

БОМБЦИД

ДРУГА РЕДАКЦІЯ



ПРАВИЛА ТА МІСІЇ

ЗМІСТ

• ВМІСТ ГРИ	3	УПОРЯДКУВАННЯ ІНВЕНТАРЯ / ОБМІН СПОРЯДЖЕННЯМ	21	СУПУТНИКИ	33
• ЗОМБІЦИД ПОЧИНАЄТЬСЯ! ...	5	БОЙОВІ ДІЇ	21	• Супровід супутника	34
• ВІД ПЕРШОГО «ЗОМБІЦИДУ» ДО ДРУГОЇ РЕДАКЦІЇ	5	• Ближній бій	21	• Особливості супутників	34
• ПРИГОТУВАННЯ	6	• Дальній бій	21	УЛЬТРАРЕЖИМ	35
• ОГЛЯД ГРИ	8	ВЗАЄМОДІЯ З ЖЕТОНАМИ ЦІЛЕЙ	22	РЕГУЛЮВАННЯ СКЛАДНОСТІ	35
ФАЗА ГРАВЦІВ	8	ПОШУМИТИ	22	• МІСІЇ	36
ФАЗА ЗОМБІ	8	НІЧОГО НЕ РОБИТИ	22	М0 – ЖИТТЯ ПІД ЧАС ЗОМБІЦИДУ (НАВЧАННЯ)	36
ЗАКЛЮЧНА ФАЗА	8	• ФАЗА ЗОМБІ	23	М1 – КВАРТАЛИ МІСТА	37
ПЕРЕМОГА ТА ПОРАЗКА	8	КРОК 1. АКТИВАЦІЯ	23	М2 – НЕБЕЗПЕЧНА ЗОНА	38
• ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ	9	• Атака	23	М3 – ДОБА В МІСТІ ЗОМБІ	39
ВАЖЛИВІ ТЕРМІНИ	9	• Переміщення	24	М4 – МЧИ Й ГАТИ!	40
ЛІНІЯ ВИДИМОСТІ	10	• Бігуни	25	М5 – ЦЕНТР ЗАГРОЗИ	41
ПЕРЕМІЩЕННЯ	11	КРОК 2. ПОЯВА ЗОМБІ	25	М6 – ВТЕЧА	42
СТРУКТУРА КАРТ СПОРЯДЖЕННЯ	12	• Зони появи інших кольорів	25	М7 – ГРАЙНДГАУС	43
Типи боєприпасів	12	• Карти натиску зомбі	26	М8 – ЗОМБІ-ПОЛІЦІЯ	44
Шумне й безшумне спорядження для вбивства зомбі та відчинення дверей ..	13	• Карти додаткової активації	26	М9 – НОВІ ДРУЗИ	45
Бойові характеристики	13	• Обмежена кількість фігурок зомбі ...	26	М10 – МАЛЕНЬКЕ МІСТО	46
Шум	14	• БІЙ	27	М11 – «КАНАВА»	47
АДРЕНАЛІН, РІВЕНЬ НЕБЕЗПЕКИ ТА ВМІННЯ ...	15	БЛИЖНІЙ БІЙ	27	М12 – АВТОКАТАСТРОФА	48
• ІНВЕНТАР	16	ДАЛЬНІЙ БІЙ	27	М13 – ВУЛИЦІ У ВОГНІ	49
• ЗОМБІ	17	• Пріоритет цілей	28	М14 – СНІДАНОК У ДЖЕССІ	50
БЛУКАЧ	17	• Влучання у своїх	28	М15 – РАЗОМ МИ СИЛА!	51
ТОВСТУН	17	• ОСОБЛИВОСТІ СПОРЯДЖЕННЯ ...	29	М16 – СКРОМНИЙ ПРИТУЛОК	52
БІГУН	17	• Ліхтар	29	М17 – «СКВЕРНА»	53
ПОТВОРА	17	• Коктейль Молотова	29	М18 – КІНЕЦЬ ШЛЯХУ	54
• Потвора-безхатко	18	• Перезарядження	29	М19 – НАЙКРАЩІ ДРУЗИ НАЗАВЖДИ	55
• Потвора-дикун	18	• Уміння на картах спорядження	29	М20 – ВЕЧІРКА ЗОМБІ	56
• Потвора-коп	18	• ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ ...	30	М21 – ПОТУЖНИЙ ДВИГУН	57
• Нульовий пацієнт	18	НАВАЛА ПОТВОР	30	М22 – ЗРОБИ ГУЧНІШЕ!	58
• Приготування колоди потвор	18	ДІЇ З АВТІВКОЮ	30	М23 – ВУЛИЦЯ МИЛОСЕРДЯ	59
• ФАЗА ГРАВЦІВ	19	• Сісти / вийти з автівки	30	М24 – ВШИВАЙМОСЯ ЗВІДСИ!	60
ПЕРЕМІЩЕННЯ	19	• Пересісти в автівці	30	М25 – МОЛОТУРБО НЕДА	62
ОБШУК	19	• Керування автівкою	31	• УМІННЯ	63
ВІДЧИНЕННЯ ДВЕРЕЙ	19	• Узяття ящик зі суперзброєю у пімпмобілі	32	• АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК ...	67
ПОЯВА ЗОМБІ В БУДІВЛЯХ	20	• Обшук поліційної автівки	32	• ТВОРЦІ ГРИ	67
		ТЕМНІ ЗОНИ	33	• ІГРОВИЙ РАУНД	68

#01 ВМІСТ ГРИ

9 ДВОСТОРОННІХ ПЛИТОК МАПИ



12 КАРТ ГЕРОІВ

88 ФІГУРОК
12 героїв



76 зомбі



ПРАВИЛА ЗОМБІЦИД- ДРУГА РЕДАКЦІЯ

107 МІНІКАРТ

63 карти спорядження

• 6 карт початкового спорядження

Бейсбольна бита	1
Ломик	1
Пістолет	3
Пожежна сокира	1

• 45 карт спорядження

А-а-а!	4
Бензопилка	2
Вода	2
Дробовик	2
Запас куль	3
Запас патронів	3
Катана	2
Коктейль Молотова	4
Консерви	2
Кукрі	2
Ліхтар	2
Ломик	1
Мачете	4
Мішок рису	2
Обріз	4
Пістолет	1
Пожежна сокира	1
Снайперська гвинтівка	2
Узі	2

• 11 карт суперзброї

А-а-а!	2
Автоматичний дробовик	1
Армійська снайперська гвинтівка	1
Бита зі цвяхами	1
«Злі близнюки»	1
Золотий АК-47	1
Золотий кукрі	1
Лезольвер	1
Матусин обріз	1
Скімітар	1

• 1 карта-пам'ятка

щодо автівок	1
--------------------	---

4 карти потвор



40 карт зомбі

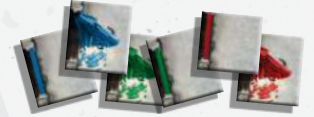


71 ЖЕТОН

- Автівка (пімпомобіль / поліцейна автівка).....3



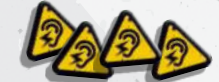
- Двері (Сині – відчинені / зачинені).....1
- Двері (Зелені – відчинені / зачинені).....1
- Двері (Червоні – відчинені / зачинені).....15



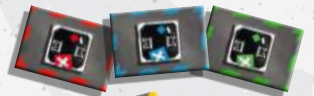
- Зона виходу.....1



- Перший гравець.....1



- Жетон шуму.....18



- Жетон цілі (Червоний / Синій).....1

- Жетон цілі (Червоний / Зелений).....1

- Жетон цілі (Червоний / Червоний).....9



- Ящик зі суперзброєю.....12



- Жетон появи зомбі (початковий).....1

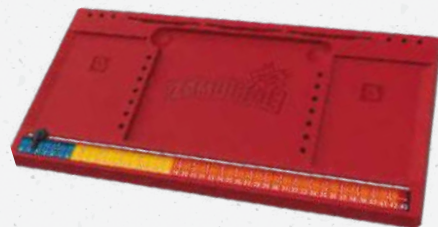
- Жетон появи зомбі (Червоний / Синій).....1

- Жетон появи зомбі (Червоний / Зелений).....1

- Жетон появи зомбі (Червоний / Червоний).....5



6 ПЛАСТИКОВИХ ПЛАНШЕТІВ



6 КОЛЬОРОВИХ ПІДСТАВОК ДЛЯ ГЕРОЇВ



6 КУБИКІВ



48 МАРКЕРІВ



#02 ЗОМБІЦИД ПОЧИНАЄТЬСЯ!

Нещодавно майже всі ми були пересічними людьми. Ми мали звичайні прагнення і мрії та дотримувалися всіх законів і правил життя... А потім прийшли зомбі. Ніхто не очікував такої навали. Заражені знищили старий світ за лічені дні.

Але перед лицем апокаліпсису в більшості з нас проявилися найкращі риси. Ми показали, що не в тім'я биті, і вижили, нашіпугавши кулями ненажерливих зомбі. Ми вже не ті, ким були раніше. Усе залишилося в минулому. Тепер ми самі вибираємо свою долю. Цей світ ніколи не дістанеться клятим зомбі! Настав час розплати. Починається справжній зомбіцид!

«Зомбіцид» — це кооперативна гра, у якій від 1 до 6 гравців стають героями, що вижили в цьому апокаліптичному світі. Вони намагаються зупинити навалу зомбі, яких контролює сама гра. Гравцям доведеться взаємодіяти одне з одним, ухвалювати складні рішення і долати всілякі перешкоди, навіть якщо спершу це здається неможливим.

Мета гри — вибрати місію та виконати її завдання, убивши якнайбільше зомбі. Ці потвори підступні й непередбачувані. Протягом гри рівень адреналіну підвищується, а живих мерців стає все більше. Зомбі намагаються добратися до вцілілих звідусіль, тому гравці повинні постійно стежити за ними й прикривати спину іншим героям.

Герої використовують будь-яку знайдену зброю, щоб знищити зомбі й уповільнити навалу. Що краща зброя, то більше трупів... Але на шум битви з'явиться ще більше зомбі.

Утім, запорука успіху — це не зброя, а командна робота. Гравці виграють або програють разом. Лише завдяки злагодженим діям герої зможуть розкрити свої здібності, оволодіти новими вміннями й знайти найкращу зброю. Взаємодія — ключ до виживання і перемоги!



#03 ВІД ПЕРШОГО «ЗОМБІЦИДУ» ДО ДРУГОЇ РЕДАКЦІЇ

Багато гравців роками полюють на зомбі, тож вони знають загальні правила виживання напам'ять. Найголовніше правило — вчасно розвиватися. Якщо ви досвідчений гравець, ось сторінки, які вам треба прочитати, щоб дізнатися про всі нововведення.

- **Приготування (с. 6).** Ви зможете швидше приготуватися до гри завдяки дверям, уже зображеним на плитках поля, а також попередньо визначеним зонам для цілей і суперзброї.
- **Структура карт спорядження (с. 12).** З'явилися нові символи, як-от тип зброї та боєприпаси.
- Замість очок досвіду тепер **очки адреналіну**. Їх використовують так само.
- **Зомбі (с. 17).** Зверніть увагу на натиск зомбі та нові правила щодо потвор.
- **Переміщення (с. 19).** Діти можуть один раз за хід використовувати вміння «Крутько».
- **Поява зомбі в будівлях (с. 20).** Зомбі з'являються в темних зонах.
- **Атака зомбі (с. 23).** Звичайні герої гинуть після 3 поранень. Діти гинуть після 2 поранень.
- **Переміщення зомбі (с. 24).** Оновлені правила розділення груп зомбі.
- **Поява зомбі (с. 25).** Крок появи завжди починається з початкової зони появи.
- **Пріоритет цілей (с. 28).** Спершу товстуни. Спрощені правила визначення пріоритету цілей.
- **Влучання у своїх (с. 28).** Нові правила влучання в інших героїв у разі промаху під час дальнього бою.
- Мінімальна точність завжди становить 2+ (незалежно від ігрових ефектів).
- Більше не треба використовувати кілька карт, щоб створити **коктейль Молотова** або **снайперську гвинтівку**. Тепер це самостійні карти спорядження.
- **Додаткові режими гри (с. 30).** Розширені правила та додаткові режими урізноманітнять ваші партії. Ви знайдете нові правила щодо автівок і супутників, а також розширені правила щодо темних зон.
- **Уміння (с. 63).** Багато вмій були оновлені, щоб відповідати новій редакції. Також додано чимало нових умінь.

БЕЗПЛАТНІ ДОДАТКОВІ МІСІЇ

ЗАВАНТАЖУЙТЕ ТУТ!



#04 ПРИГОТУВАННЯ

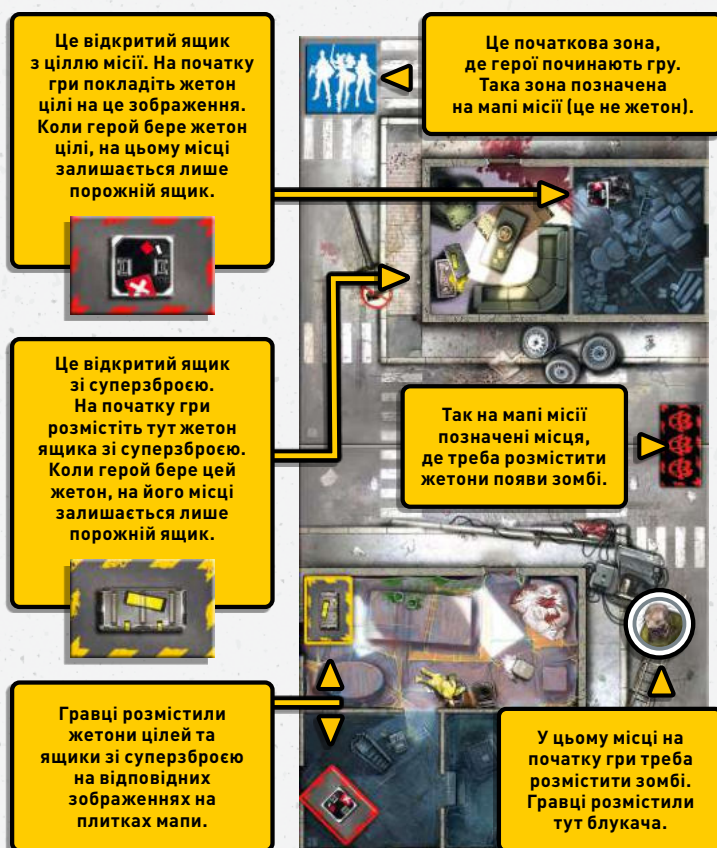
Так, ми постійно кочуємо. У новому місті ми зможемо перекусити й помитися, знайти собі пристойний одяг, автівки та зброю. Але, бачу, ви не так зрозуміли. Ми вибрали це місто не тому, що тут немає зомбі, а навпаки — бо вони тут є. Хижак завжди слідує за своєю жертвою.

У звичайній партії в «Зомбіцид» гравці використовують 6 героїв. Початківцям ми радимо грати повним складом із 6 гравців, тоді кожен гравець контролюватиме одного героя. Досвідчені гравці можуть контролювати кількох героїв, а справжній ветеран «Зомбіциду» може ризикнути пройти найнебезпечнішу місію, самостійно керуючи групою із 6 героїв.

1. Виберіть місію.
2. Розмістіть плитки мапи.
3. Розмістіть жетони появи зомбі, інші жетони й фігурки, указані в описі місії та на плитках мапи.

Досвідченим гравцям у «Зомбіцид» варто звернути увагу на те, що:

- на плитках мапи вже позначені місця для ящиків зі суперзброєю та жетонів цілей.
- зачинені двері вже зображені в будівлях на плитках мапи.



4. Виберіть героїв і розподіліть їх між гравцями. Гравці діють як одна команда, граючи проти самої гри. Вони сідають навколо столу в довільному порядку.

5. Гравці беруть по 1 пластиковому планшету для кожного героя і кладуть в них карти своїх героїв. Фігурки героїв вони вставляють у кольорові пластикові підставки, щоб було легше відрізняти їх на ігровому полі. Також гравці беруть по 5 маркерів відповідного кольору для кожного вибраного героя.

6. Розділіть карти на окремі колоди. Карти різних категорій відрізняються кольором зворотів. Перетасуйте кожну колоду окремо й покладіть долілиць біля ігрового поля:

- Початкове спорядження (сірі карти).
- Спорядження (сині карти).
- Суперзброя (червоні карти).
- Зомбі (жовті карти).
- Потвори.

Покладіть карту-пам'ятку щодо автівок у межах досяжності всіх гравців. Це довідкова карта, яка нагадує правила використання автівок, а також їхні характеристики. Ця карта належить усім гравцям.



Карта-пам'ятка щодо автівок

7. Візьміть усі карти початкового спорядження. Ці карти треба роздати героям долілиць, розподіливши їх настільки рівномірно, наскільки це можливо. Якщо героїв менше, ніж карт початкового спорядження, гравці вирішують, який герой отримає кілька карт.

8. Розмістіть фігурки героїв у початковій зоні (або зонах), як указано в описі місії.

9. Кожен гравець розміщує один або кілька пластикових планшетів вибраних героїв перед собою. Стрілка на планшеті героя повинна вказувати на поділку «0» треку небезпеки. Потім кожен гравець розміщує маркер на відповідній поділці треку поранень (див. наступну сторінку), а інший маркер — у комірці першого (синього) вміня. Позосталі 3 маркери гравець розміщує в резервних комірках у правому верхньому куті планшета. Карти початкового спорядження можна викласти в комірки рук або рюкзака (див. с. 16).



Емі — звичайна героїня, вона починає гру зі значенням здоров'я «3».



Банні Джі — це дитина, тому він починає гру зі значенням здоров'я «2». Один раз за хід він може скористатися вмінням «Крутько».

У грі «Зомбіцид» 2 типи героїв: звичайні та діти. Звичайні герої не мають якихось принципових відмінностей. Зазвичай вони починають гру зі значенням здоров'я «3».



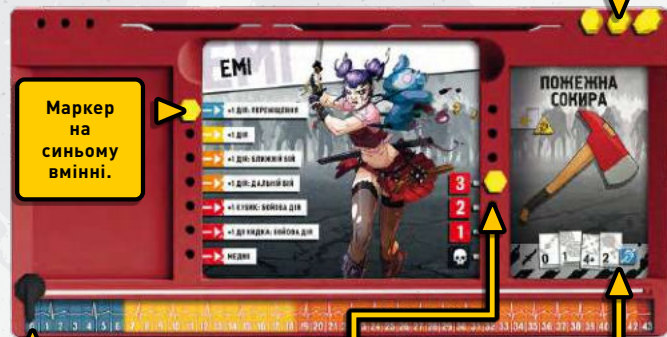
На карті будь-якої дитини вказаний символ дитини. Зазвичай діти починають гру зі значенням здоров'я «2». Один раз за хід під час свого переміщення діти можуть скористатися вмінням «Крутько» (с. 65).



Це жетон першого гравця.

10. Гравець із картою початкового спорядження «Пожежна сокира» стає першим гравцем у першому раунді гри. Він отримує жетон першого гравця.

3 маркери в резервних комірках.



Це всі приготування до місії. Далі починається зомбіцид!

#05 ОГЛЯД ГРИ

Наші заражені вороги більше не користуються зброєю, якою захищали своє життя, коли були людьми. У деяких будинках ви можете просто взяти залишений пістолет і відразу почати стріляти. Утім, не варто недооцінювати зомбі. Вони можуть узяти кількістю, до того ж їхні дії доволі складно передбачити. Це війна, до якої ніхто не був готовий.

Партія в «Зомбіцид» складається з серії раундів. Кожен раунд поділяється на кілька фаз.

ФАЗА ГРАВЦІВ

Гравець із жетоном першого гравця ходить першим. Він активує своїх героїв по черзі в будь-якому порядку. Під час активації кожен герой може виконати 3 дії. Завдяки деяким умінням він також може виконати додаткові дії. Герой використовує дії, щоб переміщуватися ігровим полем, убивати зомбі та виконувати завдання місії.

Після того як гравець активує всіх своїх героїв, ходить наступний гравець за годинниковою стрілкою. Він теж активує своїх героїв за такими ж правилами.

Фаза гравців закінчується, коли всі гравці виконують свої ходи.

Фаза гравців докладно описана на с. 19.

ФАЗА ЗОМБІ

Кожен зомбі на ігровому полі активується і виконує 1 дію, щоб атакувати героя у своїй зоні. Якщо в його зоні немає героя, зомбі переміщується в напрямку героя.

Деякі зомбі, яких називають бігунами, мають 2 дії. Бігун може двічі атакувати, атакувати і переміститися, переміститися і атакувати або двічі переміститися.

Після того як усі зомбі виконують свої дії, в усіх активних зонах появи на ігровому полі з'являються нові зомбі.

Фаза зомбі докладно описана на с. 23.

ЗАКЛЮЧНА ФАЗА

Вилучіть із ігрового поля всі жетони шуму. Перший гравець передає жетон першого гравця своєму сусідові ліворуч. Потім починається наступний раунд гри.

ПЕРЕМОГА ТА ПОРАЗКА

Гравці здобувають перемогу, якщо виконують усі завдання місії.

Гравці зазнають поразки, якщо гине принаймні 1 герой, якщо завдання місії неможливо виконати або якщо справджуються умови поразки.

«Зомбіцид» — це кооперативна гра, тому всі гравці або виграють, або програють разом.



#06 ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

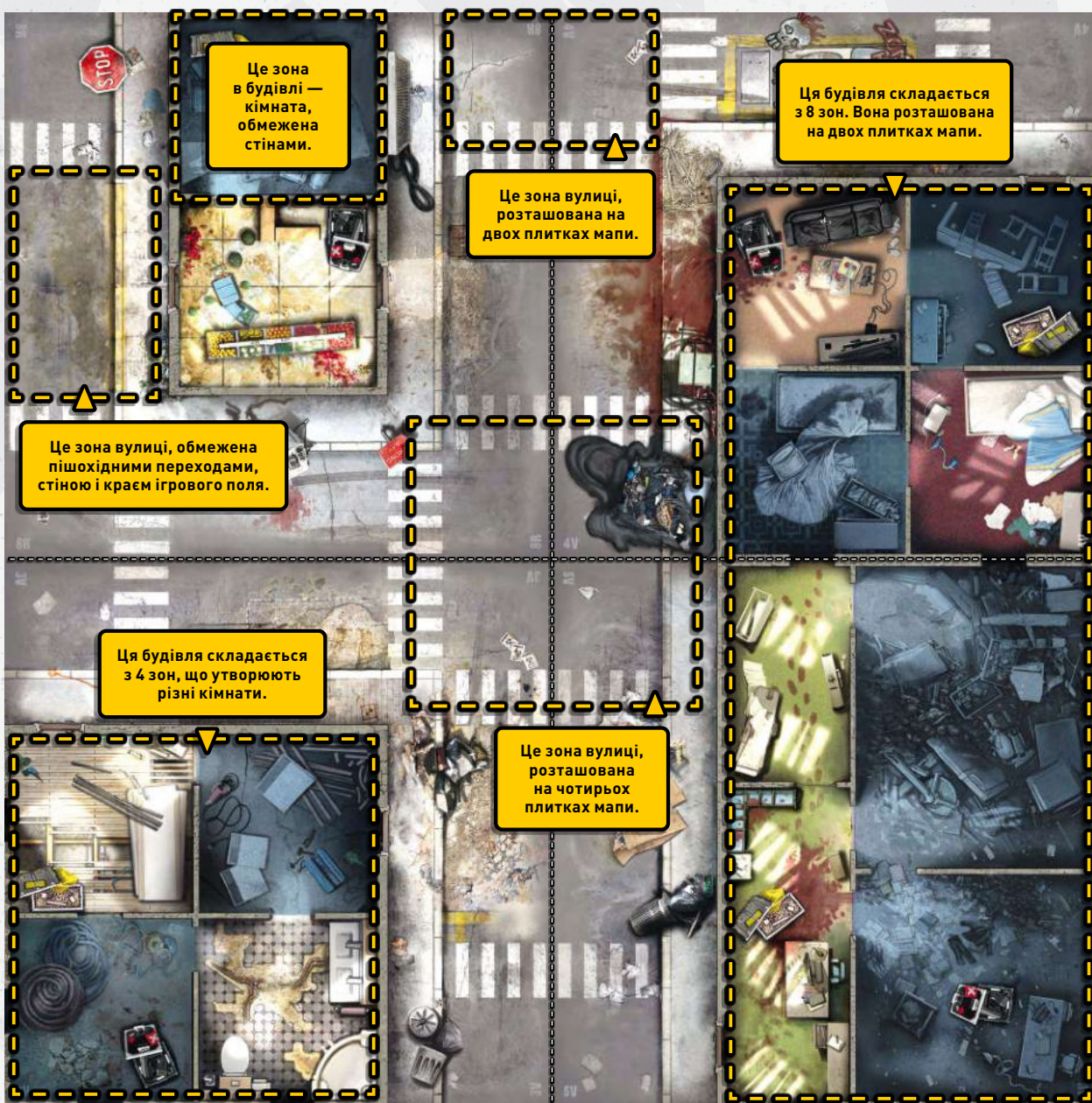
Головне правило: немає ніяких правил. Ну, майже... Знайдіть круту зброю, тримайтеся разом, убивайте зомбі, насолоджуйтеся цією справою. І все буде добре.



ВАЖЛИВІ ТЕРМІНИ

Персонаж: герой або зомбі.

Зона: у будівлі зона — це кімната. На вулиці зона — це ділянка між двома пішохідними переходами або між пішохідним переходом і стіною будівлі чи краєм ігрового поля.



ЛІНІЯ ВИДИМОСТІ

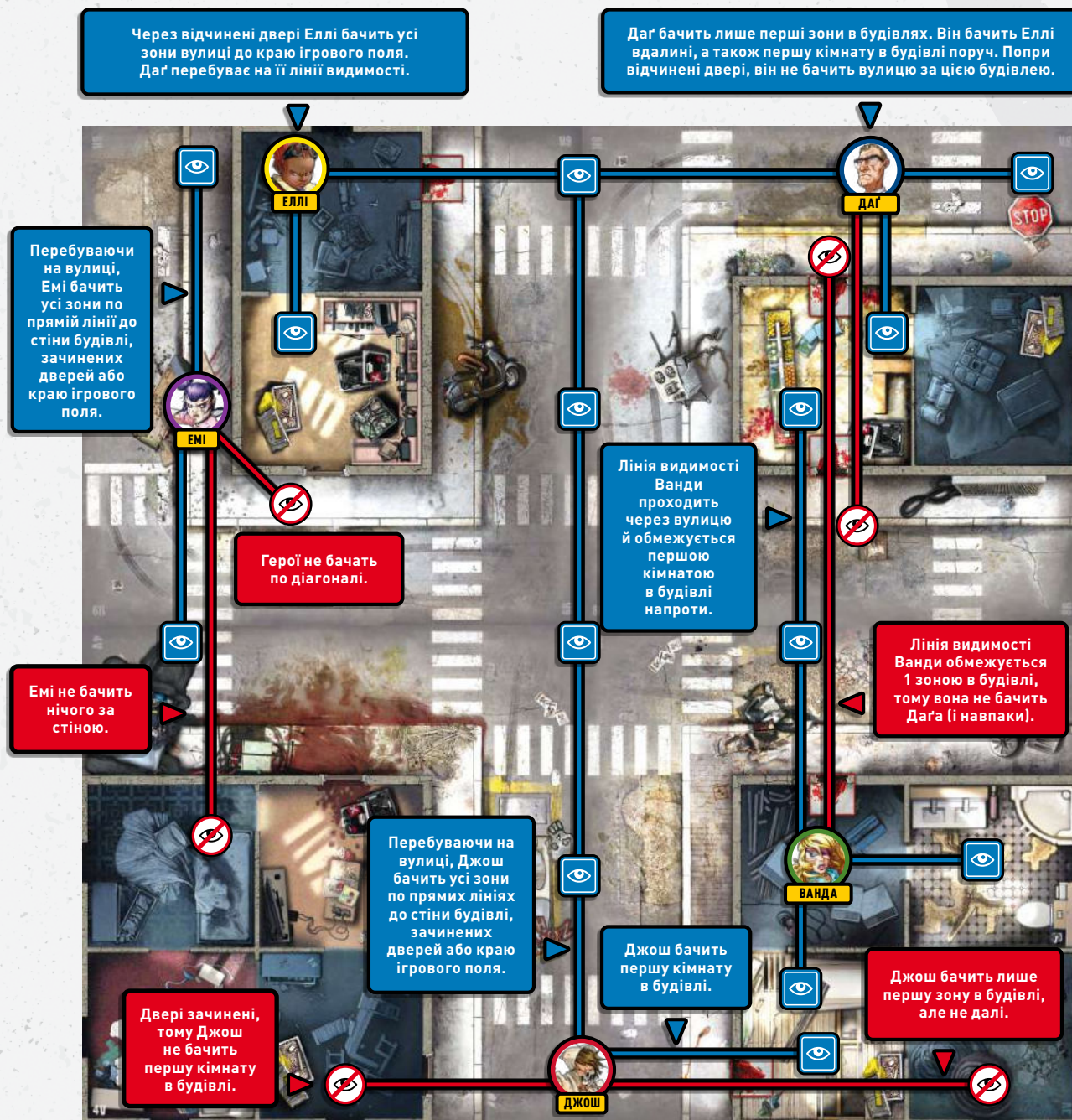
Лінії видимості визначають, чи можуть персонажі бачити одне одного. Наприклад, чи може герой бачити зомбі, що стоїть з іншого боку відчинених дверей, зомбі в іншій кімнаті, на протилежному боці вулиці й т. д.

На вулиці персонаж бачить усі зони по прямій лінії, паралельній краю ігрового поля. Він не бачить по діагоналі. Лінія видимості простягається через усі зони до стіни найближчої будівлі або краю ігрового поля.

У будівлі персонаж бачить сусідні кімнати, сполучені проходами. Якщо є прохід між двома кімнатами, стіни не блокують лінію видимості. Утім, **лінія видимості в будівлі обмежена 1 зоною**, тобто персонаж бачить лише сусідню кімнату.

- Якщо герой дивиться з кімнати в будівлі на вулицю, його лінія видимості простягається через усі зони вулиці до стіни найближчої будівлі або краю ігрового поля.
- Якщо персонаж дивиться із зони на вулиці всередину будівлі, він бачить лише першу кімнату в цій будівлі.

ВАЖЛИВО. Зачинені двері блокують лінію видимості.



ПЕРЕМІЩЕННЯ

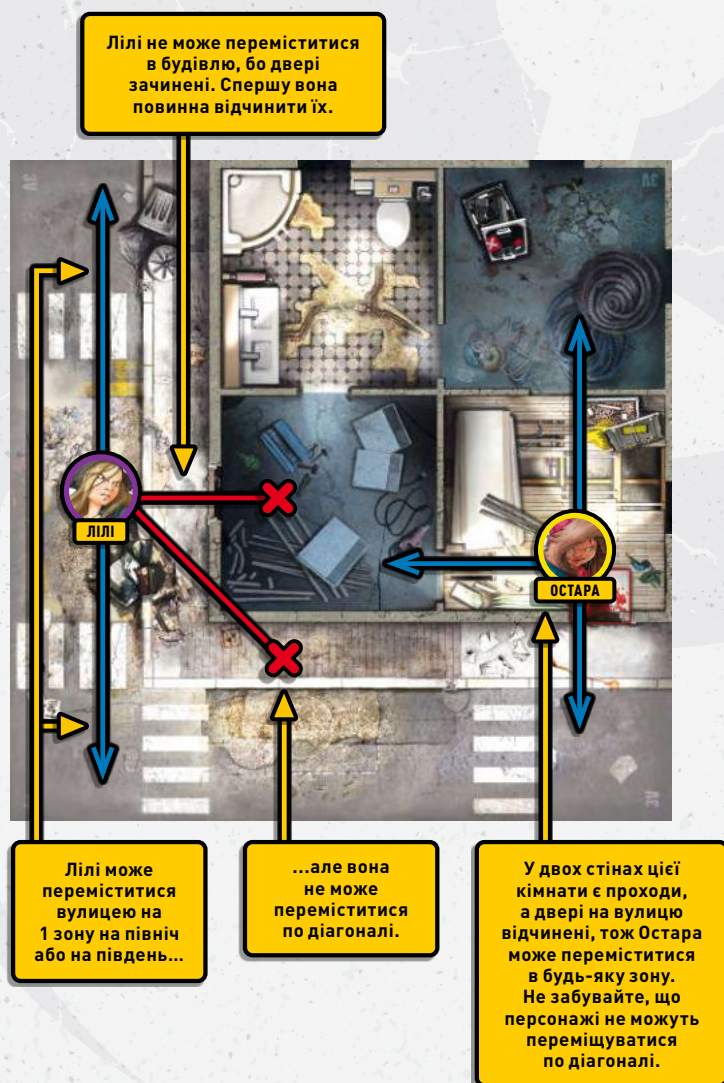
Рух — це життя. Ніколи не зупиняйся!

- Ванда

Персонажі можуть переміщуватися з однієї зони в іншу за умови, що ці зони дотикаються принаймні однією стороною. Зони не можуть дотикатися кутами, а персонажі — переміщуватися по діагоналі.

На вулиці персонаж може вільно переміщуватися з однієї зони в іншу. Утім, щоб зайти в будівлю або вийти з неї на вулицю, персонаж повинен пройти через відчинені двері або прохід.

У будівлі персонаж може переміститися з однієї кімнати в іншу, якщо між ними є прохід (наприклад, відчинені двері). Розташування фігурки та конфігурація стін не мають значення, якщо між кімнатами є прохід.



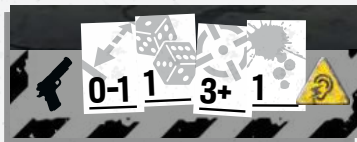


СТРУКТУРА КАРТ СПОРЯДЖЕННЯ

Послухай краще мене. Найважливіше — це швидко-стрільність твоєї зброї. Якщо хочеш жити, не припиняй гатити!

- Даг

У грі «Зомбіцид» чимало карт усялякого спорядження. Завдяки картам спорядження герої можуть знищувати зомбі. Унизу карт спорядження вказані бойові характеристики:



Зброя поділяється на 2 типи: ближнього та дальнього бою. На кожній карті зброї вказаний символ, що визначає її тип.

Такі символи вказані на картах зброї ближнього бою. Далекобійність такої зброї нульова, тому герой застосовує її лише для дії ближнього бою (див. с. 21) у своїй зоні.



Бити, ломики, пожежні сокири — це зброя ближнього бою.

Такі символи вказані на картах зброї дальнього бою. Завичай максимальна далекобійність такої зброї становить 1 або більше. Її застосовують для дії дальнього бою (див. с. 21). Якщо герой атакує зброєю дальнього бою зомбі у своїй зоні, це все одно буде вважатися дальнім боєм.



Пістолети, дробовики, снайперські гвинтівки — це зброя дальнього бою.

• ТИПИ БОЄПРИПАСІВ

Щоб використовувати зброю дальнього бою проти зомбі, потрібні боєприпаси. Хоча кількість боєприпасів не обмежена (можете розважитися!), для зброї потрібні різні типи боєприпасів.



Зброя з символом **кулі** стріляє боєприпасами меншого калібру. Завдяки карті «Запас куль» герой, що має відповідну зброю, може перекидати кубики.





Зброя з символом **патрона** стріляє боєприпасами більшого калібру. Завдяки карті «Запас патронів» герой, що має відповідну зброю, може перекидати кубики, коли атакує сильнішого ворога.




• ШУМНЕ Й БЕЗШУМНЕ СПОРЯДЖЕННЯ ДЛЯ ВБИВСТВА ЗОМБІ ТА ВІДЧИНЕННЯ ДВЕРЕЙ


Завдяки багатьом картам спорядження (наприклад, лопик, пожежна сокира або бензопилка) герої можуть як знищувати зомбі, так і відчиняти двері.

 Спорядження, за допомогою якого герої можуть убивати зомбі, позначено символами зброї дальнього або ближнього бою.

 Спорядження, за допомогою якого герої можуть відчиняти двері, позначено таким символом.

Поруч указують ще один символ, який визначає, чи утворює спорядження шум, коли його використовують для вбивства зомбі або відчинення дверей. Шум завжди приваблює інших зомбі.

 Спорядження з таким символом утворює шум. Після використання цього спорядження на ігрове поле треба викласти жетон шуму.

 Спорядження з таким символом — безшумне.

ПРИКЛАД 1. Пожежна сокира:

Коли герой відчиняє двері сокирою, утворюється шум. Додайте жетон шуму.

ПОЖЕЖНА СОКИРА

Коли герой убиває зомбі сокирою, шум не утворюється. Не треба додавати жетон шуму.

0 1 4+ 2

ПРИКЛАД 2. Бензопилка:

Коли герой відчиняє двері бензопилкою, утворюється шум. Додайте жетон шуму.

БЕНЗОПИЛКА

Коли герой убиває зомбі бензопилкою, утворюється шум. Додайте жетон шуму.

0 5 5+ 2

• БОЙОВІ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Якщо на карті спорядження вказані бойові характеристики, його можна використовувати для знищення зомбі.

ПОЖЕЖНА СОКИРА

Поранення. Кількість поранень, яких зазнає противник за кожен отриманий успіх. Не можна скласти успіхи, щоб завдати потрібної кількості поранень.

Успіх. Кожен випалий результат, що дорівнює цьому значенню або перевищує його, вважають успіхом. Випали результати, що менші за це значення, вважають промахами.

Тип зброї. Це спорядження — зброя ближнього бою.

Далекобійність. Мінімальна й максимальна дальність (кількість зон), на яку поширюється ефект зброї. «0» означає, що герой може використати цю зброю лише у своїй зоні.

Кубики. Виконуючи дію ближнього бою, герой кидає вказану тут кількість кубиків.

ПІСТОЛЕТ

Тип боєприпасів. Для цієї зброї потрібні кулі.

Поранення. Кількість поранень, яких зазнає противник за кожен отриманий успіх. Не можна скласти успіхи, щоб завдати потрібної кількості поранень.

Парна зброя. Якщо герой має однакову зброю з таким символом у кожній комірці руки (с. 27), він може за одну дію використати обидві карти зброї (але він повинен вибрати ту саму ціль).

Тип зброї. Це спорядження — зброя дальнього бою.

Далекобійність. Мінімальна й максимальна дальність (кількість зон), на яку поширюється ефект зброї. «0-1» означає, що герой може використати цю зброю у своїй зоні або в сусідній зоні (на лінії видимості).

Кубики. Виконуючи дію дальнього бою, герой кидає вказану тут кількість кубиків.

Успіх. Кожен випалий результат, що дорівнює цьому значенню або перевищує його, вважають успіхом. Випали результати, що менші за це значення, вважають промахами.



• ШУМ

*Намагатися менше шуміти? Ще чого!
Мені весело. А я не вмію веселитися тихо!*

- Банні Джі



Ревіння бензопилки чи автоматна черга створюють шум, а шум приваблює зомбі. Якщо герой використовує шумне спорядження для вбивства зомбі або відчинення дверей, на ігрове поле викладають жетон шуму.

- Покладіть жетон шуму в зону, де герой виконував цю дію. Жетон залишається в цій зоні, навіть якщо герой переміститься в іншу зону протягом свого ходу.

- Внаслідок однієї дії може з'явитися лише один жетон шуму. Байдуже, скільки кубиків кинув герой, скільки завдав поранень і чи використовував він зброю з двох рук.
- Жетони шуму вилучають із ігрового поля під час заключної фази (див. с. 8).

ВАЖЛИВО. Зомбі сприймають кожну фігурку героя як жетон шуму. Під час зомбіциду герої не можуть поводитися тихо, особливо якщо це діти.

ПРИКЛАД. Нед витрачає свою першу дію, щоб у своїй зоні вбити блукача катаною. Катана — безшумна зброя, тому Нед не додає жетон шуму.

Своєю другою дією Нед стріляє в сусідню зону з дробовика. Це шумна зброя. Попри те що Нед кидав кілька кубиків, він витратив усього одну дію, тому додає у свою зону один жетон шуму. Нед використовує свою третю дію, щоб переміститися в іншу зону. Жетон шуму залишається в зоні, де Нед його розмістив.



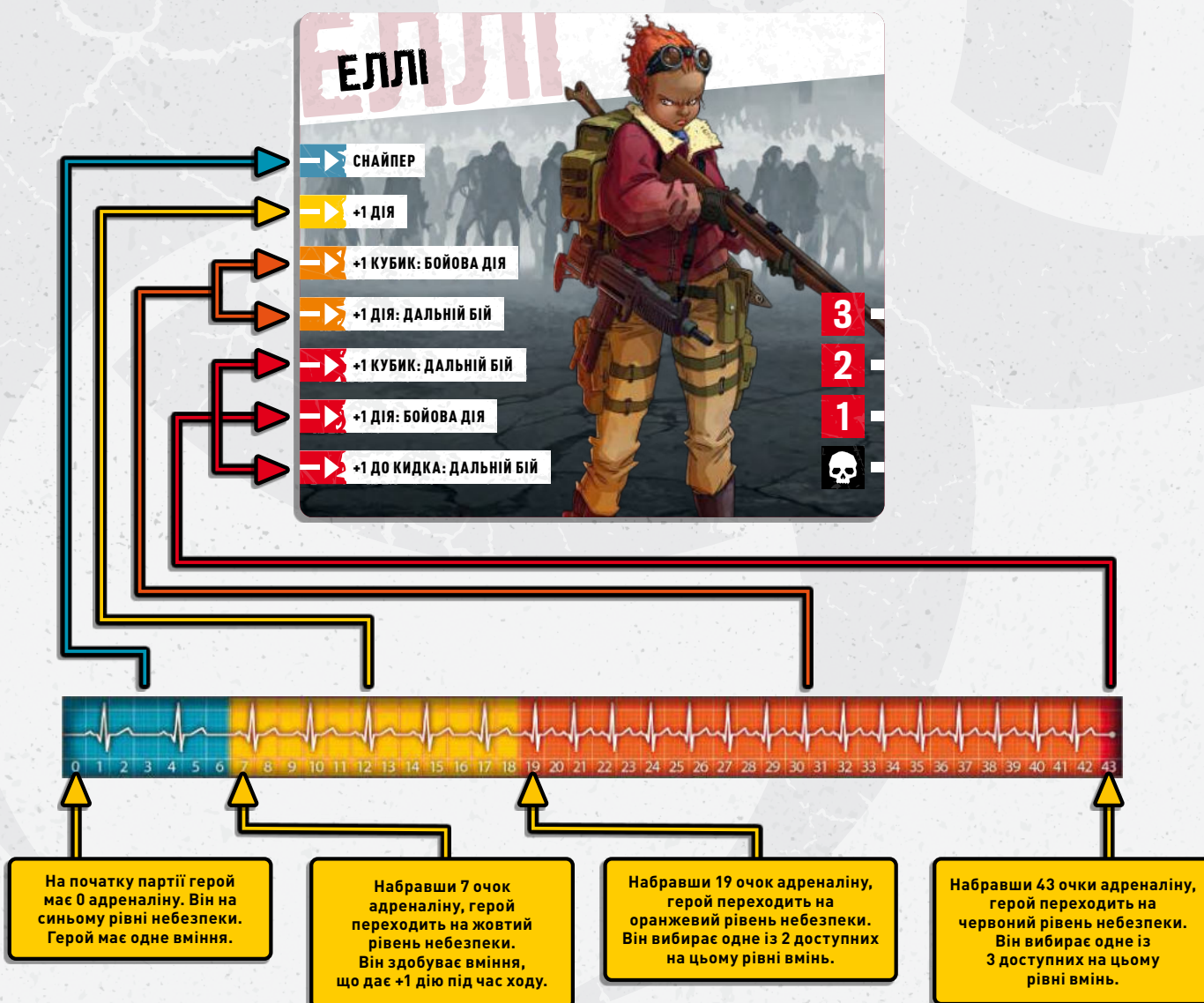
АДРЕНАЛІН, РІВЕНЬ НЕБЕЗПЕКИ ТА ВМІННЯ

Скажи мені, як ти вбиваєш зомбі, і я тобі скажу, хто ти.
- Еллі

За кожного вбитого зомбі герой отримує 1 очко адреналіну (ОА) й просуває стрілку праворуч на одну поділку треку безпеки. Деякі ігрові ефекти дають героям додаткові ОА, наприклад, за взяття жетона цілі або споживання їжі.

Трек безпеки поділений на 4 рівні: синій, жовтий, оранжевий і червоний. Коли герой досягає нового рівня безпеки, він здобуває нове вміння (с. 63), яке допоможе йому під час проходження місії. Нові вміння додають до вмій, здобутих раніше. Коли герой здобуває нове вміння, вставте маркер у відповідну комірку на планшеті героя.

Однак підвищення адреналіну має і негативні наслідки. Коли гравці беруть карту під час появи зомбі, вони повинні застосувати ефект, що відповідає найвищому рівню безпеки серед усіх героїв (див. «Поява зомбі», с. 25). Що сильнішими стають герої, то більше зомбі довкола.



#07 ІНВЕНТАР

— Гей, чуваче! У тебе якраз така пушка, як мені треба.
 — Хотів сказати те саме. Як тебе звуть, паннусю?
 Чи ліпше сказати — панкусю?
 — Остара. А тебе?
 — Нед.
 — Приємно познайомитися. А тепер я можу взяти цю пушку?
 Ну, будь ласочка!



Кожен герой може мати щонайбільше 5 карт спорядження в окремих комітках планшета. На планшеті є 2 комірки рук і 3 комірки рюкзака. Гравці можуть скидати карти з комірок свого інвентаря будь-коли, навіть у хід іншого героя. Це не вважають дією.

У кожній **комірці руки** можна розмістити 1 карту спорядження. Це може бути карта зброї або іншого предмета.

У **комірках рюкзака** можна розмістити до 3 карт спорядження. Характеристики й ігрові ефекти карт спорядження не мають значення, доки гравець не викладе ці карти з рюкзака в комірки рук.

Кarti спорядження, на яких указано: «Можна використовувати з рюкзака», можна використовувати як з комірки рюкзака, так і з комірки руки.

Рюкзак. Комірці рюкзака призначені для зберігання карт спорядження, які герой поки що не використовує. Герой не може скористатися катаною, доки не перемістить її в комірку руки.



На карті спорядження «Запас куль» указано, що її можна використовувати з рюкзака, тому її ефект уже поширюється на героя.



Комірці рук. Кarti спорядження в обох комітках рук використовують для вбивства зомбі. Завдяки карті «Узі» герой може виконувати дію дальнього бою, а за допомогою карти «Мачете» — ближнього бою.

#08 ЗОМБІ

Я не лікар, але розумію, що зомбі — це мертві тіла, заражені якоюсь інфекцією. Ми не знаємо природи цієї зарази, з чого вона почалася і як поширюється. Зомбакам не треба їсти та спати, вони не відчують болю. Це кровожерливі дурноголові маріонетки... Утім, не варто їх недооцінювати. Зомбі — дуже витривалі й завзяті істоти. Вони можуть невтомно переслідувати вас кілька днів поспіль. Єдиний спосіб позбутися їх — цілковите знищення.

- Емі

У грі «Зомбіцид» 4 типи зомбі. Більшість із них мають одну дію під час активації. Щоб убити зомбі, треба успішно атакувати його зброєю, що завдає достатньої кількості поранень. За вбивство зомбі герой відразу отримує очки адреналіну.



БЛУКАЧ

Смердючий, огидний і повільний.

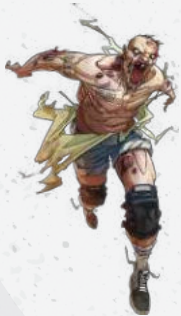
Завдає 1 поранення.
Гине після 1 поранення.
Дає 1 очко адреналіну.



ТОВСТУН

Величезний, роздутий і товстошкірий. Цього зомбі складно вбити. Зброя, що завдає лише 1 поранення, взагалі не шкодить товстуну.

Завдає 1 поранення.
Гине після 2 поранень за раз.
Дає 1 очко адреналіну.



БІГУН

Наче моторчик в одному місці... Бігуни переміщуються вдвічі швидше, ніж блукачі.

Завдає 1 поранення.
Гине після 1 поранення.
Дає 1 очко адреналіну.
Особливе правило: має 2 дії під час своєї активації (див. с. 25).

! НАТИСК ЗОМБІ



Якщо на карті зомбі вказане ключове слово «Натиск», розмістіть відповідні фігурки зомбі як завжди, а потім негайно активуйте їх (див. с. 23)!

ПОТВОРА



У грі «Зомбіцид» 4 види потвор з різними здібностями. Потвори з'являються на ігровому полі у випадковому порядку. У будь-який момент партії на ігровому полі може перебувати лише одна потвора.

Потвора — це істота, яка мутувала настільки, що складно сказати, ким вона була раніше. Це найстрашніший кошмар кожного героя. Такого огидного монстра можна вбити лише за допомогою зброї, що завдає від 3 поранень. Також добре підійде коктейль Молотова, бо він знищує все в зоні ураження.

Завдає 1 поранення.
Гине після 3 поранень за раз (або після коктейлю Молотова).
Дає 5 очок адреналіну.

Особливі правила:

- Щоб убити потвору, потрібен коктейль Молотова або зброя, що завдає від 3 поранень. Зауважте, що в базовій грі «Зомбіцид» немає зброї, що завдає 3 поранень. Такої кількості поранень можна завдати, застосувавши деякі вміння (наприклад, «+1 поранення», див. с. 63) або особливі правила місії.
- Застосовуйте ці ігрові ефекти щоразу, коли взята карта зомбі вказує додати на ігрове поле потвору:

- **Якщо на ігровому полі немає потвори**, візьміть карту з колоди потвор. Потім розмістіть відповідну потвору в зоні появи. Не забудьте застосувати спеціальні ігрові ефекти (див. наступну сторінку)!

- **Якщо на ігровому полі вже є потвора**, активуйте її ще раз. Не додавайте нову потвору на ігрове поле.



● ПОТВОРА-БЕЗХАТЬКО

Потвора-безхатько — настільки смердючий монстр, що з ним неможливо перебувати поруч.

Особливе правило. Герої в зоні з потворою-безхатьком не можуть виконувати бойові дії.

ВАЖЛИВО:

Потвора-безхатько — найнебезпечніша з 4 потвор базової гри. Щоб вийти із зони з зомбі, треба додатково витратити дію (див. с. 19). Пильнуйте, щоб ваш герой не застряг у зоні з потворою-безхатьком та іншими зомбі.



● ПОТВОРА-КОП

Цей чувак занадто довго був поганим поліціантом.

Особливе правило. Потвора-коп має найвищий пріоритет цілі (див. с. 28).

● ПОТВОРА-ДИКУН

Потвора-дикун — сильний противник, який приймає весь вогонь на себе. У прямому сенсі.

Особливе правило. Коктейль Молотова, використаний у зоні потвори-дикуна, вбиває тільки його, не шкодячи іншим персонажам. Ігноруйте решту ігрових ефектів, як-от переміщення жетона появи або знищення жетона цілі за особливими правилами місії.



● НУЛЬОВИЙ ПАЦІЄНТ

Невже це найперший зомбі? Ніхто не знає напевне.

Але він точно перетворив лікарню на осередок інфекції.

Особливе правило. Нульовий пацієнт не має особливих правил, тож можете видихнути з полегшенням. Він ідеально підходить для демонстрації гри новачкам.



! ПРИГОТУВАННЯ КОЛОДИ ПОТВОР

Ви можете приготувати колоду потвор відповідно до смаків гравців та ігрової атмосфери. Не соромтеся вилучати карти потвор, які вам не подобаються. Ви можете додавати в цю колоду будь-яких потвор із доповнень. Багато нових потвор ви знайдете в наборі «Міські легенди».



#09 ФАЗА ГРАВЦІВ

Я не маю часу на жовторотих пташенят. Геть з дороги!
- Лілі

Починаючи з гравця з жетоном першого гравця, кожен гравець по черзі активує своїх героїв у довільному порядку. Активовані герої можуть виконати до 3 дій (без урахування додаткових дій, які можуть з'явитися завдяки вмінням на синьому рівні безпеки). Можливі дії такі:

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Ходімо туди! Там можна вбити більше зомбі!

- Джош

Герой може переміститися зі своєї зони в сусідню, але не може проходити через стіни й зачинені двері.

- Якщо герой виходить із зони з зомбі, він витрачає по 1 дії на кожного зомбі в цій зоні.

ПАМ'ЯТАЙТЕ. Дитина може один раз за хід скористатися вмінням «Крутько» (див. с. 65).

- Герой завершує переміщення, коли входить у зону з зомбі (якщо він не володіє вмінням «Крутько»).

ПРИКЛАД 1. Даґ перебуває в зоні з двома блукачами. Щоб вийти з цієї зони, він витрачає 1 дію переміщення плюс ще 2 дії (по 1 за кожного блукача в зоні) — загалом 3 дії. Якби в зоні було 3 зомбі, Даґу знадобилося б 4 дії (1 + 3), щоб вийти із зони.

ПРИКЛАД 2. По сусідству із зоною Ванди є зона із зомбі. Якщо Ванда зайде в цю зону, її переміщення завершиться, хоча завдяки своєму вмінню «Спринт» вона могла б переміститися на відстань до трьох зон.

ОБШУК

*Відчиніть двері! Відчиніть ці двері!
Я хочу побачити, що за ними! Я мушу туди потрапити!*
- Остара

Герой може обшукати лише зону в будівлі. Він може зробити це, якщо в кімнаті немає зомбі. У такому разі герой бере карту із колоди спорядження. Потім він може або додати спорядження в інвентар, упорядкувавши його (не витрачаючи дію), або скинути цю карту.

Герой може виконати лише одну дію пошуку за хід (навіть якщо це додаткова дія).

Якщо колода спорядження вичерпалася, перетасуйте всі скинуті карти (крім карт початкового спорядження), щоб створити нову колоду.

ВІДЧИНЕННЯ ДВЕРЕЙ

Життя схоже на зачинену будівлю. Ніколи не знаєш, що побачиш усередині.

- Нед



На картах спорядження, за допомогою якого можна відчинити двері, указано такий символ.



Герой використовує спорядження з таким символом, щоб відчинити двері у своїй зоні. Для цього не треба кидати кубик. Покладіть жетон відчинених дверей у тому місці, де герой відчинив двері (якщо це був жетон зачинених дверей, просто переверніть його на бік відчинених дверей). Не забудьте викласти в цій зоні жетон шуму, якщо герой використав для відчинення дверей шумне спорядження (див. с. 13).



ВАЖЛИВО. Відчинені двері більше не можна зачинити.

У деяких місцях ви можете побачити кольорові двері. Зазвичай їх неможливо відчинити, доки герої не виконають певну умову, наприклад, знайдуть жетон цілі відповідного кольору. Читайте опис місії, щоб дізнатися більше.



• ПОВ'Я ЗОМБІ В БУДІВЛЯХ

Коли ти заходиш у будівлю, це щось із чимось! Якщо зомбаки нікого не переслідують, вони ховаються в темних закутках і чекають свою жертву. Якщо вам замало екстриму в парку розваг, вас вб'ють такі засідки.

- Лу

Коли герої вперше відчиняють будівлю, вони виявляють усіх зомбі в темних закутках. Одна будівля може займати кілька плиток мапи й складатися з кількох кімнат, сполучених проходами. Зомбі, що зачалися в будівлі, з'являються лише в неосвітлених кімнатах — **темних зонах**. Розіграйте появу зомбі в кожній темній зоні будівлі в довільному порядку (радімо почати з найдалшої від героїв зони й рухатися до найближчої). Відкрийте 1 карту зомбі для кожної темної зони й розмістіть у ній потрібну кількість фігурок зомбі вказаного на карті типу.

Якщо колода зомбі вичерпалася, перетасуйте всі скинуті карти зомбі, щоб створити нову колоду.

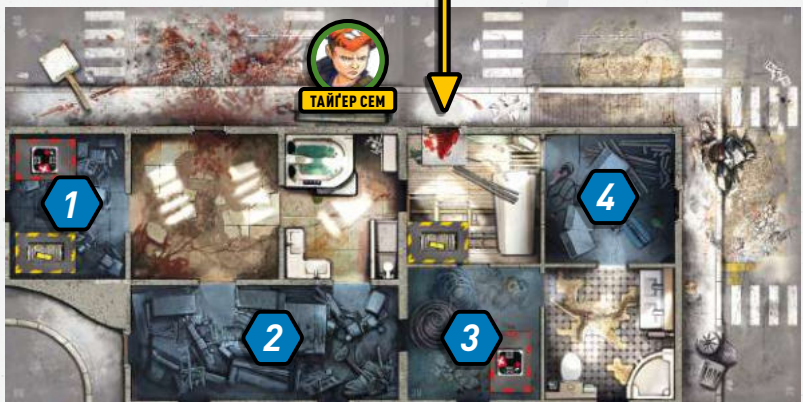
• Якщо гравець відкрив карту зомбі з ключовим словом «Натиск», розмістіть потрібну кількість фігурок вказаного типу як завжди, а потім негайно **активуйте їх** (див. с. 23). Потім продовжуйте розігрувати появу зомбі в темних зонах.

• Якщо гравець відкрив карту додаткової активації зомбі, нові зомбі не з'являються. Натомість негайно **активуйте усіх** зомбі вказаного типу на ігровому полі (див. с. 23). Зверніть увагу, що такі карти не діють на синьому рівні небезпеки.

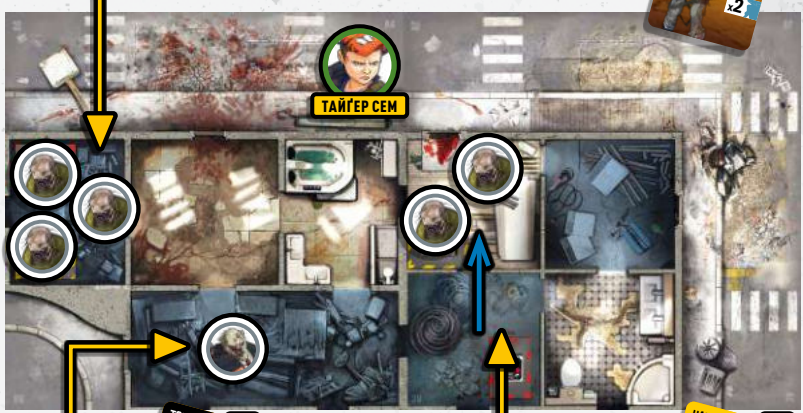
ВАЖЛИВО. Зомбі ніколи не з'являються в будівлях, уже відчинених на початку гри за умовами місії.

ВАЖЛИВО. Зомбі ніколи не з'являються в будівлях, у яких на початку гри за умовами місії перебувають герої (супутників НЕ вважають героями).

Тайгер Сем щойно відчинив двері цієї будівлі. Тепер він повинен розмістити зомбі в темних зонах будівлі в будь-якому порядку. Він розіграє появу зомбі в вказаному на малюнку порядку: від 1 до 4.



Він відкриває карту зомбі для першої темної зони. Жовтий — найвищий рівень небезпеки серед усіх героїв, тому в зону треба додати вказану на жовтому рядку карти кількість зомбі (див. с. 25). Гравець додає в першу темну зону 3 фігурки блукачів.



Тут з'являється товстун.

Тут з'являються 2 блукачі. На карті зомбі вказано «Натиск блукачів», тому розміщених у цій зоні блукачів треба негайно активувати (див. с. 23). Залишилося розіграти появу зомбі в останній темній зоні...



Для останньої темної зони гравець відкриває карту додаткової активації. Усі блукачі на ігровому полі негайно активуються, зокрема двоє блукачів, що з'явилися в попередній темній зоні й уже були активовані «Натиском».



УПОРЯДКУВАННЯ ІНВЕНТАРЯ / ОБМІН СПОРЯДЖЕННЯМ

Пора нам перекусити, дітки. Погляньмо, що в мене в рюкзаку... Консервована квасоля, сухий рис, пляшка води, плюшеві іграшки, пара пістолетів, мачете, фотокартка матері...

- Нед

Герой може упорядкувати карти у своєму інвентарі, як він вважає за потрібне.

Водночас він може обмінятися будь-якою кількістю карт з одним (і тільки одним) героєм у своїй зоні. Цей інший герой може відразу упорядкувати карти у своєму інвентарі, не витрачаючи дію.

Обмін може бути нерівноцінним. Один з героїв може просто віддати свої карти іншому, не отримавши нічого натомість.



БОЙОВІ ДІЇ

Щоб убивати зомбі, герої використовують зброю ближнього або дальнього бою.

• БЛИЖНІЙ БІЙ

Ми влаштували одне змагання... Хто відрубає голову зомбі так, щоб вона відлетіла якнайдалі. Хочеш з нами? Плата за участь... символічна.

- Один



Герой може використати зброю ближнього бою з комірки руки, щоб атакувати зомбі у своїй зоні (див. «Бій», с. 27).

• ДАЛЬНІЙ БІЙ

Вважаєте, що це неможливо? Просто ви мислите як дорослий. Зараз я покажу вам, як це робиться.

- Тайгер Сем



Герой може використати зброю дальнього бою з комірки руки, щоб атакувати зомбі в одній зоні на лінії видимості в межах дальності, указаній на карті цієї зброї (див. «Бій», с. 27).

Герої стріляють по зонах, а не в персонажів, що перебувають у них. Це правило особливо важливе під час визначення пріоритету цілей (див. с. 28).

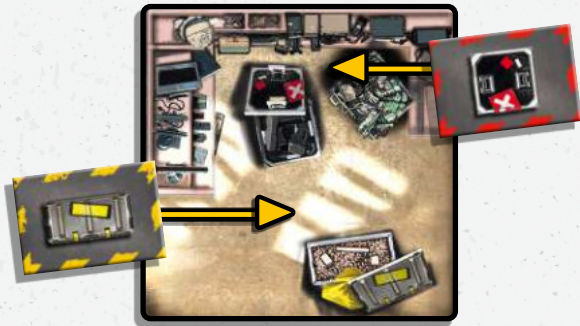
Якщо герой атакує зброєю дальнього бою зомбі у своїй зоні (дальність 0), це все одно буде вважатися дальнім боєм.

ВЗАЄМОДІЯ З ЖЕТОНАМИ ЦІЛЕЙ

Цей новий світ має свої переваги. Наприклад, щоб знайти корисну річ, досить просто глянути собі під ноги... Батарейки, рушники, одяг, мило тощо. І все це задарма! Ми беремо все, що лишилося в місті, щоб полювати й убивати зомбі.



Герой бере або активує жетон цілі у своїй зоні. Про всі ігрові ефекти читайте в описі місії.



Зверніть увагу, що на плитках мапи вже вказані місця для ящиків зі суперзброєю та жетонів цілей.

Якщо не вказано інакше, за кожен узятий жетон цілі герой отримує 5 очок адреналіну.



У грі «Зомбіцид» є жетони ящиків зі суперзброєю. У таких місцях на ігровому полі герої можуть знайти найкращу зброю. Герой може взяти ящик зі суперзброєю так само, як жетон цілі. Після цього герой отримує випадкову суперзброю з відповідної колоди. Він може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

ПОШУМІТИ

....ось як я навчився свистіти!

- Банні Джі

Герой спеціально шумить, щоб привернути увагу зомбі. Покладіть жетон шуму в зону цього героя.

НІЧОГО НЕ РОБИТИ

Герой нічого не робить і передчасно завершує свій хід. Він втрачає всі позostalі дії.



#10 ФАЗА ЗОМБІ

Після того як гравці активують усіх своїх героїв, активуються зомбі. Гравці не керують зомбі. Ті діють самі за таким алгоритмом.

КРОК 1. АКТИВАЦІЯ

Кожен зомбі активується і витрачає свою дію на атаку або переміщення залежно від ситуації. Спершу треба розіграти всі атаки, а потім усі переміщення. За 1 дію зомбі може виконати 1 атаку **АБО** 1 переміщення.

• АТАКА

Кожен зомбі атакує героя у своїй зоні. Атака зомбі завжди вважається успішною. Для цього не треба кидати кубик. Кожен зомбі завдає 1 поранення. Атаковані герої самі вирішують, як розподілити між собою всі поранення від усіх зомбі у своїй зоні. За кожне зазнане поранення герой переміщує маркер по треку поранень на одну поділку вниз. Якщо маркер досягає останньої поділки на треку, герой гине (зазвичай це трапляється після трьох поранень звичайного героя і після двох поранень дитини). Якщо герой гине, усі гравці відразу зазнають поразки.



Кожна успішна атака зомбі завдає 1 поранення.



Зомбі атакують групами. Усі зомбі, активовані в одній зоні з героями, атакують одночасно. Вони всі завдають поранень, навіть якщо загальна кількість поранень більша, ніж треба для вбивства героя.

ПРИКЛАД 1. Блукач у зоні з 2 героями завдає 1 поранення під час активації. Гравці вирішують, хто з героїв, зазнає 1 поранення.

ПРИКЛАД 2. Група із 4 блукачів активується в зоні з 2 героями. Гравці вирішують, як розподілити поранення між своїми героями. Звичайний герой гине після 3 поранень (тоді всі гравці зазнають поразки), тож гравці вирішують, що їхні герої зазнають по 2 поранення. Їм треба терміново рятувати ситуацію!

• ПЕРЕМІЩЕННЯ

Якщо в зоні немає жодного героя, зомбі використовує 1 дію, щоб переміститися на одну зону в напрямку героя.

1. Зомбі вибирає зону, куди він переміщується.

- Зомбі вибирає зону на своїй лінії видимості, у якій перебуває принаймні один герой, із найбільшою кількістю жетонів шуму. Пам'ятайте, що зомбі сприймають кожну фігурку героя як жетон шуму.
- Якщо на лінії видимості зомбі немає героїв, він вибирає зону з найбільшою кількістю жетонів шуму. В обох випадках відстань не має значення. Зомбі прямує до найшумнішої цілі, яку він бачить або чує.

2. Зомбі переміщується на 1 зону в напрямку вибраної зони по найкоротшому можливому маршруту.

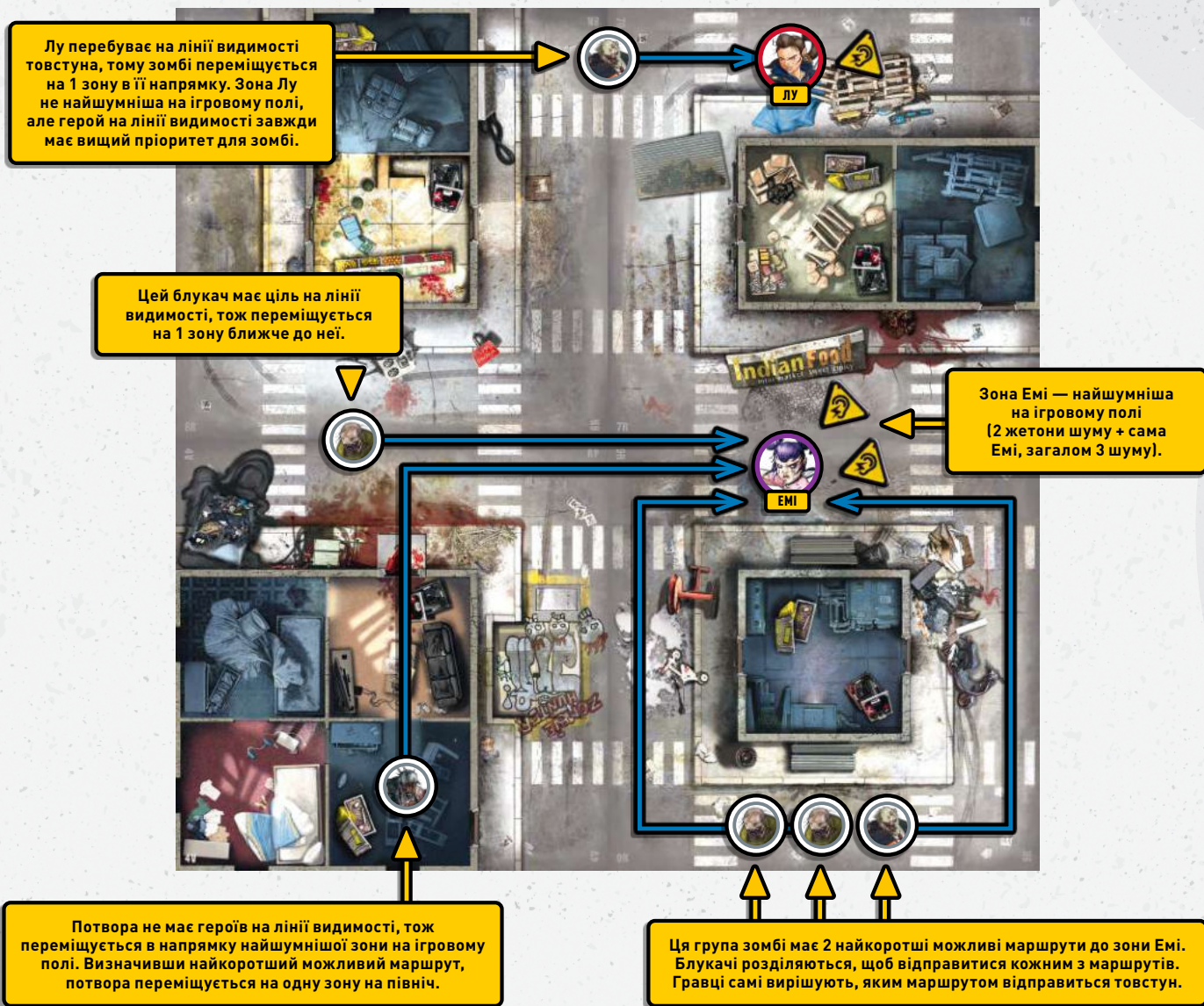
Якщо до вибраної зони неможливо дістатися, зомбі не переміщується.

Якщо до вибраної зони можна дістатися кількома найкоротшими маршрутами, усі зомбі одного типу діляться на рівномірні групи, щоб відправитися кожним з цих маршрутів. Вони також діляться на рівномірні групи, якщо у різних зонах однакова кількість жетонів шуму.

Якщо групу неможливо розділити рівномірно, гравці самі вирішують, у якій групі буде на одного зомбі більше. Також вони визначають, яким маршрутом відправиться кожна група. Якщо зомбі можуть відправитися кількома маршрутами, гравці вибирають маршрут для них.

ПРИКЛАД. До героїв прямує група з 4 блукачів, 3 товстунів та 1 бігуна. Зомбі мають 2 однакові найкоротші маршрути, тому вони діляться на 2 групи.

- 2 блукачі відправляються першим маршрутом, а 2 інші — другим.
- 2 товстунів відправляються першим маршрутом, а 1 товстун — другим (гравці вирішують, хто куди).
- Гравці вирішують, яким маршрутом відправиться бігун.



• БІГУНИ

Бігуни – швидкі, підступні й небезпечні противники. Здолати їх – це справжній виклик, а я люблю виклики. Зараз я покажу вам, як на них полювати.

- Еллі

На відміну від інших зомбі, бігуни мають 2 дії під час активації. Коли всі зомбі (зокрема бігуни) виконають по 1 дію під час активації, бігуни активуються знову й виконують другу дію для атаки героїв або переміщення, якщо атакувати нікого.

ПРИКЛАД 1. На початку фази зомбі бігун перебуває в одній зоні з героєм. Він витрачає свою першу дію на атаку, завдаючи 1 поранення герою. Потім бігун виконує свою другу дію: він знову атакує героя і завдає йому ще 1 поранення.

ПРИКЛАД 2. Група з 2 бігунів та 1 товстуна перебувають по сусідству з зоною героя. Їм нікого атакувати під час активації, тож вони переміщуються в зону героя. Потім кожен бігун виконує свою другу дію. У зоні тепер є герой, тож бігуни атакують його. Кожен бігун завдає герою 1 поранення.

КРОК 2. ПОЯВА ЗОМБІ

Жетони появи зомбі на мапі місії позначають місця, де з'являються нові зомбі наприкінці кожної фази зомбі. Ці місця називають зонами появи.



Зони появи зомбі позначені жетонами появи. Спершу зомбі з'являються в початковій зоні появи зомбі.

Знайдіть на полі початковий жетон появи зомбі й відкрийте карту зомбі. Розмістіть у цій зоні потрібну кількість зомбі указанного типу. Потрібна кількість зазначена в рядку, що відповідає найвищому рівню небезпеки серед усіх героїв (синьому, жовтому, оранжевому або червоному). Розмістіть відповідну кількість фігурок зомбі указанного типу в початковій зоні появи. **Поява зомбі завжди починається з початкової зони появи.**

Розіграйте появу зомбі в кожній зоні появи на ігровому полі, рухаючись за годинниковою стрілкою від початкової зони появи.

Якщо колода зомбі вичерпалася, перетасуйте всі скинуті карти зомбі, щоб утворити нову колоду.



ПРИКЛАД. Даг має 5 очок адреналіну, це синій рівень небезпеки. Лу має 12 очок, це жовтий рівень небезпеки. Лу має вищий рівень небезпеки, тому треба додати кількість зомбі, указану в рядку, що відповідає жовтому рівню небезпеки.

ЗОНИ ПОЯВИ ІНШИХ КОЛЬОРІВ

У деяких місіях використовують сині та зелені жетони появи. Якщо в описі місії не вказано інакше, у зонах із цими жетонами починають з'являтися зомбі лише в разі виконання певних умов (наприклад, коли взято жетон цілі певного кольору). **Після цього кольорова зона появи стає активною: зомбі з'являються в ній, починаючи з наступної фази зомбі.**



КАРТИ НАТИСКУ ЗОМБІ

Зомбі ніколи не перестають дивувати. Вони спонукають тримати себе в гарній формі й відмовитися від шкідливих звичок. Тому саме зомбі – найкращі друзі дівчат.

- Емі



Якщо гравець бере карту зомбі з ключовим словом «Натиск», він розміщує фігурки зомбі як завжди, а потім негайно активує їх (див. «Крок 1. Активація» на с. 23).

ВАЖЛИВО. У грі немає карт бігунів з ключовим словом «Натиск».

! ОБМЕЖЕНА КІЛЬКІСТЬ ФІГУРОК ЗОМБІ

Якщо на ігрове поле треба додати зомбі, але в запасі бракує фігурок цього типу, розмістіть усі наявні фігурки (скільки залишилося), після чого негайно активуйте всіх зомбі цього типу (див. с. 23). За певних умов може відбутися кілька активацій поспіль, тож стежте за кількістю фігурок зомбі в запасі.

КАРТИ ДОДАТКОВОЇ АКТИВАЦІЇ

Це справжня навала зомбі! Вони в усіх районах міста, хочуть убити нас, перегризти горлянки... Мене вже давно нічого не дивує. Але така активність – за межами мого розуміння...

ВАЖЛИВО. Такі карти не діють на синьому рівні небезпеки.



Якщо гравець бере карту додаткової активації зомбі, нові зомбі не з'являються. Натомість треба негайно активувати усіх зомбі вказаного типу на ігровому полі (див. с. 23).



#11 БІЙ

Ми нікому не мстимося, це стало нашим звичним життям. Раніше ми всі хотіли бути багатими та знаменитими. А тепер просто валимо зомбі. І радіємо, що досі живі.

- Емі



СИМВОЛ КУБИКІВ

Виконуючи дію ближнього або дальнього бою, герой кидає вказану на карті зброї кількість кубиків.



СИМВОЛ ПАРНОЇ ЗБРОЇ

Якщо герой має однакову зброю з таким символом у кожній комірці руки, то може за одну дію використати обидві карти зброї. Але він повинен вибрати ту саму зону як ціль атаки для обох карт зброї.



Кількість кубиків: 1.

ПРИКЛАД. У комірках рук Джоша 2 пістолети. На карті кожного пістолета є символ парної зброї, тому Джош може одночасно стріляти з обох пістолетів. У такому разі він кине 2 кубики (по 1 для кожного пістолета) за одну дію дальнього бою.



СИМВОЛ УСПІХУ

Кожен випалий результат, що дорівнює цьому значенню або перевищує його, вважають успіхом. Промахи під час дальнього бою можуть призвести до влучання у своїх (див. с. 28).

ВАЖЛИВО. Мінімальне значення для успіху завжди 2+.



СИМВОЛ ПОРАНЕНЬ

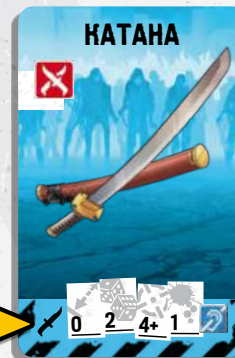
Кількість поранень, яких зазнає ціль за кожен отриманий успіх. Якщо всі цілі в зоні атаки знищені, надлишкових поранень не завдають.

- **Блукачі** та **бігуни** гинуть після 1 поранення (або більше).
- Щоб убити **товстуна**, треба завдати йому 2 поранень (або більше) за раз. Зброя, що завдає 1 поранення, не шкодить товстуну, незважаючи на кількість успіхів.
- **Потвори** можна вбити лише за допомогою зброї, що завдає від 3 поранень за раз. Також добре підійде коктейль Молотова.

БЛИЖНІЙ БІЙ

У бою я використовую все, що потрапляє під руку. Можу й постріляти, утім, коли є вибір, завжди віддам перевагу ближньому бою. Це справжнє шаленство... Особливо якщо взяти бензопилку.

- Ванда



На картах зброї ближнього бою вказаний такий символ.

Герой зі зброєю ближнього бою в комірці руки може атакувати зомбі у своїй зоні. Кожен випалий результат, що дорівнює значенню успіху на карті ближнього бою або перевищує його, вважають успішним.

Гравець розподіляє вказані на карті поранення між цілями у своїй зоні так, як вважає за потрібне. Промахи під час ближнього бою **не призводять** до влучання у своїх (див. с. 28).

ПРИКЛАД. Даґ і Остара перебувають в одній зоні з товстуном, блукачем і бігуном. Остара атакує своєю катаною. Вона викидає і , що означає 1 успіх. Катана завдає 1 поранення, нею не можна поранити товстуна. Остара вирішує завдати 1 поранення бігуну й убити його. Це ближній бій, тож Остара не влучає у Даґа, незважаючи на промах на одному з кубиків.

ДАЛЬНІЙ БІЙ

Зомбі діються голіруч, наче звірі. Тому безпечніше триматися від них на відстані. Навіщо ризикувати, якщо люди винайшли зброю дальнього бою? Можна годувати свинцем цих поганців, навіть не наближаючись до них.

- Еллі



На картах зброї дальнього бою вказаний такий символ.

Герой зі зброєю дальнього бою в комірці руки може стріляти по зонах на лінії видимості (див. с. 10) у межах дальності, вказаної на карті цієї зброї.

ПАМ'ЯТАЙТЕ:

- У будівлі лінія видимості обмежена сусідніми кімнатами, сполученими проходами. Вона не може перевищувати 1 зону.
- На вулиці лінія видимості простягається по прямій лінії, паралельно краю ігрового поля. Вона обмежена стінами будівель і/або краєм ігрового поля.
- Промахи під час дальнього бою можуть призвести до влучання у своїх (див. нижче), тому зважайте на ризик.

**СИМВОЛ ДАЛЕКОБІЙНОСТІ**

Дальність (кількість зон), на яку поширюється ефект зброї дальнього бою.

Перше із двох значень — це мінімальна дальність. Герой не може стріляти по зонах, розташованих ближче, ніж указана мінімальна дальність. Зазвичай мінімальна дальність дорівнює 0, а отже герой може атакувати ціль у своїй зоні (це все одно буде вважатися дальнім боєм). Друге значення — максимальна дальність зброї. Герой не може стріляти по зонах, розташованих далі, ніж указана максимальна дальність.

ПРИКЛАД 1. Далекобійність снайперської гвинтівки — 1–3. Це означає, що з неї можна стріляти на відстань до трьох зон, але не можна стріляти у своїй зоні.

ПРИКЛАД 2. Далекобійність обріза — 0–1. Із нього можна стріляти по зомбі у своїй зоні або в сусідній, але не далі.

Ігноруйте персонажів, що перебувають у зонах між стрільцем і ціллю. Інші герої та зомбі не ризикують зазнати поранень, якщо опиняться на лінії вогню. Герой може стріляти по інших зонах, навіть якщо в його зоні є зомбі.

• ПРІОРИТЕТ ЦІЛЕЙ

Використовуючи зброю дальнього бою (навіть у своїй зоні), герой не вибирає цілі в разі успішного кидка. Поранення розподіляються між персонажами зони, по якій стріляв герой, за таким пріоритетом:

1. Товстун або потвора (вибирає стрілець).
2. Блукач.
3. Бігун.

Спершу поранень зазнають цілі, що мають вищий пріоритет, доки не будуть знищені. Потім поранень зазнають цілі з наступним пріоритетом, доки не будуть знищені, і так далі. **Якщо кілька цілей мають однаковий пріоритет, гравець сам вирішує, як розподілити між ними поранення.**

ПАМ'ЯТАЙТЕ. Пріоритет цілей не визначають під час ближнього бою.

ПРИКЛАД. Лу озброєна дробовиком (завдає 2 поранень). Вона стріляє по зоні з 1 товстуном, 2 блукачами та 2 бігунами.

- Лу викидає і під час своєї першої дії. Успіх для цієї зброї — 4 або більше, отже, у Лу 2 успіхи. За пріоритетом цілей, першим поранень зазнає товстун і гине (дробовик завдає 2 поранень). Другим поранень зазнає блукач і також гине (1 успіх = 1 ціль).
- Лу викидає і під час своєї другої дії. Вона знову має 2 успіхи. За пріоритетом цілі, першим поранень зазнає блукач і гине. Другим поранень зазнає один із бігунів і також гине. Залишився один бігун.

ВАЖЛИВО. Товстуни мають найвищий пріоритет цілі й проти них не діє зброя, що завдає 1 поранення. Вони захищають блукачів і бігунів у своїй зоні від будь-якої зброї дальнього бою, що завдає 1 поранення. Щоб убивати блукачів і бігунів, спершу треба знищити товстунів. Те саме стосується потвор, яким треба завдати 3 поранень за раз, щоб убити (або скористатися коктейлем Молотова).

ПРІОРИТЕТ ЦІЛІ	ВИД ЗОМБІ	КІЛЬКІСТЬ ДІЙ	КІЛЬКІСТЬ ПОРАНЕНЬ, ЩОБ УБИТИ	ОЧКИ АДРЕНАЛІНУ ЗА ВБИВСТВО
1	Товстун / потвора	1	2/3	1/5
2	Блукач	1	1	1
3	Бігун	2	1	1

• ВЛУЧАННЯ У СВОЇХ

Йой...

Герой не може влучити в себе під час своєї атаки. У надзвичайних ситуаціях герой може вирішити стріляти по зонах, де разом із зомбі також перебувають інші герої. У такому разі всі промахи під час стрільби по цій зоні вважатимуться влучаннями у своїх. Гравці самі вирішують, як розподілити такі влучання, і відмічають поранення на треках своїх героїв як завжди (якщо зброя завдає 2 поранень, то герой зазнає такої ж кількості поранень). Пам'ятайте, що промахи під час ближнього бою не призводять до влучання у своїх.

ПРИКЛАД 1. Емі стріляє з обріза по зоні з Недом і блукачем. Вона викидає і . Це успіх і промах. Вона вбиває блукача в цій зоні. Однак внаслідок промаху Нед зазнає 1 поранення.

ПРИКЛАД 2. Лілі стріляє з дробовика по зоні з Одіним і бігуном. Вона викидає і . Це 2 успіхи! Одного досить, щоб убити бігуна. Надлишковий успіх вона не застосовує. Інших героїв раять лише промахи, тож цього разу Одіну пощастило.

#12 ОСОБЛИВОСТІ СПОРЯДЖЕННЯ

Навіть у найзапеклішій битві не забувайте про стиль!
- Лілі

ЛІХТАР



Герой з ліхтарем може скористатися ефектом: «Обшук: візьміть 2 карти» (див. с. 65). Під час обшуку герой бере 2 карти спорядження.

ВАЖЛИВО. У грі «Зомбіцид» однакові ефекти не накопичуються. Якщо герой має кілька ліхтарів, він усе одно бере 2 карти під час обшуку.

За допомогою ліхтаря герой може знайти краще спорядження на початку гри.

КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА



Герой з коктейлем Молотова в комірці руки може виконати дію дальнього бою, скинути карту коктейлю Молотова та спалити все живе в сусідній зоні. Ефект коктейлю Молотова вбиває всіх персонажів у цій зоні (і потвору теж!), незважаючи на кількість поранень, від якої вони гинуть. Герой, що кинув коктейль Молотова, отримує очки адреналіну за усіх зомбі, вбитих у такий спосіб.

Коктейль Молотова вбиває всіх персонажів у сусідній зоні. Прибережіть його, щоб знищити потвору. Або для надзвичайної ігрової ситуації.



ПЕРЕЗАРЯДЖАННЯ



Чимало потужної зброї потребує перезарядження, щоб вистрілити з неї знову.

Зброю з властивістю «Перезарядження» треба перезарядити, щоб вистрілити з неї знову. Якщо герой хоче вистрілити з неї кілька разів за раунд, він повинен перезарядити її, витративши 1 дію. Зброю з властивістю «Перезарядження» автоматично перезаряджається під час заключної фази. На початку наступного раунду з нею можна стріляти знову.

- Якщо з такої зброї вистрілити, а потім передати іншому герою, він повинен перезарядити її, щоб вистрілити з неї в цьому ігровому раунді.
- За одну дію герой може перезарядити відразу дві карти зброї в комірках рук із символом парної зброї.
- Можна витратити одну дію, щоб вистрілити однією зарядженою зброєю з символом парної зброї в одну зону, а потім витратити другу дію, щоб вистрілити другою зарядженою зброєю з символом парної зброї в іншу зону.

УМІННЯ НА КАРТАХ СПОРЯДЖЕННЯ



Найкраща зброя для улюбленої справи.

На деяких картах спорядження вказані вміння (наприклад, вміння «Снайпер» на карті «Снайперської гвинтівки»).

Карти зброї. Герой може скористатися вказаним умінням на карті зброї, коли виконує бойову дію за допомогою цієї зброї.

Інші карти спорядження. Герой може скористатися вказаним умінням на карті спорядження, якщо ця карта є в його інвентарі.

#13 ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ

Описані в цьому розділі додаткові ігрові режими урізноманітнюють і поглиблюють атмосферу гри «Зомбіцид». Використовуючи нові правила, ви можете переграти місії, які пройшли раніше, або створити нові тематичні випробування!

НАВАЛА ПОТВОР

У режимі «Навала потвор» кілька потвор можуть перебувати на ігровому полі одночасно. Що більше потвор на полі, то пекельнішою стає гра (не забувайте, що кількість коктейлів Молотова обмежена). Це режим для досвідчених гравців, що не бояться найскладніших випробувань. Герої повинні здолати цих монстрів (або втекти).

Готові до навали потвор? Тоді розіграйте ці ігрові ефекти щоразу, коли відкрита карта зомбі вказує додати в гру потвору:

- **Якщо на ігровому полі немає жодної потвори**, візьміть карту з колоди потвор. Потім розмістіть відповідну потвору на ігровому полі.

- **Якщо на ігровому полі вже є потвори**, усі потвори негайно активуються. ПОТІМ візьміть карту з колоди потвор і розмістіть відповідну потвору на ігровому полі.

Ви можете скоригувати режим «Навала потвор» відповідно до вподобань гравців:

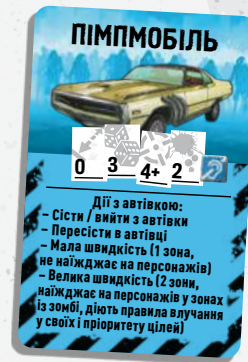
- Домовтеся, яких потвор додати в колоду. Так ви зможете безпосередньо вплинути на складність гри й створити бажану атмосферу.
- Вирішіть, скільки потвор можуть одночасно перебувати на полі. Якщо на полі вже є така кількість потвор, не додавайте нових, коли карта зомбі вказує зробити це, а лише негайно активуйте всіх потвор на полі.



ДІЇ З АВТІВКОЮ

Сучасні передньопривідні автівки з пластиковими деталями виявилися непридатними для того, щоб гасати на них апокаліптичним містом, що аж кишить ордами зомбі. Інша річ — старі добрі масляки, справжні сталеві звірі. Мої товариші постійно забувають марки, тож ми називаємо всі ці автівки — пімпмобілями. Нам також подобаються поліцейні авто — у них потужні двигуни й міцні кузови. Ми розіжджимо містом, перевозимо на них свої речі та чавимо зомбі на перехрестях. На мою думку, саме такі автівки — найкращі друзі хлопців.

- Джош



Тримайте карту-пам'ятку щодо автівок під рукою!

У грі «Зомбіцид» є 2 типи автівок, кожен з яких представлений двостороннім жетоном. У деяких місіях герої можуть керувати автівками, щоб швидше переміщуватися містом і збивати зомбі. Автівки обох типів мають однакові правила використання, проте відрізняються своїми можливостями. Витративши 1 дію, герой у зоні з автівкою може виконати одну з перелічених нижче дій. Уміння героя не поширюються на самі автівки чи наїзди автівками, якщо в описі вміння не сказано про це.

Якщо не вказано інакше, автівку не можна атакувати або знищити. Герой, що перебуває в автівці все одно може стати ціллю атаки.

• СІСТИ / ВИЙТИ З АВТІВКИ

Герой може сісти в автівку у своїй зоні, якщо в цій зоні немає зомбі. Розмістіть фігурку героя на місці водія або пасажера. Автівка може вмістити одного водія і до 3 пасажирів. Немає обмежень щодо виходу героя з автівки.

• ПЕРЕСІСТИ В АВТІВЦІ

Герой може зайняти місце водія або пасажера в автівці. Перемістіть фігурку героя на відповідне місце. Зміну місця в автівці не вважають дією переміщення, тому звичайні правила переміщення тут не діють.

ВАЖЛИВО. Герої можуть помінятися місцями в автівці, навіть якщо у їхній зоні є зомбі.

• КЕРУВАННЯ АВТІВКОЮ

- Як ти дістаєш ногами до педаль, Семе?
- Коробки... Я примотав їх до ніг скотчем.
- Одна з цих коробок — моя аптечка!?



Виберіть швидкість: малу (1 зона на дію керування автівкою) або велику (2 зони на дію керування автівкою):

- 1 ЗОНА: не наїжджає на персонажів.
- 2 ЗОНИ:



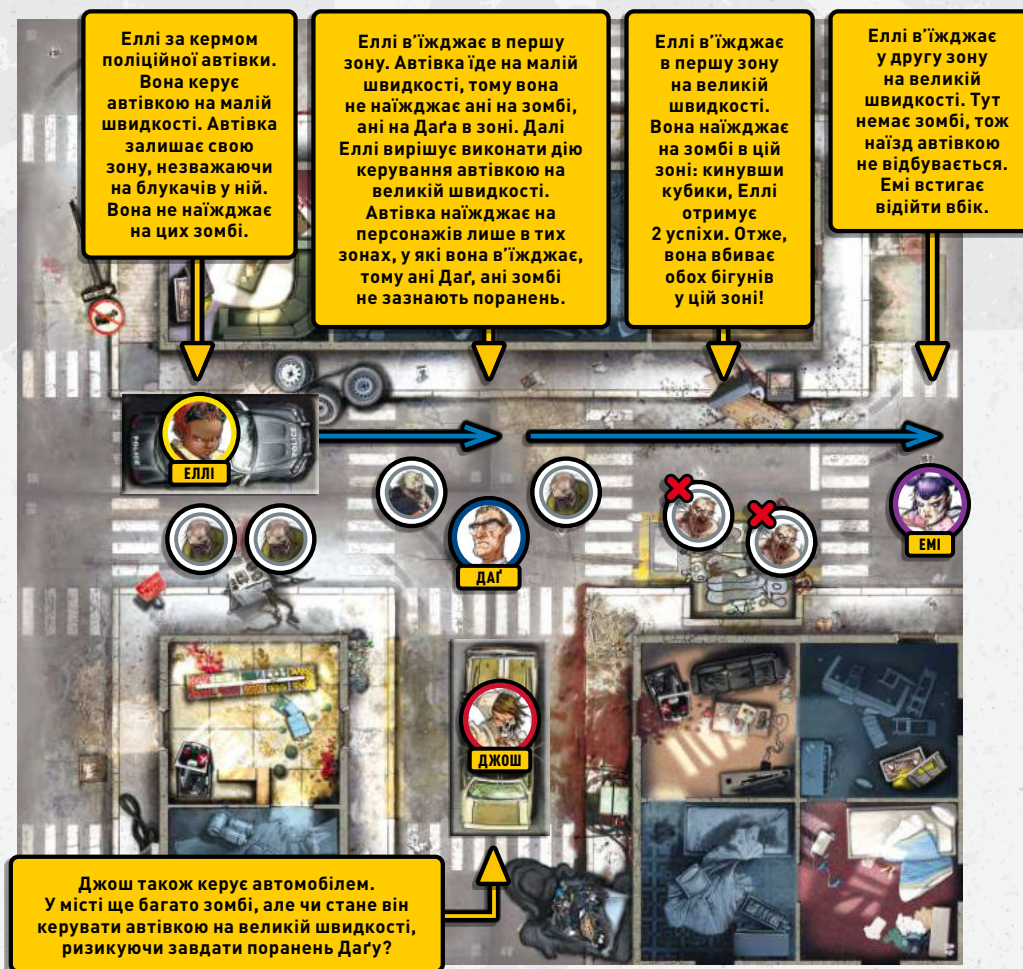
Автівкою може керувати лише водій (що й так ясно), якщо це дозволено в описі місії. **Автівка не може заїжджати в зони будівлі.** На керування автівкою не впливають модифікатори переміщення. Автівка може виїхати із зони з зомбі або проїхати через неї — водій не витрачає дії за зомбі в зоні й не повинен зупинятися.

Виконуючи дію керування автівкою, герой щоразу вибирає швидкість:

- **Мала.** Автівка переміщується на 1 зону, не наїжджаючи на персонажів.
- **Велика.** Автівка переміщується на 2 зони (без розворотів на 180 градусів). Вона наїжджає на всіх персонажів у кожній зоні, у яку в'їжджає. Убиваючи зомбі за допомогою автівки, водій отримує очки адреналіну. Наїжджаючи автівкою, герой завдає поранень персонажам у цій зоні відповідно до пріоритету цілей (див. с. 28).

Наїзд автівкою може призвести до влучання у своїх, тобто автівка може **збити союзників-пішоходів (див. с. 28)**, якщо ті перебувають у зоні, у яку вона в'їжджає. Герої, що перебувають у цій або в іншій автівці, не можуть зазнати поранень. Наїзд автівкою не відбувається, якщо в зоні немає зомбі.

Щоб спростити правила, вважають, що автівка не утворює шуму.



• УЗЯТИ ЯЩИК ЗІ СУПЕРЗБРОЄЮ У ПІМПОБІЛІ

*Такі тачки мені до вподоби! І такі пушки!..
Це справжнє золото?.. Так, схоже, що справжнє!*

- Лілі



Під час приготувань до деяких місій треба покласти жетон ящика зі суперзброєю на жетон пімпобіля. Ящик можна взяти так само, як і будь-який жетон цілі. Зробивши це, приберіть жетон ящика з жетона пімпобіля. Герой відразу бере карту суперзброї з відповідної колоди. Потім він може упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію. **Герой може керувати пімпобілем, на якому досі лежить жетон ящика зі суперзброєю.** У такому разі ящик переміщується разом з автівкою. Зброя захована в багажнику, тому не займає місця в салоні автівки.

• ОБШУК ПОЛІЦІЙНОЇ АВТІВКИ

*— Бери що хочеш, але, будь ласка, не торкайся цієї кнопки.
— Справді? А чому? (Воу-воу-ВОУ!)*

- Тайгер Сем до Банні Джі



У пімпобілі може бути один ящик зі суперзброєю, а в поліційній автівці ви можете знайти необмежену кількість карт зброї.

У поліційній автівці герой може знайти зброю. Будь-які ігрові ефекти, що стосуються дії обшуку (наприклад, «+1 обшук», «Багаторазовий обшук» або ефект ліхтаря), поширюються на обшук **поліційної автівки**.

Під час обшуку **поліційної автівки** беріть карти з колоди спорядження, доки не відкриєте карту зброї. Скиньте інші відкриті карти. Відкривши карту «А-а-а!», розмістіть блукача в зоні й припиніть обшук (навіть якщо ліхтар дозволяє взяти ще одну карту).



ТЕМНІ ЗОНИ

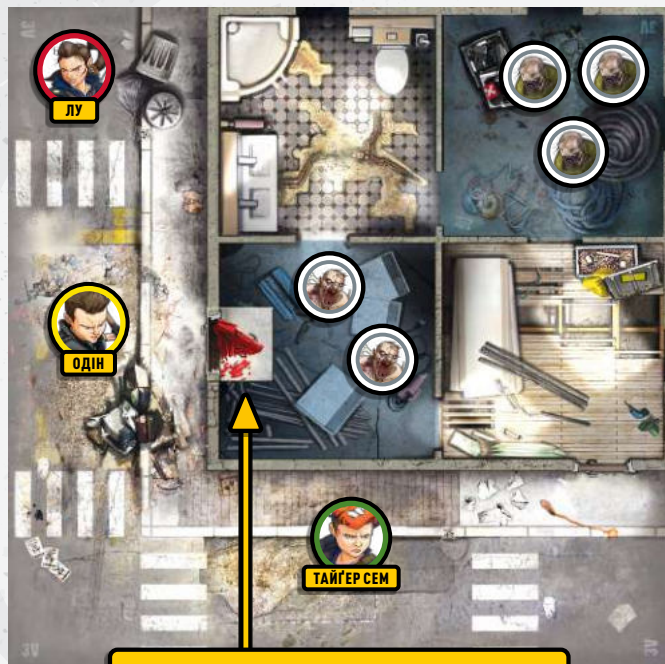
- Будівля величезна... І в ній темно, хоч око виколи.
- Тож будьте насторожі.
- Це так само, як у тій грі...



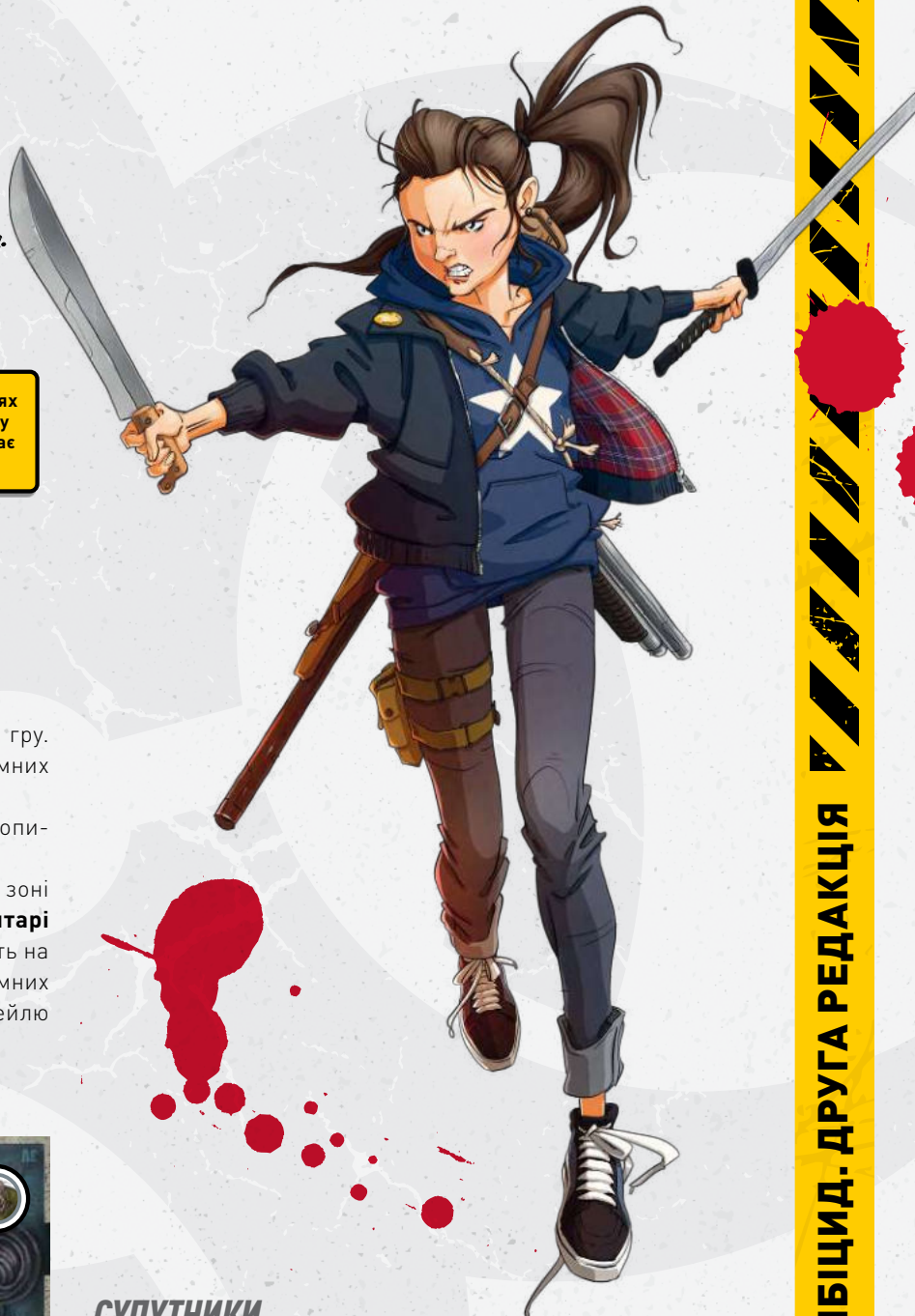
У темних зонах в будівлях з'являються зомбі, тому дослідження будівлі стає справді небезпечним.

Використання правил темних зон трохи ускладнює гру. Якщо героїв не лякають дослідження моторошних темних будівель, грайте за такими правилами:

- Персонажі не бачать нічого в темній зоні, доки не опиняться безпосередньо в ній або в сусідній зоні.
- Значення успіху під час дальнього бою в темній зоні завжди 6+ (тобто треба викинути 6). **Ліхтар в інвентарі скасовує це правило.** Але ігрові ефекти, що впливають на успіх (наприклад, +1 до кидка: дальній бій), діють у темних зонах. Автоматичний успіх, як-от після кидання коктейлю Молотова, теж зараховують.
- Темні зони ніяк не впливають на ближній бій.



Один щойно відчинив двері. У темних зонах будівлі з'явилися зомбі. На жаль, у сусідній зоні з'явилися бігуни, а темрява ускладнює дальню атаку (для успіху в темній зоні потрібно 6+). Одіну знадобиться допомога.



СУПУТНИКИ

- Ти такий милий! Хочеш, я тебе усиновлю?
- Мені байдуже. Я буду з тобою, доки ти пригощаєш мене цукерками та шоколадом.

– Емі та Банні Джі

У деяких місіях фігурки героїв використовують як цілі або як другорядних персонажів. Їх називають супутниками. Вони або діють так, як описано в місії, або просто слідуєть за героями. Гравці самі вирішують, яких саме супутників розмістити в указаних місцях під час приготувань до місії. Відкладіть убік їхні карти героїв, щоб усі гравці бачили їх. Якщо опис місії суперечить цим правилам, дотримуйтеся особливих правил місії.

ВАЖЛИВО. Героїв з уміннями «Починає гру зі значенням здоров'я [X]», «Починає гру з 2 ОА» або «Починає гру з [спорядження]» (див с. 65) не можна використовувати як супутників. Якщо ви взяли одну з цих карт героїв, натомість візьміть іншу.

• СУПРОВІД СУПУТНИКА

У деяких місіях герою можуть призначити супутника під час приготувань. Цей герой отримує карту відповідного супутника. Протягом гри він може застосовувати ефект вміння свого супутника на синьому рівні небезпеки (якщо супутник має кілька синіх вмінь, застосовується лише перше з указаних на його карті). Карта супутника не займає місце в інвентарі героя. Фігурка супутника перебуває поруч з фігуркою героя.

Картою (разом із фігуркою) супутника можна обмінятися з іншим героєм так само, як і картами спорядження.

Героя з картою супутника називають **лідером**. Один герой може бути лідером кількох супутників.

У деяких місіях герої можуть зустріти самотніх супутників. Будь-який герой може витратити дію, щоб **об'єднатися** із самотнім супутником у своїй зоні. У такому разі герой стає лідером і бере карту цього супутника.

• ОСОБЛИВОСТІ СУПУТНИКІВ

- Супутник — це **герой**. Зомбі також сприймають його як 1 жетон шуму.
- Супутника можна поранити внаслідок влучання у своїх (див. с. 28).
- Супутник гине після 1 поранення. Якщо в описі місії не вказано інше, після цього гравці зазнають поразки.
- Супутник завжди переміщується разом зі своїм лідером. Усі особливі правила та вміння, що стосуються переміщення або дій з автівкою, також поширюються на супутника. В автівці супутник завжди займає місце пасажира.
- Супутник не має власного інвентаря.
- Супутник не виконує дій.

ПРИКЛАД 1. Ванда витрачає 1 дію, щоб об'єднатися з самотнім Банні Джі у своїй зоні. Ванда стає лідером, отримує карту Банні Джі та ставить його фігурку поруч зі своєю. З цієї миті Ванда може використовувати вміння Банні Джі на синьому рівні небезпеки. Банні Джі так само використовує вміння Ванди «Спринт», щоб не відставати від неї.

ПРИКЛАД 2. Джош переміщується в зону Ванди та Банні Джі, а потім витрачає 1 дію для обміну. Внаслідок обміну Джош стає новим лідером Банні Джі, отримує його фігурку та карту. Він може користуватися вмінням Банні Джі на синьому рівні небезпеки. Тепер у Джоша теж є щасливий талісман!





• УЛЬТРАРЕЖИМ

— Ні, це я ще не злий. От коли я справді розлючений, тоді краще тримайся від мене подалі.

В ультрарежимі герої можуть отримувати очки адреналіну, досягнувши червоного рівня небезпеки, й здобувати за це нові вміння. Ультрарежим підійде, якщо ви хочете поставити рекорд з кількості вбитих зомбі або успішно завершити найдовшу місію.

В **ультрарежимі**, коли стрілка на треку небезпеки досягає червоного рівня, поверніть її знову на поділку «0». Герой перебуває на червоному рівні небезпеки та зберігає всі набрані очки адреналіну, але може й далі отримувати очки адреналіну за звичайними правилами. Він просувається по треку та здобуває нові вміння, знову досягаючи інших рівнів небезпеки.

Якщо здобуті всі можливі вміння героя, то, досягаючи оранжевого та червоного рівнів, можете вибирати вміння з переліку на с. 63.

ПРИКЛАД. Остара набрала 43 очки адреналіну й досягла червоного рівня. Вона має такі вміння: «Багаторазовий обшук» (синій), «+1 дія» (жовтий), «+1 кубик: дальній бій» (оранжевий) і «+1 до кидка: дальній бій» (червоний рівень).

Стрілку повертають на поділку «0» треку небезпеки. До кінця місії Остара має червоний рівень небезпеки, але вона й далі отримує очки адреналіну за вбивство зомбі.

Остара не здобуває додаткових умінь, досягнувши синього та жовтого рівнів, бо вона вже має всі можливі вміння цих рівнів. Знову досягнувши оранжевого рівня, вона здобуває «+1 дія: переміщення», своє друге вміння оранжевого рівня. Знову досягнувши червоного рівня, вона вибирає одне з двох доступних умінь на цьому рівні — «+1 бойова дія». Після цього стрілка знову повертається на поділку «0» треку небезпеки.

Утретє просуваючись треком небезпеки, Остара не здобуває нових умінь на синьому, жовтому та оранжевому рівнях небезпеки, бо вона вже має всі можливі вміння відповідних кольорів. Досягнувши червоного рівня втретє, вона здобуває останнє червоне вміння — «Крутько». Стрілка знову повертається на поділку «0» треку небезпеки.

Остара далі отримує очки адреналіну. Якщо вона знову досягне оранжевого або червоного рівнів небезпеки, то вибиратиме нові вміння з переліку.

• РЕГУЛЮВАННЯ СКЛАДНОСТІ

- Ми з цим закінчили? Ходімо далі.
- Можливо, побудемо тут ще трохи? Мені так весело!



Що більші номери на картах, то складніші зомбі.

Деяким гравцям може здаватися, що гра надто проста, а іншим — навпаки. Щоб відрегулювати складність, відсортуйте карти за номерами.

- Карти зомбі від № 001 до № 018 відповідають низькій складності. Коли гравці відкривають такі карти, з'являється невелика кількість зомбі. Утім, на деяких з цих карт є ключове слово «Натиск». Потвори ніколи не з'являються на синьому рівні небезпеки таких карт.

- Карти зомбі від № 019 до № 036 відповідають високій складності. Коли гравці відкривають такі карти, з'являється велика кількість зомбі. На синьому рівні небезпеки таких карт можуть з'явитися потвори. Ці карти підійдуть для досвідчених гравців і справжніх ветеранів «Зомбіциду».

- Карти зомбі від № 037 до № 040 містять додаткові активації. Зомбі стають дуже непередбачуваними й значно ускладнюють гру героям.

Гравці можуть вибрати й змішати будь-які з цих карт, щоб налаштувати бажаний рівень складності.



#14 МІСІЇ

Гравці можуть проходити ці місії в будь-якому порядку, зважаючи на рівень складності та на час, який мають. Особливі правила в описі кожної місії головніші за правила гри та правила на картах. Перші 10 місій створені за мотивами класичної гри «Зомбіцид» з урахуванням правил другої редакції. Наступні 15 місій були спеціально створені для нової редакції.

МО — ЖИТТЯ ПІД ЧАС ЗОМБІЦИДУ (НАВЧАННЯ)

Легко / 30 хвилин

Кожен, хто хоч трохи знає про зомбі, розуміє, що незабаром вони заповнять усе місто. Тоді вцілілим мешканцям буде зовсім кепсько. Щоб вижити у світі зомбі, ми повинні підготуватися і відшукати потрібне спорядження. Як не дивно, я зараз не про зброю, її тут і так достатньо. Ліки для нас зараз значно цінніші. Ми повинні якнайшвидше знайти їх, інакше будь-яке захворювання або поранення — це вірна смерть... Також нам знадобиться зубна паста. І батарейки. І... Що таке, ніколи не бачили фільми про зомбі? Вітаю в новому суворому світі!

Потрібні плиточки: 1V і 3V.

1V 3V

• ЗАВДАННЯ

З чистого листа. Зберіть усі жетони цілей та ящиків зі суперзброєю. Потім герої повинні добратися до виходу. Будь-який герой наприкінці свого ходу може втекти через цю зону, якщо в ній немає зомбі.

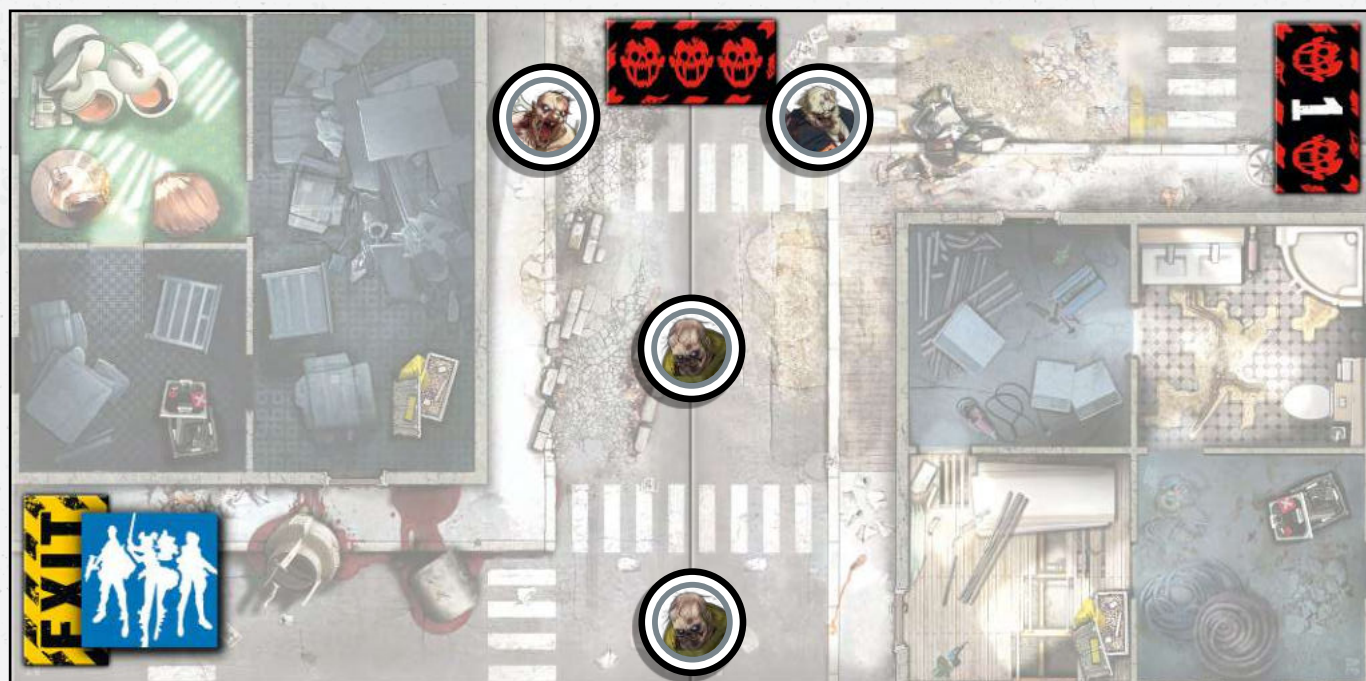
• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• **Приготування.** Розмістіть товстун, бігуна та 2 блукачів у вказаних зонах.

• **Таке більше ніде не знайдеш.** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.

• **Великі пушки.** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

	2x 	2x 
Початкова зона героїв	жетони цілей (по 5 ОА)	ящики зі суперзброєю
		
Товстун	Бігун	Блукач
		
Зони появи		Зона виходу



M1 — КВАРТАЛИ МІСТА

Нормально / 45 хвилин

Нам притулок поки що безпечний. Однак запасів їжі надовго не вистачить. Також нам потрібен одяг та інше спорядження. Ми вирішили взяти зброю і дослідити сусідні будівлі. Ми не можемо повернутися з порожніми руками.

Потрібні плитки: 1V, 2V, 3R, 4V, 5R, 6R, 7R, 8V і 9R.

• ЗАВДАННЯ

Знайти припаси для притулку. Спершу виконайте ці 2 завдання:

- Кожен герой повинен узяти жетон цілі (див. «Особливі правила»). Гравці зазнають поразки, якщо це завдання неможливо виконати (наприклад, якщо один герой візьме забагато жетонів цілей).

- Зберіть 3 карти їжі («Мішок рису», «Консерви» або «Вода»), розподіливши їх між героями будь-яким способом.

Потім герої повинні добратися до виходу. Будь-який герой наприкінці свого ходу може втекти через цю зону, якщо в ній немає зомбі.

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- **Вклад кожного.** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв. Герой кладе цей жетон на свій планшет. Жетон не займає місця в інвентарі. Ним не можна обмінятися з іншим героєм.

- **Це моє!** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.



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



Початкова зона героїв



Зона виходу

9x



жетонів цілей (по 5 ОА)

9x



ящиків зі суперзброєю



Зони появи

M2 — НЕБЕЗПЕЧНА ЗОНА

Складно / 60 хвилин

Уцілілим усе важче відбиватися від зомбі. Падають останні осередки опору. Навіть наше місцеве радіо, яке раніше вирувало повідомленнями, одного дня зникло з етеру. Треба забиратися звідси. Зомбі стає все більше, а наш провіант тане на очах... Я вже готовий когось убити за зудну пасту.

Потрібні плитки: 1V, 2V, 3V, 4R, 5V, 6R, 7V, 8V і 9R.

• ЗАВДАННЯ

Відступ загону. Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

- 1. Озбройте команду.** Треба знайти стільки карт суперзброї, скільки героїв у команді (але не більше, ніж доступна кількість суперзброї).
- 2. Усі герої повинні добратися до виходу.** Будь-який герой наприкінці свого ходу може втекти через цю зону, якщо в ній немає зомбі.

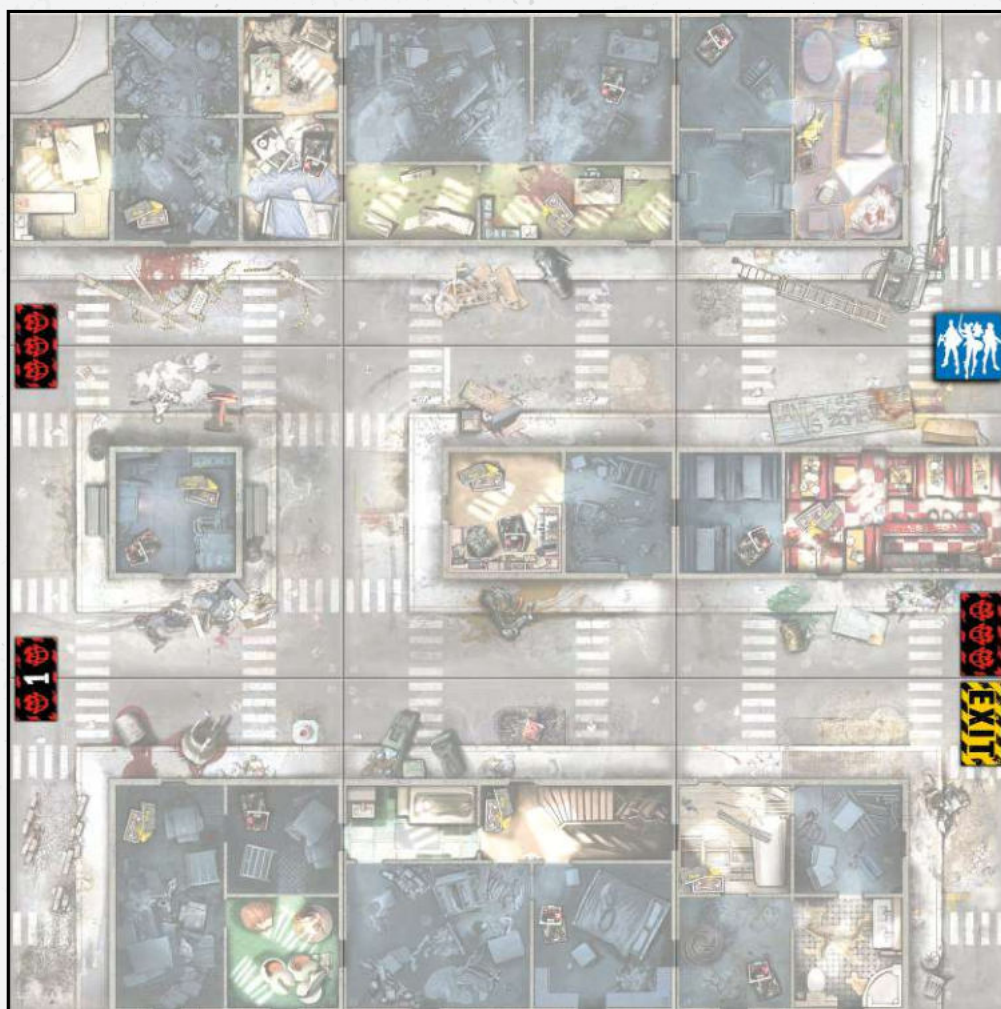
• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- **Ніколи не думав, що ми хотітимемо цього.** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.
- **Знаряддя праці.** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.



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

Початкова зона героїв
Зона виходу
9x
жетонів цілей (по 5 ОА)
9x
ящиків зі суперзброєю
Зони появи



МЗ — ДОБА В МІСТІ ЗОМБІ

Нормально / 90 хвилин

Побачивши великий будинок, ми вирішили перепочити в ньому. Навколишні будівлі виглядали цілісінокими, навіть автівки були на ходу. Ми не виявили слідів мародерства, а отже, у підсобках можна знайти якісь припаси... Та ми швидко зрозуміли, чому мародери сюди не поткнулися. Район просто кишить зомбі! Місцеві жителі повтікали, бо не змогли дати відсіч живим мерцям. Можливо, нам вдасться зробити це? Перш ніж шукати припаси в будівлях, ми повинні знищити всіх зомбі... Ех, якби ви знали, як я мрію про жуйку.

Потрібні плитки: 1V, 2V, 3R, 4V, 5V, 6R, 7R, 8V і 9V.

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



Початкова зона героїв

9x



жетонів цілей (по 5 ОА)

10x



ящиків зі суперзброєю



Зони появи



Поліційна автівка (можна керувати)



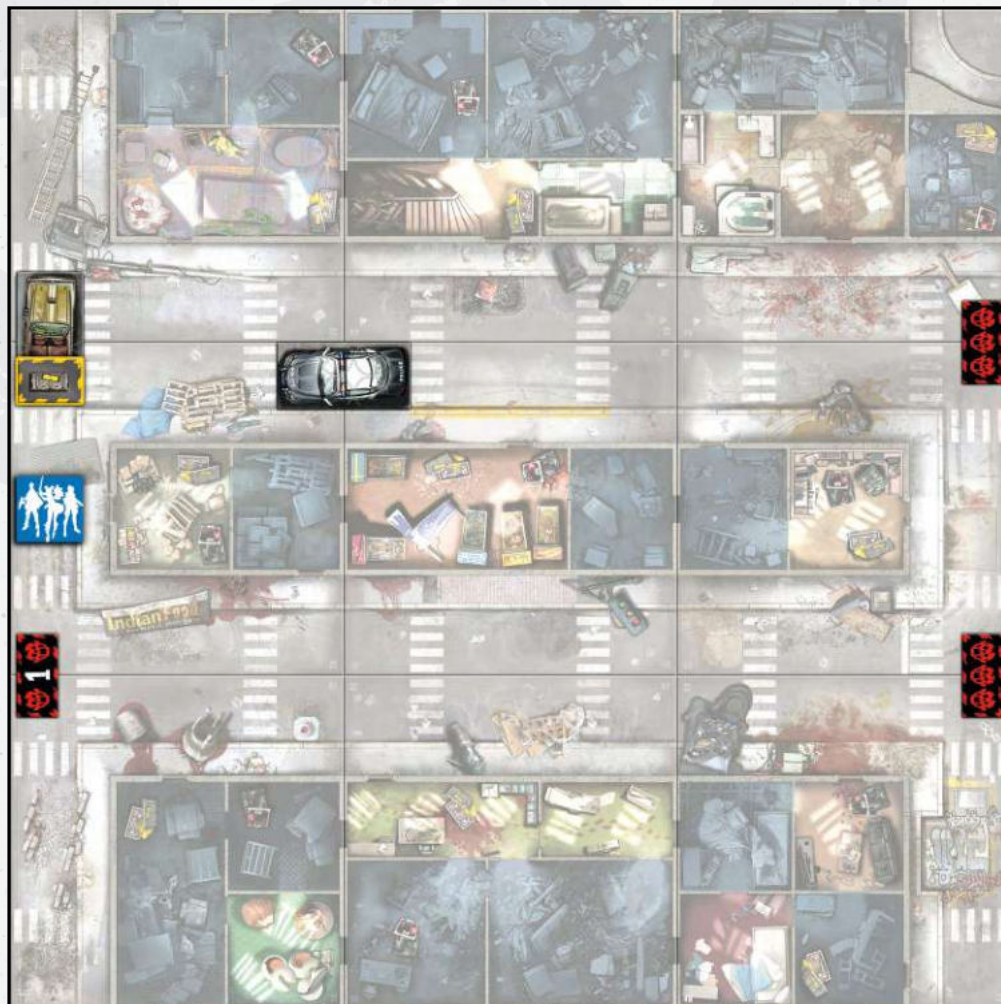
Пімпомобіль (можна керувати)

• ЗАВДАННЯ

Повний уперед! Принаймні один герой повинен досягти червоного рівня небезпеки.

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- **Тачки та пушки.** Герої можуть керувати автівками (див. с. 31).
- У пімпобілі 1 ящик зі суперзброєю. Під час приготувань покладіть жетон ящика зі суперзброєю на жетон пімпобіля. Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.
- Під час обшуку **поліційної автівки** беріть карти з колоди спорядження, доки не відкриєте карту зброї. Скиньте інші відкриті карти. Відкривши карту «А-а-а!», розмістіть блукача в зоні й припиніть обшук.
- **Відсвяткують потім.** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.
- **Піддай жару!** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.



М4 — МЧИ Й ГАТИ!

Нормально / 90 хвилин

Наш новий притулок не дуже надійний. А навколо стає все більше зомбі. Ми втратили сон. Дехто починає божеволіти. Осередок зарази десь поруч... Напевне, у діловому кварталі біля станції метро. Доки ми не позбудемося джерела інфекції, зомбі продовжуватимуть атакувати нас. Ми повинні здійснити вилазку. Може, хоч розтопчу своє нове взуття.

Потрібні плиточки: 3V, 4V, 5R, 6V, 7R і 8V.

• ЗАВДАННЯ

Захищайте підходи до притулку. Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

1. Заблокуйте проходи, підірвавши автівки. Герої можуть підірвати автівки в червоних зонах появи зомбі й перемістити відповідні жетони в початкову зону появи зомбі (див. «Особливі правила»). Якщо це завдання неможливо виконати, гравці зазнають поразки.

2. Спалити мости. Киньте коктейль Молотова в початкову зону появи зомбі.

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• **І вдарив грім.** Герої можуть керувати автівками (див. с. 30).

- У **пімпомобілі** 1 ящик зі суперзброєю. Під час приготувань покладіть жетон ящика зі суперзброєю на жетон пімпомобіля. Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

- Під час обшуку **поліційної автівки** беріть карти з колоди спорядження, доки не відкриєте карту зброї. Скиньте інші відкриті карти. Відкривши карту «А-а-а!», розмістіть блукача в зоні й припиніть обшук.

• **Поцілити в бензобак.** Герой може виконати дію дальнього бою, щоб вистрілити по автівці. Це особлива ціль, тому тут не діє пріоритет цілей. Автівка вибухає, якщо герой отримує принаймні один успіх. Розіграйте ефект, наче кинули коктейль Молотова, і приберіть жетон автівки з ігрового поля (а також ящик зі суперзброєю, якщо він досі лежав на ній). Підірвавши автівку в зоні з червоним жетоном появи зомбі, перемістіть цей жетон в початкову зону появи зомбі.

• **Припаси для себе.** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.

• **Ліпше не буває!** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

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



Початкова зона героїв



Пімпомобіль (можна керувати)



Поліційна автівка (можна керувати)



Зони появи



8x ящиків зі суперзброєю



6x жетонів цілей (по 5 ОА)



М6 — ВТЕЧА

Складно / 90 хвилин

У перші години епідемії люди кинулися в супермаркети, щоб запастися їжею. Велика помилка. Усі громадські місця вже кишіли зомбі. Ми натрапили на один такий зомбімаркет у передмісті. Кожен, хто заходив туди, лише збільшував чисельність заражених. Сьогодні наша черга поборотися за товари в супермаркеті. Припаси вичерпалися, тому ми не маємо вибору... Хай там як, у нас злагоджена команда, та й досвіду нівроку. Отже, шанси непогані. Мені тільки потрібна ділоша пушка... і туалетний папір

Потрібні плитки: 1V, 4V, 5R, 6V, 8V і 9R.

• ЗАВДАННЯ

Смертельний шопінг. Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

- 1. Запасіться їжею.** Зберіть 6 карт їжі («Мішок рису», «Консерви» або «Вода») й розподіліть їх будь-як між героями та/або покладіть у багажники автівок (див. «Особливі правила»).
- 2. Втечіть звідси на автівках.** Усі герої повинні добратися до виходу на автівках. Автівка (разом з усіма пасажирами та зібраними картами їжі) наприкінці ходу водія може виїхати через зону виходу, якщо в цій зоні немає зомбі. Якщо це завдання неможливо виконати, гравці зазнають поразки.

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• **Це тобі не матусина автівка!** Герої можуть керувати автівками (див. с. 31).

- У **пімпомобілі** 1 ящик зі суперзброєю. Під час приготувань покладіть жетон ящика зі суперзброєю на жетон пімпомобіля. Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

- Під час обшуку **поліційної автівки** беріть карти з колоди спорядження, доки не відкриєте карту зброї. Скиньте інші відкриті карти. Відкривши карту «А-а-а!», розмістіть блукача в зоні й припиніть обшук.

• **Покладіть їжу в багажник.** Витративши 1 дію, герой може покласти карти їжі у багажник автівки у своїй зоні. Візьміть будь-яку кількість карт їжі з інвентаря героя і покладіть їх на жетон автівки. Їжа лежить у багажнику, тому не займає місця в салоні автівки. Автівка перевозить їжу, що лежить у її багажнику. Так само герой може взяти карти їжі з багажника автівки й додати їх до свого інвентаря.

• **Перевірй термін придатності.** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.

• **Розпродаж!** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

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

 Початкова зона героїв	 Зони появи
6x  жетонів цілей (по 5 ОА)	7x  ящиків зі суперзброєю
 Пімпомобіль (можна керувати)	 Поліційна автівка (можна керувати)
 Зона виходу	



M7 — ГРАЙНДГАУС

Складно / 45 хвилин

Коли все пішло шкереберть, на атомній електростанції сталася аварія. Перед евакуацією влада помістила працівників цієї електростанції на карантин в окремому крилі місцевої лікарні. Ми повинні докласти всіх зусиль, щоб ці заражені залишилися там назавжди. Чому? Бо гіршими за зомбі можуть бути лише радіоактивні зомбі... Цікаво, куди зникли всі собаки?

Потрібні плиточки: 3V, 4V, 6V і 8V.

• ЗАВДАННЯ

Не дайте зомбі втекти. Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

1. Зачистка будівлі. Перемістіть усі жетони появи зомбі в початкову зону появи зомбі (див. «Особливі правила»).

2. Поховайте зомбі в цій будівлі. Киньте коктейль Молотова в початкову зону появи зомбі.

Гравці зазнають поразки, як тільки зомбі активуються в будь-якій підсвіченій зоні.

6V 4V

3V 8V

 Початкова зона героїв	 Підсвічена зона з постійними жетонами шуму
4x  жетони цілей (по 5 ОА)	4x  ящики зі суперзброєю
 Зони появи	 Відчинені двері

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• Приготування.

— Розмістіть по 3 жетони шуму в підсвічених зонах. Жетони шуму залишаються там до кінця партії, їх не прибирають під час заключної фази. Гравці зазнають поразки, як тільки зомбі активуються в цих зонах.

— Зверніть увагу на відчинені двері на плитках 4V і 8V. Наприкінці приготувань до місії в цих будівлях з'являються зомбі, наче герої щойно відчинили двері.

• **Чисто!** Якщо в зоні появи немає зомбі, герой у цій зоні може витратити 1 дію, щоб зачистити її. Перемістіть жетон появи зомбі в початкову зону появи зомбі.

• **Хтось має чисті шкарпетки?** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.

• **Овва!** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.



М8 — ЗОМБІ-ПОЛІЦІЯ

Складно / 30 хвилин

Ми вбили зомбі, який раніше був мером цього міста. У нього ми знайшли повідомлення від шефа поліції. Той писав, де знайти безпечний притулок. Це стара підземна споруда, яку перетворили на бункер. Вона розташована поблизу відділку поліції. Найпевніше, у цьому місці ми знайдемо чимало зброї та припасів. Якщо вірити шефу поліції, там навіть є душ! Цей бункер може стати чудовим притулком. Осв тільки входні двері до нього відчиняються дистанційно, а район кишить зомбі. Це дуже небезпечна місія. Але гра варта свічок. Те, що не вбило тебе сьогодні, може зробити це завтра... Тож яка різниця, коли саме ризикувати?

Потрібні плитки: 3V, 4V, 5V, 6R, 8V і 9R.

• ЗАВДАННЯ

Проберіться в бункер. Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

- 1. Знайдіть пульт керування.** Візьміть синій і зелений жетони цілей.
- 2. Усі герої повинні добратися до виходу.** Будь-який герой наприкінці свого ходу може втекти через цю зону, якщо в ній немає зомбі.

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• **Приготування.** Розмістіть синій і зелений жетони цілей в указаних зонах.

• **Дайте ще!** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.

• **Зачинений бункер.** Двері в будівлю з жетоном виходу неможливо відчинити, доки герої не візьмуть синій і зелений жетони цілей.

• **Гра в копів і викрадачів.** Герої можуть керувати автівками (див. с. 31).

- У **пімпомобілі** 1 ящик зі суперзброєю. Під час приготувань покладіть жетон ящика зі суперзброєю на жетон пімпомобіля. Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

- Під час обшуку **поліційної автівки** беріть карти з колоди спорядження, доки не відкриєте карту зброї. Скиньте інші відкриті карти. Відкривши карту «А-а-а!», розмістіть блукача в зоні й припиніть обшук.

• **Ані руш!.. Та я жартую. А тепер умри!** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.



Початкова зона героїв



Зони появи



Зона виходу



4x



1x



1x



Пімпомобіль (можна керувати)

жетони цілей (по 5 ОА)



Поліційна автівка (можна керувати)



7x ящиків зі суперзброєю

3V 4V

6R 9R

8V 5V

М9 — НОВІ ДРУЗИ

Нормально / 60 хвилин

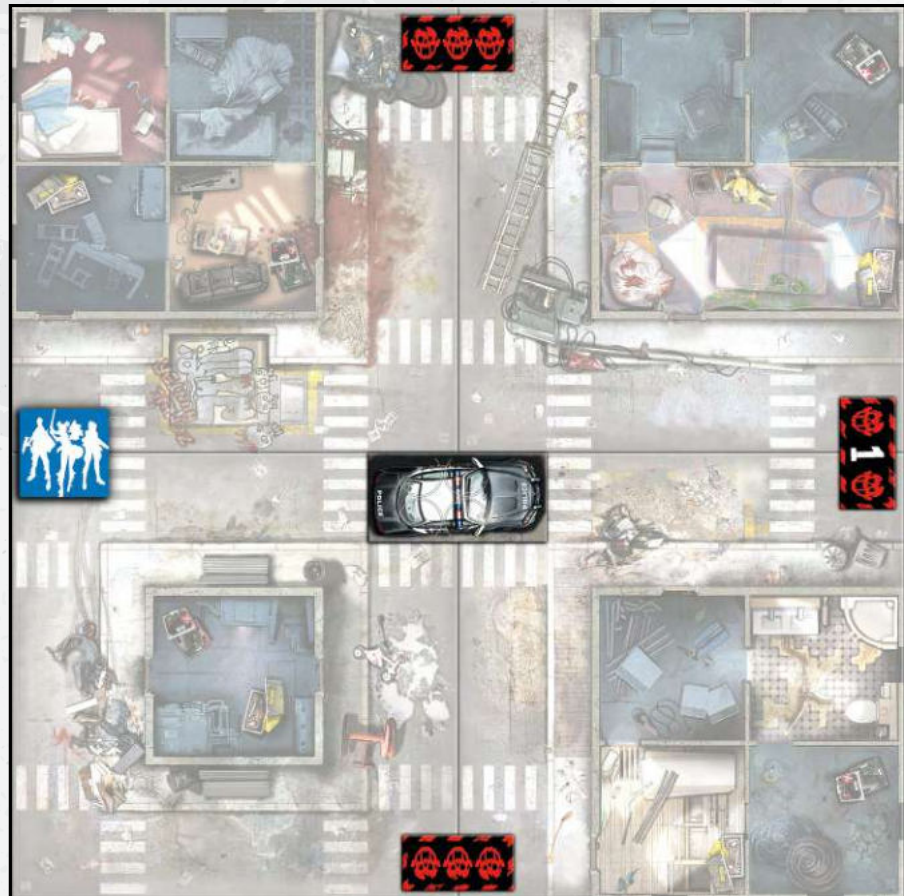
Нарешті ми знайшли собі притулок. Припасів тут вистачить, щоб прогодувати невеличку армію. У бункері навіть є радіо, і воно працює. Завдяки йому ми дізналися, що в передмісті є ще одна група вцілілих. Ці люди не оздоровні й оточені зомбі. Не думаю, що це пастка. А нам потрібні нові друзі. Якщо нас буде більше, то шанси на виживання значно підвищаться.

Потрібні плитки: 2V, 3V, 4V і 9R.



4V	2V
9R	3V

	
Початкова зона героїв	Зони появи
4x 	4x 
ящики зі суперзброєю	жетони цілей (по 5 ОА)
	
Поліційна автівка (не можна керувати)	



• ЗАВДАННЯ

• **Врятуйте ваших нових друзів.** Щоб здобути перемогу, знайдіть 3 супутників (див. с. 33).

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• **Приготування.** Візьміть 1 зелений жетон цілі, перемішайте з червоними жетонами цілей і розмістіть їх долілиць на полі.

• **Приємно познайомитися. Вгадаєш моє ім'я?** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.

— Зелений жетон цілі не має додаткового ефекту.

— Коли герой бере червоний жетон цілі, він об'єднується з супутником (див. с. 34). Візьміть карти героїв, не задіяних у грі, і виберіть 1 навання. Герой, який узяв жетон цілі, стає лідером цього супутника.

• **Не забувай про запобіжник.** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

• **Пошкоджена автівка.** Герої **НЕ МОЖУТЬ** керувати поліційною автівкою. Під час її обшуку беріть карти з колоди спорядження, доки не відкриєте карту зброї. Скиньте інші відкриті карти. Відкривши карту «А-а-а!», розмістіть блукача в зоні й припиніть обшук.

M10 — МАЛЕНЬКЕ МІСТО

Легко / 30 хвилин

Ми повернулися до повсякденних справ. Зараз ми досліджуємо територію навколо бункера й розвідуємо нові місця. Епідемія триває вже кілька тижнів. Ми все частіше натрапляємо на зомбі. Це не найважча місія, але ліпше не робити помилок. Добре, що я кинув курити, інакше б давно помер від цієї біганини.

Потрібні плитки: 1R, 2V, 5R і 7R.

• ЗАВДАННЯ

Дослідіть район. Щоб здобути перемогу, виконайте ці завдання в будь-якому порядку.

- Візьміть 4 жетони цілей.
- Візьміть 4 ящики зі суперзброєю.
- Знайдіть коктейль Молотова.

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- **А це на обід!** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.
- **Мрія здійснилася.** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.



2V	1R
7R	5R



Початкова зона героїв



Зони появи

4x  жетони цілей (по 5 ОА)

4x  ящики зі суперзброєю

M11 — «КАНАВА»

Нормально / 30 хвилин

Ми дуже зголоділи. Надворі сутеніє, до того ж починається дощ. Треба якнайшвидше повертатися до притулку. Найкоротший шлях пролягає через «Канаву» — найвужчу вулицю старого міста. Доведеться вибрати цей маршрут, щоб встигнути на вечерю в бункері. Але уважно дивіться на всі боки, коли рухається цією вулицею.

Потрібні плитки: 2R, 4R, 7V і 9V.

• ЗАВДАННЯ

Пройдіть «Канавою». Усі герої повинні добратися до виходу. Будь-який герой може втекти через цю зону наприкінці свого ходу, якщо в ній немає зомбі, а **на ігровому полі немає потвор.**



4R 2R

9V 7V



• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• Приготування.

— Команда героїв починає гру з 2 супутниками (див. с. 33). Гравці самі вирішують, які герої об'єднуються з супутниками.
— Розмістіть потвору в указаній зоні. **Зверніть увагу, що потвора не переміщується, доки не звільниться шлях до героїв.**

• **Хапай, потім розберемося!** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.

• **Не вказуй мені, як чистити зброю!** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

• **Тут справді було написано: «Не відчиняти?»** Герої **НЕ МОЖУТЬ** керувати пімпомобілями. Під час приготувань покладіть жетон ящика зі суперзброєю на жетон пімпомобіля. Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

M12 — АВТОКАТАСТРОФА

Нормально / 60 хвилин

Незважаючи на зомбі-апокаліпсис, одного разу ми запросили друзів на обід. Однак у призначений час ми почули биск шин за рогом, а потім страшний удар. Ми вискочили на вулицю і побачили, що автівка протаранила стіну й влетіла всередину будівлі, розбившись ущент. Утім, якимось дивом наші друзі залишилися живими, хоча й зазнали численних травм. Зараз вони не можуть пересуватися самостійно. Ми повинні терміново знайти аптечки, щоб надати їм допомогу. Зомбі, звісно, теж почули шум аварії, тож треба вшиватися звідси... Схоже, наші друзі переїхали труп шипастого зомбі. Цікаво, чи покрив це їхня страховка.

Потрібні плитки: 1R, 2R, 6R, 7V, 8R і 9V.

• ЗАВДАННЯ

Урятуйте поранених героїв. Щоб здобути перемогу, об'єднайтеся з 6 пораненими супутниками на плитці 8R (див. с. 34). Для цього герої повинні принести їм 6 аптечек, представлених червоними жетонами цілей (див. «Особливі правила»).

Гравці зазнають поразки, як тільки зомбі активуються в зоні з пораненими героями.

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• Приготування.

— Зверніть увагу на відчинені двері будівлі на плитці 8R.

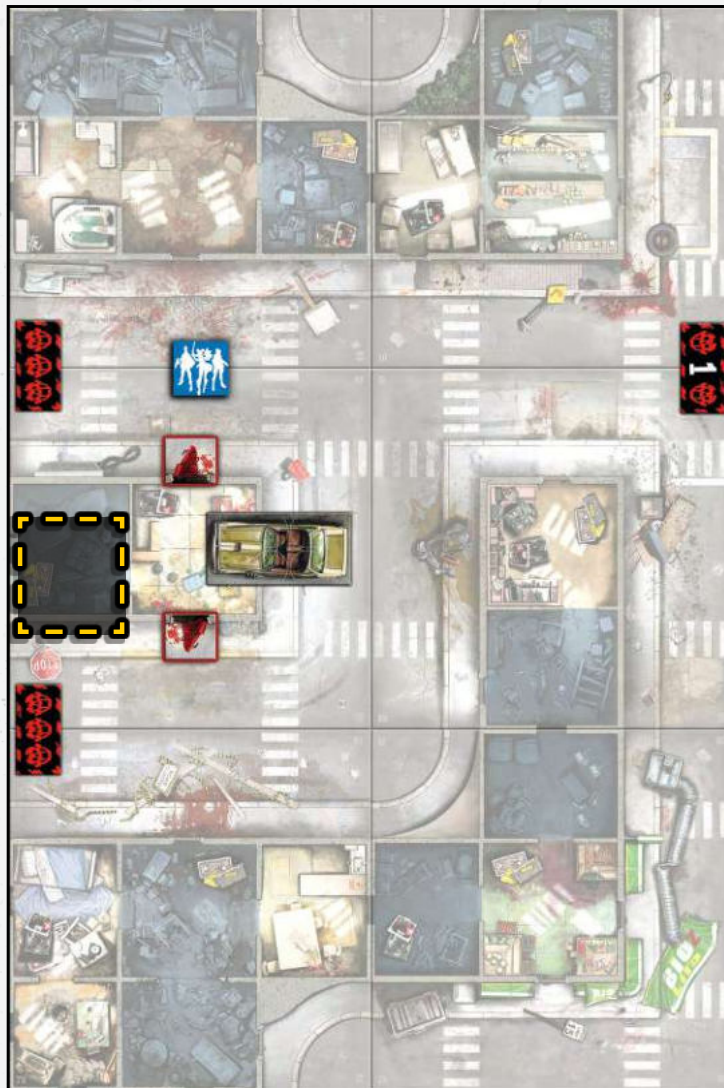
— Розмістіть у відміченій зоні 6 фігурок героїв, не вибраних гравцями, і відкладіть убік їхні карти героїв. Це поранені герої. Вони не виконують дій і не мають інвентаря.

Однак зомбі все одно сприймають кожну фігурку пораненого героя як жетон шуму.

• Аптечки. Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв. Покладіть узятий жетон цілі на планшет героя. Він не займає місця в інвентарі. Герої можуть обмінюватися жетонами цілей, як картами спорядження. Витративши 1 дію, герой у зоні з пораненими героями може скинути 1 жетон цілі, щоб об'єднатися з будь-яким пораненим героєм. Він стає лідером, а поранений герой — його супутником (див. с. 33).

• Ящики зі суперзброєю. Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

• Аварія. Герої не можуть керувати автівкою та обшукувати її.



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



Початкова зона героїв



Зони появи



6x ящиків зі суперзброєю



6x жетонів цілей (по 5 ОА)



Зона з пораненими героями



Розбита автівка



Відчинені двері

M13 — ВУЛИЦІ У ВОГНІ

Нормально / 45 хвилин

Ми побачили величезний натовп зомбі. Ціла орда наближалася до нашого притулку. Ми навчилися вбивати зомбі, але шинкувати таку кількість доведеться довго... З іншого боку, якщо слухати їхнє виття всю ніч, можна зіхати з глузду. Тож найкращою ідеєю буде перегородити шлях і направити цей потік заражених в інше місце. Для цього ми скористаємося вогнем. Чого сидиш? Запалюй!

Потрібні плитки: 1R, 2V, 3V, 4V, 6R і 7V.

• ЗАВДАННЯ

Перенаправити потік зомбі. Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

- 1. Підпаліть бічні проходи.** Киньте коктейль Молотова в кожен червону зону появи зомбі, щоб перемістити червоний жетон появи в початкову зону появи зомбі (див. «Особливі правила»).
- 2. Перегородіть шлях і підпаліть автівки.** Переженіть обидві автівки в указану зону.

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- **Приготування.** Зверніть увагу на синій жетон цілі на плитці 2V і зелений жетон цілі на плитці 3V.
- **Щось на кшталт вогняної стіни.** Кинувши коктейль Молотова в червону зону появи зомбі, герой переміщує червоний жетон появи в початкову зону появи зомбі.
- **Ризикніть здоров'ям!** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв. Зелений і синій жетони цілей вважають коктейлями Молотова. Герой може скористатися ними так само, як і картами коктейлю Молотова.
- **Схованки зі зброєю.** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.
- **Дизельна тяга.** Герої можуть керувати автівками (див. с. 31).
 - У **пімпомобілі** 1 ящик зі суперзброєю. Під час приготувань покладіть жетон ящика зі суперзброєю на жетон пімпомобіля. Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.
 - Під час обшуку **поліційної автівки** беріть карти з колоди спорядження, доки не відкриєте карту зброї. Скиньте інші відкриті карти. Відкривши карту «А-а-а!», розмістіть блукача в зоні й припиніть обшук.

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

	
Початкова зона героїв	Зони появи
4x 	7x 
1x 	ящиків зі суперзброєю
1x 	
жетони цілей (по 5 ОА)	Поліційна автівка (можна керувати)
	
Залиште автівки тут!	Пімпомобіль (можна керувати)



М14 — Сніданок у Джессі

Нормально / 45 хвилин

Досліджуючи передмістя, ми побачили хлопчика, що розмахував прапором на даху невисокої будівлі. Це забігай-лівка Джессі. Ванда працювала там кілька років тому, вона добре знає це місце. Власник цього закладу Джессі — дуже обачний чоловіча. Він поставив надміцні двері, щоб захистити свій бізнес і працівників. Тепер люди, що залишилися всередині, не можуть вибратися звідти. Сам Джессі кудись зник... Хлопчик на даху, схоже, не мав зброї. Сподіваюся, ніхто з них не заразився.

Потрібні плитки: 2V, 4R, 6R, 7V, 8R і 9V.

• ЗАВДАННЯ

Врятуйте вцілілих. Усі герої повинні об'єднатися з усіма супутниками (див. с. 34) і добратися до зони виходу, знищивши в ній усіх зомбі. Гравці зазнають поразки, якщо гине принаймні 1 герой (зокрема будь-хто з тих, що перебувають на плитці 4R).



• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• Приготування.

- Зверніть увагу на зачинені двері між плитками 7V і 8R.
- Зверніть увагу на зелений жетон цілі на плитці 2V.
- Зверніть увагу на зелені двері на плитці 4R.
- Розмістіть у зоні виходу 6 фігурок героїв, не вибраних гравцями. Це супутники, з якими герої повинні об'єднатися.

• Зачинені кімнати. Зачинені двері між плитками 7V і 8R перекривають прохід в сусідню частину будівлі. З погляду появи зомбі обидві частини будівлі вважають різними будівлями.

• Остання лінія оборони Джессі. Герої не можуть відчиняти двері в будівлі на плитках 4R і 9V. Зелені двері можна відчинити, лише взявши зелений жетон цілі.

• Смаколики на кожен день. Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.

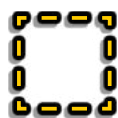
• Таємна зброя. Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.



9V	4R
6R	2V
8R	7V



Початкова зона героїв



Супутники, з якими треба об'єднатися

5x

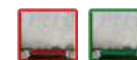
1x
жетони цілей (по 5 ОА)



Зони появи

6x

ящиків зі суперзброєю



Зачинені двері



Зона виходу

M15 — РАЗОМ МИ СИЛА!

Нормально / 45 хвилин

Ми вирішили змінити тактику. Наприклад, зараз ми розділилися на кілька груп, щоб швидше дослідити район. Просто заходимо в будівлі, беремо найпотрібніші речі й виходимо — 15 хвилин на все, не довше. Але не так сталося, як гадалося. Одна група затрималася в будинку, розглядаючи всілякі цікавинки. А далі все як завжди... Ось упала диско-куля, один наступив на іграшку-пискавку, інший зареготав — і зомбі тут як тут. Тепер усі прориваються до місця збору, щоб вирішити, як дати далі.

Потрібні плитки: 1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R 7R, 8V і 9R.



• ЗАВДАННЯ

Дослідіть район. Щоб здобути перемогу, виконайте ці завдання в будь-якому порядку.

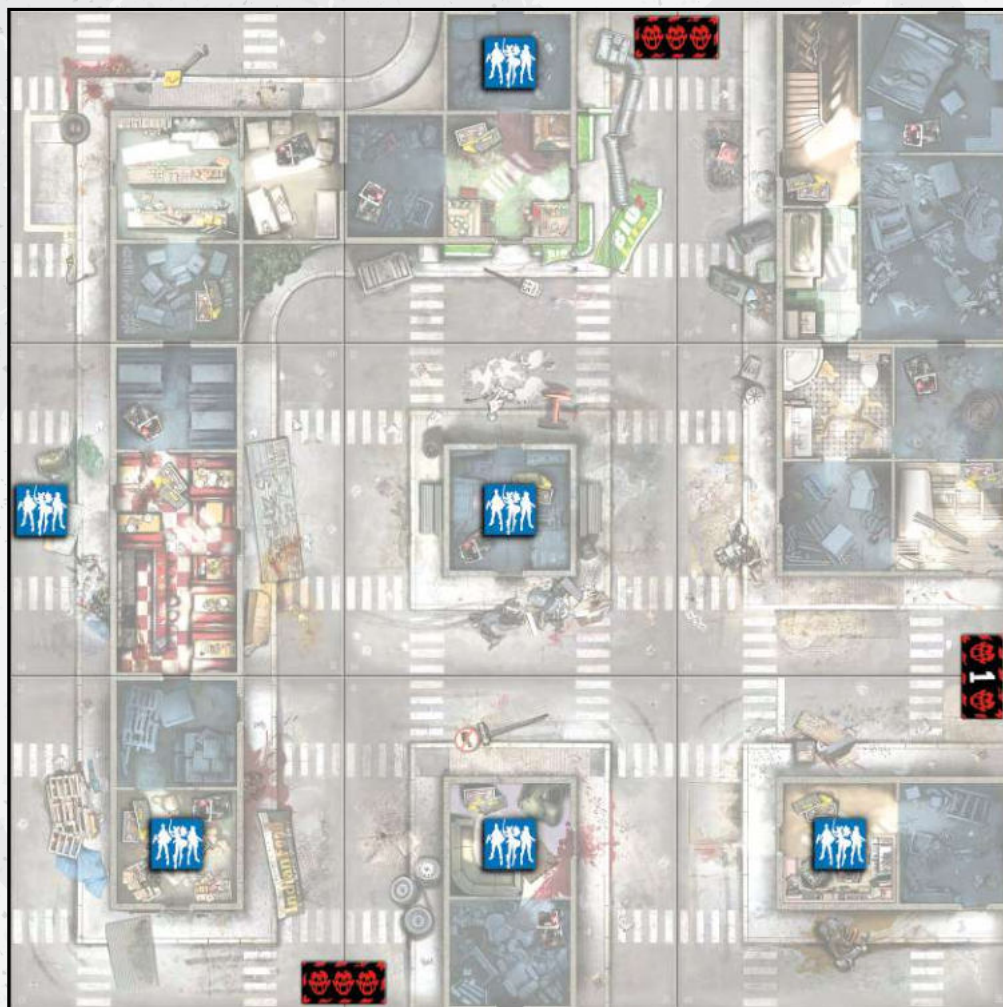
- Об'єднайтеся з усіма супутниками (див. с. 33).
- Візьміть усі жетони цілей і ящики зі суперзброєю в будівлі на плитках 3V і 8V.
- Гравці зазнають поразки, якщо гине принаймні 1 герой або його супутник.

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• **Приготування.** Розмістіть 2 випадкових героїв у кожній початковій зоні героїв. Потім гравці вибирають 3 пари героїв, за яких будуть грати. Інші 3 пари — це супутники, з якими герої повинні об'єднатися.

• **Бий ще!** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.

• **Нові іграшки.** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.



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



Початкова зона героїв



9x жетонів цілей (по 5 ОА)



9x ящиків зі суперзброєю



Зони появи

M16 — СКРОМНИЙ ПРИТУЛОК

Нормально / 45 хвилин

В останні тижні ми ночували в різних місцях. Усі вони були доволі небезпечними. Утім, схоже, ми знайшли надійний будинок, у якому зможемо нарешті відпочити. Тут усюди добротні, укріплені двері. Більшість з них на місці, але деякі виламани. Мабуть, це зробила потвора, яку ми бачили поблизу... Але не будемо про погане. Я передчуваю, що всередині ми знайдемо чимало корисних речей. Гадаю, я навіть матиму окрему кімнату, де зможу нормально поспати.

Потрібні плитки: 1V, 2V, 3V і 4V.

• ЗАВДАННЯ

Облаштуйте свій притулок. Щоб здобути перемогу, виконайте ці завдання в будь-якому порядку:

1. **Забарикадуйте виламани двері** (див. «Особливі правила»).
2. **Зачистьте будівлю.** Убийте всіх зомбі в будівлі.

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• Приготування.

- Зверніть увагу на двері на плитках 2V, 3V і 4V.
- Розмістіть потвору в указаній зоні.

• **Виламані двері.** Герої не можуть відчиняти ніякі двері, крім 4 виламаних дверей, розміщених на ігровому полі під час приготувань. Правила щодо виламаних дверей:

— Такі двері можна відчинити за допомогою спорядження для відчинення дверей (див. с. 13).

— Зомбі ігнорують такі двері, коли визначають свій маршрут до потрібної зони. Під час своєї активації вони навіть можуть проходити через них. Після цього виламани двері відчиняються.

— Діють усі звичайні правила щодо появи зомбі після першого відчинення дверей.

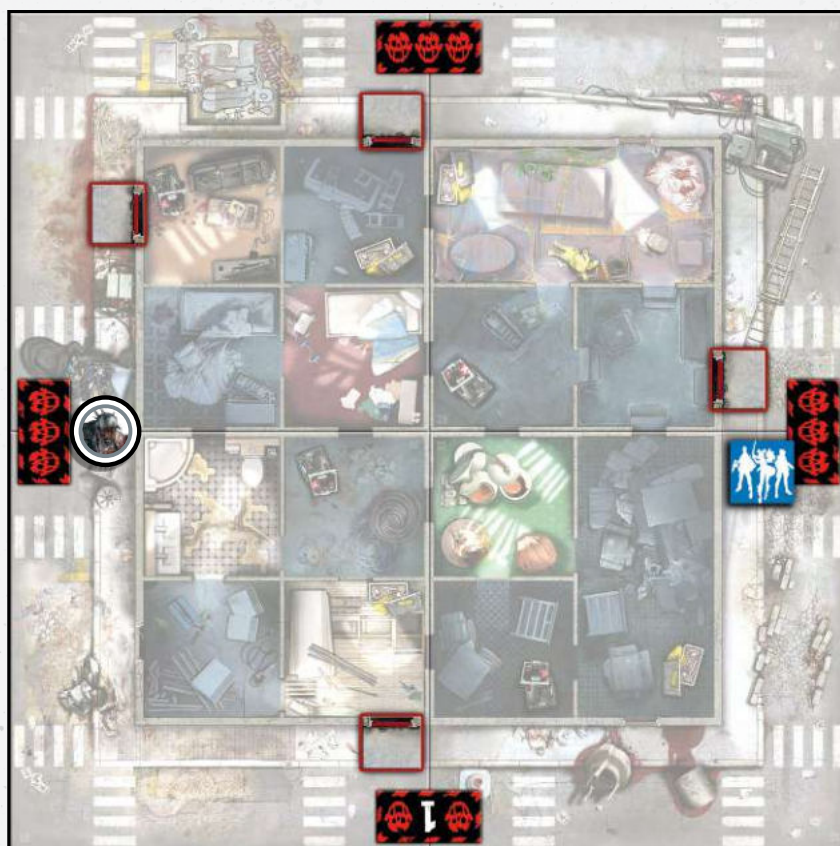
• **Барикади.** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв. Ці жетони цілей — дошки, молотки, цвяхи та інші матеріали, потрібні героям, щоб забарикадувати виламани двері. Узавши жетон цілі, герой кладе його на свій планшет. Жетон не займає місця в інвентарі. Герої можуть обмінюватися жетонами цілей, як картами спорядження.

Витративши 1 дію, герой може скинути такий жетон цілі в зону з виламаними дверима (якщо в ній немає зомбі). Після цього герой скидає жетон дверей. Тепер двері забарикадовані. Їх неможливо відчинити.

• **У разі надзвичайної ситуації.** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

4V	2V
3V	1V

	
Початкова зона героїв	Зони появи
4x 	
жетони цілей (по 5 ОА)	Двері (див. «Особливі правила»)
4x 	
ящики зі суперзброєю	Потвора



M17 — «СКВЕРНА»

Складно / 60 хвилин

Біля ділового кварталу міста є житловий комплекс. Раніше він мав красиву назву, але тепер ми називаємо його «Скверна». У ньому жили кілька міцних горішків, справжніх мисливців на зомбі. Вони брали до себе людей і захищали їх. Звісно, до цих крутих хлопців постійно набідувалися юрмиця зомбі. Заражених вадило живе м'ясо всередині комплексу. Люди не хотіли переїжджати, тож урешті-решт усі загинули. Цей комплекс перетворився на склеп, повний зомбі будь-яких форм і розмірів. Шум і сморід мертвяків чути за кілька кварталів. Ось що таке «Скверна». Тож настав час діяти. У мене аж руки чешуться, так не терпиться завалити пару-трійку цих мерзот.

Потрібні плитки: 1R, 2R, 3R, 4V, 5V, 6R, 7V, 8R і 9R.

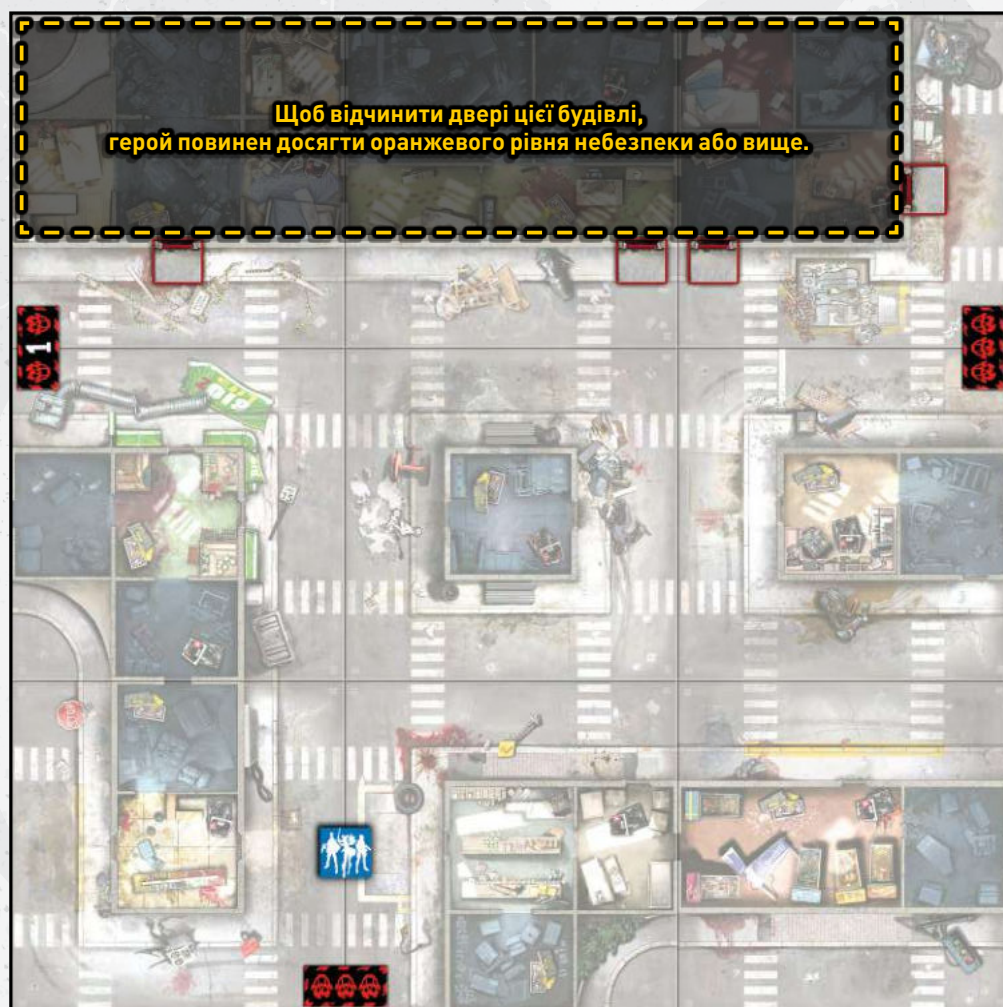
• ЗАВДАННЯ

Очистьте «Скверну» від зомбі. Будівля на плитках 7V, 5V і 4V — це «Скверна». Герої здобувають перемогу, коли в цій будівлі не залишиться зомбі після того, як вони її відчинять.

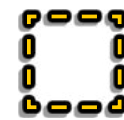
• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

- **Двері «Скверни».** Двері цієї будівлі можуть відчинити лише герої, які досягли оранжевого рівня небезпеки (або червоного).
- **Мені це потрібно зараз!** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.
- **Невже настав судний день? Саме так!** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

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



Початкова зона героїв



«Скверна»



Зачинені двері (відчиняються на оранжевому рівні небезпеки або вище)

9x



жетонів цілей (по 5 ОА)

9x



ящиків зі суперзброєю



Зони появи

M18 — КІНЕЦЬ ШЛЯХУ

Складно / 60 хвилин

Ми почули кілька пострілів удалині, побачили пару спалахів у неді, а потім усе стихло. Визначивши приблизне місце, ми швидко зібралися і поїхали туди. Ми знайшли дві автівки з порожніми баками посеред вулиці. Схоже, люди дуже поспішали. У салоні однієї автівки були розсіпані цукерки. Напевне, тут сиділи батьки з дітьми. Якщо ми хочемо врятувати їх, варто поквапитися. У цьому районі рідко бувають люди... Ну, якщо не рахувати нас.

Потрібні плитки: 1R, 2R, 3V, 4R, 6V і 7R.

• ЗАВДАННЯ

Врятуйте героїв. Візьміть усі жетони цілей.



• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• **Приготування.** Візьміть 6 червоних, 1 синій та 1 зелений жетони цілей, перемішайте їх і розмістіть 6 жетонів цілей долілиць вказаних місцях на ігровому полі. Інші 2 жетони відкладіть убік, не дивлячись на них.

• **Мерщій! Вони йдуть!** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.

— Узавши червоний жетон цілі, герой також отримує супутника (див. с. 33). Візьміть випадкову карту героя з не-вибраних гравцями для гри. Гравець, який узав жетон цілі, стає лідером цього супутника.

— Як тільки герой бере синій жетон цілі, синя зона появи стає активною.

— Як тільки герой бере зелений жетон цілі, зелена зона появи стає активною.

• **Бах? Ні... БАХ!** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

• **Брак бензину.** Герої **НЕ МОЖУТЬ** керувати автівками. У пімпомобілі 1 ящик зі суперзброєю. Під час приготувань покладіть жетон ящика зі суперзброєю на жетон пімпомобіля. Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

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



Початкова зона героїв

8x



ящиків зі суперзброєю

6x



жетонів цілей (по 5 ОА)



Зони появи



Пімпомобіль (не можна керувати)

M19 — НАЙКРАЩІ ДРУЗІ НАЗАВЖДИ

Складно / 45 хвилин

На вулиці стає прохолодно. Щоб пережити наступні ночі, нам знадобиться більше припасів. Ми вже стягнули сюди все, що знайшли, але треба пошукати ще. Навколо швандяють зомбі, вони все одно не дадуть нам спокою. АЛЕ в нас є свої переваги: нас багато, ми згуртовані й готові до всього. Поки наші друзі перевіряють знайдені речі, ми зачищаємо район. Потім вони долучаються до нас — і ми вбиватимемо зомбі разом. Ось тільки з ними доведеться ділитися зброєю і спорядженням. Не хотілося б мені віддавати комусь свою власну пушку. Іноді в житті бувають прикрі миттєвості...

Потрібні плитки: 2R, 3V, 4R, 6V, 7R і 9V.

• ЗАВДАННЯ

Огляньте все ретельніше. Щоб здобути перемогу, виконайте обидва завдання.

- У кожному дуєті герої повинні помінятися ролями (див. «Особливі правила»).
- На планшеті кожного героя повинна бути суперзброя (не більше, ніж доступна кількість карт суперзброї).

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• Приготування.

— Кожен герой починає гру з супутником (див. с. 33). Це називається дуєтом. Гравці самі вирішують, з ким об'єднатися. Дуєт не можна розділити. У цій місії не можна обмінюватися супутниками.

— Зверніть увагу на жетон цілі в пімпомобілі.

• **Моя черга!** Лише герої на жовтому рівні небезпеки (або вище) можуть брати жетони цілей. Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв. Після цього поміняйте карту цього героя на карту його супутника. Супутник стає новим лідером, а герой — його супутником. Новий лідер отримує все спорядження героя, очки адреналіну й поранення. **Протягом цієї місії кожен дуєт може взяти лише 1 жетон цілі.**

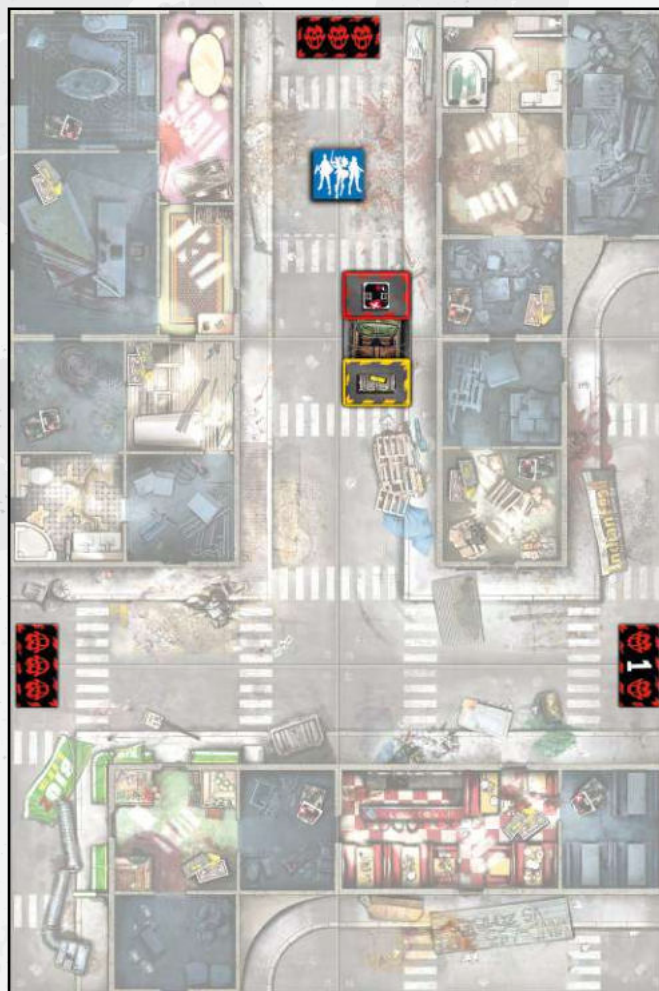
• **Великі пушки.** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

• **Тарантас з подарунками.** Герої **НЕ МОЖУТЬ** керувати пімпомобілем. У пімпомобілі 1 ящик зі суперзброєю. Під час приготувань покладіть жетон ящика зі суперзброєю на жетон пімпомобіля. Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

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



 Початкова зона героїв	7x  жетонів цілей (по 5 ОА)	7x  ящиків зі суперзброєю
 Зони появи	 Пімпомобіль (не можна керувати)	



M20 — ВЕЧІРКА ЗОМБІ

Складно / 45 хвилин

У перші години навали зомбі людям здавалося, що вони знайдуть порятунк у відділках поліції, у лікарнях і торгових центрах. Тепер ці громадські місця перетворилися на величезні склепи, у яких кишать зомбі. Зараз дуже небезпечно лізти туди за провізією і спорядженням. Але можна спробувати утнути один хитрий трюк. Ми називаємо його вечіркою зомбі. Треба заманити якнайбільше зомбі в одне місце, а потім розправитися з усіма разом. Отже, запрошую всіх на вечірку. Вбралися? Причепурилися? Узяли пшки? Нумо розважатися!

Потрібні плитки: 1R, 3V, 5V, 6V, 7R і 8R.

• ЗАВДАННЯ

Зниште орду зомбі. Щоб здобути перемогу, виконайте ці завдання в будь-якому порядку:

- Візьміть усі жетони цілей.
- Вичерпайте резерв зомбі (див. «Особливі правила»).



• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• Приготування.

- Візьміть 1 зелений та 1 синій жетоні цілей, перемішайте з червоними жетонами цілей і розмістіть їх долілиць на полі.
- Зверніть увагу на сині двері та на синю зону появи зомбі на плитці 6V.
- Зверніть увагу на зелені двері та на зелену зону появи зомбі на плитці 5V.

• Ласкаво просимо на вечірку! Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв. Узавши синій або зелений жетон цілі, герой також отримує супутника (див. с. 33). Візьміть випадкову карту героя з невібраних гравцями для гри. Герой, який узав жетон цілі, стає лідером цього супутника.

• Речі для гулянки. Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

• Відривайся на повну! Зелені та сині двері відчиняються так само, як звичайні двері. Синя зона появи зомбі стає активною, як тільки герої відчинять сині двері. Зелена зона появи зомбі стає активною, як тільки герої відчинять зелені двері. Як тільки герої відчинять будь-які з цих дверей, убиті зомбі більше не повертаються в резерв. Це значить, що позostalі на полі зомбі будуть частіше отримувати додаткові активації, бо кількість фігурок зомбі поступово зменшуватиметься. Завдання місії — вичерпати резерв зомбі.

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



 Початкова зона героїв	6x  ящиків зі суперзброєю	6x  жетонів цілей (по 5 ОА)
 Зачинені двері	 1    Зони появи	

M21 — ПОТУЖНИЙ ДВИГУН

Складно / 60 хвилин

Ми давно нищпоримо в місті, тож уже зібрали всі потрібні речі. У нас багато різного спорядження. Без більшості з цих речей цілком можна прожити, але найбуде. Побутова техніка, меблі та інші товари для дому — запаковані й готові для перевезення. Ця гора всіляких предметів займає чимало місця, але ми маємо крутезний піпмобіль... А ось і зомбі. Ви зауважили, що я не сказав: «О ні»?

Потрібні плитки: 1V, 2V, 3V, 7R, 8R і 9R.

• ЗАВДАННЯ

Праця вантажників. Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

1. Розмістіть усі жетони цілей на піпмобілі (див. «Особливі правила»).

2. Вшиваймося звідси! Усі герої повинні добратися до виходу. Будь-який герой наприкінці свого ходу може втекти через цю зону, якщо в ній немає зомбі. Автівка (разом з усіма пасажирами та жетонами цілей на ній) наприкінці ходу водія також може виїхати через цю зону.

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• Приготування. Візьміть 1 синій жетон цілей, перемішайте з червоними жетонами цілей і розмістіть їх долілиць на полі.

• Нам варто поквартитися. Як тільки герой бере синій жетон цілі, синя зона появи зомбі стає активною.

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



• Важкі речі. Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв. Жетон цілі — це важкий ящик, який треба перенести в піпмобіль. Покладіть узятий жетон цілі на планшет героя. Він не займає місця в інвентарі. Герої можуть обмінюватися жетонами цілей, як картами спорядження.

— Доки на планшеті героя лежить жетон цілі, за кожне переміщення героя треба витратити 2 дії (замість 1). Гравець не може використовувати вміння, що стосуються переміщення.

— Витративши 1 дію, герой може розмістити жетон цілі на піпмобілі у своїй зоні (якщо в ній немає зомбі). Обмеження, що стосуються переміщень героя, не поширюються на автівку.

ВАЖЛИВО. Коли герой просто сідає в автівку, він не розміщує на ній свій жетон цілі.

• На добру пам'ять (і не лише добру). Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

• Потужний двигун. Герої можуть керувати піпмобілем (див. с. 31). У піпмобілі 1 ящик зі суперзброєю. Під час приготувань покладіть жетон ящика зі суперзброєю на жетон піпмобіля. Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.



M22 — ЗРОБИ ГУЧНІШЕ!

Складно / 45 хвилин

Насувається гроза, а ми ще не дослідили весь район. Треба повертатися в наш притулок. Я не жартую. Ліпше не хворіти, коли всі місцеві лікарі хочуть тебе убити... Щоб швидко завершити пошуки, ми повинні заманити всіх зомбі в одне місце. Ідея ризикована, але ми не маємо вибору. Ми вирішили знайти кілька колонок і ненадовго врубати якийсь музон на повну гучність. Я певен, що всі зомбі збіжаться на цю дискотеку. Тільки не знаю, що їм поставити. Дет-метал буде нормально?

Потрібні плитки: 1R, 3R, 4R, 5V, 8V і 9V.

• ЗАВДАННЯ

Розбудіть цей район. Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

1. **Візьміть усі жетони цілей** (див. «Особливі правила»).
2. **Поверніться в притулок.** Усі герої повинні добратися до виходу. Будь-який герой може втекти через цю зону наприкінці свого ходу, якщо в ній немає зомбі.

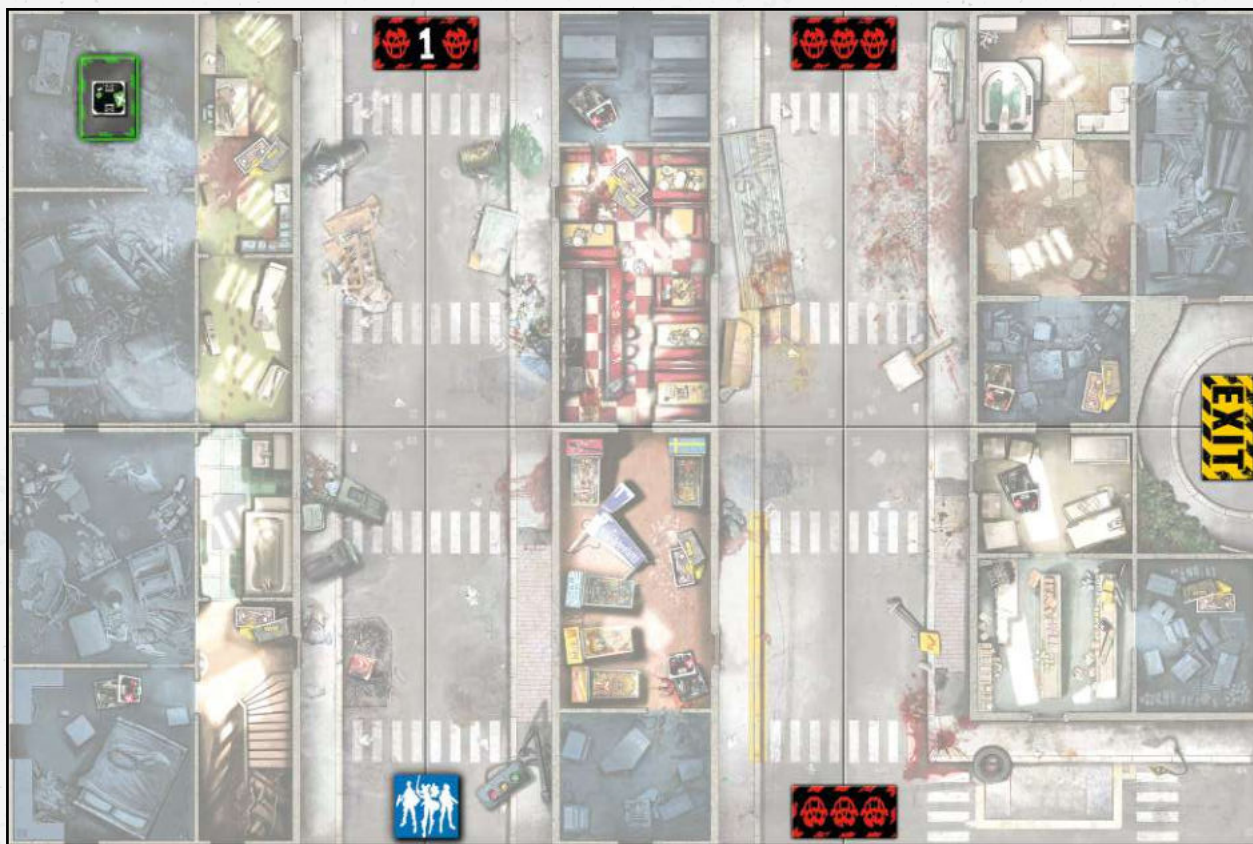
• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• **Прокинься!** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв. Коли герой бере зелений жетон цілі, усі двері на ігровому полі відчиняються. Нові зомбі з'являються у щойно відчинених будівлях як завжди.

• **Усюди коробки з цим добром.** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

 Початкова зона героїв	 Зони появи	5x  1x  жетони цілей (по 5 ОА)	6x  ящиків зі суперзброєю	 Зона виходу
--	---	--	--	--

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



M23 — ВУЛИЦЯ МИЛОСЕРДЯ

Нормально / 45 хвилин

Уцілілі ненавидять тишу. Знаєте чому? Коли зомбі нічого ламати й троцяти, вони припиняють стогнати й зупиняються. Для нас це означає лише затишшя перед бурєю. Тому нас завжди бентежить тиша. Ми хвилюємося за сусідів на вулиці Милосердя. До речі, щось наших друзів давно не чути. Треба навідатися до них.

Потрібні плитки: 1R, 2R, 3R, 6R, 7V і 9V.

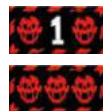
• ЗАВДАННЯ

Знайдіть своїх друзів. Знайдіть 4 супутників.

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



Початкова
зона героїв



Зони появи

6x



ящиків зі
суперзброєю

6x



жетонів цілей
(по 5 ОА)

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• **Приготування.** Візьміть 1 зелений та 1 синій жетони цілей, перемішайте з червоними жетонами цілей і розмістіть їх долілиць на полі.

• **Є хто живий?** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.

— Узявши червоний жетон цілі, герой також отримує супутника (див. с. 33). Візьміть випадкову карту героя з невибраних гравцями для гри. Герой, який узяв жетон цілі, стає лідером цього супутника.

— Коли герой бере синій або зелений жетон цілі, трапляється неприємна подія. Герой бере карту зомбі й розміщує відповідних зомбі у своїй зоні (ігноруйте натиск зомбі).

• **Загублені скарби.** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.



М24 — ВШИВАЙМОСЯ ЗВІДСИ!

Складно / 60 хвилин

Ми — остання надія цивілізації. Але, на жаль, ми цойно стали безпритульними. Наш генератор загорівся і ми втратили майже всі речі після пожежі. Зрештою ми загасили вогонь у притулку, однак на нього здіглася всі зомбі з околиць. Треба було тікати звідти, поки нас не поглинула безмежна хвиля зомбі. Ми вирішили скористатися автівками, припаркованими на вулиці. Узяли лише найважливіші речі, тобто зброю. Не знаю, як ви, а я наче голий без мого пістолета.

Потрібні плитки: 1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8R і 9R.



• ЗАВДАННЯ

Виберіться з цієї пастки. Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

- 1. Візьміть стільки суперзброї, скільки героїв у грі** (але не більше, ніж доступна кількість суперзброї).
- 2. Пристебніть ремені.** Протягом одного ігрового раунду киньте коктейлі Молотова в обидві зони появи зомбі, крім початкової. Потім усі герої повинні втекти на автівках через ці зони. Автівка (разом з усіма пасажирами) наприкінці ходу водія може виїхати через цю зону, якщо в ній немає зомбі.

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• **Приготування.** Візьміть 1 зелений та 1 синій жетони цілей, перемішайте з червоними жетонами цілей і розмістіть їх долілиць на полі.

• **Потрібен вогонь?** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв. Узявши синій або зелений жетон цілі, герой також отримує карту коктейлю Молотова. Візьміть її з колоди спорядження або відповідного скиду (за вибором гравця). Якщо гравець узяв цю карту з колоди спорядження, потім перетасуйте колоду.

• **Дари війни.** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

• **Наші тачки.** Герої можуть керувати автівками (див. с. 31). Під час обшуку поліційної автівки беріть карти з колоди спорядження, доки не відкриєте карту зброї. Скиньте інші відкриті карти. Відкривши карту «А-а-а!», розмістіть блукача в зоні й припиніть обшук.

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



Початкова зона героїв



Зони появи

9x



жетонів цілей (по 5 ОА)

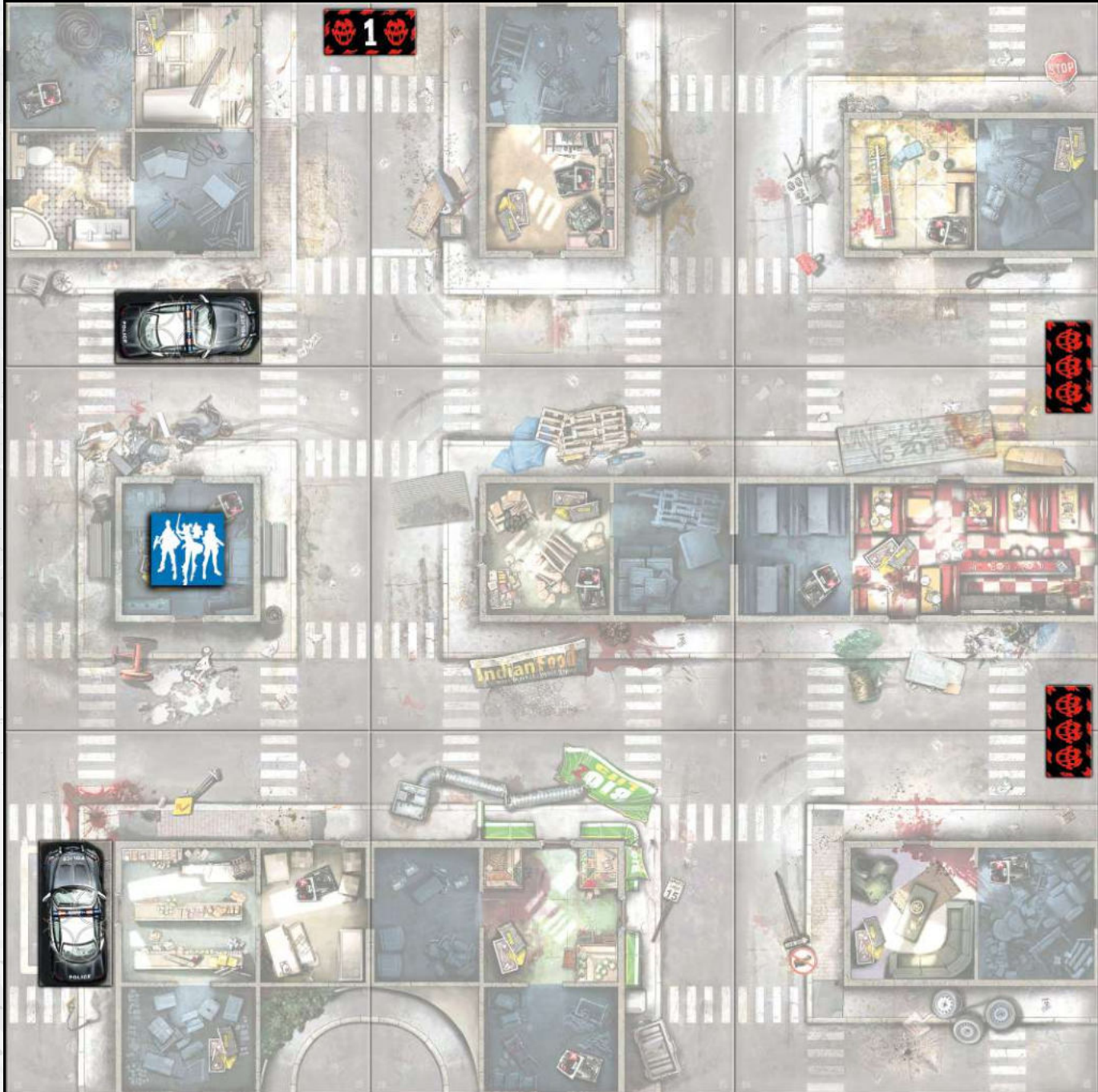
9x



ящиків зі суперзброєю



Поліційна автівка (можна керувати)



M25 — МОЛОТУРБО НЕДА

Складно / 90 хвилин

Нед часто казав: «Коли вмирає надія, а молитви не рятують, вам допоможе НАУКА». Сьогодні нам потрібна допомога Неда. З останньої місії ми повернулися з непроханим гостем. Ця огидна мутована потвора висіла в нас на хвості всю дорогу. Монстр не реагував на кулі, а коктейлі Молотова хіба трохи сповільнювали його. Тому ми вирішили навідатися до Неда разом з цією потворою. Наш старий друг може допомогти, але йому потрібні деякі компоненти. Тож до діла!

Потрібні плитки: 1R, 2R, 4V, 7R, 8R і 9R.

• ЗАВДАННЯ

Особливий підхід до особливих ситуацій. Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

- Зберіть усі потрібні компоненти.** Принесіть Неда (на плитку 9R) коктейль Молотова, а також синій і зелений жетони цілей.
- Убийте суперпотвору.** Використайте для цього молотурбо Неда.



• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• Приготування.

- Візьміть 1 зелений та 1 синій жетони цілей, перемішайте з червоними жетонами цілей і розмістіть їх долілиць на полі.
- Зверніть увагу на відчинені двері будівлі на плитці 9R.
- У цій місії бере участь лише одна потвора. Розмістіть її в указаній зоні.
- Розмістіть Неда в указаній зоні. Якщо гравці вибрали Неда героєм для цієї місії, візьміть будь-якого іншого невибраного героя. У такому разі всі правила, що стосувалися Неда, тепер поширюються на цього героя.

• **Суперпотвора.** Коли потвора гине, її фігурку не вилучають з поля, а повертають у початкову зону появи зомбі. Єдиний спосіб назавжди знищити суперпотвору — використати молотурбо Неда (див. нижче).

• **Хімікати з кумедними назвами.** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв. Узавши синій або зелений жетон цілі, герой отримує компоненти для молотурбо Неда. Покладіть узятий жетон цілі на планшет героя. Він не займає місця в інвентарі. Герої можуть обмінюватися жетонами цілей, як картами спорядження.

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



• **Темний інгредієнт? Ні, це не любов.** Нед — неігровий персонаж, якого теж вважають героєм. Це не супутник, з ним не можна об'єднуватися. Гравці відразу зазнають поразки, як тільки зомбі з'являються в зоні Неда (бійтеся карт «А-а-а!» під час обшуку або після взяття ящика зі суперзброєю в його зоні).

— Витративши 1 дію, герой може залишити компонент (карту коктейлю Молотова, зелений або синій жетон цілі) в зоні Неда. Цей компонент не можна взяти в цій зоні знову. — Як тільки в зоні Неда будуть всі 3 перелічені вище компоненти, скиньте зелений і синій жетони цілей. Нед віддає одному з героїв у своїй зоні (гравці вирішують, кому саме) карту коктейлю Молотова — тепер це молотурбо Неда. Отримавши молотурбо Неда, герой може відразу упорядкувати карти у своєму інвентарі, не витрачаючи на це дію. Молотурбо Неда використовують як звичайний коктейль Молотова, утім, це єдина зброя, яка діє проти суперпотвори.

• **Це експериментальний зразок?** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

• **Машини для прибирання вулиць.** Герої можуть керувати пімпомобілями (див. с. 31). У пімпомобілі 1 ящик зі суперзброєю. Під час приготувань покладіть жетон ящика зі суперзброєю на жетон пімпомобіля. Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу упорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.



#15 УМІННЯ

Кожен герой у грі «Зомбіцид» має свій набір умінь. У цьому розділі описані ефекти всіх умінь героїв. Якщо якесь вміння суперечить загальним правилам гри, дотримуйтеся правил цього вміння.

Ефекти всіх умінь і бонусів застосовують негайно. Герой може скористатися вмінням у той самий хід, коли його здобув. Тобто якщо гравець підвищив рівень небезпеки внаслідок дії та здобув нове вміння, він може скористатися ним під час наступних дій протягом цього ходу (звісно, якщо в нього залишилися дії). Або гравець може скористатися додатковою дією, яку дає здобуте вміння.

+1 далекобійність — значення далекобійності зброї дальнього бою в руках героя збільшується на 1.

+1 дія — герой має 1 додаткову дію, яку він може використати будь-як.

+1 дія: [тип дії] — герой має 1 додаткову дію вказаного типу («Бойова дія», «Ближній бій», «Дальній бій», «Переміщення» або «Обшук»).

+1 до кидка: [тип дії] — герой додає 1 до кожного випадкового результату кидка, виконуючи дію вказаного типу («Бойова дія», «Ближній бій» або «Дальній бій»). Максимальний результат не може перевищувати «6».

+1 до переміщення — виконуючи дію переміщення, герой може переміститися на 1 додаткову зону. Якщо герой входить у зону, де є зомбі, його переміщення завершується.

+1 кубик: [тип дії] — виконуючи дію вказаного типу («Бойова дія», «Ближній бій» або «Дальній бій»), герой кидає 1 додатковий кубик. Якщо герой атакує двома картами з символами парної зброї, він кидає 1 додатковий кубик за кожну руку, загалом +2 кубики.

+1 поранення: [тип дії] — герой завдає 1 додаткового поранення, виконуючи дію вказаного типу («Бойова дія», «Ближній бій» або «Дальній бій»).

2 коктейлі краще ніж 1 — скидаючи карту коктейлю Молотова під час виконання дії дальнього бою, герой також кидає кубик. Якщо випадає [4] або більше, гравець може повернути карту коктейлю Молотова у свій інвентар. Цей випадковий результат не можна змінити або застосувати до нього якісь ефекти.

Автоматичний вогонь — виконуючи дію дальнього бою, герой може змінити указану на його карті (картах) зброї кількість кубиків на кількість зомбі в зоні, по якій він стріляє. Усі вміння, що впливають на кількість кубиків для кидка (наприклад, «+1 кубик: дальній бій»), також діють.

Амбідекстер — герой може використовувати будь-яку зброю, наче на ній указано символ парної зброї.

Багаторазовий обшук — герой може виконувати обшук будь-яку кількість разів протягом одного ходу. Для кожного обшуку герой витрачає 1 дію.

Бий і біжи — якщо внаслідок бойової дії героя гине принаймні 1 зомбі, герой може скористатися цим умінням, щоб виконати 1 переміщення, не витрачаючи на це дію. Якщо герой виходить із зони з зомбі, він не витрачає за це дії.

Бойовий медик — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, щоб за 1 дію переміститися на відстань до 2 зон — у зону, де є принаймні один інший герой — і вилікувати 1 поранення цьому герою (бойовий медик також може вилікувати 1 поранення самому собі). Діють усі правила, що стосуються переміщення. Цим умінням можна скористатися, навіть якщо в зоні, куди переміщується бойовий медик, немає поранених героїв.



Бойові рефлекси — якщо зомбі з'являються в зоні героя або в сусідній зоні (до розіграшу натиску), герой може відразу виконати бойову дію проти них. Під час цієї бойової дії герой може вбивати й тих зомбі, які були в зоні раніше. Виконуючи дію дальнього бою, герой стріляє по зоні, у якій з'явилися зомбі. Герой може використовувати це вміння по 1 разу для кожної відкритої карти зомбі.

Брати по зброї: [ефект] — герой може застосовувати вказаний ефект, якщо в його зоні перебуває інший герой. Доки цей ефект активний, усі герої в цій зоні (зокрема герой з цим умінням) можуть користуватися ним. Цей ефект не поширюється на супутників.

ВАЖЛИВО. Уміння «Брати по зброї» часто вказують скорочено — «БПЗ».

Важковаговик: [тип зомбі] — герой ігнорує всі поранення від зомбі вказаного типу. Наприклад, «Важковаговик: блукачі» ігнорує всі поранення від блукачів.

Варвар — виконуючи дію ближнього бою, герой може змінити кількість кубиків, указану на його карті (картах) зброї ближнього бою, на кількість зомбі у своїй зоні. Усі вміння, що впли-

вають на кількість кубиків для кидка (наприклад, «+1 кубик: ближній бій»), також діють.

Відступ — якщо зомбі з'являються в зоні героя або в сусідній зоні (до розіграшу натиску), герой може негайно переміститися, не витрачаючи дію. Якщо герой виходить із зони з зомбі, він не витрачає за це дії. Герой може використовувати це вміння по 1 разу для кожної відкритої карти зомбі.

Ескалація: [тип дії] — виконуючи дію вказаного типу («Бойова дія», «Ближній бій» або «Дальній бій») кілька разів поспіль, герой щоразу кидає на 1 кубик більше. Це вміння має накопичувальний ефект, який діє до кінця ходу героя. Виконавши дію іншого типу, герой відразу втрачає цей бонус.

ПРИКЛАД. Герой з умінням «Ескалація: дальній бій» виконує дію дальнього бою з використанням пістолета (1 кубик). Другою дією він теж виконує дію дальнього бою — і додає 1 кубик завдяки цьому вмінню (тепер він кидає 2 кубики). Третьою дією він знову виконує дію дальнього бою, кидаючи вже 3 кубики. Четвертою дією він виконує переміщення, після чого втрачає бонус уміння «Ескалація: дальній бій».

Жага крові: [тип дії] — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, щоб витратити 1 дію і переміститися на 1–2 зони — в зону з зомбі. Діють усі правила, що стосуються переміщення. Потім герой отримує 1 додаткову дію вказаного типу («Бойова дія», «Ближній бій» або «Дальній бій»).

Жнець: [тип дії] — герой може скористатися цим умінням, розподіляючи поранення під час дії вказаного типу («Бойова дія», «Ближній бій» або «Дальній бій»). Одним із успіхів герой може вбити додаткового зомбі того самого типу в тій же зоні. Герой отримує адреналін за вбивство цього зомбі. Використовуючи це вміння під час дії вказаного типу, герой може вбити тільки 1 додаткового зомбі.

Заощадливий — герой може мати 2 додаткові карти в інвентарі. Ці карти він кладе біля свого планшета героя. Вважають, що ці карти лежать у рюкзаку.

Затисни ніс — коли останній зомбі в зоні гине (внаслідок бойової дії цього героя, іншого героя або ігрового ефекту), герой щоразу бере карту спорядження (лише з колоди спорядження базової гри). Цим умінням можна скористатися скільки завгодно разів протягом одного ходу, коли гине останній зомбі в будь-якій зоні на ігровому полі, навіть у зоні вулиці. Ефект цього вміння НЕ вважають обшуком.

Захисник дому — герой не обмежений 1 сусідньою кімнатою, коли визначає лінію видимості в будівлі.

Зв'язок із зомбі — герой виконує додатковий хід щоразу, коли з колоди зомбі відкривається карта додаткової активації зомбі (але не натиску). Герой ходить перед зомбі, які отримали додаткову активацію. Якщо кілька героїв володіють таким умінням, вони самі визначають порядок своїх ходів.

Зіткнення — один раз за хід герой може використати це вміння, не витрачаючи дію. Він переміщується на 1–2 зони — в зону з зомбі. Діють усі правила, що стосуються переміщення. Якщо герой входить у зону з зомбі, його переміщення завершується.

Зламувач — герою не потрібне спорядження для відчинення дверей. Коли герой використовує це вміння, він не утворює шуму. Герой повинен дотримуватися всіх інших правил (наприклад, узяти жетони цілей, потрібні для відчинення певних дверей). Крім того, герой має 1 додаткову дію, яку можна витратити лише на відчинення дверей.

Імпровізована зброя: ближній бій — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, щоб виконати додаткову дію ближнього бою. Він застосовує імпровізовану зброю з указаними нижче характеристиками. Діють усі модифікатори, що стосуються ближнього бою (наприклад, інші вміння).



Імпровізована зброя: дальній бій — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, щоб виконати додаткову дію дальнього бою. Він застосовує імпровізовану зброю з указаними нижче характеристиками. Діють усі модифікатори, що стосуються дальнього бою (наприклад, інші вміння).



Кидок 6: +1 кубик: [тип дії] — герой може кинути додатковий кубик за кожен «6», випалу під час виконання дії вказаного типу («Бойова дія», «Ближній бій» або «Дальній бій»). Герой кидає стільки додаткових кубиків, скільки в нього випадає «6». Ігрові ефекти, що дозволяють перекидати кубики, треба застосувати до того, як герой почне кидати додаткові кубики, отримані завдяки цьому вмінню.

Кидок 6: +1 поранення: [тип дії] — герой завдає 1 додаткового поранення за кожен «6», випалу під час виконання дії вказаного типу («Бойова дія», «Ближній бій» або «Дальній бій»). Ігрові ефекти, що дозволяють перекидати кубики, треба застосувати до того, як герой почне завдавати додаткових поранень завдяки цьому вмінню.

Крем'язень — герой ігнорує перше поранення під час кожної атаки у фазу зомбі, а також у разі влучання у себе під час дальнього бою іншого героя.

Крутько — виходячи із зони з зомбі, герой не витрачає за це дії. Герой також ігнорує зомбі, коли переміщується

в зону з ними (наприклад, завдяки вмінню «Спринт» він може пройти кілька зон, у яких перебувають зомбі).

Любитель парної зброї — доки в обох руках героя є зброя з символом парної зброї, він має 1 додаткову бойову дію. Для цієї бойової дії він повинен використати зброю з символом парної зброї.

Майстер меча — герой може використовувати будь-яку зброю ближнього бою, наче на ній вказано символ парної зброї.

Медик — протягом кожної заключної фази медик може вилікувати по 1 пораненню собі та кожному герою у своїй зоні (герой не може мати менше ніж 0 поранень). Медик отримує 1 ОА за кожне вилікуване таким способом поранення.



Найкращий стрілець — герой може використовувати будь-яку зброю дальнього бою, наче на ній вказано символ парної зброї.

Обачний — на цього героя не поширюються правила влучання у своїх, коли стріляють по його зоні (звісно, це не стосується коктейлю Молотова).

Обшук: 2 карти — герой бере 2 карти, коли виконує дію обшуку.

Повний набір — якщо під час дії обшуку герой бере карту з символом парної зброї, він може відразу взяти з колоди другу карту того ж типу. Потім треба перетасувати колоду спорядження.

Починає з 2 ОА — герой починає гру, маючи 2 очки адреналіну.

ВАЖЛИВО. Герой із цим умінням не може бути супутником.

Починає з [спорядження] — герой починає гру з указаним спорядженням. Він бере цю карту під час приготувань до партії.

ВАЖЛИВО. Герой із цим умінням не може бути супутником.

Починає з [Х] здоров'я — герой починає гру з указаним значенням здоров'я. Тепер це його базове значення здоров'я.

ВАЖЛИВО. Герой із цим умінням не може бути супутником.

Поштовх — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, не витрачаючи дію. Він вибирає сусідню зону, до якої є вільний прохід. Герой виштовхує всіх зомбі зі своєї зони у вибрану зону. Це не вважають переміщенням.

Природжений лідер — під час свого ходу герой може надати додаткову дію іншому герою. Той відразу виконує 1 будь-яку дію. Потім природжений лідер продовжує свій хід.

Провокатор — герой може скористатися цим умінням 1 раз за хід, не витрачаючи дію. Він вибирає зону на відстані до 2 зон від себе, до якої є прохід (тобто переміщення не заважають стіни, барикади або зачинені двері). Ця зона може не бути на лінії видимості героя. Усі зомбі в цій зоні негайно отримують додаткову активацію. Тепер вони намагаються добратися до провокатора. Вони ігнорують інших героїв, проходячи через зони з ними, і не атакують їх у фазу зомбі.

Регенерація — під час кожної заключної фази герой повністю відновлює своє здоров'я.

Рішучий — герой може виконувати дію дальнього бою у своїй зоні, незважаючи на мінімальну далькості своєї зброї. Виконуючи дію дальнього бою у своїй зоні, герой може вибирати будь-які цілі й знищувати зомбі будь-яких типів, незалежно від їхніх особливостей (щоб убити зомбі, герой, як і раніше, повинен завдати потрібної кількості поранень). Під час такої атаки не діють правила влучання у своїх.

Розвантажувальний жилет — герой може використовувати будь-яке спорядження з рюкзака, наче воно в його руці.

Розподілювач — на кроці появи під час фази зомбі герой відкриває стільки карт зомбі, скільки активних зон появи на полі. Він дивиться на ці карти й розподіляє по 1 карті для кожної зони, а потім розігрує появу зомбі в цих зонах.

Рятувальник — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, не витрачаючи дію. Він вибирає сусідню зону, де є принаймні 1 інший герой та 1 зомбі. Ця зона повинна бути на лінії видимості й до неї повинен бути вільний прохід. Рятувальник переміщується в цю зону без будь-яких штрафів. Це не вважають переміщенням. Гравець може вирішити не використовувати це вміння, залишивши рятувальника на місці.

Спринт — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, щоб під час переміщення переміститися відразу на 2 або на 3 зони. Якщо герой входить у зону з зомбі, його переміщення завершується.

Стрибок — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, щоб за 1 дію переміститися на 2 зони, ігноруючи по дорозі все, крім стін і зачинених дверей. Під час стрибка не діють уміння, що стосуються переміщення (наприклад, «+1 до переміщення» або «Крутько»).

Діють усі штрафи, що стосуються переміщення (наприклад, якщо герой виходить із зони з зомбі, він витрачає за це дію).

Сміттяр — герой може виконувати дію обшуку як у будівлі, так і на вулиці. Діють усі правила, що стосуються обшуку (наприклад, не можна виконувати обшук у зоні, у якій є зомбі).

Снайпер — герой може сам вибирати цілі під час дальнього бою. Не діють правила влучання у своїх.



Суперсила — зброя ближнього бою в руці героя завдає 3 поранень.

Тактик — герой може виконати свій хід у будь-який момент фази гравців, до або після ходу іншого гравця. Якщо кілька героїв володіють таким умінням, вони самі визначають порядок своїх ходів.

[Тип дії]: Поранення 2 — зброя, яку використовують для дії вказаного типу («Бойова дія», «Ближній бій» або «Дальній бій»), завдає 2 поранень замість 1.

Точна рука — герой ніколи не влучає у своїх, виконуючи дію дальнього бою. Це вміння не стосується зброї, яка знищує все у вибраній зоні (як-от коктейль Молотова).

Це все, на що ти здатний? — щоразу, коли герой повинен зазнати поранення, він може скинути карту спорядження зі свого інвентаря, щоб проігнорувати це поранення.

Швидке перезарядження — герой перезаряджає зброю, яка потребує перезарядження, не витрачаючи на це дію (матусин обріз, обріз тощо).

Швидкий — один раз за хід герой може скористатися цим умінням, щоб за 1 дію переміститися на відстань до 2 зон — у зону, звідки він зможе атакувати зомбі зброєю дальнього бою з руки. Потім він отримує 1 додаткову дію дальнього бою. Діють усі правила, що стосуються переміщення.

Щасливчик — під час кожної дії герой може 1 раз перекинути всі кубики. Нові випали результати скасовують попередні. Уміння, що дозволяють перекидати кубики, також діють.

#16 АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

Автівка, сісти й вийти	30	Коктейль Молотова.....	17, 29	Пошуміти	22
Активация зомбі	23	Компоненти.....	4	Поява зомбі	25
Атака зомбі	23	Кубики.....	13, 27	Приготування	6
Бігун	17	Лінія видимості	10	Пріоритет цілей	28
Бій	27	Місії	36	Поранення.....	13, 17, 23, 27
Ближній бій	21	Наїхати автівкою	31	Рівень небезпеки	15
Блукач	17	Натиск зомбі	26	Розділення групи зомбі.....	24
Відчинення дверей	19	Нічого не робити	22	Розподіл поранень.....	28
Влучання у своїх.....	28, 31	Обмежена кількість фігурок зомбі.....	26	Снайперська гвинтівка	29
Далекобійність	13	Обмін спорядженням.....	21	Спорядження	12, 29
Дальній бій	21	Обшук.....	19	Суперзброя	22, 32
Дії.....	8, 19, 27, 30	Огляд гри	8	Супутники.....	33
Діти	7	Основні поняття	9	Темна зона.....	20, 33
Заклучна фаза	8	Очки адреналіну.....	15	Типи зомбі.....	17, 18
Зброя.....	12	Перезарядження.....	29	Товстун.....	17
Зброя з символом парної зброї.....	27	Переміщення	11	Узяти жетон цілі.....	22
Зона.....	6, 9	Переміщення зомбі.....	24	Уміння.....	63
Інвентар	16	Перемога та поразка	8	Упорядкування інвентаря.....	21
Карта героя	7	Пересісти в автівці	30	Успіх.....	13, 27
Керування автівкою.....	31	Персонаж.....	9	Фаза гравців	19
Кількість гравців	5	Перший гравець.....	7	Фаза зомбі	23
		Планшет героя.....	7, 16	Шум	14, 22
		Потвора.....	17, 18, 30	Шумна зброя.....	13
		Початкове спорядження.....	6	Ящик зі суперзброєю.....	32

ТВОРЦІ ГРИ

АВТОРИ ГРИ:

Рафаель Гітон, Жан-Батист Люльєн, Ніколя Рауль і Давід Преті

РОЗРОБЛЕННЯ:

Фабіо Кюрі

ВИРОБНИЦТВО:

Марсела Фабреті (основна), Тьяго Аранья (основний), Ракель Фукуда, Гільєрме Гулар, Ребека Го, Ізадора Лейт, Аарон Лур'є та Ана Теодоро

ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ:

Едуард Гітон, Ніколя Фруктю, Саїд Джалабі, Джорджія Ланза та Ерік Нуо

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН:

Марк Бруйлон (основний), Макс Дуарте (основний), Фабіо де Кастро, Луїз Комбал і Джулія Феррарі

СТВОРЕННЯ ФІГУРОК:

Вінсент Фонтен, BigChild Creatives, Studio Z, Уго Гомес Бріоне, Давід Арберас, Даніель Фернандес, Іван Гіль, Африка Мір, Алехандро Муньйос, Адріан Ріо, Наталія Ромеро та Рауль Фернандес Ромо

АРТДИРЕКТОР:

Мат'є Арло

ВИДАВЕЦЬ:

Давід Преті

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ:

Олександр Ручка

ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА:

Алла Костовська

ПЕРЕКЛАДАЧ:

Сергій Лисенко

ДИЗАЙН І ВЕСТКА:

Артур Патрихалко

ОСОБЛИВА ПОДЯКА:

Володимир Іванов, Святослав Михаць, Анна Вакулєнко, Артем Деменко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Іван Сірченко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання © 2023 Geekach Games спільно з Top Scratch — www.geekach.com.ua • www.top-scratch.com.

© 2023 CMON Global Limited, усі права застережено. Жодну частину цього продукту не можна відтворювати без спеціального дозволу правовласника. Guillotine Games і логотип Guillotine Games — торгові марки Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON і логотип CMON — зареєстровані торгові марки CMON Global Limited. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених. Фігурки та пластикові елементи складені, але не пофарбовані. Виготовлено в Китаї.

ЦЕЙ ПРОДУКТ — НЕ ІГРАШКА! НЕ ПРИЗНАЧЕНО ДЛЯ ОСІБ ВІКОМ ДО 14 РОКІВ.

ІГРОВИЙ РАУНД

КОЖЕН РАУНД ПОЧИНАЄТЬСЯ З:

01 — ФАЗА ГРАВЦІВ

Гравець із жетоном першого гравця активує своїх героїв по черзі в будь-якому порядку. Коли він зробить це, далі ходить наступний гравець за годинниковою стрілкою.

Кожен герой може виконати 3 дії з перелічених нижче. Якщо в правилах не вказано інакше, кожна дію можна виконати кілька разів протягом одного ходу.

● ПЕРЕМІЩЕННЯ:

Перемістіть героя на 1 зону (якщо герой виходить із зони з зомбі, він додатково витрачає по 1 дії за кожного зомбі).

● ОБШУК (1 РАЗ ЗА ХІД):

Тільки в зоні будівлі без зомбі. Візьміть карту з колоди спорядження. Якщо герой бере ящик зі суперзброєю, візьміть карту з колоди суперзброї.

● ВІДЧИНИТИ ДВЕРІ:

Герой використовує карту спорядження з символом відчинення дверей. Не треба кидати кубик.

ВАЖЛИВО. Відчинені двері більше не можна зачинити.

● УПОРЯДКУВАННЯ ІНВЕНТАРЯ / ОБМІН СПОРЯДЖЕННЯМ:

Герой може упорядкувати карти у своєму інвентарі, як він вважає за потрібне.

Водночас він може обмінятися будь-якою кількістю карт з одним героєм у своїй зоні. Цей інший герой може відразу упорядкувати карти у своєму інвентарі, не витрачаючи дію.

● БОЙОВА ДІЯ:

Дія ближнього бою: в комірці руки повинна бути зброя ближнього бою.

Дія дальнього бою: в комірці руки повинна бути зброя дальнього бою.

● **УЗЯТИ АБО АКТИВУВАТИ ЦІЛЬ** у зоні героя.

● **ПОШУМІТИ:** покладіть жетон шуму в зону героя.

● **НІЧОГО НЕ РОБИТИ:** герой втрачає всі позostalі дії.

КОЛИ ВСІ ГРАВЦІ ЗАВЕРШАТЬ СВОЇ ХОДИ:

02 — ФАЗА ЗОМБІ

КРОК 1. АКТИВАЦІЯ

Кожен зомбі активується і витрачає свою дію на атаку або переміщення залежно від ситуації. Спершу треба розіграти всі атаки, а потім усі переміщення. За 1 дію зомбі може виконати 1 атаку **АБО** 1 переміщення.

● АТАКА:

Кожен зомбі атакує героя у своїй зоні. Атаку зомбі завжди вважають успішною. Для цього не треба кидати кубик.

● ПЕРЕМІЩЕННЯ:

Зомбі, які не атакували героїв, використовують свої дії для переміщення на одну зону в напрямку героя.

ВАЖЛИВО. Кожен бігун має 2 дії. Він може двічі атакувати, атакувати і переміститися, переміститися і атакувати або двічі переміститися.

КРОК 2. ПОЯВА ЗОМБІ

Жетони появи зомбі на мапі місії позначають місця, де з'являються нові зомбі наприкінці кожної фази зомбі. Ці місця називають зонами появи.

- Спершу зомбі з'являються в **початковій зоні появи** зомбі.
- Розіграйте появу зомбі в кожній зоні появи на ігровому полі, рухаючись за годинниковою стрілкою від початкової зони появи.
- Кількість нових зомбі залежить від **найвищого рівня небезпеки** серед усіх героїв (синього, жовтого, оранжевого або червоного).

03 — ЗАКЛЮЧНА ФАЗА

- Вилучіть із ігрового поля всі жетони шуму.
- Перший гравець передає жетон першого гравця своєму сусідові ліворуч. Потім починається наступний раунд гри.

ПРІОРИТЕТ ЦІЛЕЙ

Якщо кілька цілей мають однаковий пріоритет, гравці самі вирішують, яку знищити першою.

ПРІОРИТЕТ ЦІЛІ	ВИД ЗОМБІ	КІЛЬКІСТЬ ДІЙ	КІЛЬКІСТЬ ПОРАНЕНЬ, ЩОБ УБИТИ	ОЧКИ АДРЕНАЛІНУ ЗА ВБИВСТВО
1	ТОВСТУН / ПОТВОРА	1	2/3	1/5
2	БЛУКАЧ	1	1	1
3	БІГУН	2	1	1