье. За движение это не считается. Отродье может вытащить выжившего даже из-за баррикады (см. дополнения «Злобные соседи» и «Токсичный центр») или забора, а также из машины, люка или смотровой вышки (см. самостоятельную игру «Штурм тюрьмы»). Если на поле стоит сразу несколько отродий, которые могут схватить вашего выжившего, то выберите сами, у кого из них это получится.



ПОЛЗУН

Ползуны — это ветхие зомби, которые упорно не желают дохнуть. Ошмётки от мертвецов ползают за вами и пытаются зубить. В такую мелкую мишень бывает трудно попасть издали.

Чтобы уничтожить: 1 ранение

Опыт за убийство: 1 очко

Особое правило: в приоритете целей ползуны стоят последними (см. страницу 28).





#6 ФАЗА ИГРОКОВ

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

Действия могут быть следующими:

ДВИЖЕНИЕ

Выживший двигается из одной зоны игрового поля в другую, но не может пройти сквозь внешние стены зданий, заборы и запертые двери. Чтобы покинуть зону, где есть зомби, выживший обязан потратить ещё по 1 действию за каждого стоящего с ним зомби. Движение выжившего прерывается, когда он попадает в зону с зомби, даже если у него есть умение, позволяющее за 1 действие двигаться через несколько зон (или умение «Проныра», см. страницу 43).

ПРИМЕР 1: Джейн находится в зоне с двумя ветхими ходоками. Чтобы её покинуть, она тратит 1 действие на движение, а затем — ещё 2 действия (за каждого ветхого ходока). Таким образом, она лишается 3 действий. Если бы в зоне находилось 3 зомби, Джейн бы потребовалось 4 действия, чтобы переместиться в другую зону.

ПРИМЕР 2: у Кэти синий уровень опасности. В соседней с ней зоне находится зомби. Когда Кэти двигается, её перемещение завершается именно в той зоне, где есть зомби. И это несмотря на то, что умение Кэти «Спринт» позволяет ей перемещаться на 3 зоны.

ОБЫСК

Обыскивать можно только зоны внутри зданий (за исключением коридоров) и только если в этих зонах нет зомби. Игрок берёт карту из колоды вещей. Затем он может либо поместить её в инвентарь выжившего, либо немедленно сбросить. **Выживший способен проводить только 1 обыск за ход, даже если тратит на него дополнительное действие.** После обыска выжившему разрешено упорядочить вещи в инвентаре без затраты действий.

- Помните: карты вещей можно сбрасывать в любое время без затраты действия, чтобы освободить место в инвентаре для других карт.
- Если колода вещей иссякла, перемешайте сброшенные карты — кроме пуленепробиваемых жилетов, «Гильотин», коктейлей Молотова и бит с гвоздями — и составьте из них новую колоду.

ВЗЛОМ ДВЕРИ

Чтобы взломать дверь, у выжившего в руках должно быть оружие ближнего боя с символом «взлом двери». **Бросать кубики не нужно — просто потратьте действие.**



Символ
«Взлом двери»

Не забудьте положить жетон шума в соответствующую зону, если выживший применяет шумное оружие (см. «Строение карт оружия» на стр. 8).

ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ В ЗДАНИЯХ

Когда игроки впервые открывают вход в здание, они сразу обнаруживают всех зомби в каждой комнате этого здания. Одно здание может занимать несколько фрагментов поля и включает в себя все комнаты, связанные проходами. В любом порядке выбирайте одну за другой зоны этого здания и для каждой берите карту зомби. Поместите соответствующее количество зомби нужной разновидности в выбранную зону (см. «Появление зомби» на стр. 21).

- Если вы взяли карту дополнительной активации, немедленно выполните указанное на карте действие.
- Если вы взяли карту койки или люка (см. страницы 24–25), немедленно поместите на поле нужное количество зомби.

- Некоторые игровые эффекты позволяют опять запереть взломанные двери. Если их затем снова откроют, это не приведёт к появлению новых зомби.
- Когда колода зомби закончится, перетасуйте все карты из сброса и составьте из них новую колоду.

Жетоны событий могут влиять на появление зомби. Если на фрагменте поля есть такой жетон, сначала сверьтесь со страницей 32.



УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ И ОБМЕН ВЕЩАМИ С ДРУГИМ ВЫЖИВШИМ

Потратив 1 действие, выживший может упорядочить карты в своём инвентаре любым способом. Одновременно выживший может обменяться любым количеством карт с другим выжившим (но только с одним), который находится с ним в одной зоне. Тот другой выживший может упорядочить карты в собственном инвентаре без затраты действия. Обмен не обязан быть равноценным: если оба участника согласятся, можно даже отдать всё сразу и даром!

ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ

Выживший применяет оружие дистанционного боя, которое держит в руках, чтобы подстрелить зомби на расстоянии, указанном на карте этого оружия (см. «Сражения» на стр. 26). В «Зомбициде» персонажи стреляют по зонам, а не по целям. Это правило особенно важно при определении приоритета целей (см. страницу 28).

Помните: атака из дистанционного оружия на расстоянии 0 всё равно считается дистанционной.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Выживший применяет оружие ближнего боя, которое держит в руках, чтобы атаковать зомби в своей зоне (см. «Сражения» на стр. 26). В правилах и на компонентах игры для обозначения ближнего боя и соответствующего оружия также используется термин «близко».

ВЗЯТЬ ИЛИ АКТИВИРОВАТЬ ЦЕЛЬ

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

ПОШУМЕТЬ КАК СЛЕДУЕТ!

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

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВЕРТОЛЁТ



В некоторых миссиях есть жетон вертолёт — тогда у выживших появляются новые возможности. Вертолёт может быть транспортным средством, целью, препятствием и не только! Подробности на странице 31.

ЗАЛЕЗАНИЕ В ВЕРТОЛЁТ, ВЫЛЕЗАНИЕ ИЗ ВЕРТОЛЁТА

Выживший способен залезть в находящийся в его зоне вертолёт и вылезти из него. Залезть в вертолёт разрешено только при соблюдении двух условий: в этой зоне не должно быть зомби, а также кресло пилота или одно из трёх пассажирских мест должно быть свободно, чтобы его смог занять персонаж игрока. На вылезание из вертолёт никаких ограничений нет — если он стоит на земле. А вот из летящего вертолёт никто никуда не денется.

Впрочем, выживших с умением «Десантник» последнее правило не касается. Они могут выбраться из летящего вертолёт в зону улицы (но не в коридор). В игре «Зомбицид. Улица Морг» Дэн, Джеймс и Луиза получают умение «Десантник» сразу на синем уровне.

СМЕНА МЕСТ В ВЕРТОЛЁТЕ

Выживший освобождает занимаемое место и перемещается на другое свободное место вертолёт, в котором находится. Если в вертолёт больше нет свободных мест, пересаживаться нельзя. Когда вертолёт летит, пилот пересаживаться не может.

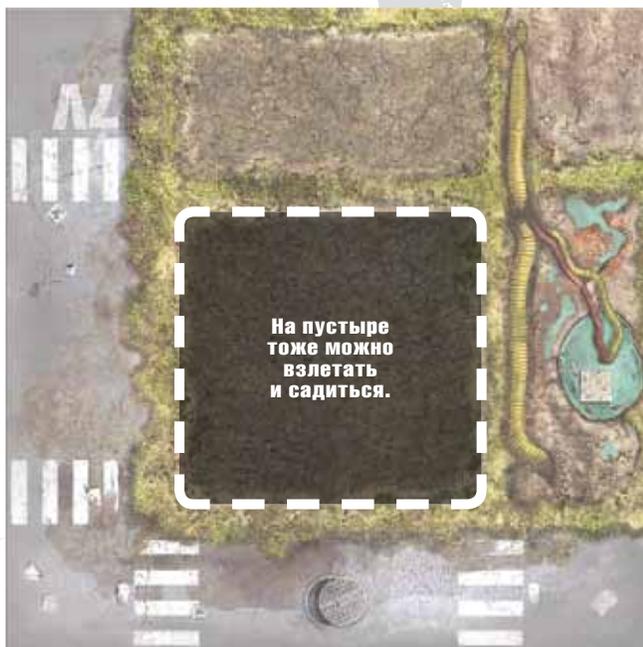
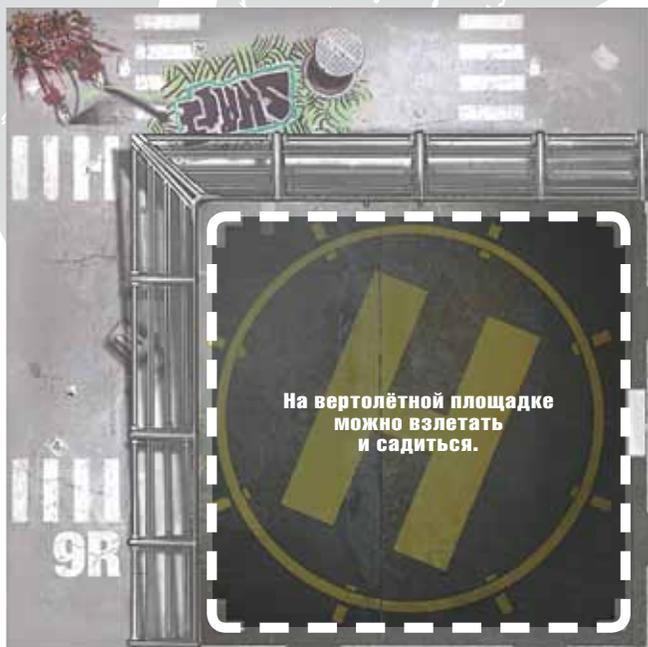
ВЗЛЁТ И ПОСАДКА



На вертолётё можно летать только в том случае, если это прописано в условиях миссии. Чтобы поднять вертолёт в воздух или посадить его, нужно умение «пилот вертолётёта». В игре «Зомбицид. Улица Морг» Паркер, Терри и Трэвис получают умение «Пилот вертолётёта» сразу на синем уровне.

Для взлёта и посадки вертолётёта можно использовать две зоны: вертолётёную площадку (фрагмент поля 9R) и пустырь (фрагмент поля 7V). В некоторых миссиях для этого подходят и другие зоны. Читайте описания!

Чтобы поднять вертолёт в воздух или посадить его, пилот должен потратить действие (свою зону он пока не покидает!). Чтобы обозначить полёт, поставьте вертолёт на специальную подставку. Во время полётёта пилот не может покидать своё место.



УПРАВЛЕНИЕ ВЕРТОЛЁТОМ

Стоящий на месте вертолёт вообще не может двигаться, а вот летящий вертолёт довольно шустро рассекает по воздуху.

- Выживший, который находится на месте пилота, может переместить летящий вертолёт на одну или две зоны за каждое своё действие.
- Вертолёт летает из зоны в зону по прямым линиям, которые проходят параллельно краям поля. Не обращайте внимания ни на какие препятствия, будь то стены, заборы, двери или зомби.
- Вертолёт может летать над зданием, двигаясь из комнаты в комнату (при этом не считается, что он находится в этих комнатах).
- Вождение вертолёта не считается движением — на него не распространяются соответствующие модификаторы, вроде дополнительного движения или увеличения дальности движения.
- Выжившие на борту летящего вертолёта не могут взаимодействовать с персонажами, которые находятся снаружи, и наоборот. К умениям это правило тоже относится: «Прирождённый лидер» или «Спасатель» работать не будут. В летящий вертолёт нельзя попасть коктейлем Молотова. Между корпусом летящего вертолёта и окружающим полем нет прямой видимости (зомби замечают сам вертолёт, но не видят в нём выживших). Это особенно важно для определения маршрутов, по которым передвигаются зомби.

ОСОБОЕ ПРАВИЛО: считается, что летящий вертолёт каждый ход применяет умение «Тарарам!» последним (см. страницу 44).

ХРАНЕНИЕ КАРТ ВЕЩЕЙ В ВЕРТОЛЁТЕ

Потратив 1 действие, выживший может переложить свои карты вещей в вертолёт, стоящий с ним в одной зоне, или в летящий вертолёт, в котором сидит сам. Уберите карты вещей из инвентаря выжившего и поместите их на жетон вертолёта.

Забрать любые вещи из вертолёта тоже можно за 1 действие. Выживший берёт карты вещей из вертолёта, стоящего с ним в одной зоне, или из летящего вертолёта, в котором сидит сам. Просмотрите карты, лежащие на жетоне вертолёта, и поместите любые из них в инвентарь.

Эти действия доступны и пассажирам вертолёта, и его пилоту.

ПРИМЕР: у Терри есть бутылки, а у Лори, стоящей в нескольких зонах от него, — бензин. Стоит им встретиться, и получится вкуснейший коктейль Молотова. Но охота на зомби в самом разгаре — лучше не тратить ходы попусту.

Терри стоит в зоне, где приземлился вертолёт. Он тратит действие, чтобы положить бутылки из своего инвентаря в вертолёт, после чего убегает оттуда подальше. Позднее Лори отступает в зону с вертолётной площадкой. Она тратит действие и забирает бутылки в свой инвентарь. Коктейль готов!



#7 ФАЗА ЗОМБИ

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

ШАГ 1 — АКТИВАЦИЯ

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

АТАКА

Каждый зомби атакует выжившего, находящегося с ним в одной зоне. Атака зомби всегда считается успешной и не подразумевает броска кубиков. Она лишает выжившего 1 карты из инвентаря, если таковые у него есть. Игрок, который управляет этим выжившим, сбрасывает любую карту вещи. Взамен её выживший получает карту ранения. При упорядочивании инвентаря персонажа игроку разрешено переключать карту ранения как обычную карту вещи. Однако игрок не может её сбросить или обменять, плюс она уменьшает количество вещей, которые способен нести выживший.

Как только выживший получает 2 карты ранений, он считается убитым, а его вещи отправляются в сброс. Если зомби в этот ход наносят ещё ранения, эти ранения распределяются между другими выжившими в той же зоне. Если других выживших в зоне нет, оставшиеся ранения игнорируются. Если зомби атакуют сразу нескольких выживших в одной зоне, игроки сами решают, каким образом распределить ранения между выжившими.

А вы как думали? Работать сообща — значит разделять с ближним его боль и страдания.

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

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

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

Если у вас есть фигурки спутников (например, собак), то с машинами и вертолётами спутники взаимодействуют по следующим правилам:

- Чтобы спутник залез в транспорт или вылез из него, выжившему надо потратить ещё одно действие. Без своего выжившего спутник не может ни залезть, ни вылезти.
- Спутник занимает одно сиденье и не может пересаживаться (исключение: собаки места не занимают).
- Карты спутников относятся к картам вещей, поэтому их можно хранить в транспорте. Тем не менее каждый спутник, сидящий в транспорте, должен занять своей фигуркой свободное место.



НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ

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



ДВИЖЕНИЕ

Неатаковавший зомби тратит действие на перемещение по игровому полю к своим жертвам в соответствии с правилами, описанными ниже.

- Если он видит выжившего, то движется к нему.
- Если он видит выживших в различных зонах, то движется к самой шумной группе, независимо от расстояния. **ПОМНИТЕ:** каждый выживший равноценен 1 жетону шума.
- Если он никого не видит, то движется к зоне с наибольшим количеством жетонов шума, независимо от расстояния. Если в эту зону нет прохода, зомби всё равно движется к ней, как будто все двери взломаны. Однако запертые двери по-прежнему его останавливают.

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

Особые случаи разделения групп зомби.

- Отродья (любой разновидности) никогда не разделяются. По какому маршруту они пойдут, решают игроки.
- К ветхим толстякам при разделении не присоединяются новые ветхие ходоки.
- Если для создания одинаковых групп после разделения вам не хватает зомби, первый игрок решает, какая из групп получит подкрепление и в каком направлении пойдут эти неравные отряды (см. «Если закончились фигурки» на стр. 25).

Владельцам предыдущих сезонов «Зомбицида»: всё верно. Зомби теперь не получают дополнительных активаций, когда разделяются!

ПРИМЕР: группа из 4 ветхих ходоков, 1 ветхого толстяка и 3 ветхих бегунов движется к группе выживших. Зомби могут пойти по двум маршрутам одинаковой длины, так что они разделяются на группы. 2 ходока идут одним путём, другие 2 — вторым. Толстяк присоединяется к 2 ходокам. Затем на поле нужно поставить второго толстяка, который пойдёт с другой группой, только не добавляйте к нему в компанию ходоков. 2 бегуна идут с первой группой, а третий — со второй группой. На поле нужно поставить ещё 1 бегуна для второй группы. Кажется, шансы выживших слегка уменьшились.

БЕГУНЫ



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

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

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

ПРИМЕР 3: выживший находится в одной зоне с 3 ветхими ходоками, 2 ветхими толстяками и 2 ветхими бегунами. Все зомби атакуют и наносят 7 ранений. Выжившему хватило бы и 2, но остальные 5 наносятся в любом случае без дальнейших последствий. Ни один зомби не движется, поскольку все они атаковали. Затем бегуны выполняют второе действие. Нападать им не на кого, так что они перемещаются на 1 зону в сторону самой шумной зоны.

АТОМНОЕ ОТРОДЬЕ

Этого здоровяка можно утихомирить только коктейлем Молотова. За его убийство даётся 5 очков опыта.



У атомного отродья есть особые правила:

- **Замена.** Если на поле должно появиться атомное отродье, а фигурок не осталось, то замените его ветхим толстяком с двумя ветхими ходоками.
- **Фиг провьёшь.** Атомное отродье можно убить только оружием, которое уничтожает всё в зоне поражения, — например, коктейлем Молотова (или огнём из дополнения «Токсичный центр»). Поскольку для отродья не существует понятия «минимальный урон для убийства», на него не действуют эффекты, которые позволяют менять или игнорировать отдельные разновидности зомби (например, умение «Решительный» или ультраоружие «„Нико” специальная» из «Злобных соседей» не действуют на атомное отродье).
- **Захват.** В конце каждой своей активации атомное отродье хватает всех выживших из соседних зон. Все эти выжившие безо всяких штрафов переносятся в зону, где стоит отродье. За движение это не считается. Отродье может вытащить выжившего даже из-за баррикады (см. дополнения «Злобные соседи» и «Токсичный центр») или забора, а также из машины, люка или смотровой вышки (см. «Штурм тюрьмы»). Если на поле стоит сразу несколько отродий, которые могут схватить вашего выжившего, то выберите сами, у кого из них это получится.

ШАГ 2 — ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

На картах миссий указаны места, где появляются зомби в конце каждого хода. Это зоны появления.



ЗОНЫ ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ ОТМЕЧЕНЫ ЖЕТОНАМИ ПОЯВЛЕНИЯ.

Почти у каждой зоны появления есть указатели появления, пронумерованные от 1 до 6.



ЭТО УКАЗАТЕЛИ ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ.

На каждом шаге появления вам надо бросить кубики, чтобы определить, сколько зомби появится на поле. Число кубиков зависит от количества выживших на начало игры и не меняется (даже если выжившие гибнут).

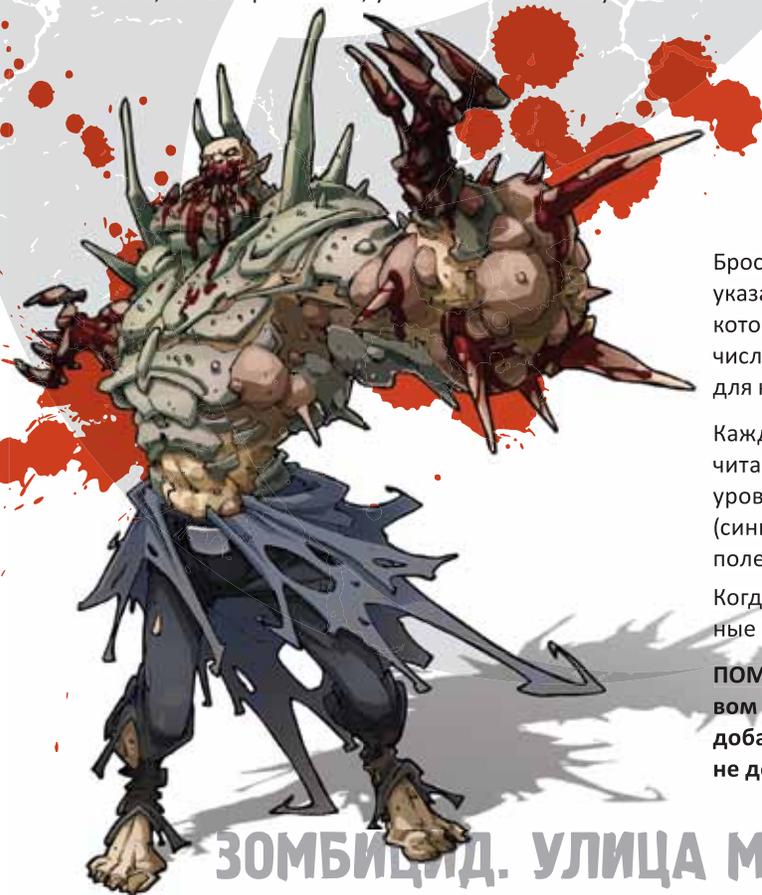
ВНИМАНИЕ! Спутники — например, собаки — при определении количества кубиков не учитываются. **По умолчанию надо бросать 4 кубика. За каждые 2 выживших сверх шести (с округлением вверх) добавляется 1 кубик.**

ВЫЖИВШИЕ	КУБИКИ ПОЯВЛЕНИЯ
6	4
7–8	5
9–10	6
11–12	7

Бросив кубики, распределите их по зонам, в которых есть указатели появления с соответствующими числами. Из зон, которым достались кубики, выберите зону с самым низким числом и вытащите для неё карту зомби. Повторите этот шаг для каждого кубика, двигаясь по часовой стрелке от 1 до 6.

Каждый раз, когда вы вытаскиваете карту зомби, прочитайте строчку, которая соответствует цвету текущего уровня опасности у самого опытного из живых персонажей (синий, жёлтый, оранжевый или красный). Поместите на поле указанное количество зомби соответствующего вида. Когда иссякнет колода зомби, перемешайте все сброшенные карты и составьте новую.

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



ПРИМЕР: пошли как-то 8 выживших мочить зомби. Среди них самый матерый — Джеймс: у него 12 очков опыта, то есть жёлтый уровень опасности.

На поле отмечены 4 зоны появления. У первой стоит указатель №1. Смотрим по часовой стрелке: у второй указатель №2, у третьей указатели №3 и №4, а у четвертой указатели №5 и №6.

Во время фазы зомби игроки бросают 5 кубиков на шаге появления зомби: выпало 1, 2, 3, 4 и 5. Кубик, на котором выпало 1, ставится в первую зону появления (указатель №1). 2 отправляется во вторую зону. Третья зона появления не получает ни одного кубика, а 3 и обе 4 ставятся в четвертую.

Сначала тянем карту для зоны 1. Поскольку самый высокий уровень опасности среди выживших — жёлтый, читаем жёлтый текст: в зону появления с указателем №1 нужно поместить 1 ветхого ходока.

Затем раскрывается карта для зоны 2: в зону появления №2 ставится 1 ветхий толстяк в компании 2 ветхих ходоков.

Для зоны №3–4 карта не вытаскивается: ни на одном кубике не выпало 3 или 4.

Затем для зоны появления №5–6 вытаскиваются три карты (со значениями 5, 6 и 7) и задействуются по очереди: 1 ветхий бегун, затем 3 ветхих ходока и, наконец, дополнительная активация для всех ветхих ходоков. Последняя карта позволяет всем ветхим ходокам на поле — даже тем, которых игроки только что выставили в зоны появления, — немедленно получить дополнительную активацию.



НЕТ УКАЗАТЕЛЯ ПОЯВЛЕНИЯ?

Если в зоне появления нет указателя появления зомби, она всё равно участвует в фазе появления. На каждом шаге появления зомби берите для такой зоны одну карту зомби, независимо от результатов броска. Берите карты зомби для таких зон после того, как зомби появятся в обычных зонах появления, по часовой стрелке.

В некоторых миссиях может вообще не быть указателей появления — особенно в миссиях из предыдущих сезонов. В таком случае выберите в начале игры, с какой зоны будете начинать, и на каждом шаге появления берите по одной карте зомби для каждой из зон (независимо от количества выживших).

ЗОНЫ ПОЯВЛЕНИЯ ДРУГИХ ЦВЕТОВ

В некоторых миссиях есть зоны появления зомби других цветов — например, синие или розовые. Обычно у них нет жетонов-указателей, а активируются они при особом событии (например, если взят жетон цели соответствующего цвета). Пока зона неактивна, не берите для неё карт зомби. Как только такая зона станет действующей, зомби будут появляться там на каждом шаге появления, если в миссии не указано иное.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АКТИВАЦИИ, КОЙКИ И ЛЮКИ

Существуют три особых карты зомби: карта дополнительной активации, карта койки и карта люка.

КАРТА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ АКТИВАЦИИ



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

На синем уровне опасности ничего не происходит.

Когда вы берёте и вскрываете карту дополнительной активации, в соответствующей зоне не появляются зомби. Вместо этого все зомби указанной разновидности получают дополнительный ход (см. «Шаг 1 — активация» на странице 19). Обратите внимание, что на синем уровне опасности эффекты таких карт не вступают в силу.

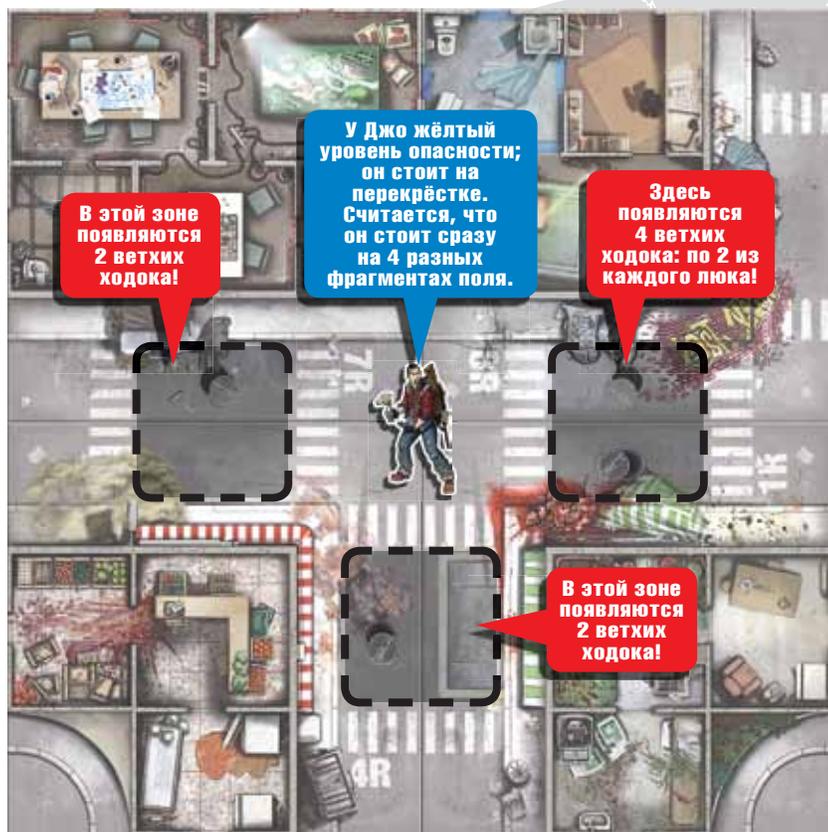
ЛЮКИ

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



Когда вы раскрываете карту люка, зомби не добавляются в зоны появления. Вместо этого поместите указанное количество зомби нужной разновидности в каждую зону, где на карте изображён канализационный люк, на каждом из фрагментов поля, где находится хотя бы один выживший. Зомби никогда не появляются из люков на фрагментах поля, где нет выживших.

Если у вас не хватает фигурок зомби на все люки, задействуйте только одну дополнительную активацию — даже если некоторые из люков находятся в разных зонах. В этом случае люки, где появляются зомби, выбирает первый игрок.



КАРТЫ КОЕК

Все-таки не зря нас так напрягают больницы. Например, там в койках попадаются мертвецы. Что это у нас тут? То ли труп, то ли ползун решил прикончить. Шутники, блин...

Поместите ползуна в каждую синюю койку.



Карты коек бывают двух видов: синие и зелёные. Койки могут попасться вам в больнице и в большинстве вскрытых палаток.

Когда вы раскрываете карту койки, зомби не добавляются в зоны появления. Вместо этого поместите по одному ползуну в каждую койку указанного цвета на фрагментах, где находится хотя бы один выживший. Зомби никогда не появляются в койках на фрагментах поля, где нет выживших.

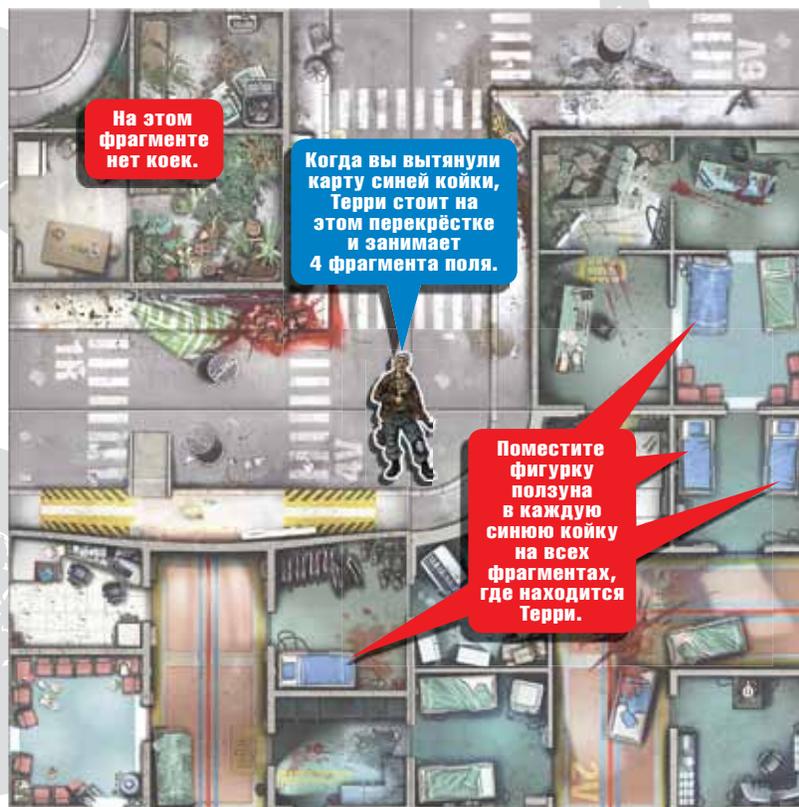
Если у вас не хватает фигурок ползунунов на все койки, задействуйте только одну дополнительную активацию — даже если некоторые из коек находятся в разных зонах. В этом случае койки, где появляются ползуны, выбирает первый игрок.

ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ ФИГУРКИ

В коробке «Зомбицид. Улица Морг» хватит зомби, чтобы заполнить целый город. Однако игроки всё-таки могут столкнуться с нехваткой фигурок определённой разновидности — например, при появлении ползунунов или наполнении здания. В этом случае необходимо поставить всех оставшихся в запасе зомби (если таковые есть) на поле. После этого все зомби соответствующей разновидности немедленно получают дополнительную активацию.

При определённых (плохих) обстоятельствах могут произойти несколько активаций подряд. Поэтому всегда внимательно следите за количеством зомби в игре, чтобы не нарваться на орду неожиданно шустрых мертвецов!

ПОМНИТЕ: при разделении зомби не получают дополнительную активацию (см. страницу 20).



#8 СРАЖЕНИЯ



Когда выживший совершает боевое действие, бросьте столько кубиков, сколько указано на карте используемого оружия.



Если у выжившего в каждой руке одинаковое оружие с символом «Для обеих рук», ему разрешено за 1 боевое действие использовать сразу оба оружия. Помните, что всё оружие должно быть нацелено в одну зону.



ПРИМЕР 1: в руках у Паркер два «M10». На карте «M10» изображён символ «Для обеих рук», так что за 1 боевое действие Паркер способна выстрелить из обоих стволов. Это позволяет ей бросить 10 кубиков за раз, ведь указанное на карте «M10» число кубиков равно 5!



ПРИМЕР 2: у Луизы 2 ножа. Так как это одинаковые предметы с символом «Для обеих рук», она способна атаковать сразу обоими. По идее, она должна бросить 2 кубика (по 1 за каждый нож). Но каждый нож получает +1 кубик, если в руке с другим оружием ближнего боя. Здесь этот эффект действует в обе стороны, так что за каждый нож можно бросать 2 кубика — итого 4!



Результат броска каждого кубика, который равен значению точности на карте оружия или превосходит его, считается за попадание в цель. При попадании надо указать цель (зомби или выжившего-соперника). Нельзя отказаться убивать!



Количество нанесённых одной цели ранений при попадании соответствует значению урона на карте оружия.



- Ветхие ходоки и ветхие бегуны умирают после 1 ранения (или больше).
- Чтобы завалить ветхого толстяка, необходимо оружие, которое наносит 2 и более ранений. Неважно, сколько попаданий вы сделаете из оружия, которое наносит 1 ранение. Толстяк всё это выдержит и даже не поморщится.
- Атомное отродье можно уничтожить лишь коктейлем Молотова или оружием с аналогичным эффектом.

ПРИМЕР: Джо разрядил 2 «M10» в 3 ветхих ходоков, которые охраняли ветхого толстяка, и добился 5 попаданий. Первые 3 с лёгкостью вынесли ходоков. Увы, 2 оставшихся выстрела попали в толстяка без каких-либо последствий, так как «M10» наносит лишь 1 ранение.

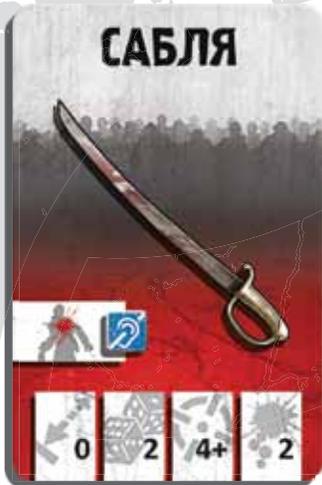
На помощь спешит Мэдди с саблей. Она попадает лишь 1 раз, но сабля наносит 2 ранения, а этого вполне достаточно, чтобы порубить толстяка в капусту!

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

В особых случаях вы можете попасть в другого выжившего — например, если ваш соратник застрял в рукопашной без надежды выбраться или в режиме состязания (см. стр. 39). В этом случае количество ранений будет равно параметру «Урон» у использованного оружия. Выживший теряет столько же карт вещей (если они у него есть). Защитные предметы (например, хоккейная маска или пуленепробиваемый жилет) могут предотвратить урон, нанесённый другим выжившим.

БЛИЖНИЙ БОЙ

С началом эпидемии в мозгу снова вошло всякое старьё — топоры, колюшки и даже мечи. Будь у нас римские легионеры, от мертвяков бы мокро-го места не осталось.

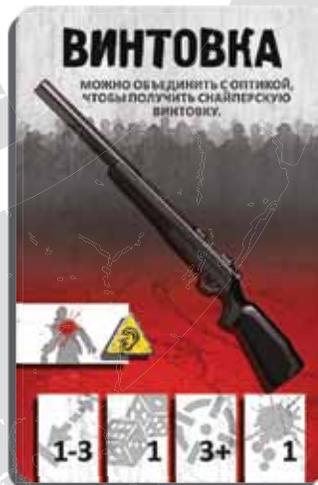


В паспортах выживших и на различных картах ближний бой, а также предназначенное для него оружие обозначаются термином «близко». Персонаж с оружием ближнего боя (дальностью — «0») может атаковать зомби в своей зоне. Выпавший на кубиках результат, который равен значению точности на карте оружия или превосходит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

ПРИМЕР: Кэти бьёт саблей ветхого ходока, ветхого бегуна и ветхого толстяка. На кубиках у неё выпадает 2 и 4, что означает 2 попадания. Она решает зарубить толстяка и отрезать голову бегуну. Ходока, наименее опасного противника, Кэти оставляет на следующее действие. Хотя Беар находится в той же зоне, атаки Кэти ему вреда не причиняют.

ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ

Поначалу мы всё тряслись, что когда-нибудь кончатся патроны Спокуха! Куда ни сунься — допрыгнётся валяются почти везде. Главное — захватить пушки всех калибров.



В паспортах выживших и на различных картах дистанционный бой, а также предназначенное для него оружие обозначаются термином «на дистанции». Персонаж с оружием дистанционного боя (с дальностью от «1» и выше) может стрелять по целям в зоне, которую видит (см. «Прямая видимость» на стр. 7). Расстояние до этой зоны не должно превосходить значение дальности на карте оружия.

ПОМНИТЕ: внутри здания прямая видимость ограничена зонами, которые объединены проходами, и не может превышать 1 зоны. Коридоры — исключение из этого правила, так как они считаются зонами улицы (см. страницу 29).

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



Первое значение показывает минимальное расстояние. Если зона находится ближе, стрелять по ней нельзя. В большинстве случаев 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: дальность винтовки — 1–3. Это значит, что стреляет она на 3 зоны, но по своей зоне владелец винтовки стрелять не может. Дальность «MP5» — 0–1. Это значит, что выживший может стрелять по целям в своей или соседней зонах.

Когда выбираете зону для стрельбы, не принимайте в расчёт тех, кто находится на линии огня между вами и целью. Выстрел не повредит ни другим выжившим, ни зомби, находящимся в зонах, через которые пролетят пули. Выживший может даже стрелять по другим зонам, когда в его собственной зоне бродят зомби!

При использовании оружия дистанционного боя (даже на расстоянии «0») стрелок не выбирает цели, в которые попадает за счёт успешных бросков кубиков. Попадания распределяются между персонажами в выбранной для стрельбы зоне по следующему приоритету целей:

- 1 — выжившие (кроме стрелка)
- 2 — ветхие ходоки
- 3 — ветхие толстяки и атомные отродья (выбирает стрелок)
- 4 — ветхие бегуны
- 5 — ползуны

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.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	ВИД	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНЕНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА ЗА УБИЙСТВО
1	ВЫЖИВШИЙ (КРОМЕ СТРЕЛКА)	—	—	—
2	ВЕТХИЙ ХОДОК	1	1	1
3	ВЕТХИЙ ТОЛСТЯК¹	1	2	1
	АТОМНОЕ ОТРОДЬЕ²	1	МНОГО	5
4	ВЕТХИЙ БЕГУН³	2	1	1
5	ПОЛЗУН	1	1	1

Когда у нескольких целей одинаковый приоритет, игроки сами выбирают, кого уничтожать первым.

- 1 Каждый ветхий толстяк появляется в компании двух ветхих ходоков.
- 2 Атомное отродье: фиг пробьёшь. Захват.
- 3 Ветхие бегуны в каждую фазу зомби могут совершить два действия.

ПРИМЕР: в зоне Терри находятся Джо (другой выживший), 4 ветхих ходока, 1 ветхий толстяк и 2 ветхих бегуна. Терри осознаёт, что станет ужином для зомби, но хочет продать свою жизнь подороже! Он бросает 10 кубиков — 5 за каждый «М10». Он получает результаты: . «М10» попадает в цель при результатах «5» или «6». Значит, Терри попадает 5 раз: 2 в Джо, что убивает его (с такими-то друзьями...), оставшиеся — в ветхих ходоков.

Перезарядившись, Терри снова стреляет и получает результаты:  — ещё 3 попадания. Последний ветхий ходок убит, но остальные выстрелы не причиняют никакого вреда толстяку, который загораживает 2 ветхих бегунов. Чтобы уничтожить бегунов, нужно атаковать оружием ближнего боя, которое позволяет игроку распределять попадания.

Для опытных игроков, знакомых с предыдущими сезонами «Зомбицида», на странице 61 приведена расширенная таблица приоритета целей (с берсерками и токсичными зомби).

ПЕРЕЗАРЯДКА

Большинство видов оружия можно использовать постоянно. Однако некоторые (вроде двустволки, М10 и обреза) требуется перезаряжать между выстрелами, если хотите выстрелить несколько раз за ход. На перезарядку тратится 1 действие. В конечной фазе хода такое оружие перезаряжается без траты действий — в начале следующего хода оно в полной боеготовности.

- Если из такого оружия выстрелить, а затем передать его другому выжившему без перезарядки, получатель должен будет сам его перезарядить для выстрела.
- Если в обеих руках у выжившего одинаковое оружие, которое требует перезарядки, это можно сделать, потратив лишь 1 действие.
- Можно выстрелить из одного требующего перезарядки оружия для обеих рук в одну зону, а затем (потратив ещё действие) из второго в другую.

ПРИМЕР: в начале хода у Трэвиса есть два обреза. Первым действием он лупит из двух стволов, затем перезаряжает сразу оба, а третьим действием опять стреляет. На этом обрезы себя исчерпали. В конечной фазе оба обреза перезаряжаются автоматически.

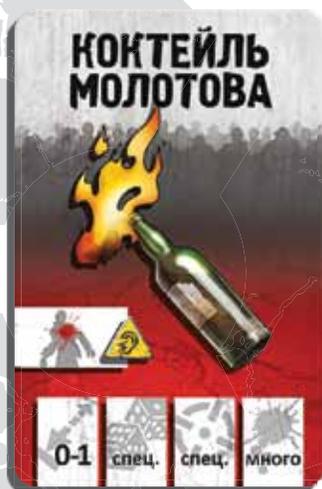
УЛУЧШЕННОЕ ОРУЖИЕ: КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА И СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА

Некоторые карты вещей можно комбинировать для создания более мощного оружия. Делать это можно в любой момент — даже если вы ранены. Возьмите 2 нужные карты (они должны быть в инвентаре выжившего) и совместите их. Возьмите новую карту соответствующего оружия, а составные части сбросьте. При сборке снайперской винтовки достаточно положить друг на друга карты «оптика» и «винтовка». Снова разъединить их нельзя, пока вы не сбросите снайперскую винтовку. Действия на это не тратятся, а новое оружие занимает всего одну ячейку в инвентаре.

После сборки улучшенного оружия выживший может сразу же и без затраты действия упорядочить инвентарь.

КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА

Сбросьте бутылку и канистру бензина и выдайте выжившему карту «Коктейль Молотова». Для использования коктейля не требуется ни бросать кубики, ни учитывать значения точности и урона. Нужно лишь произвести боевое действие на дистанции. Коктейль уничтожает всё в зоне, куда его швырнули, — в том числе отродье и выживших. Применив коктейль Молотова, сбросьте его карту — ячейка в инвентаре окажется пустой. Карту не надо класть к другим сброшенным вещам: отложите её в сторону.



СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА

Чтобы её получить, совместите винтовку и оптику. Теперь вы можете выбирать цели при стрельбе из винтовки. Если вы сбрасываете снайперскую винтовку, положите винтовку и оптику в колоду сброшенных вещей.



#9 ОСОБЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ

БОЛЬНИЦА



Больница у нас в списке самых опасных мест. В первые дни эпидемии сюда пачками завозили раненых, мёртвых и заражённых. В итоге за какую-то пару часов больницы превратились в скотобойни, а потом и в рассадники зомби. Несколько месяцев мы и носа не совали в эти чумные бараки. Любое барахло мы могли найти и в других местах, а что не могли — то на физпаго. Но со временем правила изменились. Даже мелкий хабар теперь стоит свеч, а тут ещё и жуткие болезни из каких-то тёмных веков поёрли. Просто прикиньте, кого могла укусить блоха, прежде чем цапнуть вас.

К больнице относятся фрагменты поля 1V, 2V, 3V, 4V, 5V и 6V.



КОРИДОРЫ

На фрагментах поля больницы присутствуют коридоры. В коридорах действуют правила уличных зон. Это влияет на:

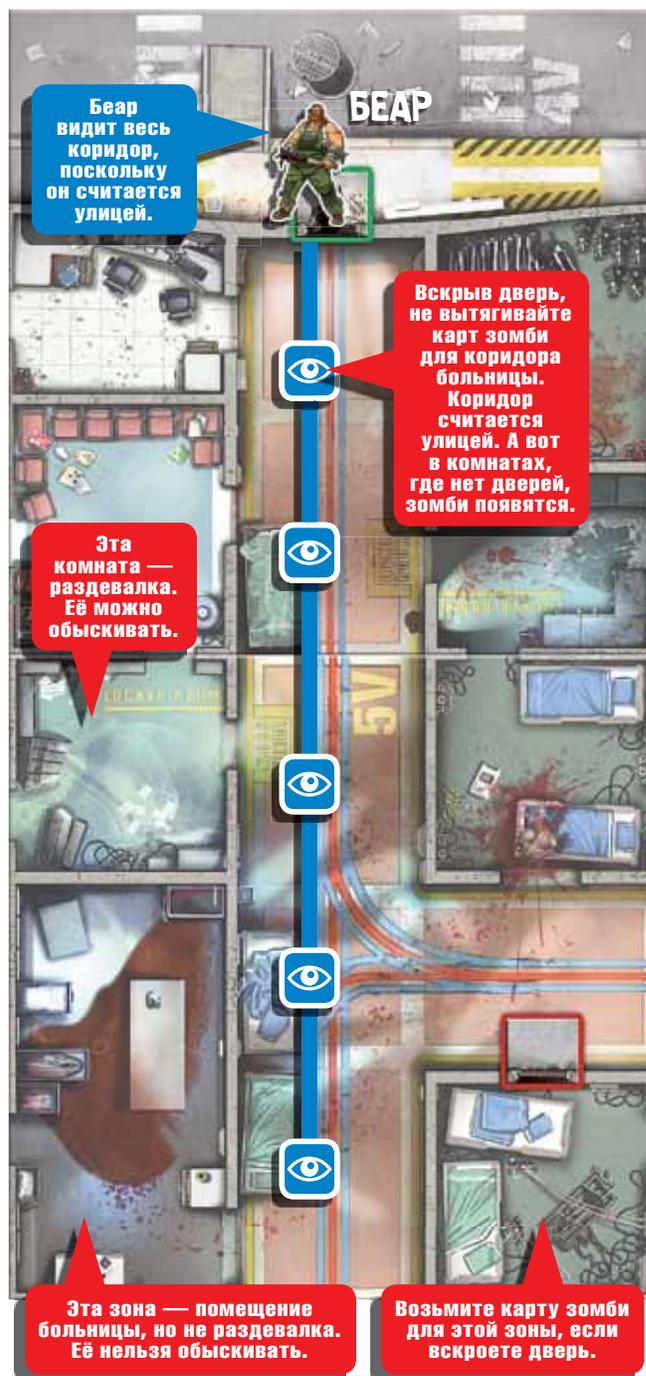
- 1 — **Прямую видимость:** в прямой видимости находятся зоны, через которые можно вести линию до тех пор, пока она не упрётся в стену или в край поля.
- 2 — **Обыск:** обыскивать коридоры больницы нельзя.
- 3 — **Появление зомби:** в коридорах зомби не появляются (если там, конечно, нет зоны появления).

БОЛЬНИЧНЫЕ ПАЛАТЫ

Палаты и прочие больничные помещения считаются зонами внутри зданий. Это влияет на:

- 1 — **Движение:** вы можете войти в комнату только через открытую дверь.
- 2 — **Обыск:** вы не можете обыскивать комнаты, за исключением раздевалок.
- 3 — **Появление зомби:** вскрыв дверь палаты, возьмите карту зомби и поместите в комнату зомби согласно тому, что указано на карте. То же самое происходит, если дверь комнаты уже открыта (или отсутствует) в момент вскрытия двери в больницу.

Не забывайте проверять койки (см. страницу 25)!



На машинах из предыдущих сезонов «Зомбицида» можно ездить по коридорам. Но попасть туда они могут только через двойные двери — такие встречались, например, в дополнении «Токсичный центр».

ЛАГЕРЬ И ПАЛАТКИ

В первые недели эпидемии военные разбили лагерь в городских парках и окрестностях. К сожалению, когда кругом шатаются зомби, безопасные укрытия долго не держатся. Выжившие из лагерей дрались как черти — и всё равно не устояли. Среди остатков порош можно разжиться хорошим оружием и патронами.

А ещё там стоят палатки — здоровенные граны груза ткани. Внутри валяются припасы и тихарятся зомби, которые только и ждут, когда вы отдернете полог. В общем, эдакие волшебные мешки с подарками. Кто ж такого не любит?

- Фрагменты поля, относящиеся к лагерю: 7V (в правилах по вертолёту он называется пустырьём), 8V и 9V.
- Все зоны лагеря считаются уличными зонами. В них можно класть карты палаток (обычно это указывается на карте миссии).



РАЗБИВШИЙСЯ ВЕРТОЛЁТ



ПАЛАТКИ



Если не указано иное, то войти в зону, которую хотя бы частично закрывает жетон разбившегося вертолёт, нельзя. Также нельзя пройти её насквозь. Такая зона перекрывает прямую видимость. Не берите карт зомби для зон, в которые нельзя попасть из-за разбившегося вертолёт. Если вы играли в «Токсичный центр», то наверняка заметили, что правила для разбившихся вертолётов такие же, как для завалов. Игровые эффекты, действующие на завал, влияют и на разбившийся вертолёт.

- Во время подготовки к игре случайным образом распределите карты палаток по зонам, в которых могут находиться палатки. Кладите карты лицевой стороной вниз. Сверьтесь с картой: в миссии могут быть другие инструкции.
- Когда выживший в первый раз входит в палатку, карта открывается. Переверните её и возьмите карту зомби (не забудьте проверить койки!). Если в палатку входит зомби, карта не открывается.
- Палатки нельзя обыскивать (не считая административного шатра и лазарета).
- Между палатками и другими зонами нет прямой видимости. Сквозь палатку тоже нельзя смотреть.
- Если у вас есть другие комплекты «Зомбицида», сквозь палатку нельзя проехать на машине.



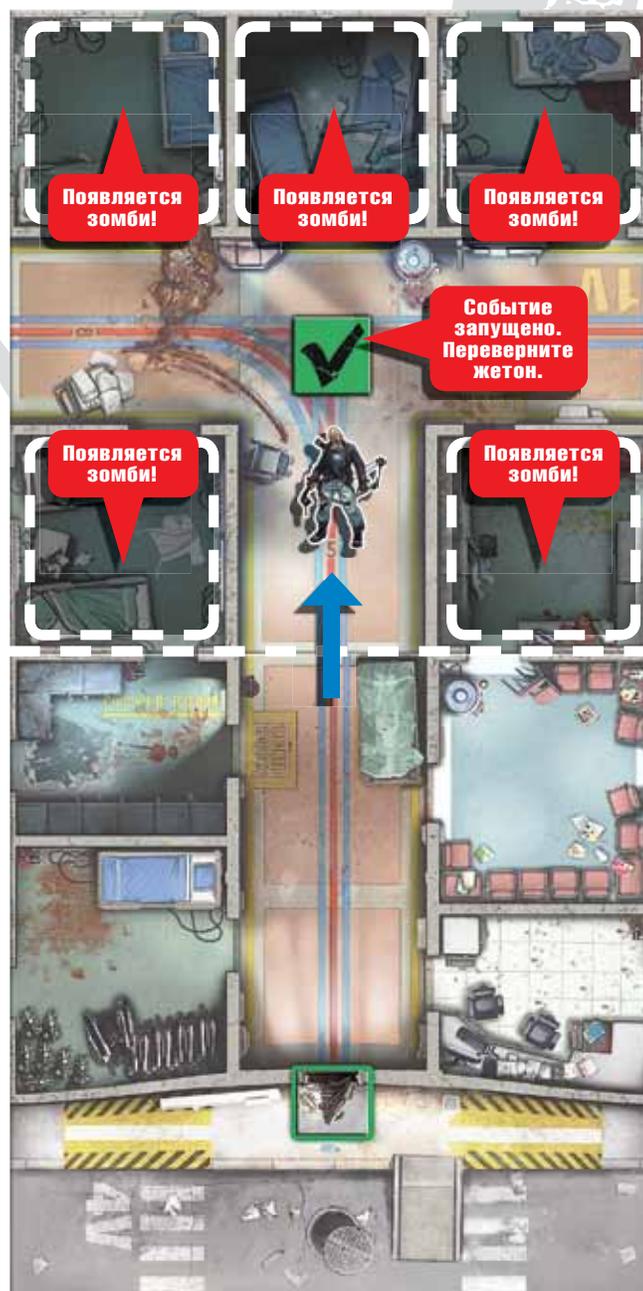
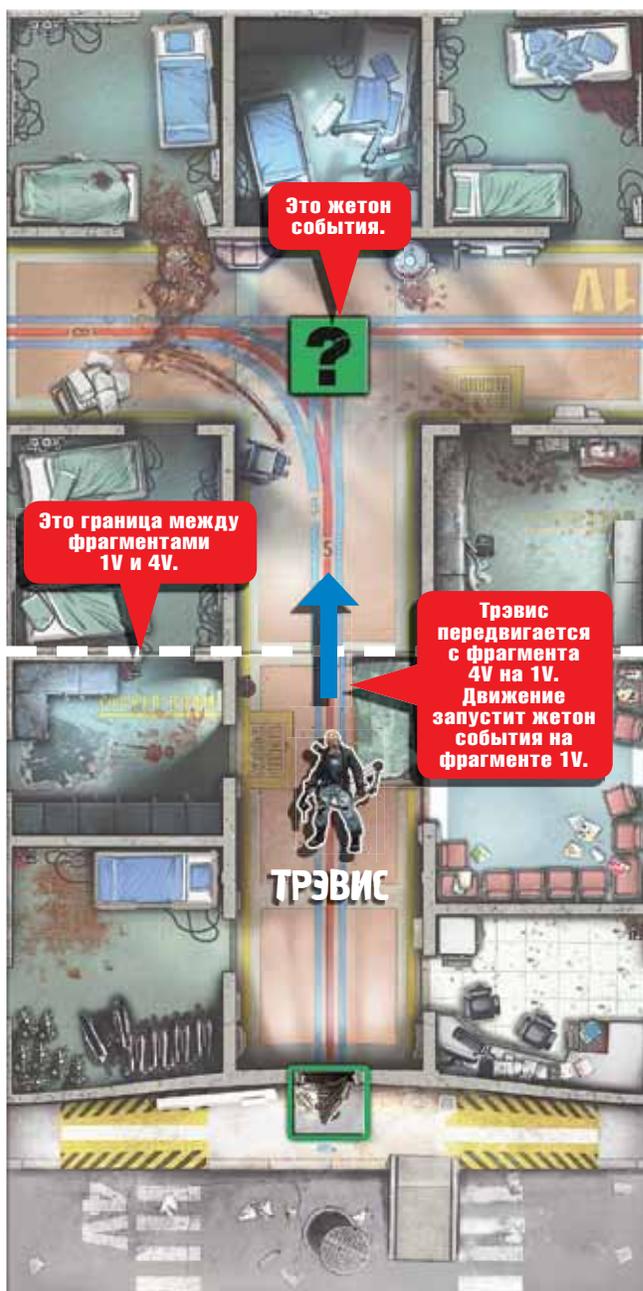
ЖЕТОНЫ СОБЫТИЙ

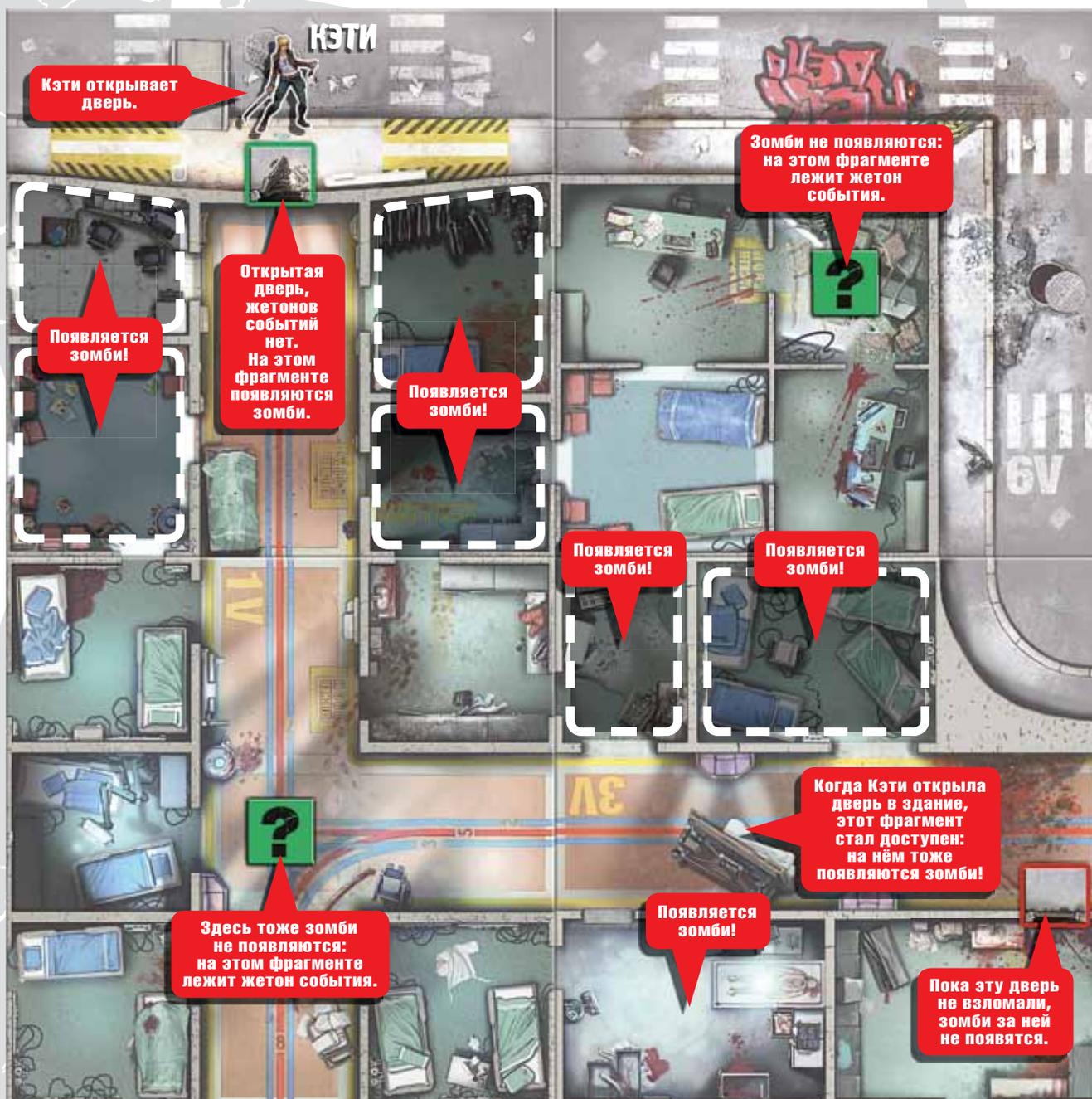
Как можно догадаться по названию, жетоны событий запускают особые правила, когда выполняются определённые условия. Если в миссии не сказано иное, применяются правила, описанные ниже.

На фрагменте поля, где находится жетон события, зомби появляются только один раз: когда выживший, совершив действие, впервые оказывается в зоне здания или коридора этого фрагмента. Переверните жетон события, чтобы отметить, что он уже использован. Не вытягивайте карт зомби для зон внутри здания при открытии двери, ведущей на этот фрагмент, — зомби появляются только тогда, когда выживший входит в одно из зданий или коридоров этого фрагмента.



Игровые эффекты, вызванные жетоном события, могут прервать активацию (или командное действие). Продолжайте активацию только после того, как сработают такие эффекты.





Кэти открывает дверь.

Появляется зомби!

Открытая дверь, жетонов событий нет. На этом фрагменте появляются зомби.

Появляется зомби!

Зомби не появляются: на этом фрагменте лежит жетон события.

Появляется зомби!

Появляется зомби!

Когда Кэти открыла дверь в здание, этот фрагмент стал доступен: на нём тоже появляются зомби!

Здесь тоже зомби не появляются: на этом фрагменте лежит жетон события.

Появляется зомби!

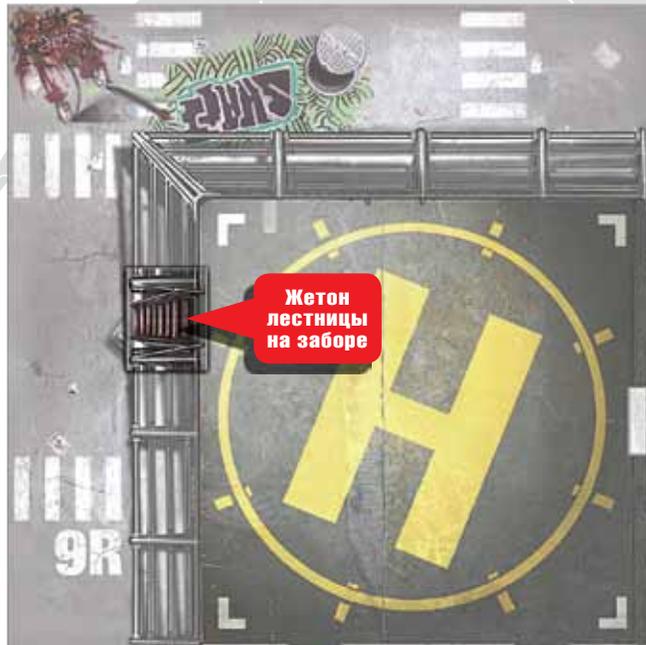
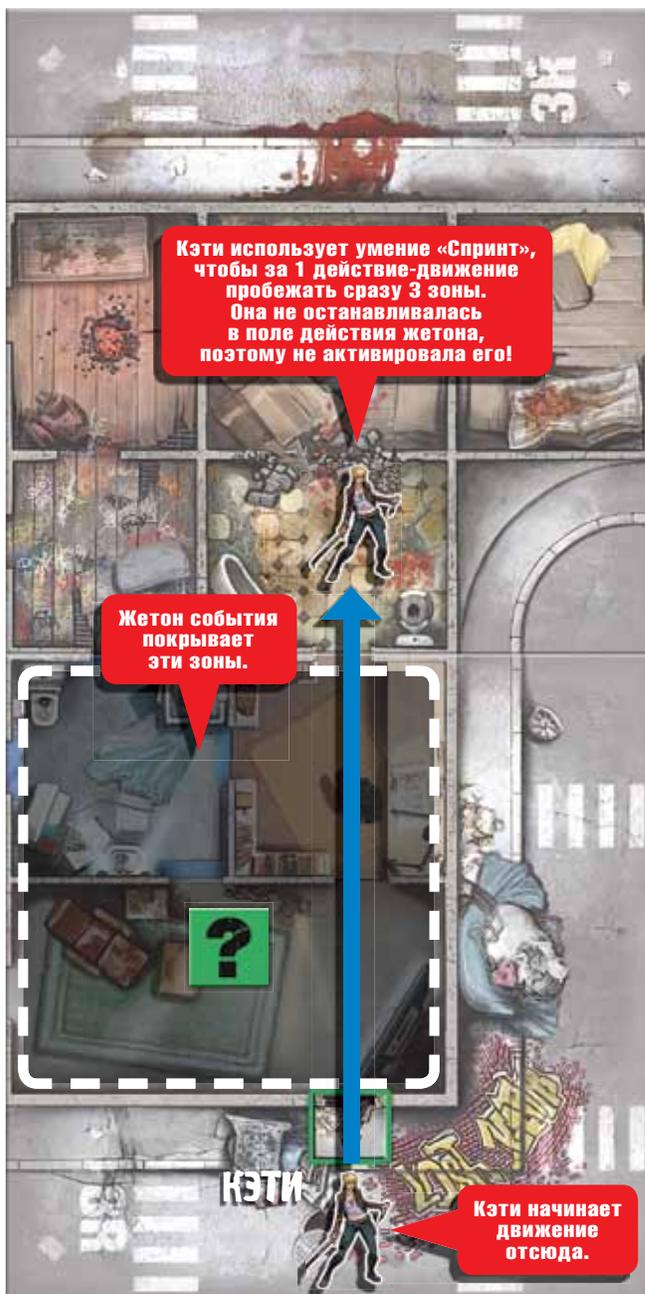
Пока эту дверь не взломали, зомби за ней не появятся.

ПРИМЕР: на фрагменте, где лежит жетон события, в койке появился ползун. Мэдди использует умение «Жажда крови: близко» (см. страницу 42), чтобы добраться до ползуна. Умение даёт ей дополнительное движение, но она останавливается в зоне ползуна и поэтому активирует жетон события. На фрагменте начинают появляться зомби! В зоне, где стоят Мэдди и ползун, появляются два ветхих ходака.

Следующая карта зомби — это дополнительная активация для ветхих ходоков. Оба ходака ранят выжившую. Мэдди погибает, не успев продолжить свой ход и вступить в ближний бой. Вот подстава!

Жетоны событий — великолепный инструмент для создания миссий. Например, вы можете ограничить их поле действия всего одной зоной или связать с дверью. При взломе одной двери может открыться другая, а могут нагрянуть незваные гости. Главное — чтобы всем было весело (особенно мертвякам)!

ВЕРТОЛЁТНАЯ ПЛОЩАДКА И ЛЕСТНИЦЫ



Вертолётная площадка с забором пригодится в любой миссии. С неё можно обстреливать широкие улицы, а можно разместить там жетон цели.

- Вертолётная площадка окружена забором. Забор не мешает прямой видимости и атакам на дистанции, но через него нельзя двигаться (или ехать на машине). Помните, что атомное отродье может схватить выжившего даже через забор!
- Проходы в заборе можно создавать с помощью жетонов лестниц. В собственных миссиях вы можете использовать лестницы как вам угодно — и как проходы между уровнями, и как ответ на вопрос «Откуда в центре здания взялась зона появления зомби?».

Если вы знакомы с игрой «Зомбицид. Штурм тюрьмы», то могли заметить, что забор вокруг вертолётной площадки — это не забор с колючей проволокой. Отродья не могут пересекать и разрушать его.



#10 КОМАНДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда так долго вместе выживаешь, в команде возникает особая связь — раньше такое попадалось только у военных. Иногда кому-то достаточно решить, что он тут главный, и проорать старший добрый приказ. Эпично себе командная тактика.

Иногда бывает тайный язык с очень странными знаками. Жаргон банды, если угодно.

Ну и, наконец, некоторые полагаются чисто на инстинкты — точно знают, когда и где действовать. У меня всех трёх способов помаленьку. Сильно зависит от ребят, с которыми я играю. В мирное время я бы сказал, что это дружба. Как ни назови, это наше самое мощное оружие.

Если у вас достаточно опыта игры, вы можете использовать командные действия — так будет интереснее. Во время подготовки (стр. 6) на шаге 6 каждая команда может выбрать 1 или 2 карты командных действий (таких карт у команд должно быть поровну). Они будут храниться у вас всю игру. Остальные карты командных действий верните в коробку.

Во время своей активации выживший может без затрат обычных действий использовать карту командного действия, которую выбрала его команда. **В каждую фазу игроков одна команда может использовать только одну карту командного действия.**

Правила следующие:

- Выберите выжившего, который объявит командное действие, и по крайней мере одного его соратника из той же команды.
- Выбирать можно только тех выживших, которые способны выполнить выбранное командное действие (например, если выбрано действие «Набегаем!», у них в руках должно быть оружие ближнего боя).
- Выберите зону. В ней командное действие будет либо начинаться, либо заканчиваться.
- Каждый выбранный персонаж должен совершить заявленное командное действие. Порядок определите сами. Каждый выживший должен полностью завершить действие, прежде чем следующий персонаж сможет совершить своё. После окончания командного действия выживший, который его объявил, продолжает свой ход.

Командное действие — это не активация. Когда вы его объявляете, совершайте только указанные действия. Во время командного действия можно использовать умения, кроме тех, которые работают во время активации выжившего (например, «+1 доп. движение» или «Спасатель»).

В игре «Зомбицид. Улица Морг» есть три командных действия: «Набегаем!», «Вперёд!» и «Пли!». Если в процессе действия одно из условий совершения действия перестаёт выполняться, командное действие всё равно не отменяется.

ПРИМЕР: Битар и Мэдди совершают командное действие «Набегаем!». Они оба без затрат обычных действий передвигаются в выбранную зону, а затем могут совершить дополнительное действие ближнего боя, нападая на зомби (или соперников). Сначала их фигурки передвигаются в выбранную зону, где стоит один ветхий ходок. Игрок решает первой отправить в бой Мэдди, и та убивает ветхого ходока. Битар уже не может воспользоваться дополнительным действием ближнего боя (нападать не на кого), но это не отменяет его движения.

НАБЕГАЕМ!

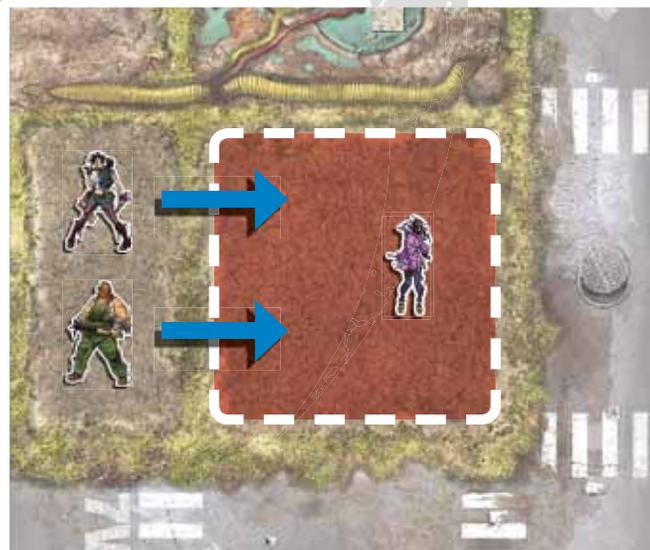
Карту командного действия «Набегаем!» можно использовать двумя способами:

- Выберите зону, до которой каждый выбранный член команды может добраться за одно движение. В ней должен находиться по крайней мере один зомби (или соперник). Кто-то из выбранных членов команды уже может находиться в этой зоне. Все прочие выбранные члены команды движутся в эту зону без затрат обычных действий. После движения каждый выбранный член команды совершает дополнительное действие ближнего боя.

ИЛИ

- Выберите зону, в которой стоят все выбранные члены команды. Каждый из них при желании может, не тратя действий, совершить движение, чтобы добраться до зон, где стоит по крайней мере по одному зомби или сопернику. Выжившие могут передвигаться хоть в одну, хоть в разные зоны. Затем каждый выбранный член команды совершает дополнительное действие ближнего боя.

Выживший не может воспользоваться командным действием «Набегаем!», если он стоит в зоне с зомби и не может выбраться из этой зоны за одно движение.



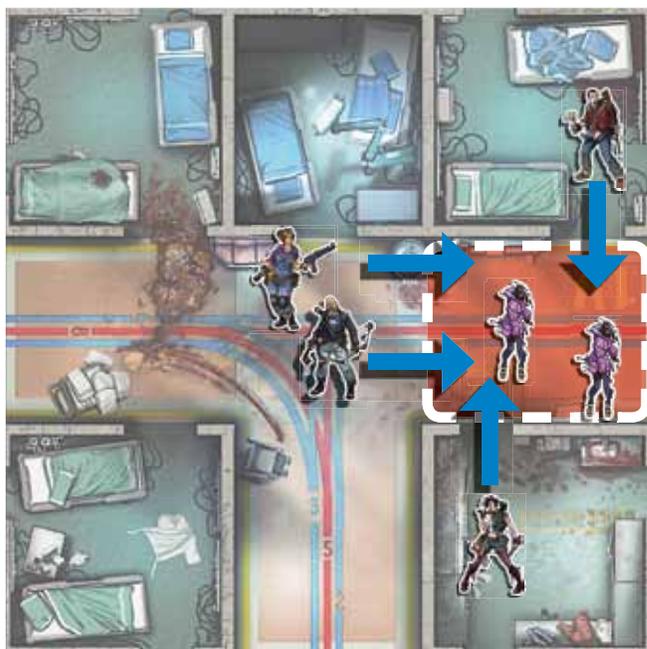
Битар орёт: «Набегаем!» и указывает на соседнюю зону. Его подруга Мэдди с радостью бросается за ним в заваруху. Они оба дополнительно передвигаются в выбранную зону, а потом каждый из них дополнительно вступает в ближний бой.



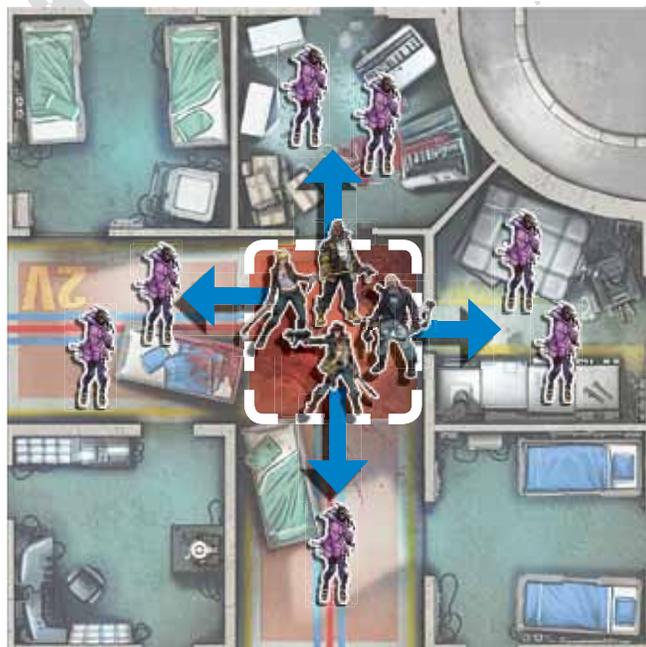
Дэн, Кэти и Терри окружены ветхими ходоками. Но у ребят всё схвачено: Терри объявляет командное действие «Набегаем!» в их собственной зоне. Дополнительное движение они не получают, потому что уже стоят в выбранной зоне. Каждый из них дополнительно совершает атаку оружием ближнего боя. Прорвёмся!



В конце своего хода Джо попадает в переплёт — кругом ветхие ходоки, а действий у него не осталось. Он решает созвать своих соратников, объявив действие «Набегаем!» в собственной зоне. Лори, Луиза и Терри экипированы оружием ближнего боя, поэтому они дополнительно совершают движение и спешат к Джо. Затем все по очереди, в том числе и сам Джо, дополнительно вступают в ближний бой!



Набегаем! Мэдди призывает своих соратников: Джо, Луизу и Трэвиса — избавиться от появившихся зомби. Они все дополнительно передвигаются в зону, где стоят ветхие ходоки. Затем каждый выживший дополнительно атакует зомби оружием ближнего боя.



Поле надо срочно зачистить, иначе зомби могут очухаться! Паркер объявляет действие «Набегаем!» в своей собственной зоне, чтобы её соратники ринулись в бой. Каждый выживший дополнительно совершает движение, а затем дополнительно вступает в ближний бой. Повальный зомбицид!

ВПЕРЁД!

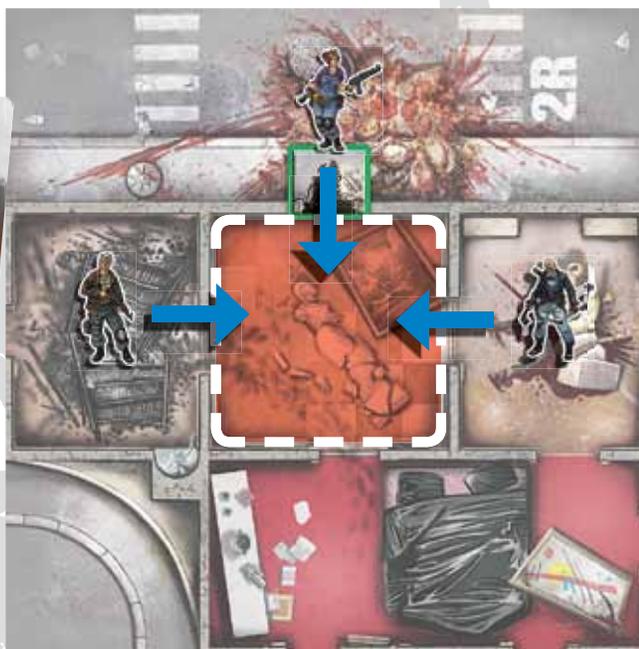
Карту командного действия «Вперёд!» можно использовать двумя способами:

- Выберите зону, до которой все выбранные члены команды могут добраться за одно движение. Все они дополнительно передвигаются в выбранную зону.

ИЛИ

- Выберите зону, в которой стоят все выбранные члены команды. Все они совершают дополнительное движение, чтобы из неё выйти.

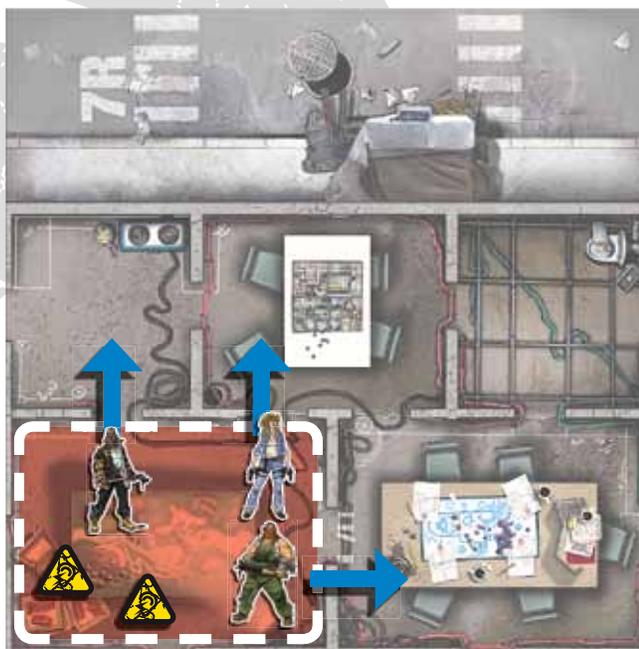
Выживший не может воспользоваться командным действием «Вперёд!», если он стоит в зоне с зомби и не может выбраться из этой зоны за одно движение.



Луиза кричит: «Вперёд!» Терри и Трэвису, стоящим в других зонах. Все трое совершают дополнительное движение и добираются до выбранной зоны. Команда в сборе!



С вертолётной площадки срочно надо вызывать подкрепление! Кэти выполняет командное действие «Вперёд!» вместе с Трэвисом. Они получают дополнительное движение, чтобы добраться до выбранной зоны. Джеймса они тоже могли бы позвать с собой, но ему и на площадке неплохо... до поры до времени!



Дэн ходит последним и понимает, что его команда слишком много шумит — к ним могут сбежаться зомби со всех окрестностей. Дэн объявляет командное действие «Вперёд!» в собственной зоне. Все выжившие, получив по дополнительному движению, разбегаются по соседним зонам.



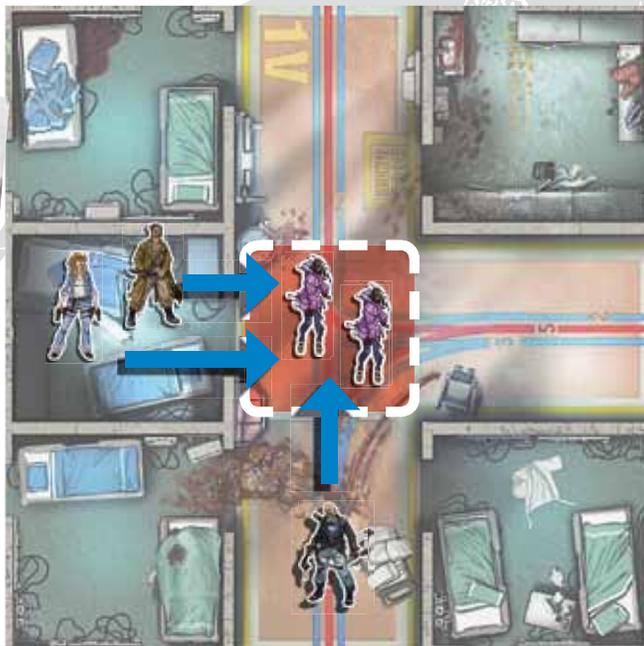
ПЛИ!

Командное действие «Пли!» можно использовать двумя способами:

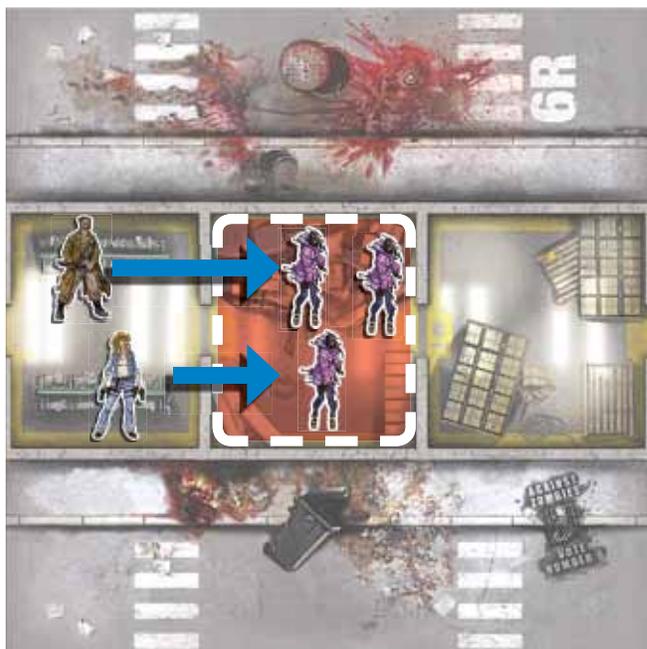
- Выберите зону, в которую все выбранные члены команды могут прицелься из дистанционного оружия. Все они совершают дополнительное действие дистанционного боя, нацеленное на выбранную зону.

ИЛИ

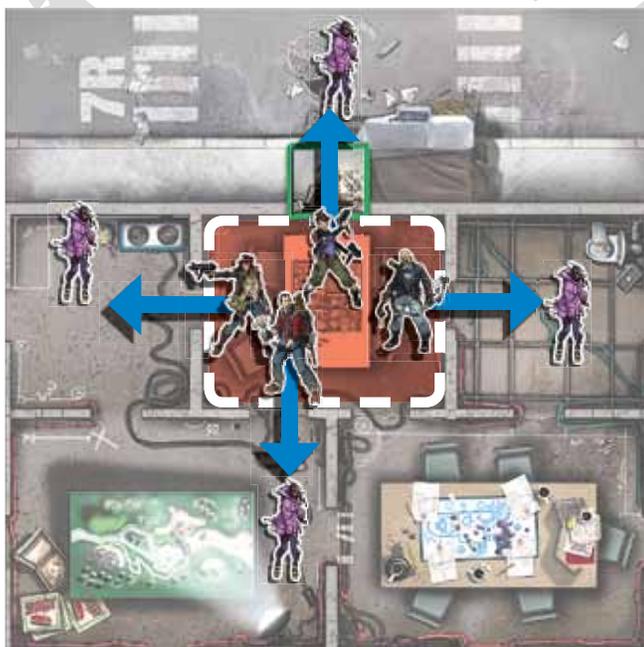
- Выберите зону, в которой стоят все выбранные члены команды. Все они совершают дополнительное действие дистанционного боя, нацеленное на любые зоны в пределах дальности их оружия.



Джеймс, Джейн и Трэвис устроили хитрую ловушку. Джеймс объявляет командное действие «Пли!» и стреляет в зону, где стоят ветхие ходоки. Джейн и Трэвис присоединяются к нему. Каждый из них совершает дополнительную атаку на дистанции, прицелившись в выбранную зону.



Джеймс и Джейн собираются пробиться через толпу ветхих зомби. Джейн объявляет командное действие «Пли!». Оба выживших совершают дополнительную атаку на дистанции, нацеленную на выбранную зону. На мертвцов обрушивается шквальный огонь.



Отстреливаемся! Лори объявляет командное действие «Пли!» в собственной зоне. Все её соратники выбирают по зоне в пределах дальности своего оружия и совершают дополнительную дистанционную атаку. Окружили, говорите? А вот и нет!



#11 РЕЖИМ СОСТЯЗАНИЯ

Люди не меняются, даже когда кругом лютуют зомби. Ресурсов — кой наплакал. Иногда мы не больно-то горим желанием действовать заодно. Тут-то и начинается конкуренция.

Режим состязания вводится только по желанию игроков. Выжившие грызутся не на шутку — вряд ли обойдётся без жертв! Всё просто: команды, которые вы собрали во время подготовки (см. страницу 6), становятся соперниками. В конце игры для каждой команды сложите очки опыта, заработанные всеми выжившими этой команды, включая погибших. Побеждает команда, суммарно набравшая больше очков опыта.

До тех пор — полная свобода. Можно торговать с другими игроками, создавать временные союзы и затем предавать своих союзников, можно даже рубить и расстреливать соперников.

ПОМНИТЕ: за убийство другого выжившего очки опыта не начисляются.

Режим состязания можно вводить только в миссиях, которые на него рассчитаны (см. страницы 59 и 60).

- Если игрокам надо договориться, каким образом применить тот или иной игровой эффект, решение теперь принимает первый игрок. Например, именно он определяет, кого ранят зомби, если в зоне есть выжившие из разных команд, или как зомби разделяются во время своей фазы.
- Исключение из предыдущего правила — приоритет целей. Среди целей с одинаковым приоритетом жертву выбирает атакующий игрок.
- Соперники не мешают передвижению.



В начале игры команды выживших вдобавок к обычным вещам (см. «Подготовка», стр. 6) получают поровну пуленепробиваемых жилетов. Если не хватает карт, чтобы распределить жилеты поровну между командами, верните лишние карты в коробку.

Пуленепробиваемый жилет даёт временную защиту от атак других выживших (НЕ от нападения зомби). Для этого его не обязательно экипировать в руку.

- Когда выживший впервые получает ранение, нанесённое другим выжившим, переверните пуленепробиваемый жилет получившего ранение выжившего. Ранение игнорируется. Не сбрасывайте карты снаряжения.
- После второго ранения, нанесённого другим выжившим, вы теряете карту жилета. Отложите её в сторону (но не в колоду сброса). Ранение снова игнорируется.
- Все последующие ранения рассматриваются в обычном порядке.
- У выжившего в инвентаре может быть несколько пуленепробиваемых жилетов.

ПОМНИТЕ: когда вас атакует другой выживший, количество ранений равно параметру «Урон» его оружия.



ПРИМЕР: на Терри надет пуленепробиваемый жилет. Джейн стреляет в него из пистолета (урон 1). Терри получает 1 ранение. Он переворачивает карту жилета, а ранение игнорируется. Затем Мэдди бьёт Терри пожарным топором (урон 2). Терри получает 2 ранения. Первое ранение игнорируется, но Терри сбрасывает карту жилета. Второе ранение наносится по обычным правилам. Терри теряет карту снаряжения (если она есть) и получает карту ранения.

СЕ ЛЯ ВИ!

В режиме состязания «Зомбицид» превращается в совершенно другую игру. Лучше испытайте этот режим самостоятельно, прежде чем знакомить с «Зомбицидом» новых игроков.

Не считая появившихся пуленепробиваемых жилетов, мы специально решили не изменять для режима состязания ключевые параметры игры. Декорации те же. Шуметь — смерти подобно. Для зомби все выжившие на вкус одинаковы. В этом вся суть «Зомбицида»!

#12 УМЕНИЯ

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

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

ПРИМЕЧАНИЕ: значком * отмечены умения, обновлённые с учётом нововведений игры «Зомбицид. Улица Морг».

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

+1 действие — у выжившего есть дополнительное действие, которое он может потратить как за благо рассудится.

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

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

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

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

+1 доп. действие с собакой — выживший может совершить 1 дополнительное действие. Его разрешено потратить только на команды собаке. См. дополнение Dog Companions («Собаки-спутники»).

+1 доп. командное действие — во время своей активации выживший может объявить дополнительное командное действие. При этом надо выбрать карту командного действия, которая в этом ходу ещё не была разыграна. Это умение можно использовать даже в том случае, если во время фазы игроков ваша команда уже объявляла командное действие. За одну фазу игроков можно несколько раз использовать одно и то же командное действие, если во время подготовки команда взяла несколько одинаковых карт командных действий.

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

+1 зона за 1 движение* — за каждое движение по игровому полю выживший может переместиться на 1 зону дальше. Это умение дополняет другие эффекты, влияющие на движение. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

2 зоны за 1 движение* — когда выживший тратит 1 действие на движение, он может переместиться не только на 1 зону, но и на 2. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

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

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

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

Атака — выживший может использовать это умение без затрат действий, сколько угодно раз, во время каждой своей активации. Он передвигается на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби (или выживший из команды соперников). 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 погиб хотя бы один зомби (или выживший из команды соперников). После этого он может совершить дополнительное движение. Если при этом выживший покидает зону, где находятся зомби, он не должен тратить на это действий.

Блиц — каждый раз, когда выживший убивает последнего зомби в зоне, он получает 1 дополнительное движение. Если не использует его немедленно, оно сгорает.

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

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

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

Быстрая перезарядка — выживший без затрат действий перезаряжает оружие, которое требует перезарядки (двустволку, М10, обрез и т. д.).

Варвар — совершая действие ближнего боя, выживший может заменить число кубиков на своей карте (-ах) оружия, которым он атакует, на число действующих в своей зоне (включая других выживших и самого себя). 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 выполнять (например, собирать жетоны целей, необходимые для вскрытия определённых дверей). Кроме того, выживший получает одно дополнительное действие, которое можно потратить только на взлом двери.

Пожалуйста, помните, что умение «Взломщик» не распространяется на разрушение баррикад (см. дополнение «Злобные соседи» и «Токсичный центр»).

Гниющий* — если выживший в свой ход не атаковал, не водил машину или вертолёт (пассажиры не считаются) и не производил своими действиями шума, в конце его хода положите рядом с ним жетон «Гниющий». Пока этот жетон находится у него, его полностью игнорируют все зомби, в том числе павшие (Losses из дополнения Lost Zombivors), но не заражённые (дополнения «Злобные соседи», «Токсичный центр» или самостоятельная игра «Штурм тюрьмы»), и он не считается источником шума. Зомби не атакуют его и могут просто пройти мимо него. Выживший теряет свой жетон «Гниющий», если начинает атаковать или шуметь. Даже с жетоном «Гниющий» выживший по-прежнему должен дополнительно тратить действия, чтобы покинуть зону, где есть зомби.

Десантник — выживший способен с помощью верёвки выскочить из летящего вертолёт. Он может приземлиться на зону улицы (но не в коридор).

Доспех: [разновидность зомби]* — выживший игнорирует все ранения, нанесённые ему зомби указанной разновидности (это могут быть «ходоки», «бегуны», «зобаки», «обычные», «берсерки» и т. д.).

Жажда крови: близко* — потратьте 1 действие, чтобы переместиться на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби (или выживший из команды соперников). Затем выполните 1 доп. действие ближнего боя.

Жажда крови: бой* — потратьте 1 действие, чтобы переместиться на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби (или выживший из команды соперников). Затем выполните 1 доп. боевое действие.



Жажда крови: на дистанции — потратьте 1 действие, чтобы переместиться на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби (или выживший из команды соперников). Затем выполните 1 доп. боевое действие на дистанции.

Жнец: близко — используйте это умение, когда распределяете попадания в ходе боевого действия оружием ближнего боя. Одним из попаданий вы можете дополнительно убить второго такого же зомби в зоне поражения. Повторно использовать это умение в ходе одного и того же боевого действия нельзя.

Жнец: бой — используйте это умение, когда распределяете попадания в ходе боевого действия. Одним из попаданий вы можете дополнительно убить второго такого же зомби в зоне поражения. Повторно использовать это умение в ходе одного и того же боевого действия нельзя.

ПРИМЕР: Трэвис стреляет из дробовика в зону, где стоят 2 ветхих толстяка. На кубиках он получает 1 попадание, позволяющее убить ветхого толстяка. Благодаря умению «Жнец: бой», он может убить и второго (поскольку это та же разновидность зомби).

Жнец: на дистанции — используйте это умение, когда распределяете попадания в ходе боевого действия оружием дистанционного боя. Одним из попаданий вы можете дополнительно убить второго такого же зомби в зоне поражения. Повторно использовать это умение в ходе одного и того же боевого действия нельзя.

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

Помните, что обыск можно осуществить только 1 раз за ход одним выжившим.

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

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

Иммунитет к токсину — на выжившего не действует фонтан токсичной крови (см. дополнение «Токсичный центр»).

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

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

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

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

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

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

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

Мусорщик — выживший может обыскивать любые зоны, в том числе уличные зоны, коридоры, больничные помещения, вертолётные площадки, палатки и т. д.

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

Незаметный* — выживший не может быть целью других выживших при дистанционной атаке и не может быть атакован машиной (в обоих случаях это относится даже к выжившим из команды соперников). Игнорируйте его, когда стреляете по зоне или проезжаете через зону, в которой он стоит. Оружие, уничтожающее всё в выбранной зоне (такое как коктейль Молотова), убивает и его.

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

Обыск: +1 карта — возьмите дополнительную карту, когда выживший производит обыск.

Пилот вертолѐта — выживший умеет водить вертолѐт (стр. 18).

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

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

Провокатор — выживший может использовать это умение без затрат действий один раз за каждый свой ход. Выберите зону, которая находится в прямой видимости вашего выжившего. Все зомби в выбранной зоне немедленно получают дополнительную активацию: 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 дополнительных действий, чтобы переместиться из зоны, где есть зомби. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

Прыжок — этим умением можно воспользоваться 1 раз за каждую активацию. Выживший тратит 1 действие: он передвигается на 2 зоны в зону, которая находится в его прямой видимости. Умения, влияющие на движение (например, «+1 зона за 1 движение» или «Проныра»), игнорируются. При этом штрафы на движение (например, зомби в зоне, которую покидает выживший) остаются в силе. Игнорируйте всех действующих, баррикады и ямы в зоне, которую вы пересекаете (см. дополнение «Злобные соседи»). Любые другие препятствия в зоне, которую вы пересекаете, не дают использовать умение «Прыжок».

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

Распределитель* — шаг появления зомби в фазе зомби разгрывается по-другому. Возьмите столько карт зомби, сколько кубиков вы бросили на их появление (и ещё по одной за каждую действующую зону появления, в которой нет указателя появления). Распределите взятые карты по кубикам в любом удобном вам порядке, начиная с наименьшего выпавшего значения. В соответствии с каждой картой выставляйте на поле нужное количество зомби. В каждой действующей зоне появления, где нет жетона появления, обязательно должна появиться одна карта зомби. Если это умение есть у команды соперников (см. режим состязания, стр. 39), первый игрок выбирает, какая команда им воспользуется. Другие не могут им пользоваться до следующего хода игры.

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



Решительный — совершая дистанционную атаку на дистанции 0, выживший выбирает цели для атак и может убивать любые разновидности зомби (включая зомби-берсерков, см. «Штурм тюрьмы»). Но чтобы дистанционное оружие уничтожило цель, всё равно необходимо, чтобы оно наносило достаточно урона.

ПОМНИТЕ: атомное отродье нельзя убить умением «решительный», потому что минимального урона для него не существует.

Связь с зомби* — выживший делает дополнительный ход каждый раз, когда из колоды зомби раскрывается карта дополнительной активации. Он ходит перед зомби. Если одновременно несколько выживших получают бонус от этого умения, игроки должны сами выбрать порядок своих ходов. Если умение есть у нескольких выживших из разных команд (см. режим состязания, страница 39), оно рассматривается в порядке хода (с первого игрока и по часовой стрелке).

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

Спасатель* — выживший может использовать это умение без затрат действий один раз за каждый свой ход. Выберите зону, в которой есть хотя бы один зомби, на расстоянии 1 зоны от вашего выжившего. Все дружественные выжившие в выбранной зоне могут быть перемещены в зону вашего выжившего без штрафов. Это не считается движением. Выживший может отказаться от спасения и остаться в выбранной зоне, если того желает управляющий им игрок. Между зонами должен быть свободный проход: выжившие не могут передвигаться через баррикады (см. дополнения «Злобные соседи» и «Токсичный центр»), заборы, закрытые двери, ямы и стены.

Умение «Спасатель» не может использовать выживший, который находится в машине, вертолётё или на смотровой вышке (см. игру «Зомбицид. Штурм тюрьмы»). Также нельзя «спасти» выживших, находящихся в машине, вертолётё или на смотровой вышке.

Спринт — выживший может использовать это умение один раз за каждую свою активацию. Потратив одно действие-движение, он вместо одной зоны может передвинуться на две или сразу три. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

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

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

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

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 членов команды, игроки сами выбирают, в каком порядке его задействовать. Если умение есть у нескольких выживших из разных команд (см. режим состязания, страница 39), оно рассматривается в порядке хода (с первого игрока и по часовой стрелке).

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

Твёрдая рука* — игнорируйте других выживших (даже выживших из команды соперников), когда выживший использует оружие дистанционного боя или проезжает через зону на машине. Умение не распространяется на оружие, которое уничтожает всё в выбранной зоне (коктейль Молотова и т. д.).

Толчок* — выживший может использовать это умение без затрат действий один раз за каждый свой ход. Выберите зону на расстоянии 1 зоны от вашего выжившего. Все зомби, стоящие в зоне с вашим выжившим, выталкиваются в эту зону. Это не считается движением. Между зонами должен быть свободный проход: зомби не могут передвигаться через баррикады (см. дополнения «Злобные соседи» и «Токсичный центр»), заборы, закрытые двери или стены, зато их можно выталкивать из ям. Умение «Толчок» не может использовать выживший, который находится в машине или вертолётё.

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

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

Ярость: близко — любое оружие ближнего боя, которое есть у выжившего, получает +1 кубик за каждое полученное этим выжившим ранение. Если у него в руках оружие «для обеих рук», то он получает по кубику за каждое, т. е. +2 кубика за ранение к каждому боевому действию оружием ближнего боя «для обеих рук».

Ярость: бой — любое оружие, которое есть у выжившего, получает +1 кубик за каждое полученное этим выжившим ранение. Если у него в руках оружие «для обеих рук», то он получает по кубику за каждое, т. е. +2 кубика за ранение к каждому боевому действию оружием «для обеих рук».

Ярость: на дистанции — любое оружие дистанционного боя, которое есть у выжившего, получает +1 кубик за каждое полученное этим выжившим ранение. Если у него в руках оружие «для обеих рук», то он получает по кубику за каждое, т. е. +2 кубика за ранение к каждому боевому действию оружием дистанционного боя «для обеих рук».



#14 для опытных игроков

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА ПРИОРИТЕТА ЦЕЛЕЙ

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	ВИД	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНЕНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА ЗА УБИЙСТВО
1	ВЫЖИВШИЙ (КРОМЕ СТРЕЛКА)	—	—	—
2	ТОКСИЧНЫЙ ХОДОК ¹	1	1	1
3	ОБЫЧНЫЙ ХОДОК / ВЕТХИЙ ХОДОК	1	1	1
4	ХОДОК-БЕРСЕРК	1	1	1
5	ТОКСИЧНЫЙ ТОЛСТЯК ²	1	2	1
	ТОКСИЧНОЕ ОТРОДЬЕ ³	1	3	5
6	ОБЫЧНЫЙ ТОЛСТЯК ²	1	2	1
	ОБЫЧНОЕ ОТРОДЬЕ	1	3	5
	ВЕТХИЙ ТОЛСТЯК ¹	1	2	1
	АТОМНОЕ ОТРОДЬЕ ³	1	много	5
7	ТОЛСТЯК-БЕРСЕРК ²	1	2	1
	ОТРОДЬЕ-БЕРСЕРК ⁴	1	3	5
8	ТОКСИЧНЫЙ БЕГУН	2	1	1
9	ОБЫЧНЫЙ БЕГУН	2	1	1
	ВЕТХИЙ БЕГУН	2	1	1
10	БЕГУН-БЕРСЕРК	2	1	1
11	ЗОБАКА	3	1	1
	ПОЛЗУН	1	1	1

- 1 Каждый толстяк появляется в компании 2 ходочков того же типа, что и он сам (обычный, токсичный, ветхий, берсерк).
- 2 Токсичное отродье: все обычные зомби в его зоне в конце фазы зомби становятся токсичными. Этот эффект не действует на зомби-берсерков.
- 3 Атомное отродье. Фиг пробьешь. Захват.
- 4 Отродье-берсерк: может передвигаться на 2 зоны вместо одной.

ОРУЖИЕ И ПРЕДЫДУЩИЕ СЕЗОНЫ

Почти на всех картах в игре изображены значки и иногда описаны простые правила: по ним всё сразу понятно. Тем не менее в паре особых случаев могут понадобиться пояснения — особенно если вы играете в предыдущие сезоны «Зомбицида».

КАРТЫ «А-А-А!» И МАШИНЫ



В предыдущих сезонах «Зомбицида» были машины. При их обыске можно было вытащить карту «А-а-а!», после чего появлялся ходок. Если вы играете смешанным комплектом, то к картам «А-а-а!» с ветхими ходочками этот эффект тоже относится.

«ГИЛЬОТИНА» И БИТА С ГВОЗДЯМИ

«Гильотина» относится к картам для пимпмобиля — это особая категория вещей из предыдущих сезонов «Зомбицида». Если вы используете правила прошлых сезонов, «Гильотину» по-прежнему можно найти в пимпмобиле. В третьем сезоне это уникальная вещь, которую не смешивают с остальными картами, — она даётся в некоторых миссиях.



В игре «Зомбицид. Штурм тюрьмы» биты с гвоздями можно было собрать из карт «бита» и «гвозди». В третьем сезоне это уникальная вещь, которую не смешивают с остальными картами, — она даётся в некоторых миссиях. Если вы смешиваете комплекты двух сезонов, биты с гвоздями по-прежнему можно будет собрать из биты и гвоздей!

СТАРОЕ ОРУЖИЕ

На некоторых картах (например, «Много патронов») могут упоминаться вещи, которых нет в игре «Зомбицид. Улица Морг»: «Злые близнецы», «Мамашин обрез» и так далее. Это нужно для того, чтобы игра по-прежнему была совместима с предыдущими сезонами.



ВИНТОВКА И ОПТИКА



Игроки, знакомые с предыдущими сезонами, могли заметить, что на картах «Винтовка» и «Оптика» немного изменились формулировки. Совмещаются они так же, как и раньше, но с помощью оптики теперь можно собирать и другие предметы. Эти изменения касаются всех карт «Винтовка» и «Оптика» из предыдущих сезонов «Зомбицида».

#15 АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Активация зомби	19
Атомное отродье	14, 21, 28, 61
Бита с гвоздями	6, 15, 61
Ближний бой	26–28
Ветхий бегун	14, 20, 28, 61
Ветхие зомби	12–14
Ветхий толстяк	14, 20, 28, 61
Ветхий ходок	14, 28, 61



Вещи	6, 8, 11, 15, 19, 26–28, 39
Взлом двери	8–9, 15–16
«Гильотина»	6, 15, 61
Действия	6, 8–9, 15–19
Действующий	7–8, 29
Дистанционный бой	26–28
Дистанция	9, 26–28
Если закончились фигурки	25
Зомби-ползун	12–14, 25, 28, 61
Зона	7, 29
Инвентарь	11, 15–16, 18–19, 28–29, 39
Карта дополнительной активации	15, 23–24
Карта люка	15, 23–25
Карты коек	25
Коктейль Молотова	6, 14, 15, 21, 28–29
Комбинации вещей	29
Конечная фаза	6, 9, 28
Кубик	9, 26–28
Ничего не делать	19
Обыск	15
Оружие для двух рук	9, 26–28
Основные правила	7–14
Паспорт выжившего	6, 10–11
Перезарядка	28
Попадания	26–27
Приоритет целей	28, 39, 61
Прямая видимость	7, 18, 27, 31
Разделение зомби	20
Снайперская винтовка	28–29
Сражение	26
Стартовые вещи	4, 6
Точность	9, 26–28
Улучшенное оружие	28–29, 61
Упорядочивание инвентаря	16, 19
Уровень опасности	10, 12, 21–23
Урон	9, 26–28
Фаза игроков	6, 15–18
Шум	8–9, 15, 16, 20

СОЗДАТЕЛИ

GUILLOTINE GAMES

Авторы игры: Рафаэль Житон, Жан-Батист Лулье, Николя Рау

Исполнительный продюсер: Перси Де Монблан

Иллюстрации: Мигель Коимбра, Николя Фруктус, Эдуард Житон, Матье Арлу, Жереми Массон, Эрик Нуоу

Графический дизайнер: Матье Арлу

Скульпторы: Хуан Наварро Перес, Эльфред Перошон, Рафал Зелазу

Редакторы: Кристофер Бодан и Тьяго Арана

Издатель: Дэвид Прети

Тестировщики: Тьяго Арана, Кристоф Шовен, Эдгар Шовен, Ланселот Шовен, Юрий Фанг, Жильерм Гулар, Витор Григолето, Оден Житон, Матье Арлу, Таисса Лама, Эрик Нуоу, Фредерико Пере, Дэвид Прети, Серджио Рома, Ренато Сасделли, Роберто «Рена» Спинелли и Рафал Зелазу.

Отдельные благодарности от Guillotine Games: Марбелла Мендес, Дэвид Дуст, Черн Нг Энн, Стивен Яу, Спенсер Рив, Джогандро Оффлайн, М. Фал, Джайлс Гарнье, Хосе Рей и Паоло Паренте.

© 2015 Guillotine Games, all rights reserved.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководитель редакции: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчики: Алексей Мальский, Алексей Шмонин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
www.HobbyWorld.ru



#16 ВЫЖИВШИЕ

ТРЕВИС

«МЕТКОСТЬ ИЛИ УБОЙНАЯ СИЛА? ЧТО ЗНАЧИТ „ИЛИ“? И ТО И ДРУГОЕ!»

Раньше Тревис был учёным, а теперь стал бывалым охотником на зомби. Он терпелив и безжалостен, а больше всего ему нравится, что нашествие зомби раскрывает истинную натуру каждого человека.



ДЭН

«ПОПРОБУЙ ТОЛЬКО УМРИ — ПИНКАМИ ОБРАТНО ЗАГОНЮ.»

Дэн щедр и великодушен, а особый его талант — моментально находить решение любой проблемы. Даже если нужно прогуляться до преисподней и вернуться.



КЭТИ

«НЕ ПОЙМАЕШЬ — НЕ УКУСИШЬ.»

Кэти — бегунья с добрым сердцем, но зомби ненавидит всей душой. Она обгонит кого угодно, кроме ребят на роликах.



ЛОРИ

«...А ПОТОМ БАЦ! И НИКАКИХ ЗОМБИ. ЛОРИ ПОБЕДИЛА!»

У Лори замкнутый характер, но в бою она даёт себе волю. Её руки мелькают так, что не уследить, а уж зомби за Лори точно не поспеют.



ЛУИЗА

«ВСЕГДА БЕРИТЕ НА МОКРОЕ ДЕЛО ПОДХОДЯЩИЙ ХОЗИНВЕНТАРЬ.»

Луиза — не из тех, кто будет трястись в убежище. Она обошла город мертвецов вдоль и поперёк, попрытав по самым неожиданным углам кучу оружия. Её никому не застать врасплох!



ДЖЕЙМС

«ПРЯМО В ЯБЛОЧКО.»

Джеймс — умелый стрелок. Себя он считает охотником, выехавшим на бессрочное сафари, — а в роли добычи, само собой, выступают зомби. Вызов принят!



БЕАР

«ПО ПЯТЬ ЗОМБИ НА РЫЛО? ВЕСЕЛУХА!»

Беар — грозная стихийная сила. В нём грохочут землетрясения, а человека он легко поднимет одной рукой. Любимый вид спорта? Метание зомби!



ПАРКЕР

«ПАЦИЕНТ СКОНЧАЛСЯ ОТ ПЕРЕДОЗИРОВКИ СВИНЦА.»

Во время нашествия зомби каждый медик — на вес золота. Но Паркер не так-то проста. Она опытный боец, умеет постоять за себя, а если придётся — и вас подстрахует.



ДЖЕЙН

«СДЕРЖАТЬ ТОЛПУ? СЕЙЧАС Я ВАМ ЕЁ ТАК СДЕРЖУ...»

Джейн — самый резвый стрелок в городе. С боевым задором и второсортными шуточками она не расстается даже в самых отчаянных ситуациях. Все, кто её встречал, души в ней не чают!



ТЕРРИ

«ПЕРЕМИРИЕ? МИР?! НЕНАВИЖУ ТАКИЕ СЛОВА.»

Терри — ветеран войны, угодивший из одной горячей точки в другую. Такой офицер может сколотить отряд спецназовцев из стайки студентов. А теперь представьте, на что он способен с командой матерых выживших.



ДЖО

«ВТОРСЫРЬЕ СПАСАЕТ ПЛАНЕТУ. ТЕПЕРЬ ЭТОТ ДЕВИЗ ЗАИГРАЛ НОВЫМИ КРАСКАМИ!»

Джо может мигом смастерить из самого невероятного хлама что-то полезное — или даже опасное. До эпидемии на него смотрели косо. Теперь все знают — он гений!



МЭДДИ

«ЕЩЁ РАЗ СКАЖЕШЬ „НЕТ БУДУЩЕГО“ — МОРДУ РАСКВАШУ. УСЁК?»

Мэдди не вспоминает о своём прошлом. Её заботят только насущные вопросы: жизнь и смерть. Сейчас у неё война с зомби, а прежде всего — с проклятыми зомби-капиталистами!



СХЕМА ХОДОВ

**ПРАВИЛА ИГРЫ
ПРИОРИТЕТНЕЕ
ЭТОЙ ПАМЯТКИ**

1 ПЕРВЫЙ ШАГ

Выберите первого игрока — он получает жетон первого игрока.

**КАЖДЫЙ ХОД
НАЧИНАЕТСЯ С:**

2 ФАЗА ИГРОКОВ

**КОГДА ВСЕ ИГРОКИ
ЗАКОНЧИЛИ:**

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

- ✘ **ДВИЖЕНИЕ:** переместитесь на 1 зону.
- ✘ **ОБЫСК:** только внутри зданий. Возьмите верхнюю карту колоды вещей.
Одному выжившему разрешено проводить обыск не чаще 1 раза в ход.
- ✘ **ВЗЛОМ ДВЕРИ:** требуется специальная вещь или умение.
Если это первая взломанная дверь здания, внутри появляются зомби.
- ✘ **УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ:** допускается обмен вещами с другим выжившим, который находится в той же зоне.
- ✘ **ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ:** требуется экипировать оружие дистанционного боя.
- ✘ **БЛИЖНИЙ БОЙ:** требуется экипировать оружие ближнего боя.
- ✘ **ВЕРТОЛЁТ:** см. страницу 16.
- ✘ **ПОДБИРАНИЕ ЖЕТОНОВ ЦЕЛИ** или **АКТИВАЦИЯ ЦЕЛИ** (в зоне выжившего).
- ✘ **СОЗДАНИЕ ШУМА.** Иногда надо и рискнуть.
- ✘ **НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ** (и жить с этим).

3 ФАЗА ЗОМБИ



1. АКТИВАЦИЯ Все зомби совершают одно из 2 действий:

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

ВАЖНО: бегуны совершают за ход 2 действия.

Когда все зомби совершили по 1 действию, бегуны снова активируются и совершают второе действие.

2. ПОЯВЛЕНИЕ

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

4 КОНЕЧНАЯ ФАЗА

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

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

Когда у нескольких целей одинаковый приоритет, игроки сами выбирают, кого уничтожить первым.

- 1 Каждый ветхий толстяк появляется в компании двух ветхих ходоков.
- 2 Атомное отродье: фиг пробьёшь. Захват.
- 3 Ветхие бегуны в каждой фазе зомби могут совершить два действия.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	ВИД	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНЕНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА ЗА УБИЙСТВО
1	ВЫЖИВШИЙ (КРОМЕ СТРЕЛКА)	—	—	—
2	ВЕТХИЙ ХОДОК	1	1	1
3	ВЕТХИЙ ТОЛСТЯК¹	1	2	1
	АТОМНОЕ ОТРОДЬЕ²	1	МНОГО	5
4	ВЕТХИЙ БЕГУН³	2	1	1
5	ПОЛЗУН	1	1	1

