

ЗОМБИЦИД

СЕЗОН 2

ШТУРМ ТЮРЬМЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ



#1 СОСТАВ ИГРЫ	3	#7 ФАЗА ЗОМБИ	15
#2 ВЫЖИТЬ И ПОБЕДИТЬ	5	ШАГ 1 — АКТИВАЦИЯ	15
#3 ПОДГОТОВКА	6	БЕГУНЫ	16
#4 ОБЗОР ИГРЫ	6	ШАГ 2 — ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ	17
#5 ОСНОВЫ	7	ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ ФИГУРКИ	18
ПРЯМАЯ ВИДИМОСТЬ	7	#8 СРАЖЕНИЯ	19
ДВИЖЕНИЕ	8	БЛИЖНИЙ БОЙ	19
СТРОЕНИЕ КАРТ ОРУЖИЯ	8	ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ	19
ШУМ	9	ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	20
УЛУЧШЕННОЕ ОРУЖИЕ	10	ПЕРЕЗАРЯДКА!	20
ОПЫТ, УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ И УМЕНИЯ	10	АТАКА МАШИНОЙ	20
ИНВЕНТАРЬ	11	ОСОБЫЕ ПРАВИЛА МАШИН	21
ВИДЫ ЗОМБИ	12	#9 ЗАРАЖЁННЫЕ	22
#6 ФАЗА ИГРОКОВ	13	#10 ОСОБЫЕ ФРАГМЕНТЫ	
ДВИЖЕНИЕ	13	ПОЛЯ ТЮРЬМЫ	23
ОБЫСК	14	КОРИДОРЫ	23
ВЗЛОМ ДВЕРИ	14	КАМЕРЫ	23
УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ И ОБМЕН		ЗАБОР ИЗ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ	24
ВЕЩАМИ С ДРУГИМ ВЫЖИВШИМ	14	СМОТРОВЫЕ ВЫШКИ	
БОЙ НА ДИСТАНЦИИ	14	И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗОНЫ	24
БЛИЖНИЙ БОЙ	14	ВРАЩАЮЩИЕСЯ ВОРОТА	25
ЗАЛЕЗАНИЕ В МАШИНУ,		ЗОНЫ БЕЗОПАСНОСТИ	25
ВЫЛЕЗАНИЕ ИЗ МАШИНЫ	15	#11 УМЕНИЯ	26
СМЕНА МЕСТ В МАШИНЕ	15	#12 МИССИИ	29
ВОЖДЕНИЕ МАШИН	15	#13 АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ ...	46
ВЗЯТЬ ИЛИ АКТИВИРОВАТЬ ЦЕЛЬ	15	#14 ВЫЖИВШИЕ	47
АКТИВИРОВАТЬ РУБИЛЬНИК	15		
ПОШУМЕТЬ КАК СЛЕДУЕТ!	15		
НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ	15		

#1 СОСТАВ ИГРЫ

9 ДВУСТОРОННИХ ФРАГМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ

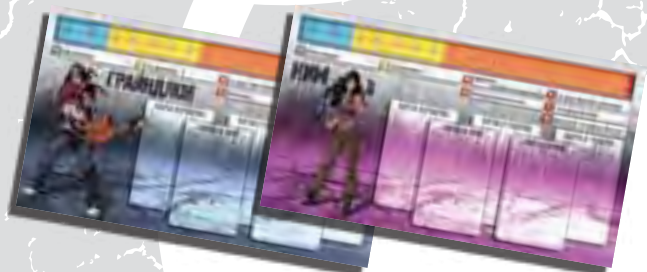


6 ДВУСТОРОННИХ ПАСПОРТОВ ВЫЖИВШИХ



**ПАРКУРЩИЦА
БЭЛЛЬ**
(обычная и заражённая)

**ЗАЩИТНИК
ДЖОШУА**
(обычный и заражённый)



**МЕТАЛЛЮГА
ГРАЙНДЛОК**
(обычный и заражённый)

**КАРТЁЖНИЦА
КИМ**
(обычная и заражённая)



**СОЛДАТ
ШЭННОН**
(обычная и заражённая)

**СЕМЬЯНИН
ВАТТС**
(обычный и заражённый)

12 ФИГУРОК ВЫЖИВШИХ



**МЕТАЛЛЮГА
ГРАЙНДЛОК**
(обычный и заражённый)



**СЕМЬЯНИН
ВАТТС**
(обычный и заражённый)



**КАРТЁЖНИЦА
КИМ**
(обычная и заражённая)



**ПАРКУРЩИЦА
БЭЛЛЬ**
(обычная и заражённая)



**СОЛДАТ
ШЭННОН**
(обычная и заражённая)



**ЗАЩИТНИК
ДЖОШУА**
(обычный и заражённый)

78 ФИГУРОК ЗОМБИ



30 ОБЫЧНЫХ ХОДОВ



6 ОБЫЧНЫХ
ТОЛСТЯКОВ



12 ОБЫЧНЫХ
БЕГУНОВ



1 ОБЫЧНОЕ
ОТРОДЬЕ



4 ТОЛСТЯКА-
БЕРСЕРКА



16 ХОДОВ-БЕРСЕРКОВ



8 БЕГУНОВ-
БЕРСЕРКОВ



1 ОТРОДЬЕ-
БЕРСЕРК

ЗОМБИЦИД. ШТУРМ ТЮРЬМЫ – ПРАВИЛА ИГРЫ

149 КАРТ

83 КАРТЫ ВЕЩЕЙ

- 4 × «А-а-а!»
- 2 × Автоматический дробовик
- 2 × Бензин
- 2 × Бензопила
- 2 × Бита
- 2 × Бита с гвоздями
- 2 × Бутылка
- 2 × Гвозди
- 2 × Вакидзаси
- 2 × Винтовка
- 3 × Вода
- 2 × Дробовик
- 3 × Дубинка
- 2 × Катана
- 2 × Коктейль Молотова
- 3 × Консервы
- 4 × Кукри
- 3 × Мешок риса
- 3 × Много патронов (дробь)
- 3 × Много патронов (пули)
- 4 × Молоток
- 4 × Обрез
- 2 × Оптика
- 6 × Пистолет
- 2 × Пожарный топор
- 2 × Огнестык
- 2 × Тактический щит
- 2 × Тесак мясника
- 4 × Топорик
- 2 × Узи
- 1 × Циркулярная пила
- 2 × Фонарь
- 2 × Экспансивные пули

42 КАРТЫ ЗОМБИ с №79 по №120

24 КАРТЫ РАНЕНИЙ

6 КУБИКОВ



6 УКАЗАТЕЛЕЙ ОПЫТА



110 ЖЕТОНОВ

1 ЖЕТОН ПРИРОЖДЁННОГО ЛИДЕРА

ЖЕТОНЫ МАШИН

- Полиция / Такси
- Полиция / Хиппимобиль
- Пимпмобиль / Такси
- Пимпмобиль / Масляк

ЖЕТОНЫ ДВЕРЕЙ КАМЕР

- 8 фиолетовых
- 8 белых

ЖЕТОНЫ ДВЕРЕЙ

- 1 синий
- 9 обычных
- 1 зелёный
- 1 фиолетовый
- 1 белый
- 1 жёлтый

1 ЖЕТОН ВЫХОДА

1 ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

18 ЖЕТОНОВ ШУМА

ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ

- 8 красных/красных
- 1 красный/синий
- 1 красный/зелёный
- 1 красный/жёлтый
- 1 красный/фиолетовый
- 1 красный/белый

2 ЖЕТОНА СМОТРОВЫХ ВЫШЕК

ЖЕТОНЫ ВХОДНЫХ ДВЕРЕЙ ТЮРЬМЫ

- 2 нейтральных
- 1 фиолетовый
- 1 белый

1 ЖЕТОН ВРАЩАЮЩИХСЯ ВОРОТ

24 МАРКЕРА УМЕНИЙ

ЖЕТОНЫ РУБИЛЬНИКОВ

- 1 фиолетовый
- 1 жёлтый
- 1 белый

2 ЖЕТОНА ПОРВАННОЙ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ

ЖЕТОНЫ ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ

- 1 красный/красный
- 1 красный/синий
- 1 красный/зелёный
- 1 красный/жёлтый
- 1 красный/фиолетовый
- 1 красный/белый

#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 найдут оружие покруче, смогут выкосить ещё больше зомби.

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

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



ШТУРМ ТЮРЬМЫ: САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ИГРА И ДОПОЛНЕНИЕ

«Зомбицид: Штурм тюрьмы» разработан как самостоятельная игра. Однако её компоненты полностью совместимы с оригинальным «Зомбицидом» (сезон 1) и дополнением «Токсичный центр». Объедините их и исследуйте новые способы охоты на зомби!

Некоторые представленные здесь правила могут отличаться от сезона 1.

Представленные здесь правила имеют приоритет.

#3 ПОДГОТОВКА

- 1 ► Выберите миссию.
- 2 ► Выложите фрагменты поля.
- 3 ► Выложите двери, машины и цели.
- 4 ► Отложите в сторону карты для пимпмобилей («Огнестык»), все карты «Бита с гвоздями», «Дубинка» и «Коктейль Молотова», а также карты ранений. Помимо этого отложите по одной карте молотка, пожарного топора и пистолета.
- 5 ► Сложите карты зомби в одну колоду, а оставшиеся карты вещей — в другую, затем перемешайте каждую и поместите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.
- 6 ► Каждый игрок выбирает выживших в соответствии с количеством участников партии:
 - 1 игрок: от 4 до 6 выживших (чем больше, тем легче играть).
 - 2 игрока: по 3 выживших на каждого.
 - 3 игрока: по 2 выживших на каждого.
 - От 4 до 6 игроков: по 1 выжившему на каждого.
- 7 ► Поместите фигурки выбранных героев в зону, где начинают игроки (указана в описании миссии).
- 8 ► Положите паспорт выжившего перед собой обычной стороной вверх (на обратной стороне паспорта представлена заражённая версия выжившего, отмеченная значком «биологической угрозы»). Опытные игроки могут начать игру заражёнными выжившими. Прикрепите к каждому паспорту выжившего указатель опыта. Он должен указывать на нулевое деление в синей зоне шкалы опасности. Затем положите маркер умения на отметку первого умения.
- 9 ► В случайном порядке распределите стартовые вещи: молоток, пожарный топор, пистолет и столько дубинок, чтобы у каждого выжившего в результате было по одной карте. Если в стартовых умениях выжившего прописано какое-то оружие, он получает соответствующие карты на этом же этапе, независимо от того, какие вещи ему достались при распределении.

ПРИМЕР: в ходе случайного распределения стартовых вещей Ваттсу достаётся пистолет. Затем он берёт из колоды вещей то оружие, которое обозначено в его паспорте выжившего, — бита!

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

#4 ОБЗОР ИГРЫ

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

ФАЗА ИГРОКОВ

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

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

ФАЗА ЗОМБИ

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

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

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 убиты и выведены из игры. Партия будет считаться выигранной, как только игроки выполнят все условия миссии. «Зомбицид: Штурм тюрьмы» — кооперативная игра, так что, если условия миссии выполнены, побеждают все участники партии.

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

ДУБИНКИ И СКОВОРОДЫ

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

Если у вас есть обе игры, используйте дубинки в качестве стартовых вещей. Если стартовых вещей не хватает, то в этом случае добавьте сковороды.

#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 (расположение фигурки внутри зоны не имеет значения). Однако зона прямой видимости у действующего ограничена одной зоной, т. е. через комнату посмотреть невозможно.

ПОЛЕЗНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ДЕЙСТВУЮЩИЙ

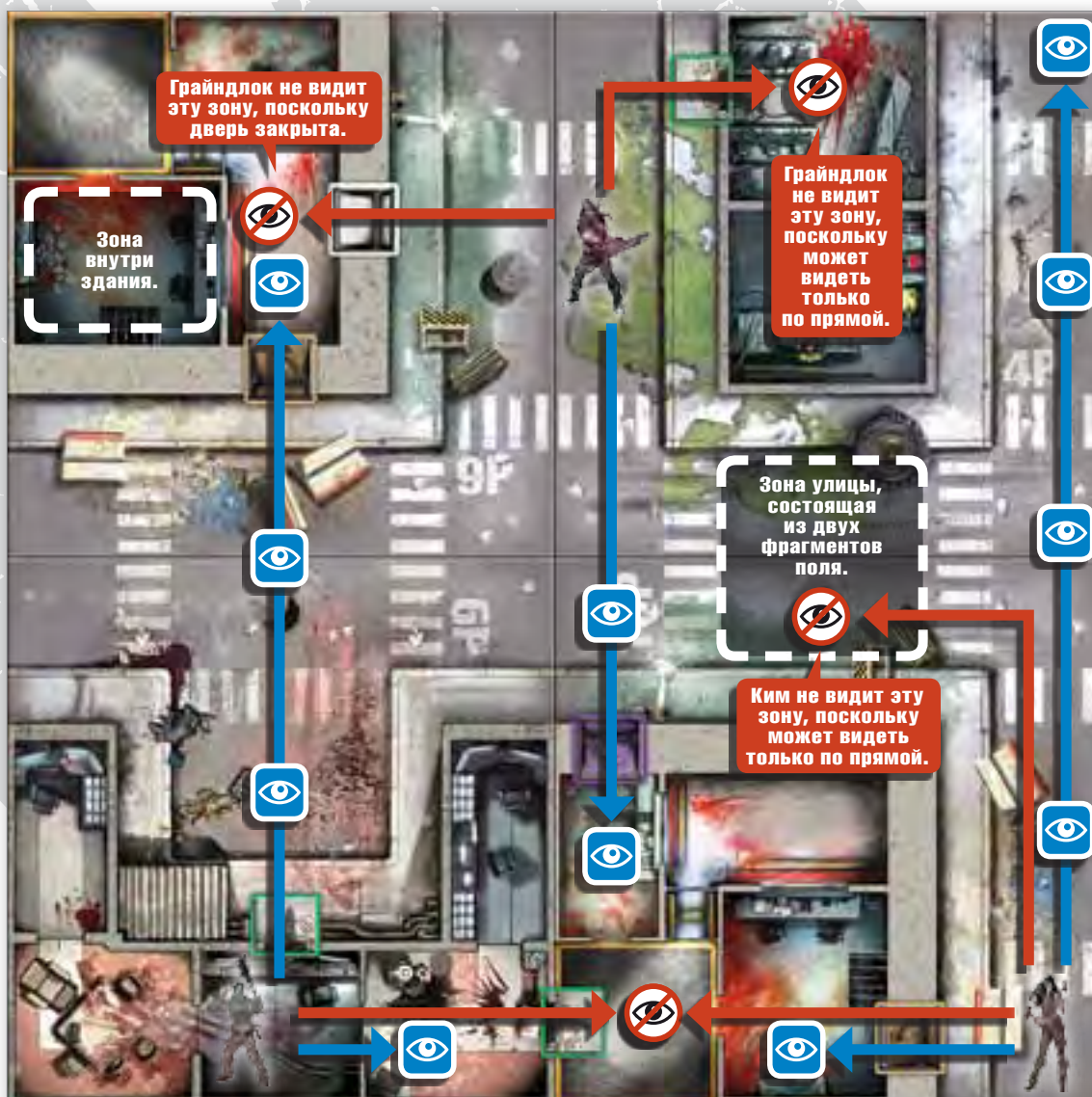
Выживший, заражённый или зомби.

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 простирается 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 ВЗЛОМА ДВЕРЕЙ И УБИЙСТВА ЗОМБИ

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



Орудия, которые позволяют взламывать двери, помечены таким символом.



Орудия, которые позволяют убивать зомби, помечены таким символом.

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



Вещи с таким символом создают шум.



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

ПРИМЕР 1 — ПОЖАРНЫЙ ТОПОР



ПРИМЕР 2 — БЕНЗОПИЛА

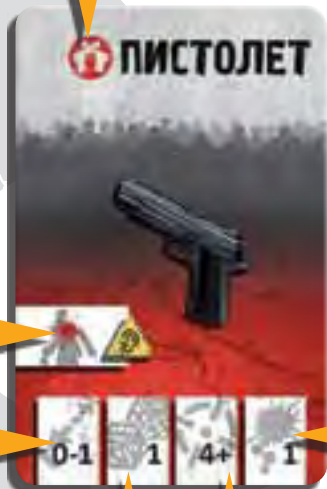


ХАРАКТЕРИСТИКИ БОЯ

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

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

ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ: минимальное и максимальное количество зон, на которых эффективно оружие. «0-1» означает, что из этого оружия можно стрелять по зоне, в которой находится сам выживший, или по соседней.



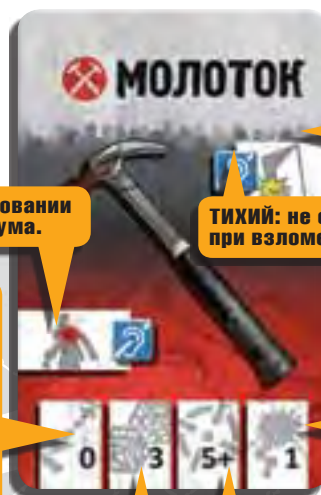
КУБИКИ: потратив действие на применение оружия, бросьте столько кубиков, сколько указано здесь.

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

ТИХИЙ: при использовании в бою не создаёт шума.

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

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



ВЗЛАМЫВАЕТ ДВЕРИ: может быть использован для взлома запертых дверей.

ТИХИЙ: не создаёт шума при взломе дверей.

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

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

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

ШУМ

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



- Положите его в зону, где выживший совершил это действие.
- От одного действия может появиться лишь 1 жетон шума, и неважно, сколько игрок бросил кубиков или нанёс урона и было ли у него оружие в обеих руках.
- 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: Грайндлок 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 Грайндлока.

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

УЛУЧШЕННОЕ ОРУЖИЕ: СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА, КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА И БИТА С ГВОЗДЯМИ

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



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



Бита с гвоздями: сбросьте биту и гвозди и выдайте выжившему карту «Бита с гвоздями». Время устроить месилово.



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.



ОПЫТ, УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ И УМЕНИЯ

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. 26). Список доступных умений расширяется по мере достижения более высоких уровней опасности. На красном уровне у вашего персонажа будет 4 умения.

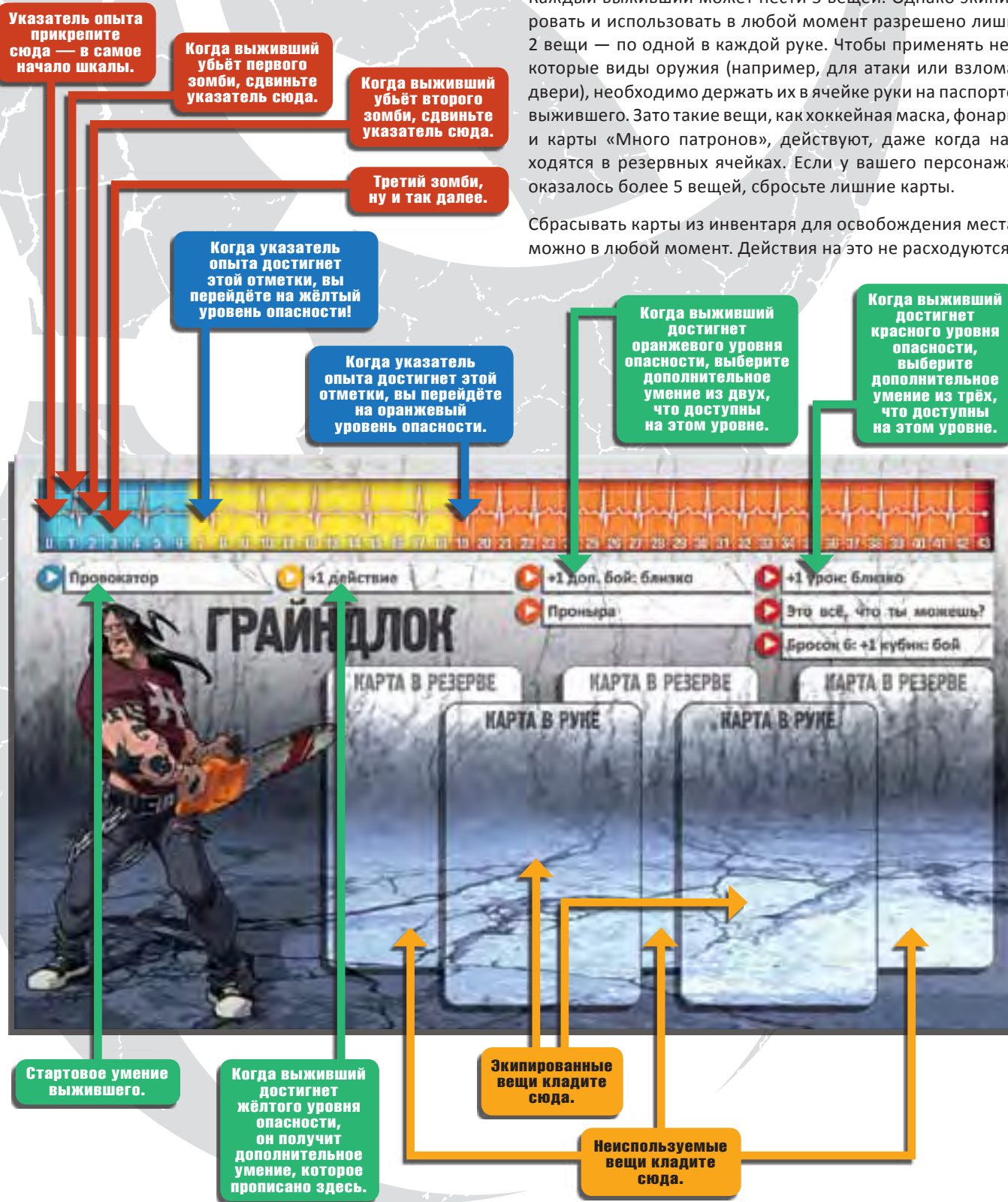
- Как только выживший получит 7 очков опыта, его уровень опасности станет жёлтым и он получит возможность совершать четвёртое действие. Он может воспользоваться этим немедленно и в каждый следующий ход. Другими словами, у него появится возможность каждый свой ход совершать дополнительное действие.
- Как только выживший получит 19 очков опыта, его уровень опасности станет оранжевым и он сможет выбрать одно из двух умений, которые указаны в паспорте. Обозначьте свой выбор маркером умения.
- Набрав 43 очка опыта, выживший достигает красного уровня опасности и выбирает одно из трёх умений, которые можно получить на этом уровне. Обозначьте свой выбор маркером умения.

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

ИНВЕНТАРЬ

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

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



ВИДЫ ЗОМБИ

Существует 4 разновидности зомби:



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



Толстяк. Здоровый, распухший и толстокожий. Завалить его — та ещё задачка. Оружие, которое наносит 1 ранение, неспособно повредить толстяку. Вообще! Чтобы его убить, вам потребуется оружие, наносящее 2 ранения. Каждый толстяк появляется на игровом поле в компании 2 ходоков, за исключением случаев, когда группа разделяется (см. «Фаза зомби» на стр. 15). За убийство толстяка начисляется 1 очко опыта.



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



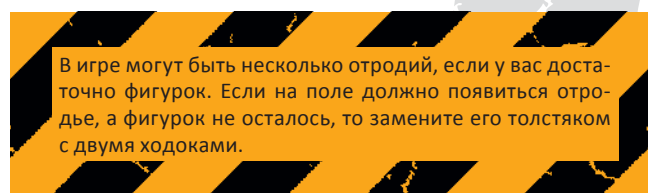
Отродье. Мутировавшее до неузнаваемости существо — ночной кошмар любого выжившего. Это чудовище можно убить лишь оружием, которое наносит 3 ранения или больше, таким как циркулярная пила. Да и метко брошенный коктейль Молотова тоже подойдет, поскольку уничтожает всё в зоне поражения. Отродье появляется на поле в гордом одиночестве. Возможно, оно просто съедает друзей-ходоков. За убийство отродья начисляется 5 очков опыта.



Зомби также бывают разных типов: обычные, токсичные и берсерки.

- У **обычных зомби** нет никаких специальных правил.
- **Токсичные зомби** представлены в дополнении «Токсичный центр». Они фонтанируют токсичной кровью, и их лучше уничтожать с дистанции.
- **Зомби-берсерки** представлены в игре «Зомбицид: Штурм тюрьмы». Их правила подробно описаны ниже.

Если вы новичок в «Зомбициде», смело переходите к следующей главе, а к берсеркам вернитесь, когда ознакомитесь со всеми правилами.



ЗОМБИ-БЕРСЕРКИ

Возможно, дело в мутации или в их внутренней сущности, но заключённые, которые превратились в зомби, — чертовски крепкие ребята. Их тела обросли чешуей, заступающей от пуль. А те пули, что всё-таки продирают чешую, всё равно не наносят им большого вреда. Такие зомби могут потерять под плотным огнём конечность или даже ведро, продолжая на вас лезть. Мы зовём их берсерками. Лучше всего разбираться с этими чудищами лицом к лицу. Пластинки чешуи расположены таким образом, что достаточно просто попасть в уязвимые места. Хотя разделиться с берсерком нелегко. Добивать нужно непременно в голову. Пробейте ему череп или отсеките голову — только тогда он гарантированно издохнет.

1. Зомби-берсерки неуязвимы для атак на дистанции, за исключением оружия, уничтожающего всё в зоне поражения (например, коктейля Молотова). Убить зомби-берсерка можно только в ближнем бою.
2. Существуют все разновидности зомби-берсерков: толстяки, бегуны, ходоки и т. д. У них такие же характеристики и такой же приоритет целей, как и у их коллег (см. стр. 20), но при атаке на дистанции и атаке машиной зомби-берсерков можно выбирать целью лишь после обычных и токсичных зомби (см. «Токсичный центр») той же разновидности. В ближнем бою игрок по-прежнему сам выбирает цель.

#6 ФАЗА ИГРОКОВ

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

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

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

ПРИМЕР: Ваттс стреляет на дистанции из дробовика по зоне, где стоят ходок, ходок-берсерк, толстяк и бегун. Своим первым действием он получил два попадания. Ходок убит, а ходок-берсерк неуязвим. Любые следующие выстрелы бесполезны, поскольку их будет поглощать ходок-берсерк. Таким образом, ходок-берсерк защищает толстяка и бегуна!

Ваттс бросается в ближний бой, потратив своё второе действие на движение. Третьим действием он пускает в ход бензопилу и получает два попадания. Ближний бой позволяет выбирать цели и убивать берсерков: Ваттс уничтожает ходока-берсерка и бегуна. Оставшийся толстяк намекает команде Ваттса, что пора подключаться.

3. Толстяки-берсерки появляются на игровом поле в компании 2 ходоков-берсерков.
4. Зомби-берсерки не получают дополнительной активации от карт дополнительной активации для зомби других разновидностей.
5. Атака машины позволяет убить зомби-берсерка.
6. У отродья-берсерка есть дополнительный игровой эффект: он передвигается на 2 зоны вместо одной.

Зомби-берсерки не становятся токсичными, находясь рядом с токсичным отродьем (см. дополнение «Токсичный центр»).

Действия могут быть следующими:

ДВИЖЕНИЕ

Выживший двигается из одной зоны игрового поля в другую, но не может пройти сквозь внешние стены зданий и запертые двери. Чтобы покинуть зону, где есть зомби, выживший обязан 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.

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

ПРИМЕР 2: в соседней с Ваттсом зоне находится зомби. Когда Ваттс (на красном уровне опасности) двигается, его перемещение завершается именно в той зоне, где есть зомби. И это несмотря на то, что умение Ваттса «2 зоны за 1 движение» позволяет ему перемещаться на 2 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 её либо поместить 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. Однако меняться вещами с другими выжившими ему запрещено, поскольку это уже другое действие.

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

Если колода вещей иссякла, перемешайте сброшенные карты — кроме карт ранений, бит с гвоздями, дубинок, коктейлей Молотова и карт для пимпмобилей («Огнестык») — и составьте из них новую колоду.

ВЗЛОМ ДВЕРИ

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



Символ
«Взлом дверей»

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

Двойные двери взламываются по тому же принципу, что и обычные. Если открытые двойные двери ведут с улицы в коридор, через них может проехать машина (см. стр. 23).

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. 17). Если вы взяли карту дополнительной активации или карту люка, немедленно выполните указанное на карте действие, не помещая при этом зомби в выбранную зону.

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

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.

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. 19).

БЛИЖНИЙ БОЙ

Выживший применяет оружие ближнего боя, которое держит в руках, чтобы атаковать зомби в своей зоне (см. «Сражения» на стр. 19). В правилах и на компонентах игры для обозначения ближнего боя и соответствующего оружия также используется термин «близко».

ЗАЛЕЗАНИЕ В МАШИНУ, ВЫЛЕЗАНИЕ ИЗ МАШИНЫ

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

СМЕНА МЕСТ В МАШИНЕ

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

ВОЖДЕНИЕ МАШИН

Машину разрешено водить, только если это прописано в условиях миссии. Выживший, который находится на водительском месте, может переместить машину на одну или две зоны улицы за каждое своё действие (на машине можно въезжать в коридоры зданий через двойные двери, но в другие части здания — нельзя). Вождение не считается движением — на него не распространяются соответствующие модификаторы, вроде дополнительного движения или увеличения дальности движения. Не распространяются на него и соответствующие ограничения — персонажу на машине разрешено покинуть зону, в которой есть зомби, без траты лишних действий. Машина наносит ранения всем, кто находится в зоне, через которую она движется (см. «Сражения — атака машиной» на стр. 20).

ВЗЯТЬ ИЛИ АКТИВИРОВАТЬ ЦЕЛЬ

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

АКТИВИРОВАТЬ РУБИЛЬНИК

Выживший активирует рубильник в своей зоне. Таким образом, он может открывать двери, поворачивать ворота и т. д. Все игровые эффекты изложены в описании миссии. При помощи рубильника двери можно и запирать. Если их затем снова откроют, это не приведёт к появлению новых зомби.

Рубильник часто связан с жетоном цели того же цвета, который находится рядом с ним. Выживший, который первым активировал рубильник, берет соответствующий жетон цели без затраты действия и получает связанную с ним награду. Это единственный способ получить связанный с рубильником жетон цели.

ПОШУМЕТЬ КАК СЛЕДУЕТ!

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

НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ

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



#7 ФАЗА ЗОМБИ

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

ШАГ 1 — АКТИВАЦИЯ

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

АТАКА

Каждый зомби атакует выжившего, находящегося с ним в одной зоне. Атака зомби всегда считается успешной и не подразумевает броска кубиков. Она лишает выжившего 1 карты из инвентаря, если таковые у него есть. Игрок, который управляет этим выжившим, сбрасывает любую карту вещи. Взамен её выживший получает карту ранения. При упорядочивании инвентаря персонажа игроку разрешено перекладывать карту ранения как обычную карту вещи. Однако игрок не может её сбросить или обменять, плюс она уменьшает количество вещей, которые способен нести выживший. Как только выживший получает 2 карты ранений, он считается убитым, а его вещи отправляются в сброс. Если 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 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 ходаками попали 2 выживших. Чтобы уничтожить несчастных жертв, достаточно и 4 ходаков, но все 7 зомби тратят свои действия на нападение. Шведский стол заказывали?

ДВИЖЕНИЕ

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

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

- отродье никогда не разделяется. По какому маршруту оно пойдёт, решают игроки;
- если для создания одинаковых групп после разделения вам не хватает зомби, каждый зомби соответствующей разновидности немедленно получает дополнительную активацию (см. «Если закончились фигурки» на стр. 18);
- толстяки не получают себе в компанию ходоков при разделении.

БЕГУНЫ



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

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

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

ПРИМЕР 3: выживший находится в одной зоне с 3 ходоками, 2 толстяками и 2 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 атакуют. Затем бегуны выполняют второе действие. Нападать им не на кого, так что они перемещаются на 1 зону в сторону самой шумной зоны.

ПРИМЕР: группа из 4 ходоков, 1 толстяка и 3 бегунов движется к группе выживших. Зомби могут пойти по двум маршрутам одинаковой длины, так что они разделяются на группы. 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.

ШАГ 2 — ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

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

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

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

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

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



На жёлтом, оранжевом и красном уровнях опасности все бегуны немедленно активируются. В ходе этой активации они, как обычно, выполняют 2 действия.

На синем уровне опасности ничего не происходит.



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

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

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

Когда вы берёте и вскрываете карту дополнительной активации, в соответствующей зоне не появляются зомби. Вместо этого все зомби указанного типа получают дополнительный ход.

Обратите внимание, что на синем уровне опасности эффекты таких карт не вступают в силу.

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.

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



Зомби никогда не появляются из люков на фрагментах поля, где нет выживших.



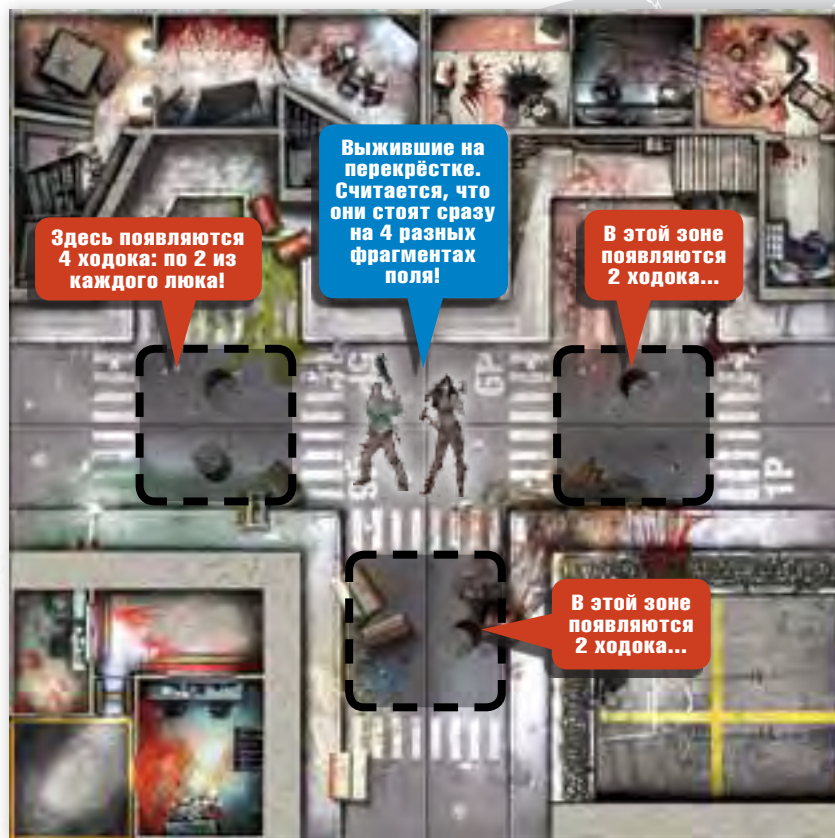
ПРИМЕЧАНИЕ: общий уровень опасности задаёт выживший, который находится в игре и достиг самого высокого, по сравнению с другими выжившими, уровня опасности. Если его убивают, общий уровень опасности падает и доходит до уровня опасности следующего самого опытного выжившего.



ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ ФИГУРКИ

В коробке игры «Зомбицид: Штурм тюрьмы» хватит зомби, чтобы заполнить целый город. Однако игроки всё-таки могут столкнуться с нехваткой фигурок нужной разновидности, например при разделении группы зомби, наполнении здания или появлении зомби на поле. В этом случае необходимо поставить всех оставшихся в запасе зомби (если таковые есть) на поле. После этого все зомби 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.



#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 Джошуа 2 «Узи». На карте «Узи» изображён символ «для обеих рук», так что за 1 боевое действие Джошуа способен выстрелить из обоих стволов. Это позволяет ему бросить 6 кубиков за раз, ведь указанное на карте «Узи» число кубиков равно 3!

ПРИМЕР 2: у Шэннон 2 кукри. Она способна атаковать сразу обоими, так что ей разрешено бросить 2 кубика за каждое боевое действие.

Результат броска каждого кубика, который равен значению точности на карте оружия или превосходит его, считается за попадание в цель.



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



- Ходоки и бегуны умирают после 1 ранения (или больше).
- Чтобы завалить толстяка, необходимо оружие, которое наносит 2 и более ранений.
- Отродье можно уничтожить лишь оружием, которое наносит 3 ранения, или коктейлем Молотова.

Неважно, сколько попаданий вы сделаете из оружия, которое наносит 1 ранение. Толстяк и отродье всё это выдержат и даже не поморщатся. Также помните, что зомби-берсерки могут быть уничтожены только в ближнем бою!

ПРИМЕР: Джошуа разрядил 2 «Узи» в 3 ходоков, которые охраняли толстяка, и добился 5 попаданий. Первые 3 с лёгкостью вынесли ходоков. Увы, 2 оставшихся выстрела попали в толстяка без каких-либо последствий, так как «Узи» наносит лишь 1 ранение. На помощь спешит Шэннон с пожарным топором. Она попадает лишь 1 раз, но топор наносит 2 ранения, а этого вполне достаточно, чтобы порубить толстяка в капусту! Если бы вместо толстяка стояли 2 бегуна, 1 попадание топором не убило бы обоих. Каждое попадание может устранить лишь 1 цель. Дополнительные ранения к другим целям не применяются.

БЛИЖНИЙ БОЙ

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

ПРИМЕР: Ваттс атакует ходока, бегуна и толстяка бензопилой. На кубиках у него выпадает 🎲🎲🎲🎲, что означает 2 попадания. Он решает зарубить толстяка и отрезать голову бегуну. Ходока, наименее опасного противника, Ваттс оставляет на следующее действие. Хотя Грайндлок находится в той же зоне, атаки Уаттса ему вреда не причиняют.

ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ

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

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

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



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

ПРИМЕР: дальнобойность винтовки — 1–3. Это значит, что стреляет она на 3 зоны, но по своей зоне владелец винтовки стрелять не может. Дальнобойность «Узи» — 0–1. Это значит, что выживший может стрелять по целям в своей или соседней зонах.

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

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

- 1 — выжившие (кроме стрелка);
- 2 — ходоки;
- 3 — толстяки или отродья (выбирает стрелок);
- 4 — бегуны.

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.

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

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

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

ПЕРЕЗАРЯДКА!

Большинство видов оружия можно использовать постоянно. Однако некоторые вроде обреза требуют перезарядку 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.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	ВИД	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНЕНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА ЗА УБИЙСТВО
1	ВЫЖИВШИЙ (КРОМЕ СТЕЛКА)	—	—	—
2	ТОКСИЧНЫЙ ХОДОК ¹	1	1	1
3	ХОДОК	1	1	1
4	ХОДОК-БЕРСЕРК	1	1	1
5	ТОКСИЧНЫЙ ТОЛСТЯК ²	1	2	1
	ТОКСИЧНОЕ ОТРОДЬЕ ³	1	3	5
6	ТОЛСТЯК ²	1	2	1
	ОТРОДЬЕ	1	3	5
7	ТОЛСТЯК-БЕРСЕРК ²	1	2	1
	ОТРОДЬЕ-БЕРСЕРК ⁴	1	3	5
8	ТОКСИЧНЫЙ БЕГУН	2	1	1
9	БЕГУН	2	1	1
10	БЕГУН-БЕРСЕРК	2	1	1

- 1 Правила токсичных зомби представлены в дополнении «Токсичный центр».
- 2 Каждый толстяк появляется в компании 2 ходоков той же разновидности, что и он сам (обычный, токсичный, берсерк).
- 3 Токсичное отродье: все обычные зомби в его зоне в конце фазы зомби становятся токсичными. Этот эффект не действует на зомби-берсерков.
- 4 Отродье-берсерк: передвигается на 2 зоны вместо одной.

АТАКА МАШИНОЙ

Когда выживший на водительском месте тратит действие для перемещения машины, она давит всех персонажей в зоне, откуда выезжает, и в каждой зоне, через которую движется. Игрок, управляющий водителем, бросает 1 кубик за каждую фигурку в зоне, которую машина покидает, через которую движется и в которую приезжает (за исключением выживших внутри машины). Результаты бросков или считаются попаданиями и наносят по 1 ранению, так что переехать толстяка и отродье не получится. Распределите эти попадания в соответствии с приоритетом целей, как и в случае с атаками на дистанции (см. предыдущую колонку): сначала выжившие (за исключением тех, что в машине — атакующей или любой другой), затем ходоки, потом толстяки с отродьями и, наконец, бегуны. Все угодившие под раздачу выжившие должны умереть прежде, чем попадания будут распределены между ходоками. Опыт за убийство всех зомби таким образом получает водитель. Выжившие могут проводить дистанционные и ближние атаки изнутри машины без каких-либо изменений правил боя. Машины не дают находящимся внутри никакой защиты против обычных атак зомби или атак других выживших.

ПРИМЕР: Ваттс управляет полицейской машиной, а Бэлль сидит на месте пассажира. В одной зоне с ними (зона 1) находятся 1 ходок, 3 бегуна и Джошуа, у которого нет ранений. Из-за зомби Джошуа не смог попасть в машину. В соседней зоне (зона 2) находятся 1 ходок, 1 толстяк и 2 бегуна. В следующей зоне (зона 3) бродят 6 ходоков. Ваттс тратит 1 действие, чтобы переместить машину из зоны 1 в зону 3 через зону 2. Для зоны 1 он бросает 5 кубиков и получает 4 попадания. Из них 2 получает Джошуа и гибнет. Также умирают 1 ходок и 1 бегун.

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

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

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

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

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



Промчатся на автомобиле, наматывая зомби на колеса, — на первый взгляд, отличный способ зачистить большую улицу от мертвецов. Но это может иметь серьёзные последствия. Во-первых, водитель получает очки опыта гораздо быстрее своих приятелей-выживших. Уровень опасности повысится слишком быстро, и вся команда окажется под угрозой преждевременной гибели. Во-вторых, если одни выжившие уедут, а другие останутся, ваша команда окажется разделённой. А как мы знаем из подростковых фильмов ужасов, разбредаться кто куда во время зомби-апокалипсиса — так себе перспектива.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА МАШИН

ОБЫСК МАШИН

Вы можете обыскивать машину, если выживший находится с ней в одной зоне, где нет зомби.

ЗАМЕНА МАШИН

Возможно, вы захотите заменить некоторые машины, чтобы добавить в игру изюминку или попробовать старые миссии с новыми ощущениями. Следующие машины взаимозаменяемы:

- полицейскую машину можно заменить на такси;
- пимпмобиль можно заменить на хиппимобиль или маслкар.

ПОЛИЦЕЙСКАЯ МАШИНА

Полицейские машины разрешено обыскивать более 1 раза. Берите карты до тех пор, пока не найдёте оружие. Сбросьте вещи, которые не относятся к оружию. Карта «А-а-а!», как обычно, вызывает появление ходока и прерывает обыск.



ПИМПМОБИЛЬ

Пимпмобиль разрешено обыскивать лишь 1 раз. В нём находится «Огнештык». Если в правилах миссии не указано иное, не стесняйтесь добавлять любое другое оружие для пимпмобиля из других игр и дополнений «Зомбицида» («Мамашин обреза», «Злые близнецы», «Папина пушка» и т. д.) и вытягивайте его случайным образом. В некоторых миссиях есть несколько пимпмобилей. Тогда найти в них можно лишь то оружие, которое ещё не было найдено. Если ничего уже нет... Ну, значит, не судьба.



ХИППИМОБИЛЬ

- Правила обыска хиппмобиля такие же, как у пимпмобиля.
- Хиппмобиль не наносит ранений при езде. Это храм мира и любви.



МАСЛКАР

- Маслкар нельзя обыскивать.
- Маслкар может проехать за 1 действие до 3 зон вместо 2.



ТАКСИ

Такси разрешено обыскивать более 1 раза. Обыскивайте их по обычным правилам обыска зоны здания, однако фонарь не даёт бонуса при обыске такси. Карта «А-а-а!», как обычно, вызывает появление ходока и прерывает обыск.



#9 ЗАРАЖЁННЫЕ



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

Смерть и зомби-инфекция не могут превратить настоящего героя в монстра. Ваши любимые выжившие могут вернуться в игру в качестве героев-зомби — заражённых! Когда ваш выживший убит зомби, вы можете превратить его в заражённого: переверните паспорт выжившего и наслаждайтесь кровавой местью.

Статус заражённого отмечен в паспорте выжившего знаком . Все правила выживших распространяются и на заражённых. Убийственная особенность заражённых — их невероятная выносливость: **заражённого можно убить только пятью картами ранений в его инвентаре** (вместо двух у обычного выжившего).

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

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

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

Опытные игроки могут сразу начать игру заражёнными, а не обычными выжившими.

Режим воскрешения: когда обычный выживший получает второе ранение, положите его фигурку набок. **Смерть от рук товарищей не даёт возможности воскреснуть.** Обычный выживший не может получить больше двух ранений. Если он получает больше ранений, чем необходимо для убийства, распределите эти ранения среди других выживших в этой же зоне или проигнорируйте, если их некому нанести. Убитого выжившего игнорируют все игровые эффекты до его воскрешения, как будто его убрали с игрового поля.

В начале следующей фазы игроков, перед тем как начнёт действовать первый игрок, воскресите выжившего. Сбросьте все его карты ранений и на место его лежащей фигурки поставьте фигурку заражённого. Переверните паспорт выжившего на сторону с его заражённой версией. Новый заражённый немедленно получает:

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

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

ПРИМЕР: Бэлль и Грайндлок стоят в зоне с четырьмя ходами. Бэлль невредима, у неё 21 очко опыта и 2 карты вещей: кукри и дробовик. Джошуа только что передал ей дополнительное действие при помощи своего умения «Прирождённый лидер». У Грайндлока 1 ранение, 27 очков опыта и 4 карты вещей: катана, много патронов, винтовка и вода. Внезапная дополнительная активация позволяет четырём ходам атаковать, и они наносят четыре ранения, которые распределяются между Бэлль и Грайндлоком. Первое и второе ранения получает Бэлль. Игрок сбрасывает кукри и дробовик. Бэлль убита, положите её фигурку набок в этой зоне. У неё не осталось вещей.

Третье ранение получает Грайндлок. Он сбрасывает воду, и у него теперь два ранения. Грайндлок убит, положите его фигурку набок. У Грайндлока остаются его прочие вещи (катана, много патронов и винтовка). Четвёртое ранение игнорируется, поскольку больше некому причинить вред. В начале следующей фазы игроков играющие за Бэлль и Грайндлока решают воскресить своих павших героев. Заражённые Бэлль и Грайндлок помещаются в эту зону, заменяя лежащие там фигурки.

У заражённой Бэлль нет вещей, и она теряет дополнительное действие, которое дал ей Джошуа, но у неё остаётся 21 очко опыта. Игрок может выбрать для неё умение оранжевого уровня.

У заражённого Грайндлока остались карты «Катана», «Много патронов» и «Винтовка», а также 27 очков опыта. Игрок может выбрать для него умение оранжевого уровня.

#10 ОСОБЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ ТЮРЬМЫ

КОРИДОРЫ

Мы осторожно открыли дверь тюрьмы, понятия не имея, что ждёт нас внутри. Удивительно, но мы не обнаружили зомби: внутри царил лишь грязь, жуткая вонь и гнетущая тишина. Мы зажгли фонари, и Бэлль спросила, куда идти, чтобы разыскать генератор. К нашему удивлению, её тёплой эхом ушёл в темноту... и темнота ответила ужасным, леденящим кровь воплем.

На фрагментах полях тюрьмы присутствуют коридоры. В коридорах действуют правила уличных зон. По коридорам могут ездить машины, если они въехали через открытые двойные двери. Да, машины могут въехать в тюрьму!

Это влияет на:

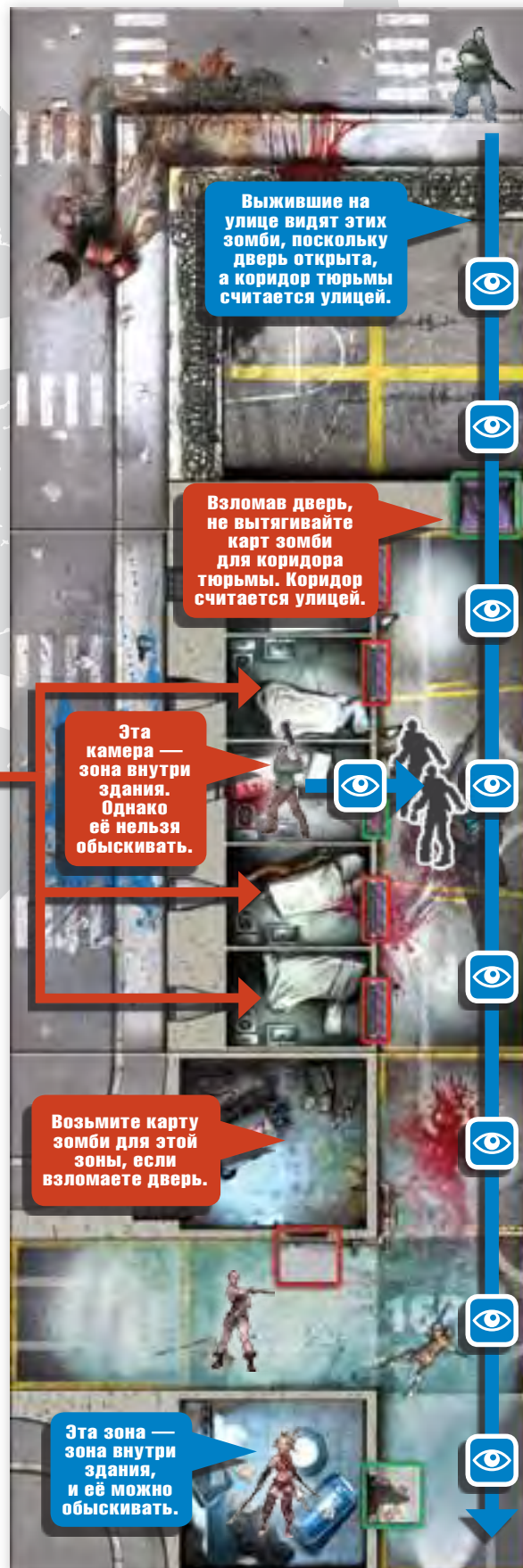
- **прямую видимость:** в прямой видимости находятся зоны, через которые можно вести линию до тех пор, пока она не упрётся в стену или в край поля;
- **обыск:** обыскивать коридоры тюрьмы нельзя.

КАМЕРЫ

Переполненные тюрьмы создавали проблему задолго до зомби-апокалипсиса, однако всем нам не было дела. В конце концов, преступники сами виноваты, разве нет? И вот теперь мы расплачиваемся за пренебрежение. Зомби колются кулачками в двери камер. Они слышат и видят нас сквозь решётки, и их охватывает бешенство при виде свежего мяса. Мне становится дурно при одной мысли о том, что случится, если двери откроются, но ещё хуже — представлять, какими были их последние мгновения в человеческом облике. Только представьте, что вы заперты в переполненной камере и один из ваших сокамерников вдруг обращается в зомби.

Камеры разделены стенами. Это влияет на:

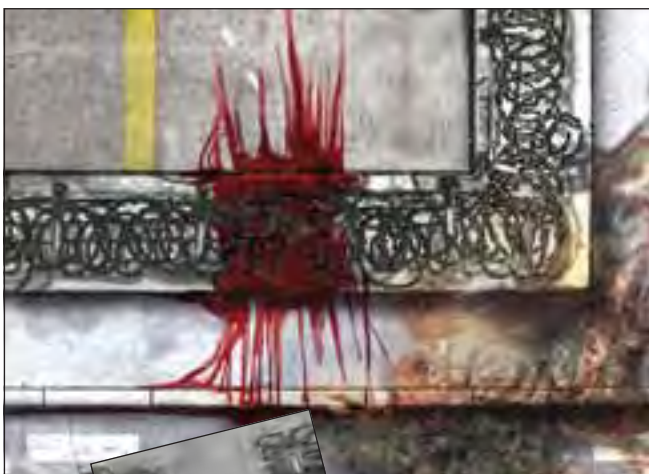
- **движение:** вы можете войти в камеру только через открытую дверь;
- **прямую видимость:** камеры считаются зонами внутри зданий;
- **обыск:** вы *не можете* обыскивать камеры;
- **появление зомби:** взломав дверь камеры, возьмите карту зомби и поместите в камеру зомби согласно тому, что указано на карте. То же самое происходит, если дверь камеры уже открыта (или отсутствует) в момент взлома двери в коридор. Повторный взлом двери камеры (после запираения) не приводит к повторному появлению зомби.



ЗАБОР ИЗ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ

Заборы из колючей проволоки были изобретены для ферм животноводов, но они же десятилетиями защищают мир от зэков. А теперь они защищают нас от внешнего мира. Подождите-ка. Верно, как коров.

Что раздуть: забор останавливает зомби, и те могут лишь беспомощно стонать, пока мы их не пристрелим. Но что совсем не раздует: большинство из этих мертвецов — дерьсерки и невосприимчивы к пулям. То ли эволюционировали, то ли мутировали, чтобы издеваться этой нелепой зучастии. Иронично, не правда ли?



**ЖЕТОН ПОРВАННОЙ
КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ**

1. Сквозь забор из колючей проволоки нельзя пройти, но он не блокирует прямую видимость. Сквозь него можно стрелять.
2. Зомби движутся к самой шумной зоне или выжившему, которого они видят, как если бы забора из колючей проволоки не было. Однако забор из колючей проволоки их останавливает. Зомби скапливаются там, пока кратчайший путь не изменится или пока забор из колючей проволоки не будет порван.
3. Отродья не замечают забор из колючей проволоки и могут проходить сквозь него, разрывая проволоку на куски. Если отродье должно пройти сквозь забор из колючей проволоки, поместите жетон порванной колючей проволоки, чтобы соединить зону, откуда выходит отродье, с зоной, в которой оно оказывается. Теперь выжившие и зомби могут в этом месте проходить сквозь забор. После этого продолжите перемещать зомби (поскольку маршруты зомби после прорыва забора могут измениться).

СМОТРОВЫЕ ВЫШКИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗОНЫ

СМОТРОВЫЕ ВЫШКИ

Этим утром мы были рады обнаружить на заднем дворе тюрьмы смотровую вышку. Наконец-то мы смогли залезть и осмотреться, перестрелять с верхоура огнюких зомби и даже разглядеть вдалеке дольшую толпу навдвигающихся мертвяков. Однако наверху нас ждал неприятный сюрприз. Здесь отдал концы охранник тюрьмы. Записка в его руке гласила, что у него не было достаточно боеприпасов, чтобы прорваться наружу. Даже на себя самого пули не осталось. Думаю, он умер от истощения. Мы отомстили за него и будем мстить ещё.

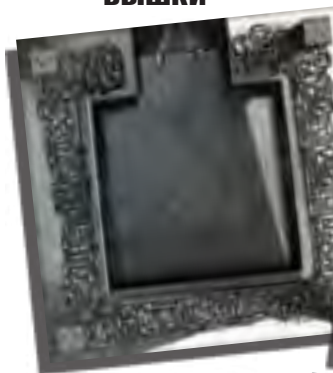
Жетон смотровой вышки позволяет выжившим подняться туда, где зомби до них не дотянутся, и значительно проредить ряды врагов. Однако остерегайтесь, ведь вас могут окружить!

1. Попасть на смотровую вышку можно только по лестнице. Подъём по лестнице равноценен движению через открытую дверь. Зомби никак не смогут попасть на смотровую вышку.
2. Стрелять в зону смотровой вышки можно по обычным правилам. У неё нет стен.
3. Выжившие получают умение «+1 дальнбойность», пока находятся на смотровой вышке.
4. Смотровую вышку нельзя обыскивать.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗОНЫ

На обратной стороне жетона смотровой вышки — жетон дополнительной зоны. Его можно поместить где угодно: в большой зоне, на перекрёстке, во дворе, за пределами игрового поля. Вы можете использовать их в роли крыши здания или секретной зоны. На дополнительные зоны действуют те же правила, что и на зоны внутри здания, и они обеспечат вашим играм большую гибкость и вариативность.

ЖЕТОН СМОТРОВОЙ ВЫШКИ



ЖЕТОН ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЗОНЫ



ВРАЩАЮЩИЕСЯ ВОРОТА

Через эти ворота когда-то проводили VIP-заключённых и проводили прогнать зомби. Это самый изобретённый механизм в округе и, пожалуй, самый эффективный. Штука в том, что кто-то запер внутри него отродье. Ловушка, безусловно, хитрая, но теперь... теперь у нас проблемы. По крайней мере, есть время, чтобы найти решение. Эх, где же эта циркулярная пила, когда она так нужна?



ЖЕТОН ВРАЩАЮЩИХСЯ ВОРОТ

Двухсторонний жетон вращающихся ворот позволяет вам открывать, менять или блокировать путь простым переключателем (обычно рубильником). Потратив действие, чтобы переключить рубильник, игрок может активировать вращающиеся ворота и повернуть их на четверть оборота (90 градусов) в любую сторону.

- Зомби не появляются во вращающихся воротах.
- Обysкивать вращающиеся ворота нельзя.

ЗОНЫ БЕЗОПАСНОСТИ

Зоны безопасности — ещё один эффективный способ удерживать заключённых внутри тюрьмы. Они позволяют в чрезвычайной ситуации надёжно и без лишних затрат блокировать проход. Вращающиеся стальные прутья очень массивны, прочны и пропускают только по одному за раз. Это простая, но эффективная конструкция. У бегунов достаточно проворства, чтобы просочиться сквозь такие зоны, тогда как ходоки озадаченно топчутся на месте, заполняя весь подход. Не знаю, какой из вариантов хуже.

1. Зоны безопасности считаются зонами внутри здания. Это влияет прежде всего на прямую видимость.
2. Когда фигурка находится в зоне безопасности, ей доступно единственное действие — движение.
3. Выжившие и зомби не могут завершить свою активацию в зоне безопасности. Если такое происходит, их выталкивает в зону, которую они только что покинули.
4. Зомби не появляются в зонах безопасности.
5. Машины не могут въезжать в зоны безопасности.

ПРИМЕР 1: толстяк, ходок, бегун и отродье-берсерк начинают фазу зомби перед зоной безопасности. Толстяк и ходок входят в зону безопасности, и их выталкивает назад, потому что их активация завершилась. Бегун входит в зону безопасности, но его не выталкивает назад, потому что его активация ещё не завершена. Отродье-берсерк пересекает зону безопасности одним движением и заканчивает свою активацию на другой стороне. Бегун выполняет своё второе действие — выходит из зоны безопасности на другой стороне.



ПРИМЕР 2: Бэлль начинает свой ход перед зоной безопасности. С другой стороны стоят зомби. Первым действием она входит в зону безопасности. Вторым действием тоже должно быть движение — иного в зоне безопасности не позволено. Находясь там, она не может расстрелять зомби из «Узи», который у неё в руке. К счастью, в другой есть катана. Вторым действием она выходит из зоны безопасности, намереваясь нашинковать зомби в японском стиле.



#11 УМЕНИЯ

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

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

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

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

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

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

+1 доп. 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. 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.

+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.

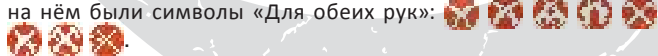
+1 урон для [вещь] — выживший получает бонус «+1 урон» к атаке определённым типом оружия.

+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.

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

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

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 переброс за ход»), должны быть применены до того, как вы начнёте бросать дополнительные кубики, полученные за счёт умения «Бросок 6».

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



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

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

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

Доспех: [разновидность зомби] — выживший игнорирует все ранения, нанесённые ему *обычными* зомби указанной разновидности.

Жажда крови: близко — потратьте 1 действие, чтобы переместиться на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби. 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. 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. 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: заражённая Ким стреляет из автоматического дробовика в зону, где стоят 2 обычных толстяка и 1 толстяк-берсерк. На кубиках она получает 1 попадание, позволяющее убить обычного толстяка. Благодаря умению «Жнец: бой», она может убить и второго обычного толстяка, но не толстяка-берсерка (во-первых, это другой тип зомби, а во-вторых, он неуязвим для дистанционных атак).

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 снаружи здания). Это действие разрешено потратить только на обыск. Помните, что обыск можно осуществить только 1 раз за ход одним выжившим.

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

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

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.

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

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

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

Прирождённый лидер — в фазу 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 дополнительные действия, чтобы переместиться из зоны, где есть зомби.

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

Распределитель — когда у кого-то из персонажей есть это умение, шаг появления зомби в фазу зомби разыгрывается по-другому. Возьмите столько карт зомби, сколько зон появления зомби находится в игре. Распределите взятые карты по зонам в любом удобном вам порядке.

Регенерация — в конце каждого раунда 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). Но чтобы дистанционное оружие уничтожало цель, всё равно необходимо, чтобы оно наносило достаточно урона.

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.

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, заборы или стены. Умение «Спасатель» не может использовать выживший, который находится в машине или на смотровой вышке. Также нельзя «спасти» выживших, находящихся в машине или на смотровой вышке.

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 ход в любой момент фазы игроков, до или после хода любого другого выжившего.

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.

Твёрдая рука — игнорируйте союзные фигурки, 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, заборы или стены. Умение «Толчок» не может использовать выживший, который находится в машине.

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».



#12 МИССИИ

МООБУЧЕНИЕ: ВЗЛОМ

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ



**НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
1Р, 2Р, 3Р, 4Р, 17Р И 18Р.**

Мы набрели на тюрьму. До вторжения зомби никто из нас не был бы рад тут очутиться, но теперь застенки кажутся нам маленьким раем. Крепкие зверьки, которые сдерживали заключённых, с тем же успехом не пустят внутрь зомби. В тюрьме огромные запасы продовольствия, аварийный генератор, оружие, боеприпасы... раздолье! Если зачистим весь комплекс, то будем здесь в безопасности. До того как закончится еда, так уж точно.

ЗАДАЧИ

Вломиться в тюрьму, значит... Вам потребуется хороший план — вроде этого. Выполните задачи в указанном порядке:

1. **Найдите фиолетовый ключ.** Фиолетовая входная дверь тюрьмы открывается только фиолетовым ключом, который спрятан в одном из близлежащих зданий. Комнаты, в которых может быть ключ, отмечены «X». Возьмите **фиолетовый** жетон цели. Остерегайтесь **зелёного** жетона цели, потому что он пробуждает отродье!
2. **Войдите в тюрьму.** Откройте нейтральную входную дверь тюрьмы. **Все** выжившие должны добраться до выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Методично всё исследуйте.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Большая находка.** Поместите **зелёный** жетон цели случайным образом среди **красных** жетонов целей лицевой стороной вниз. Когда кто-то его подберёт, в зоне, где он лежал, немедленно появляется отродье. Если отродье уже присутствует в игре, замените его толстяком с двумя ходами.
- **Это фиолетовый ключ?** Поместите **фиолетовый** жетон цели случайным образом среди **красных** жетонов целей лицевой стороной вниз. Фиолетовую входную дверь нельзя открыть до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт **фиолетовый** жетон цели.
- **Тихая сигнализация.** Вы её не слышите, зато прекрасно слышат зомби. Фиолетовый ключ находится как раз под такой сигнализацией. Когда кто-то подберёт **фиолетовый** жетон цели, фиолетовая зона появления зомби станет действующей.
- **Можно использовать машины.**
- **Полицейская машина, прекрасно!** Полицейские машины разрешено обыскивать более 1 раза. Берите карты до тех пор, пока не найдёте оружие. Сбросьте вещи, которые не относятся к оружию. Карта «А-а-а!», как обычно, вызывает появление ходака и прерывает обыск.

МО1 ЧЕРТЕЖИ

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 150 МИНУТ

Исследовать без карты переполненную мертвецами тюрьму — большая ошибка. Все мы смотрели кино про заключённых, которые сбегали из тюрьмы с помощью подробных планов здания. Нам, конечно, надо внутрь, а не наружу, но карта всё равно не повредит. С другой стороны, такие карты на дороге не валяются... После долгих раздумий мы решили направиться в тюремную мастерскую. Всё, что нужно починить, чинится там, так что есть неплохой шанс найти там карты или ещё лучше — подробные чертежи.



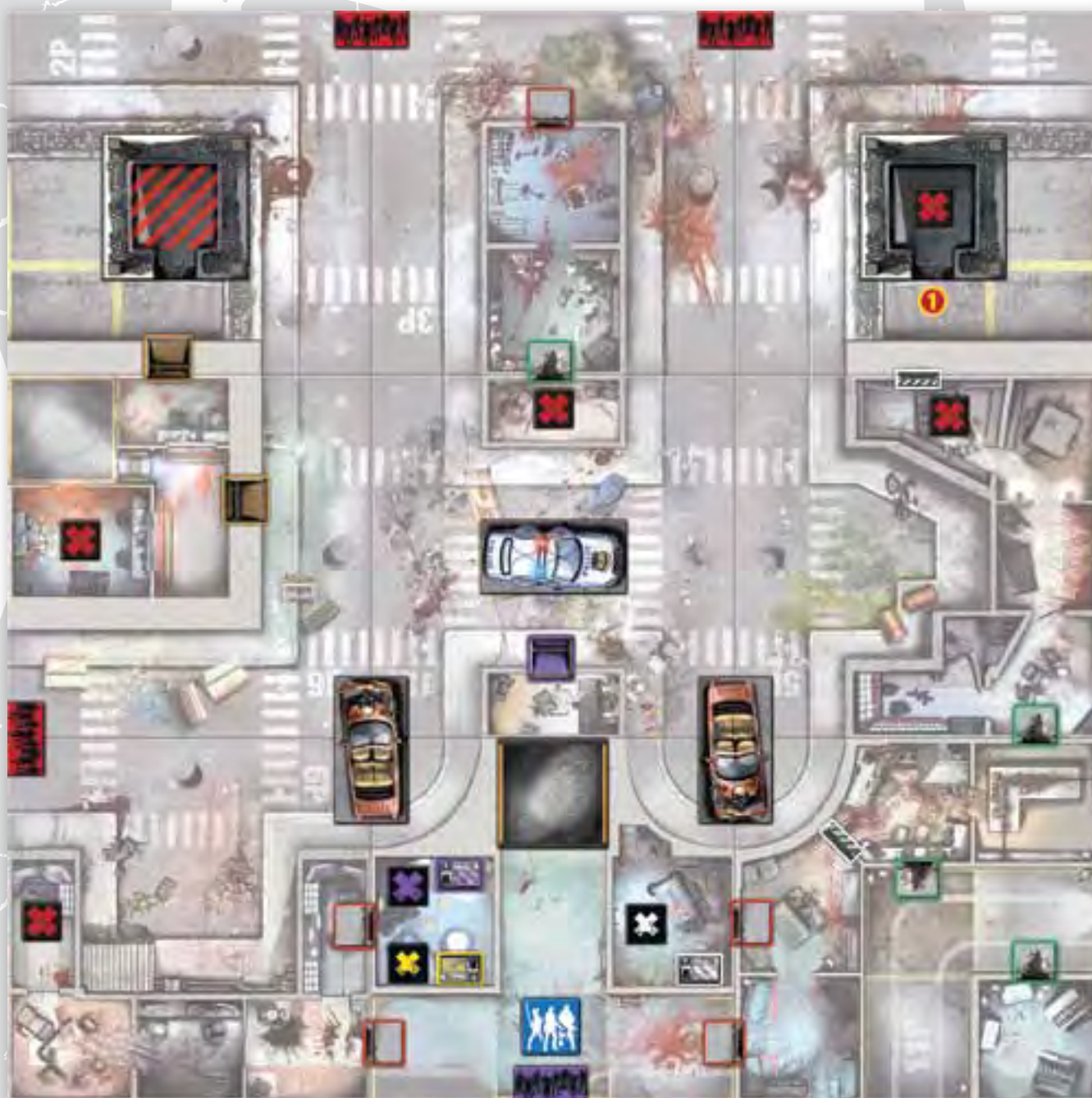
ЗАДАЧИ

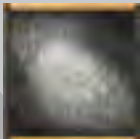
Необходимо планомерно обыскать все вокруг, а затем вернуться.

1. **Найдите карты, чертежи и всё, что может быть полезным.** Места, вызывающие наибольший интерес, на карте отмечены «X». Соберите все **красные** жетоны целей.
2. **Отступите за ворота.** Выжившие (те, кто останется) должны вернуться в тюрьму, после чего запереть фиолетовую входную дверь и белые двери. Убивайте всех вошедших зомби, пока не отрежете оставшимся мертвецам путь к выжившим. Хотя бы один выживший должен оказаться в безопасности внутри тюрьмы.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Методично всё исследуйте.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Вещина вышке.** Поместите по одной карте «Оптика» и «Винтовка» на указанной смотровой вышке. Выживший на этой вышке может потратить одно действие, чтобы подобрать обе карты.
- **Вращающиеся ворота.** Первое препятствие между вами и одним из возможных путей на выход. Когда активируется жёлтый рубильник, ворота поворачиваются на четверть оборота влево или вправо (выбирайте направление при каждой активации рубильника). Выживший, переключивший жёлтый рубильник в первый раз, также берёт **жёлтый** жетон цели и получает 5 очков опыта.
- **Фиолетовый рубильник.** Фиолетовая дверь — второе препятствие между вами и внешним миром. Активация фиолетового рубильника открывает фиолетовую дверь. Выживший, переключивший фиолетовый рубильник в первый раз, также берёт **фиолетовый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Фиолетовая дверь закрывается, если вернуть фиолетовый рубильник в исходное положение.
- **Ой-ёй.** Фиолетовый рубильник открывает ещё одну дверь. Зомби теперь лезут из тюрьмы! Когда активирован фиолетовый рубильник, фиолетовая зона появления зомби станет действующей. Она перестанет действовать, если вернуть фиолетовый рубильник в исходное положение.
- **Белые камеры уже кто-то обыскал.** Активация белого рубильника открывает все белые двери камер. Выживший, переключивший белый рубильник в первый раз, также берёт **белый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Когда белые двери камер открылись впервые, не забудьте поместить зомби во все зоны, включая маленькую комнатку в правом нижнем углу поля. Белые двери камер закрываются, если вернуть белый рубильник в исходное положение.
- **Страж-берсерк.** Какому-то умнику удалось раздобыть несколько чертежей, но отродье загнало его в ловушку на смотровой вышке. Мы пришли слишком поздно, чтобы спасти этого умельца. Перед началом игры поместите отродье-берсерка в указанную зону.
- **Можно использовать машины.**
- **Это пимпмобиль!** Каждый пимпмобиль разрешено обыскивать лишь 1 раз. В каждом находится «Огнештык».
- **Полицейская машина!** Полицейские машины разрешено обыскивать более 1 раза. Берите карты до тех пор, пока не найдёте оружие. Сбросьте вещи, которые не относятся к оружию. Карта «А-а-а!», как обычно, вызывает появление ходока и прерывает обыск.



						
Игроки начинают здесь	Вращающиеся ворота	Смотровая вышка	Рубильники	Дверь	1 отряде-берсерк	Зомби появляются здесь
						
Пимпмобиль	Полицейская машина	«Винтовка» + «Оптика»	Нейтральная входная дверь тюрьмы	Фиолетовая входная дверь тюрьмы	Белая дверь камеры	Цели (5 очков опыта)

МО2 НАЙТИ КЛЮЧИ

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Благодаря найденным чертежам мы теперь знаем, какие двери заперты и где от них ключи. Половина ключей где-то в тюрьме на ремнях зомби-охранников, но, к счастью, в административных помещениях есть их копии. Нужно собрать все ключи, прежде чем пытаться зачистить другие части тюрьмы. Так будет проще, и нам не придётся ломать двери.

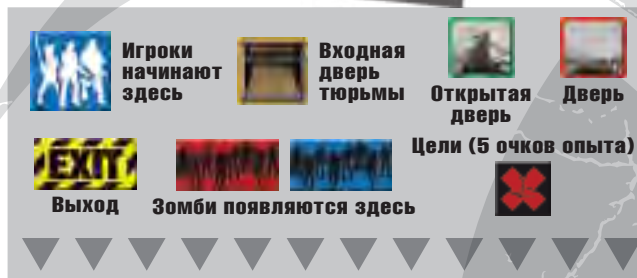
ЗАДАЧИ

1. **Найдите ключи.** Тюремные ключи хранятся в административных помещениях. Соберите все жетоны целей.
2. **Продолжайте исследовать тюрьму.** Все выжившие должны добраться до выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **В поисках ключей.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Неприятный сюрприз.** Поместите **зелёный** жетон цели случайным образом среди **красных** жетонов целей лицевой стороной вниз. Он принесёт 5 очков опыта тому, кто его подберёт. Когда это произойдёт, в зоне, где он лежал, немедленно появляется отродье. Если отродье уже присутствует в игре, замените его толстяком с двумя ходами.
- **Из огня да в полымя.** Поместите **синий** жетон цели случайным образом среди **красных** жетонов целей лицевой стороной вниз. Он принесёт 5 очков опыта тому, кто его подберёт. Когда это произойдёт, в зоне, где он лежал, немедленно появляется отродье-берсерк. Если отродье-берсерк уже присутствует в игре, замените его толстяком-берсерком с двумя ходами-берсерками.
- **А теперь вообще абзац.** Отродье-берсерк начинает выть. Зачем этому чудовищу вообще нужно подкрепление? Когда кто-то подберёт **синий** жетон цели, синяя зона появления зомби станет действующей.

**НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
1Р, 2Р, 4Р, 9Р,
10Р и 17Р.**

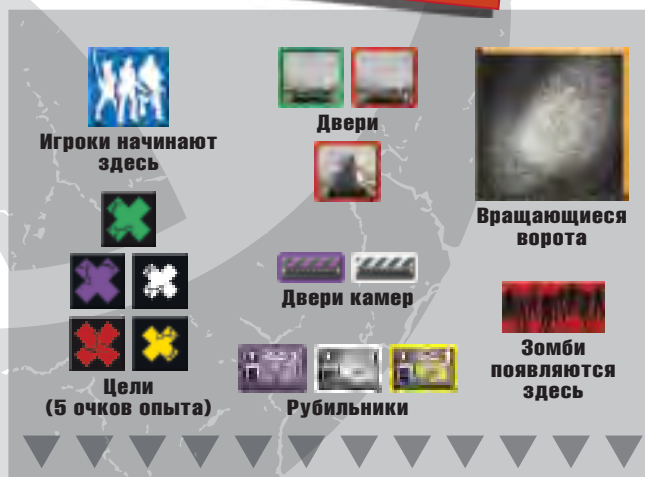


МОЗЦИРКУЛЯРНАЯ ПИЛА

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Главный вход не открывать ключом. Скорее всего, там рубильники, который можно переключить только изнутри. Без серьёзных инструментов нам внутрь не проникнуть. К счастью, Бэлль заметила небольшую стройплощадку перед тюрьмой. Кто-то проделывал в здании окна при помощи циркулярной пилы. По словам Бэлль, даже если нам не удастся вырезать металлическую дверь, то можно попробовать пропилить бетон вокруг петель. Я не могу представить Бэлль с пилой в руках, но, видимо, она знает, о чём говорит. Эй! А ведь ей можно пилить и зомби. Давай-те опробуем новую игрушку!

**НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
3Р, 4Р, 5Р, 7Р, 8Р,
9Р, 10Р, 15Р и 17Р.**



**ЗАДАЧИ
И ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
ЭТОГО СЦЕНАРИЯ
НА СЛЕДУЮЩЕЙ
СТРАНИЦЕ**

ЗАДАЧИ

Ключ к успеху — правильный порядок действий:

1. **Возьмите пилу.** См. особые правила.
2. **Откройте зелёную дверь.** Её можно взломать только циркулярной пилой.
3. **Зачистите тюрьму.** Эта часть тюрьмы разделена на три сектора, которые предстоит зачистить: центральный коридор, белый сектор и фиолетовый сектор. Соберите все жетоны цели внутри тюрьмы и перебейте всех зомби в этих трёх секторах.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

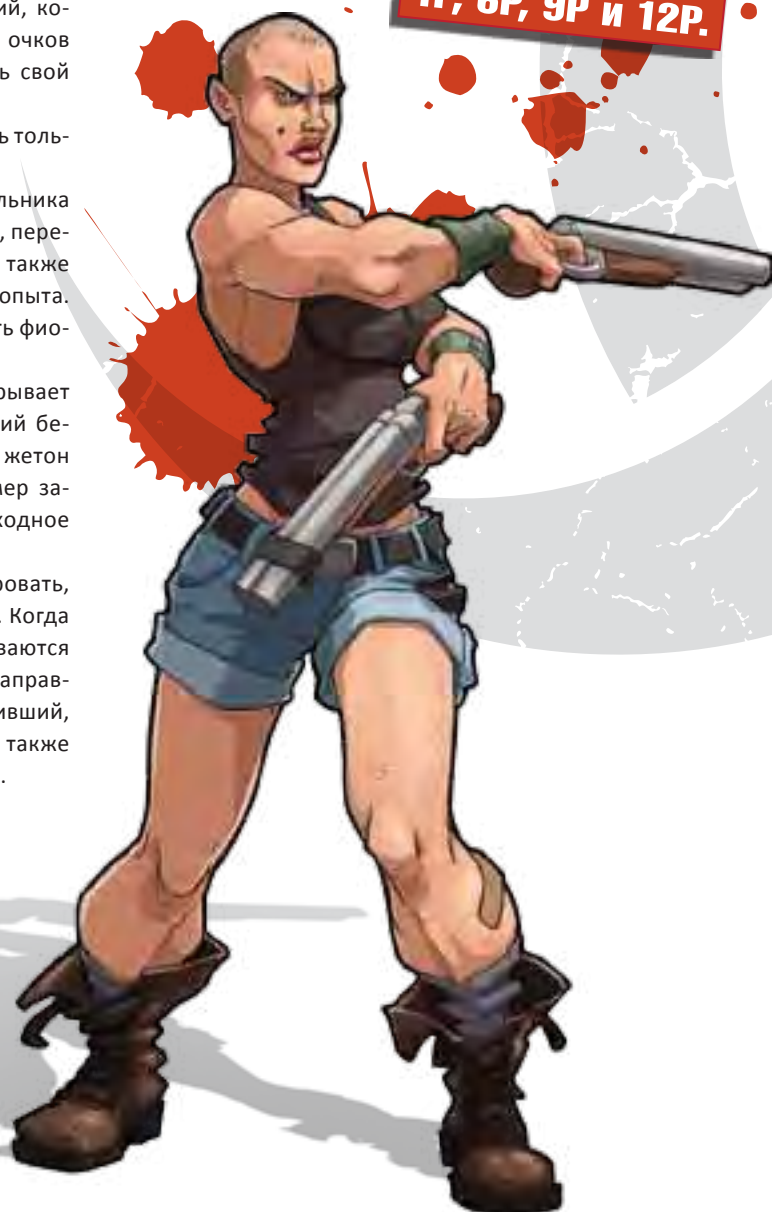
- **Полезные шмотки!** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Ищем пилу.** Она отмечена на поле «X». Выживший, который подберёт **зелёный** жетон цели, получит 5 очков опыта, циркулярную пилу и может реорганизовать свой инвентарь без затраты действий.
- **Неприступная дверь.** Зелёную дверь можно открыть только циркулярной пилой.
- **Фиолетовый сектор.** Активация фиолетового рубильника открывает все фиолетовые двери камер. Выживший, переключивший фиолетовый рубильник в первый раз, также берёт **фиолетовый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Фиолетовые двери камер закрываются, если вернуть фиолетовый рубильник в исходное положение.
- **Белый сектор.** Активация белого рубильника открывает все белые двери камер. Выживший, переключивший белый рубильник в первый раз, также берёт **белый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Белые двери камер закрываются, если вернуть белый рубильник в исходное положение.
- **Вращающиеся ворота.** Ворота необходимо активировать, чтобы получить доступ ко второй половине здания. Когда активируется жёлтый рубильник, ворота поворачиваются на четверть оборота влево или вправо (выбирайте направление при каждой активации рубильника). Выживший, переключивший жёлтый рубильник в первый раз, также берёт **жёлтый** жетон цели и получает 5 очков опыта.

МО4 СВАРКА

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

В тюрьме можно отлично спрятаться. Здесь достаточно крепких зверей, чтобы сдерживать зомби. Мы решили заблокировать те из них, которыми пользоваться не будем, но нам нужен сварочный аппарат. В тюрьме такой имеется. Единственная проблема — его бывший владелец: он был очень большим парнем, а теперь он — очень большое отродье.

**НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
1Р, 6Р, 9Р и 12Р.**



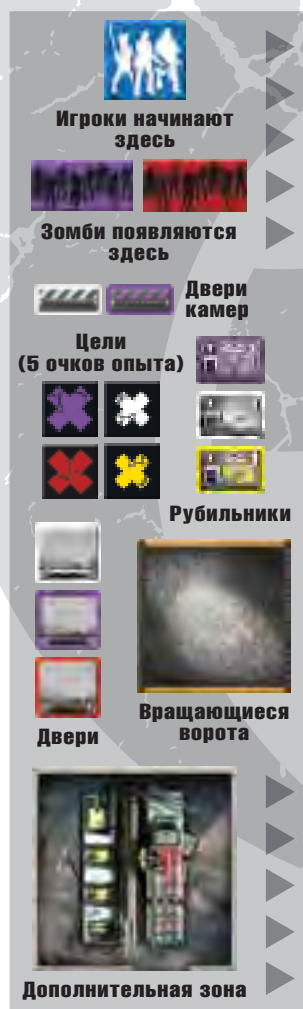
ЗАДАЧИ

Выполните задачи в указанном порядке:

1. **Откройте фиолетовую дверь.** Первое препятствие к этому — ворота. Рубильник, открывающий их, — в караулке.
2. **Кто-то должен управлять воротами.** Кто-то должен активировать вращающиеся ворота изнутри. Тот, кто активирует жёлтый рубильник, на некоторое время останется один.
3. **Найдите сварочный аппарат.** Возьмите **красный** жетон цели.
4. **Возвращайтесь и все закройте.** Вам потребуется каждый боец, чтобы продолжать обследование тюрьмы. **Все** выжившие должны вернуться в тюрьму. Затем закройте фиолетовую дверь и вращающиеся ворота.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Бесценный сварочный аппарат.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Фиолетовый рубильник.** Активация фиолетового рубильника открывает все фиолетовые двери камер и фиолетовую дверь. Выживший, переключивший фиолетовый рубильник в первый раз, также берёт **фиолетовый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Фиолетовые двери закрываются, если вернуть фиолетовый рубильник в исходное положение.
- **Белый рубильник.** Активация белого рубильника открывает все белые двери камер и белую дверь. Выживший, переключивший белый рубильник в первый раз, также берёт **белый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Белые двери закрываются, если вернуть белый рубильник в исходное положение.
- **Откуда они берутся?** Когда активирован фиолетовый рубильник, фиолетовая зона появления зомби станет действующей. Она перестанет действовать, если вернуть фиолетовый рубильник в исходное положение.
- **Жёлтый рубильник ворот.** Когда активируется жёлтый рубильник, ворота поворачиваются на четверть оборота влево или вправо (выбирайте направление при каждой активации рубильника). Выживший, переключивший жёлтый рубильник в первый раз, также берёт **жёлтый** жетон цели и получает 5 очков опыта.
- **Бывший владелец сварочного аппарата.** Этот парень был огромен и до того, как стал зомби. Теперь он ещё больше и гораздо уродливее. Перед началом игры поместите отродье-берсерка в указанную зону. Но нет худа без добра: он пройдёт сквозь колючую проволоку и откроет путь к сварочному аппарату.



МО5 ЛЁГКАЯ МИССИЯ

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 150 МИНУТ

**НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
7Р, 8Р, 12Р и 15Р.**

Как нечего делать. Просто зачистим небольшой сектор. Здесь куча камер, полных зомби. Мы откроем эти камеры и всех перебьём. Что может пойти не так?

Наша главная цель — столовая. Она закрыта одной из этих специальных дверей, которая открывается только рубильником — а вот его-то мы никак не найдём. Не исключено, что придётся вырезать её сварочным аппаратом. Пока идёт эта маленькая зачистка, у нас будет тонна времени принять решение.

ЗАДАЧИ

Найти и уничтожить!

1. **Откройте фиолетовые и белые камеры.** Просто активируйте фиолетовый и белый рубильники, чтобы открыть двери камер.
2. **Возвращайтесь.** Выжившие (те, кто останется) должны добраться до выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Контрольные точки.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Охрана таким не пользуется.** Кто-то оставил «Огнештык» и «Тактический щит» в раздевалке охраны. Интересно, зачем эти вещи здесь хранили? Выживший в этой зоне может потратить одно действие, чтобы подобрать эти карты.
- **Фиолетовый рубильник.** Активация фиолетового рубильника открывает все фиолетовые двери камер. Выживший, переключивший фиолетовый рубильник в первый раз, также берёт **фиолетовый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Этот рубильник можно активировать только один раз.
- **Белый рубильник.** Активация белого рубильника открывает все белые двери камер. Выживший, переключивший белый рубильник в первый раз, также берёт **белый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Этот рубильник можно активировать только один раз.
- **А вот и он.** Я имею в виду рубильник, открывающий дверь столовой. Столовую заперли не просто так. Внутри орды зомби! Когда активирован фиолетовый рубильник, фиолетовая зона появления зомби станет действующей.



МО6 МИССИЯ СПАСЕНИЯ

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 150 МИНУТ

Как только мы открыли столовую, зомби вереницами потянулись наружу и рассредоточились по всей тюрьме. Мы сгруппировались, попытавшись сдержать их. Мы потерпели поражение, но хорошо хоть держали. К сожалению, мы разделились, и несколько наших оказались заперты в охраняемой зоне, откуда невозможно выбраться. А зомби всё прибывают и прибывают. С другой стороны, остальным из нас несказанно повезло. Нам удалось добраться до сектора, где можно найти снаряжение и открыть двери, чтобы спасти выживших.



ЗАДАЧИ

Вот план спасения:

1. Откройте фиолетовые двери. Для этого активируйте фиолетовый рубильник. Таким образом команда сможет воссоединиться.
2. Откройте белые двери. Для этого активируйте белый рубильник. Белые двери — единственная преграда между вами и выходом.
3. Никого не оставляйте. Все выжившие должны добраться до выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.



**НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
6Р, 10Р, 11Р,
12Р, 14Р и 15Р.**



**ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
ЭТОГО СЦЕНАРИЯ
НА СЛЕДУЮЩЕЙ
СТРАНИЦЕ**

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Исследуйте всё очень тщательно.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Разделённая команда.** Половина команды оказалась в ловушке внутри тюрьмы. Есть две стартовые зоны. После распределения стартовых вещей разделите команду на две равные группы (если в команде нечётное количество выживших, решите, какая из групп будет больше). Группы начинают в разных стартовых зонах.
- **Фиолетовый рубильник.** Активация фиолетового рубильника открывает все фиолетовые двери камер и фиолетовую дверь. Выживший, переключивший фиолетовый рубильник в первый раз, также берёт **фиолетовый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Этот рубильник можно активировать только один раз.
- **Белый рубильник.** Активация белого рубильника открывает все белые двери камер. Выживший, переключивший белый рубильник в первый раз, также берёт **белый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Этот рубильник можно активировать только один раз.



МО7 УБЕЖИЩЕ

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Мы нашли идеальное место, чтобы обустроить безопасное убежище. Все двери электрифицированы, кроме одной, которую можно легко заварить. Местя здесь полно, и даже есть маленькая кухня — возможно, для охраны. Но есть одна проблема: президиумные посты заперли инфицированных заключённых на тюремном дворе. Зомби так много, что двор и здания рядом с ним переполнены. Никому не захочется жить рядом с кучей воюющих, сражающихся и шаркающих мертвецов, поэтому мы откроем двери во двор и устроим зомбицид, какого свет ещё не видел!

ЗАДАЧИ

Методичная работа — залог доброго зомбицида. Вот что вам нужно сделать:

1. **Откройте фиолетовые двери.** Это первое препятствие между вами и мясорубкой. Активируйте фиолетовый рубильник.
2. **Откройте белые двери.** Итак, пусть начнётся зомбицид! Активируйте белый рубильник.
3. **Подсчёт трупов!** Миссия пройдена, если выполнены две предыдущие задачи и в какой-то момент игры на поле не осталось зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Король двора.** Один из инфицированных был здоровенным парнем и превратился не в обычного ходока, а в отродье. Перед началом игры поместите отродье в зону, отмеченную на карте.
- **Фиолетовый рубильник.** Активация фиолетового рубильника открывает все фиолетовые двери камер и фиолетовую дверь. Выживший, переключивший фиолетовый рубильник в первый раз, также берёт **фиолетовый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Фиолетовые двери закрываются, если вернуть фиолетовый рубильник в исходное положение.
- **Рубильник открывает ещё одну дверь.** Когда активирован фиолетовый рубильник, фиолетовая зона появления зомби станет действующей. Она перестанет действовать, если вернуть фиолетовый рубильник в исходное положение.
- **Белый рубильник.** Активация белого рубильника открывает все белые двери камер и белую дверь. Выживший, переключивший белый рубильник в первый раз, также берёт **белый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Белые двери закрываются, если вернуть белый рубильник в исходное положение.



**НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
1Р, 2Р, 5Р, 6Р,
7Р и 12Р.**



- **Жёлтый рубильник вращающихся ворот.** Когда активируется жёлтый рубильник, ворота поворачиваются на четверть оборота влево или вправо (выбирайте направление при каждой активации рубильника). Выживший, переключивший жёлтый рубильник в первый раз, также берёт **жёлтый** жетон цели и получает 5 очков опыта.
- **Можно использовать машины.**
- **Две полицейские машины!** Полицейские машины разрешено обыскивать более 1 раза. Берите карты до тех пор, пока не найдёте оружие. Сбросьте вещи, которые не относятся к оружию. Карта «А-а-а!», как обычно, вызывает появление ходока и прерывает обыск.



МО8 ЕДАААААА!

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 180 МИНУТ

Теперь мы знаем, что случилось с предизданными постояльцами, — они умерли от голода. Зомби загнали их в ловушку, отрезав путь от тюремного склада продовольствия. К счастью, мы только что закончили зачистку, но бродячие зомби всё ещё откуда-то лезут. Мы решили набрать побольше еды и отволочь в наше убежище. Задача не из лёгких, но мы не хотим допустить ту же ошибку, что и наши предшественники.

ЗАДАЧИ

План состоит из двух пунктов:

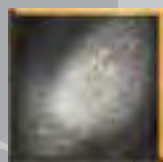
1. **Соберите еду.** Места, где хранится еда, обозначены «X». Соберите все жетоны целей.
2. **Вернитесь во двор.** Донесите до стартовой зоны хотя бы 8 карт еды, полученных за сбор жетонов целей. Если выживший, несущий одну из таких карт, убит — игра проиграна.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Делайте то, что должно быть сделано.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Едаааааа!** Перед началом игры отложите все карты консервов, риса и воды. Подобрал **красный** жетон цели, выживший случайным образом получает одну из этих карт и может реорганизовать инвентарь.
- **Чего объелись эти зомби?** Мы не знаем, но теперь они всё время бегают. Перед началом игры поместите бегуна в каждую указанную зону.
- **Фиолетовый рубильник.** Активация фиолетового рубильника открывает фиолетовую входную дверь тюрьмы и фиолетовые двери камер. Выживший, переключивший фиолетовый рубильник в первый раз, также берёт **фиолетовый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Фиолетовая входная дверь тюрьмы и фиолетовые двери камер закрываются, если вернуть фиолетовый рубильник в исходное положение.
- **Белый рубильник.** Активация белого рубильника открывает белые двери камер. Выживший, переключивший белый рубильник в первый раз, также берёт **белый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Белые двери камер закрываются, если вернуть белый рубильник в исходное положение.

**НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
1Р, 2Р, 5Р, 6Р, 9Р,
10Р, 11Р и 12Р.**

- **Жёлтый рубильник вращающихся ворот.** Когда активируется жёлтый рубильник, ворота поворачиваются на четверть оборота влево или вправо (выбирайте направление при каждой активации рубильника). Выживший, переключивший жёлтый рубильник в первый раз, также берёт **жёлтый** жетон цели и получает 5 очков опыта.
- **Можно использовать машины.**
- **Полицейская машина!** Полицейские бросили оружие в машине и теперь, вероятно, уже превратились в зомби. Вот вам урок: никогда не оставляйте оружие в машине! Полицейские машины разрешено обыскивать более 1 раза. Берите карты до тех пор, пока не найдёте оружие. Сбросьте вещи, которые не относятся к оружию. Карта «А-а-а!», как обычно, вызывает появление ходока и прерывает обыск.



Вращающиеся
ворота



Игроки начинают
здесь



Выход



Зомби появляются
здесь



Цели
(5 очков опыта)



Рубильники



Один бегун



Дверь



Открытая входная
дверь тюрьмы



Входные двери
тюрьмы



Открытая дверь



Двери камер



МО9 БЕСКОНЕЧНАЯ ЗАЧИСТКА

(ВОЗМОЖНАЯ КОНЦОВКА)

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Мы нашли ещё один сектор тюрьмы, который кишит зомби. Поначалу казалось, что мы легко с ними управимся, но теперь эта затея всё больше выглядит нам бесконечной. Бряд ли мы превратим это место в курорт. Будь нас хоть немного больше — ещё куда ни шло, но своими силами мы точно не справимся.

НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
7Р, 8Р, 9Р, 10Р,
12Р и 16Р.



ЗАДАЧИ

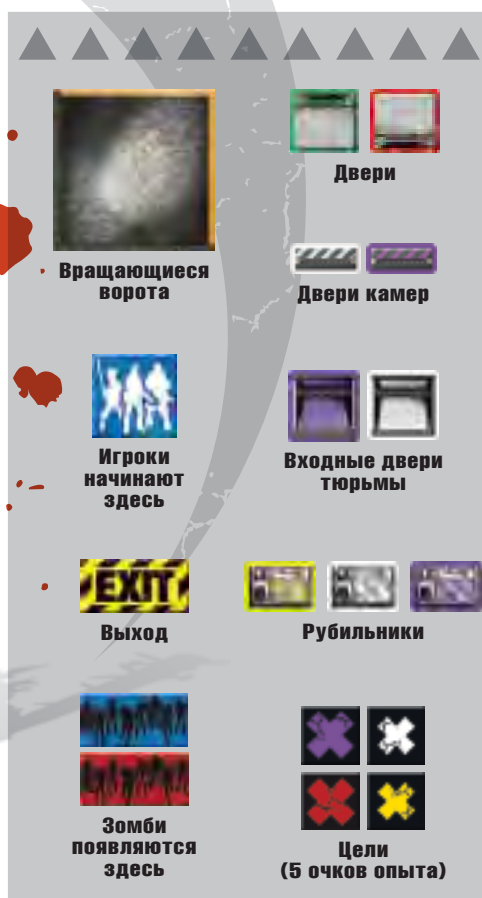
Давайте попробуем зачистить эту зону раз и навсегда:

1. **Найдите зелёный ключ.** Белый рубильник находится за зелёной дверью! Ключ спрятан в одной из караулок. Места, где может находиться ключ, отмечены «X». Собирайте жетоны целей, пока не найдёте **зелёный**.
2. **Откройте белые и фиолетовые камеры.** Мертвецов там видимо-невидимо. А дальше будет ещё больше.
3. **Нужно уходить.** Их слишком много. **Все** выжившие должны добраться до выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

Что будет дальше — уже совсем другая история. Может, вы вернётесь с подкреплением и закончите начатое дело. А может, настало время поискать другое место, где нет зомби. Если оно существует.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Последняя попытка, но нос не вешать!** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Зелёный ключ!** Поместите **зелёный** жетон цели случайным образом среди **красных** жетонов целей лицевой стороной вниз. Зелёную входную дверь нельзя открыть до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт **зелёный** жетон цели. Выживший, подобравший его, получает 5 очков опыта.
- **Сигнализация!** Поместите **синий** жетон цели случайным образом среди **красных** жетонов целей лицевой стороной вниз. Когда кто-то его подберёт, синяя зона появления зомби станет действующей. Выживший, подобравший жетон, получает 5 очков опыта.
- **Фиолетовый рубильник.** Активация фиолетового рубильника открывает фиолетовую входную дверь тюрьмы и фиолетовые двери камер. Выживший, переключивший фиолетовый рубильник в первый раз, также берёт **фиолетовый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Фиолетовая входная дверь тюрьмы и фиолетовые двери камер закрываются, если вернуть фиолетовый рубильник в исходное положение.
- **Белый рубильник.** Активация белого рубильника открывает белую входную дверь тюрьмы и белые двери камер. Выживший, переключивший белый рубильник в первый раз, также берёт **белый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Белая входная дверь тюрьмы и белые двери камер закрываются, если вернуть белый рубильник в исходное положение.
- **Жёлтый рубильник ворот.** Когда активируется жёлтый рубильник, ворота поворачиваются на четверть оборота влево или вправо (выбирайте направление при каждой активации рубильника). Выживший, переключивший жёлтый рубильник в первый раз, также берёт **жёлтый** жетон цели и получает 5 очков опыта.



М10 ТЮРЬМА — ЭТО АД (АЛЬТЕРНАТИВНАЯ КОНЦОВКА)

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Каждая камера — это отдельное испытание. А теперь представьте, какое испытание — целое крыло тюрьмы с десятками камер, переполненными зомби.

Тюрьма кишит зомби, и мы намерены тяжёлым трездом, потом и кровью перебить их всех. К концу дня станет ясно, по зубам ли нам эти редяки, или же мы должны отступить. Второй вариант мне не прав. Здесь должен доминировать только один вид, и я принадлежу к нему.

ЗАДАЧИ

Чтобы решить проблему, надо придерживаться хорошего плана.

1. **Найдите синий ключ.** Входная дверь тюрьмы заперта, и нужен ключ, чтобы её открыть. Он спрятан в одной из караулок. Места, где может находиться ключ, отмечены «X». Собирайте жетоны целей, пока не найдёте **синий**.
2. **Откройте белые и фиолетовые камеры.** Как только откроете входную дверь, врываются внутрь и перебивают всех зомби. Сумеете с ними разделаться — докажете, что вам под силу зачистить всю тюрьму.
3. **Обследуйте всё, что вызывает интерес.** Соберите все жетоны целей, чтобы завершить миссию.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

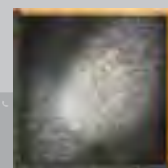
- **Памятка!** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Синий ключ!** Поместите **синий** жетон цели лицевой стороной вниз случайным образом среди пяти **красных** жетонов целей вне основного здания. Входную дверь в основное крыло тюрьмы нельзя открыть до тех пор, пока кто-нибудь не возьмёт **синий** жетон цели.



**НЕОБХОДИМЫЕ
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:
5Р, 6Р, 7Р, 8Р, 9Р,
12Р, 17Р и 18Р.**



Смотровая
вышка



Вращающиеся
ворота



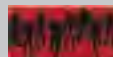
Входная дверь
тюрьмы



Двери



Игроки
начинают
здесь



Зомби появляются здесь



Полицейская
машина



Рубильники



Пимпмобиль



Цели
(5 очков опыта)



- **Фиолетовый рубильник.** Активация фиолетового рубильника открывает фиолетовые двери камер. Выживший, переключивший фиолетовый рубильник в первый раз, также берёт **фиолетовый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Фиолетовые двери камер закрываются, если вернуть фиолетовый рубильник в исходное положение.
- **Белый рубильник.** Активация белого рубильника открывает белые двери камер. Выживший, переключивший белый рубильник в первый раз, также берёт **белый** жетон цели и получает 5 очков опыта. Белые двери камер закрываются, если вернуть белый рубильник в исходное положение.
- **Жёлтый рубильник вращающихся ворот.** Когда активируется жёлтый рубильник, ворота поворачиваются на четверть оборота влево или вправо (выбирайте направление при каждой активации рубильника). Выживший, переключивший жёлтый рубильник в первый раз, также берёт **жёлтый** жетон цели и получает 5 очков опыта.
- **Можно использовать машины.**
- **Пимпмобили.** Каждый пимпмобиль разрешено обыскивать лишь 1 раз. В каждом находится «Огнештык».
- **Полицейская машина.** Полицейские машины разрешено обыскивать более 1 раза. Берите карты до тех пор, пока не найдёте оружие. Сбросьте вещи, которые не относятся к оружию. Карта «А-а-а!», как обычно, вызывает появление ходока и прерывает обыск.



#13 АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Активация зомби	15
Активировать рубильник	15
Атака зомби	15
Атака машиной	20-21
Бегун	12, 16
Ближний бой	19
Вещи	8, 9, 11
Взлом двери	14
Вожделение машин	15
Вращающиеся ворота	25
Выживший	7
Дальнобойность	9, 19
Движение зомби	16
Действие-движение	13
Действия	13
Действующий	7
Дистанционный бой	14, 19
Дополнительные зоны	24
Дубинки и сковороды	6
Забор из колючей проволоки	24
Закончились фигурки	18
Заражённые	22
Зомби-берсерки	12
Зона	7
Зоны безопасности	25
Инвентарь	11
Камеры	23
Карта дополнительной активации	17
Карта люка	17
Коктейль Молотова	10
Количество игроков	6
Комбинирование карт	10
Комната	7
Конечная фаза	6
Коридоры	23
Кубики	9, 19
Машина, залезть и вылезти	14
Миссии	29
Ничего не делать	15
Обзор игры	6
Обмен вещами	14

Обыск	14
Оружие	9
Оружие для взлома дверей	8
Оружие для обеих рук	9, 19
Основы	7-12
Отродье	12
Очки опыта	10-11
Паспорт игрока	6, 11
Первый игрок	6, 13
Перезарядка	20
Перемещение	8, 13, 16
Победа и поражение	6
Подготовка	6
Попадания	9, 19
Пошуметь	15
Появление зомби	14, 17
Приоритет целей	20
Прямая видимость	7
Разделение зомби	16
Разновидности зомби	12-13
Ранения	15
Распределение попаданий	19-21
Сбор жетонов целей	15
Смена мест в машине	15
Смотровые вышки	24
Снайперская винтовка	10
Состав игры	3
Сражение	19
Стартовые вещи	6
Токсичное отродье (и отродье-берсерк)	13
Токсичные зомби	12
Толстяк	12
Точность	9, 19
Улица	7
Улучшенное оружие	10
Умения	26-28
Упорядочивание инвентаря	14
Уровень опасности	10-11
Урон	9, 19
Фаза зомби	15
Фаза игроков	13
Ходок	12
Цели	5, 15
Шум	9
Шумное оружие	8

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, Антонио Маинес и Эрик Нуоу
 Графический дизайнер: Матье Арлу
 Скульпторы: Хуан Наварро Перес, Рафал Зелазу, Эльфред Перошон
 Редакторы: Тьяго Арана, Кристофер Бодан
 Издатель: Давид Прети
 Тестировщики: Тьяго Арана, Виолета Бафилль, Тьяго Бриту, Кристоф
 Шува, Эдгар Шува, Ланселот Шува, Юри Фонг, Гильерм Гулар, Мишель
 Гулар, Витор Григолето, Один Житон, Матье Арлу, Таисса Ламха, Эрик
 Нуоу, Фредерико Перре, Давид Прети, Ренато Сасдели и Рафал Зелазу.
 Отдельные благодарности Guillotine Games: Марбелла Мендес,
 Давид Дуст, Черн Энн, Джереми Массон, Жакопо Камани, Стивен Яу,
 Дидье Фанкан и Паоло Паранте.
 Большое спасибо: Йоан Ле Нёву и фестивалю Hellfest за поддержку.
 Огромное спасибо: Кристофу Шува и woodbrass.com за поддержку.

© 2014 Guillotine Games, all rights reserved.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов
 Руководитель редакции: Владимир Сергеев
 Выпускающий редактор: Александр Киселев
 Переводчик: Алексей Шмонин
 Редактор: Валентин Матюша
 Дизайнер: Иван 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.
 © 2014 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



#14 ВЫЖИВШИЕ

Картёжница КИМ

«ДЕЛАЙТЕ СТАВКИ, ГОСПОДА. ПОГЛЯДИМ, КТО ТУТ СОБРАЛ „РУКУ МЕРТВЕЦА“!»

Ловкая, рискованная и остроумная, Ким годами работала в подпольном казино. Её «фишка» — невероятная удача. Она приносила своей банде больше денег за вечер, чем многие умудрялись за десятилетие. Она уже вела опасную жизнь, когда появились зомби. Для неё апокалипсис — всего лишь новая сдача.



Защитник ДЖОШУА

«НИКТО НЕ ПОГИБНЕТ В МОЮ СМЕНУ!»

Джошуа долго изучал методы выживания при нашествии зомби. В книгах, фильмах и видеоиграх немало чуши, но и поразмыслить есть над чем. Когда апокалипсис наконец случился, Джошуа собрал вещи и поклялся спасать и защищать людей, куда они прислушиваются к нему и не делают глупостей. Джошуа всегда рядом, чтобы подставить плечо!



Паркурщица БЭЛЛЬ

«ГОРОД — ОН КАК ЛЕС. ХОДИТЬ МОЖНО НЕ ТОЛЬКО ПО ДОРОГАМ».

Бэлль, дочь бывшего инструктора по строевой подготовке, выросла на улице. Паркур стал для неё средством самовыражения, а город — любимой полосой препятствий. В нём, как в дикой природе, действуют свои законы. Добыча никогда не смотрит вверх и не видит хищника на крышах домов! Однако времена поменялись, и люди превратились в тупых монстров. Пора отделить зёрна от плевел.



Металлюга ГРАЙНДЛОК

«ЭТО ЖАЛКОЕ ОТРОДЬЕ ДАЖЕ РЫЧАТЬ НОРМАЛЬНО НЕ МОЖЕТ. МОЙ ЧЕРЁД!»

Тяжёлый металл — это не музыкальный стиль, а образ жизни, и именно его выбрал Гриндлок. Врубить музон погромче, сделать дело, а всё остальное — третьестепенно. Когда явились первые зомби, Гриндлок не дрогнул. Он раздавил их, как тараканов, а потом взял бензопилу и с ухмылкой пошёл встречать конец света. Теперь он ждёт, когда явится достойный противник — такой, который заставит его признать, что жизнь превратилась в подлинный металл.



Солдат ШЭННОН

«ВСЕ МЫ СРАЖАЕМСЯ ЗА ТО, ЧЕГО НАМ НЕ ХВАТАЕТ. А ЗА ЧТО ВОЮЕШЬ ТЫ?»

Шэннон — человек действия. Бандитские разборки, полиция, ополчение, армия — она побывала везде, но так и не нашла битвы, способной захватить её дух и тело. Вернувшись на гражданку, Шэннон искала новую работу, — но тут пришли зомби и наполнили её жизнь смыслом. У Шэннон теперь много причин сражаться: чтобы выжить, чтобы защитить беспомощных людей и вывести зомби под корень. Она чувствует себя живой, как никогда прежде.



Семьянин ВАТТС

«НЕ СМЕЙ УКАЗЫВАТЬ МНЕ, ЧТО ДЕЛАТЬ. Я БОЛЬШЕ НЕ СТАДНАЯ ОВЦА. СМОТРИ, К ЧЕМУ ПРИВЕЛО НАС СЛЕПОЕ ПОСЛУШАНИЕ!»

После бурной молодости Ваттс решил остепениться, найти приличную работу, завести жену, пару ребятишек и собаку. Почти получилось. После десяти лет работы его компания переехала на новое место, а его сократили. Ваттс начал по спирали катиться вниз, превращаясь в зомби, — но тут появились настоящие зомби и спасли ему жизнь, пробудив от спячки. Ваттс посадил всё семейство на автобус, достал старую бейсбольную биту и вернулся к застарелым привычкам. Панк жив. Он никогда не умрёт.



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:**

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.

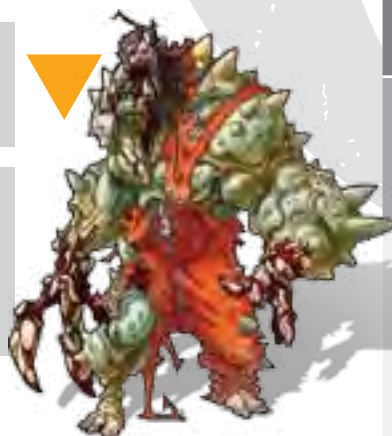
ВАЖНО: бегуны совершают за ход 2 действия. Когда все зомби совершили по 1 действию, бегуны снова активируются и совершают второе действие.

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.



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.
- ✖ **ЗАЛЕЗАНИЕ В МАШИНУ, ВЫЛЕЗАНИЕ ИЗ МАШИНЫ:** в машину залезть нельзя, если в этой же зоне находятся зомби.
- ✖ **СМЕНА МЕСТА В МАШИНЕ:** переместите выжившего на другое свободное место.
- ✖ **ВОЖДЕНИЕ МАШИН:** если разрешено условиями миссии. Выживший должен сидеть на месте водителя. Атакуют каждого персонажа в зоне, через которую перемещается.
- ✖ **ПОДБИРАНИЕ ЖЕТОНОВ ЦЕЛИ** или **АКТИВАЦИЯ ЦЕЛИ** (в зоне выжившего).
- ✖ **СОЗДАНИЕ ШУМА.** Иногда надо и рискнуть.
- ✖ **НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ** (и жить с этим).

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЗОМБОЛОГИЯ

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	ВИД	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНАНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА ЗА УБИЙСТВО
1	ВЫЖИВШИЙ (КРОМЕ СТРЕЛКА)	—	—	—
2	ТОКСИЧНЫЙ ХОДОК ¹	1	1	1
3	ХОДОК	1	1	1
4	ХОДОК-БЕРСЕРК	1	1	1
5	ТОКСИЧНЫЙ ТОЛСТЯК ²	1	2	1
	ТОКСИЧНОЕ ОТРОДЬЕ ³	1	3	5
6	ТОЛСТЯК ²	1	2	1
	ОТРОДЬЕ	1	3	5
7	ТОЛСТЯК-БЕРСЕРК ²	1	2	1
	ОТРОДЬЕ-БЕРСЕРК ⁴	1	3	5
8	ТОКСИЧНЫЙ БЕГУН	2	1	1
9	БЕГУН	2	1	1
10	БЕГУН-БЕРСЕРК	2	1	1

- 1 Правила токсичных зомби представлены в дополнении «Токсичный центр».
- 2 Каждый толстяк появляется в компании 2 ходоков той же разновидности, что и он сам (обычный, токсичный, берсерк).
- 3 Токсичное отродье: все обычные зомби в его зоне в конце фазы зомби становятся токсичными. Этот эффект не действует на зомби-берсерков.
- 4 Отродье-берсерк: передвигается на 2 зоны вместо одной.