

ЗОМБИЦИТА

СЕЗОН 3

ЗЛОБНЫЕ СОСЕДИ

ДОПОЛНЕНИЕ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА
И МИССИИ



#1 СОСТАВ ИГРЫ 3

#2 ЗНАКОМСТВО СО ЗЛОБНЫМИ СОСЕДАМИ 4

#3 НОВЫЕ ЗОМБИ: ИЩЕЙКИ 4

ПРАВИЛА ИЩЕЕК 4

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЗОМБОЛОГИЯ

ЗЛОБНЫХ СОСЕДЕЙ 5

#4 ЗАРАЖЁННЫЕ 5

#5 НОВЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ: РАЗРУШЕННЫЕ ЗДАНИЯ 6

ЯМЫ 6

МОСТКИ 6

#6 БАРРИКАДЫ 8

#7 УЛЬТРАРЕЖИМ 10

#8 СПУТНИКИ 11

КАК ПОЛУЧИТЬ СПУТНИКА 11

СПОСОБНОСТИ СПУТНИКОВ 12

СПУТНИКИ ИЗ «ЗЛОБНЫХ СОСЕДЕЙ» 12

#9 УМЕНИЯ 13

#10 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МИССИИ . . . 17

СЕЗОН 1

М01 — ДРУЖЕСКАЯ ПОМОЩЬ
(Средне / 6–8 выживших / 120 минут) 17

М02 — ОСАДА
(Средне / 6+ выживших / 90 минут) 18

М03 — ЗРЕЛИЩНОЕ СПАСЕНИЕ
(Легко / 6+ выживших / 90 минут) 19

М04 — ПРИЗРАКИ С БЕРЕЗОВОЙ УЛИЦЫ
(Средне / 6+ выживших / 120 минут) 20

М05 — РАЗРЕШЕНИЕ НА СТРОЙКУ
(Сложно / 6+ выживших / 120 минут) 21

СЕЗОН 2: ШТУРМ ТЮРЬМЫ

М06 — МЕХАНИКИ
(Средне / 6+ выживших / 120 минут) 22

М07 — МАЯК
(Средне / 6+ выживших / 90 минут) 24

М08 — РАЗВОРОШИТЬ ГНЕЗДО
(Сложно / 6+ выживших / 120 минут) 25

М09 — ПАВОДОК
(Легко / 6+ выживших / 90 минут) 27

М10 — ПРИУТ ИСТ-ЙЕЙТС
(Сложно / 6–8 выживших / 150 минут) 28

СЕЗОН 3: УЛИЦА МОРГ

М11 — ДВОРНИКИ
(Легко / 10 выживших / 90 минут) 30

М12 — РАССТАВЛЯЙТЕ СИЛКИ
(Средне / 6+ выживших / 90 минут) 31

М13 — ПАРКЕР ПРОВОДИТ ОПЫТ
(Сложно / 6+ выживших / 120 минут) 32

М14 — ЛАГЕРЬ УЖАСОВ
(Сложно / 6+ выживших / 150 минут) 33

М15 — КЛЮЧ НЕДА
(Сложно / 6+ выживших / 180 минут) 34

#11 ВЫЖИВШИЕ 35

#1 СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

3 ДВУХСТОРОННИХ ФРАГМЕНТА ПОЛЯ



8 ФИГУРОК ВЫЖИВШИХ



АДАМ
(обычный и заражённый)



ДЖЕФФ
(обычный и заражённый)



ДЖУЛИЕН
(обычный и заражённый)



ТИФФ
(обычная и заражённая)

4 ДВУСТОРОННИХ ПАСПОРТА ВЫЖИВШИХ



8 ФИГУРОК СПУТНИКОВ



2 МАСТЕРА 2 СТРЕЛКА 2 СНАЙПЕРА 2 ИСКАТЕЛЯ

18 ФИГУРОК ЗОМБИ



18 ИЩЕЕК

4 УКАЗАТЕЛЯ ОПЫТА



63 КАРТЫ

27 КАРТ ВЕЩЕЙ

- 2 × Арбалет
- 2 × Винчестер
- 1 × Горящая бита с гвоздями
- 1 × Жнец
- 1 × Зомбицидер
- 4 × Зомбокастет
- 2 × ЛДВ
- 1 × «Нико» специальная
- 2 × Ручная пушка
- 1 × Сантэсукен
- 1 × Святая сковорода
- 1 × Уберщит
- 2 × «Узи»
- 6 × Энергетик

12 КАРТ ЗОМБИ

(с № 193 по 204)



8 КАРТ СПУТНИКОВ

- 2 × Стрелок
- 2 × Мастер
- 2 × Искатель
- 2 × Снайпер

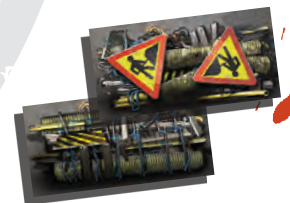
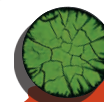


16 КАРТ РАНЕНИЙ



26 ЖЕТОНОВ

- 8 × Баррикада
- 8 × Жетон спутника
- 2 × Жетон умения «Гниющий»
- 8 × Маркер умения



#2 ЗНАКОМСТВО СО ЗЛОБНЫМИ СОСЕДЯМИ

Природа живёт по законам эволюции, если люди не вмешиваются. А на этот раз мы наломали дров. Создали новый биологический вид, который только и мечтает стереть нас с лица Земли. Бешущая эпидемия переросла в полномасштабную войну между человечеством и зомби. А мы — сопротивляемся. Чтобы выселить наших злобных соседей с концами, первым делом надо стянуть все силы. Мы принялись искать других выживших и некоторых уже нашли: они пока не так хорошо припробовались гасить эту пагаль, но ребят можно обучить. А зомбьяков — нет. Творю же — эволюция.



Для игры с дополнением «Злобные соседи» вам понадобится базовый комплект «Зомбицида» или любой из альтернативных базовых комплектов: «Штурм тюрьмы» или «Улица Морг». Игра совместима со всеми сезонами «Зомбицида».

Завести себе новых соседей довольно просто. Добавьте все карты вещей и зомби из дополнения (кроме карт спутников) в соответствующие колоды (если в брифинге миссии не указано иное).

#3 НОВЫЕ ЗОМБИ: ИЩЕЙКИ

Мы не сразу поняли, что среди зомби появилась новая, очень коварная порода. На вид — ходоки как ходоки, да и прячутся в толпе среди них, но ведут себя как дурные подростки: тихо сидеть не умеют, вечно посяться, рычать и шумят попусту. Мы их зовём ищейками.

Когда в район сбегается несколько стай, они друг с другом ещё сильнее бесятся. А посяться так шумят, что и беззвучная покажется лёгкой мишенью. Если ищейки как следуют заведутся, то за пару секунд порвут целую команду на куски. Замечайте такого злобука — стреляйте сразу. Иначе на бесплатный обед будут же слезаться вся свора.

ПРАВИЛА ИЩЕЕК



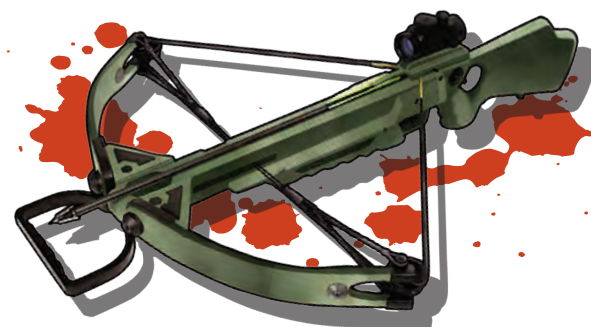
ЗНАКОМЬТЕСЬ: ИЩЕЙКИ!



1. У ищейки такой же приоритет цели, что и у обычного ходока. Выбирайте сами, в кого стрелять, когда ищейка и обычный ходок находятся в одной зоне! За убийство ищейки даётся 1 очко опыта.
2. При каждой активации ищейка тратит 1 действие. **Каждый раз, когда из колоды вытянута карта ищейки, остальные ищейки получают дополнительную активацию.** Ищейки не получают дополнительной активации от карт дополнительной активации для зомби других разновидностей.

ПРИМЕР: на синем уровне опасности игрок вытягивает первую карту на шаге появления зомби. Это карта ищейки — поставьте на поле одну фигурку ищейки. Следующая карта зомби — опять ищейка! Первая ищейка получает дополнительную активацию, а затем на поле ставится вторая.

3. Токсичное отродье не может превратить ищейку в токсичного зомби (см. дополнение «Токсичный центр»).



ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЗОМБОЛОГИЯ ЗЛОБНЫХ СОСЕДЕЙ

В этой таблице перечислены все разновидности зомби из этого и предыдущих комплектов. В их число входят:

- «Зомбицид» (базовая игра)
- «Зомбицид. Штурм тюрьмы» (альтернативная база)
- «Зомбицид. Улица Морг» (альтернативная база)
- Дополнение к «Зомбициду»: «Токсичный центр»
- Дополнение Zombie Dogz («Зобаки»)

И, конечно, дополнение «Злобные соседи».

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	ВИД	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО РАНЕНИЙ, ЧТОБЫ УБИТЬ	ОЧКИ ОПЫТА ЗА УБИЙСТВО
1	ВЫЖИВШИЙ (КРОМЕ СТРЕЛКА)	—	—	—
2	ТОКСИЧНЫЙ ХОДОК	1	1	1
3	ХОДОК / ИЩЕЙКА / ВЕТХИЙ ХОДОК	1	1	1
4	ХОДОК-БЕРСЕРК	1	1	1
5	ТОКСИЧНЫЙ ТОЛСТЯК¹	1	2	1
	ТОКСИЧНОЕ ОТРОДЬЕ²	1	3	5
6	ТОЛСТЯК²	1	2	1
	ОТРОДЬЕ	1	3	5
	ВЕТХИЙ ТОЛСТЯК¹	1	2	1
	АТОМНОЕ ОТРОДЬЕ³	1	МНОГО	5
7	ТОЛСТЯК-БЕРСЕРК¹	1	2	1
	ОТРОДЬЕ-БЕРСЕРК⁴	1	3	5
8	ТОКСИЧНЫЙ БЕГУН	2	1	1
9	БЕГУН	2	1	1
	ВЕТХИЙ БЕГУН	2	1	1
10	БЕГУН-БЕРСЕРК	2	1	1
11	ЗОБАКА	3	1	1
	ПОЛЗУН	1	1	1

1 Каждый толстяк появляется в компании 2 ходочков того же типа, что и он (обычных, ветхих, токсичных или берсерков).

2 Токсичное отродье: все обычные зомби в его зоне в конце фазы зомби становятся токсичными. Этот эффект не действует на зомби-берсерков, ветхих зомби, ползунов и ищек.

3 Атомное отродье. Фиг пробьёшь. Захват.

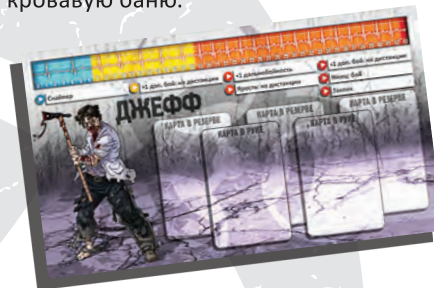
4 Отродье-берсерк: может передвигаться на 2 зоны вместо одной.


#4 ЗАРАЖЁННЫЕ

Нельзя вечно бегать. Рано или поздно всем выжившим приходится взяться за оружие и заняться зомбицидом. Чтобы превратиться из беженца в настоящего выжившего, нужны храбрость и спортивка, так что за пару первых месяцев мы потеряли немало друзей. И до сих пор теряем — ни одна битва не проходит по плану. Боясь бывать неожиданности. Бравые ребята гибнут по самым дурацким причинам, а порой жертвуют собой, чтобы спасти остальную команду.

Но некоторые выжившие настолько круты, что даже заразе не поддаются. Они умирают, а потом встают из мёртвых и продолжают драться за правое дело. Тело у них уже зомбировано, а вот свободная воля и боевой дух остаются. Эту полужомби-полуживших мы зовём заражёнными.

Если орава мертвецов всё-таки одолела вашего героя, вы можете превратить его в заражённого и в отместку устроить всем кровавую баню.



Статус заражённого отмечен в паспорте выжившего знаком . Все правила выживших распространяются и на заражённых.

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

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

Опытные игроки могут не брать себе обычных выживших, а сразу начинать игру заражёнными.

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

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

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

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

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

ПРИМЕР: Тифф и Джулиен стоят в зоне с четырьмя ходами. Тифф невредима, у неё 21 очко опыта и 2 карты вещей: пожарный топор и дробовик. Нима (из дополнения «Токсичный центр») только что передала ей дополнительное действие при помощи своего умения «Прирождённый лидер».

У Джулиена 1 ранение, 27 очков опыта и 4 карты вещей: сабля, много патронов, винтовка и бензин.

Внезапная дополнительная активация позволяет четырём ходам атаковать, и они наносят четыре ранения, которые распределяются между Тифф и Джулиеном. Первое и второе ранения получает Тифф. Игрок сбрасывает пожарный топорик и дробовик. Тифф убита, положите её фигурку набок в этой зоне. У неё не осталось вещей. Третье ранение получает Джулиен. Он сбрасывает бензин, и у него теперь два ранения. Джулиен убит, положите его фигурку набок. У Джулиена остаются его прочие вещи.

Четвёртое ранение игнорируется, поскольку больше некому причинить вред.

В начале следующей фазы игроков играющие за Тифф и Джулиена решают воскресить своих павших героев. Заражённые Тифф и Джулиен помещаются в эту зону, заменяя лежащие там фигурки.

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

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



#5 НОВЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ: РАЗРУШЕННЫЕ ЗДАНИЯ

Мало того что за зданиями нужен уход — война между зомби и выжившими тоже оставила свой след. После боёв во многих строениях остались воронки, отчего некоторые комнаты превратились в ловушки.

ЯМЫ

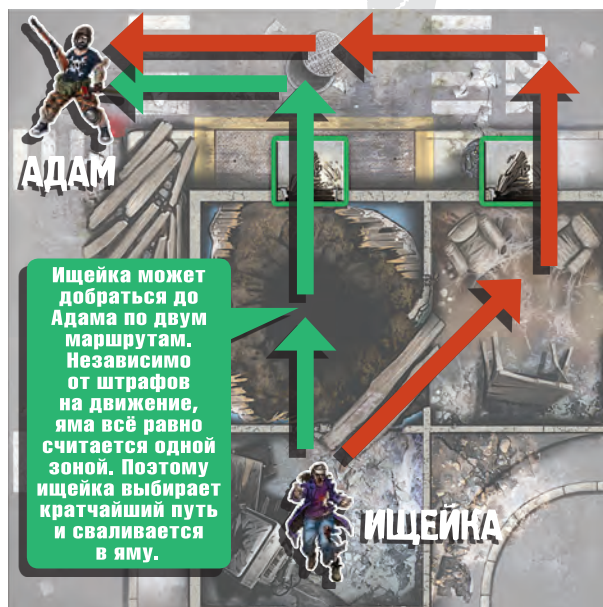
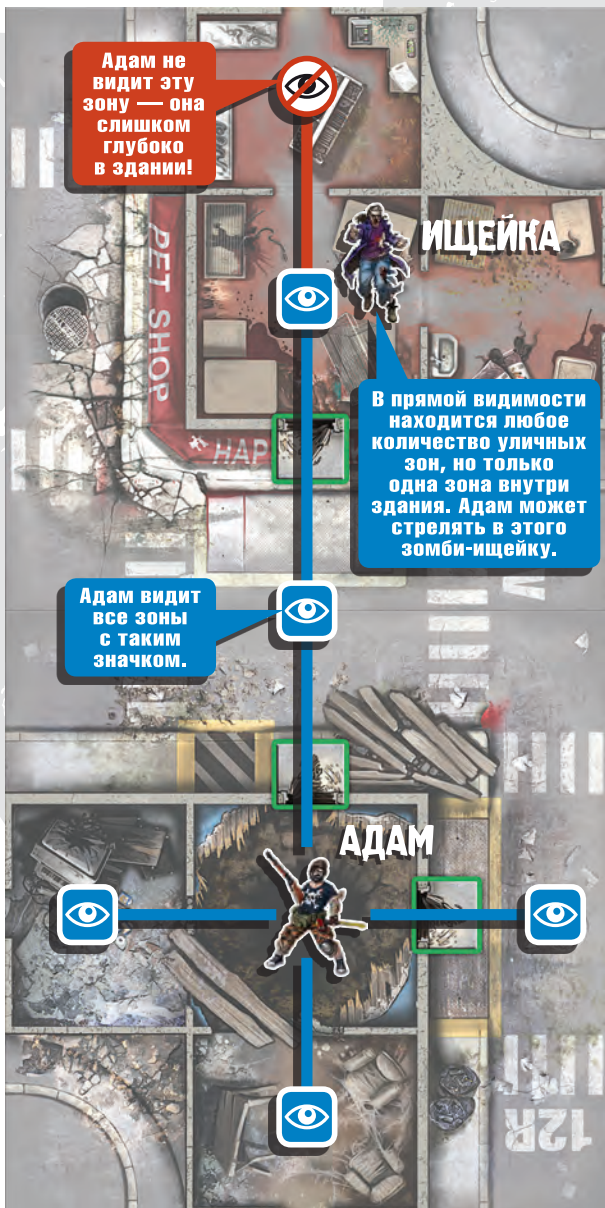
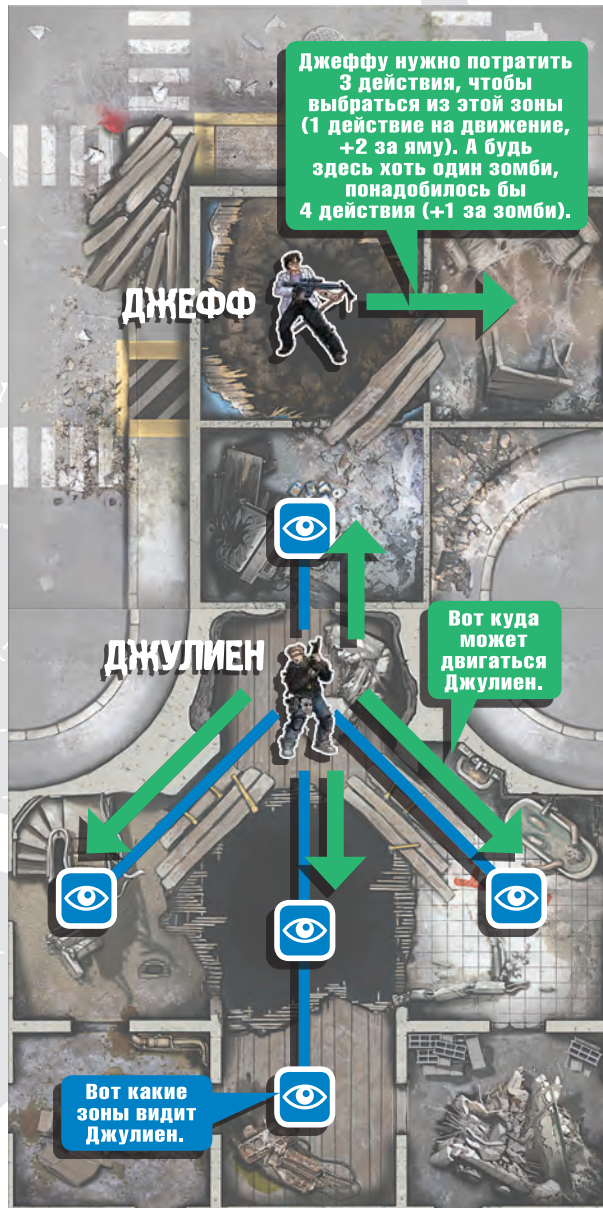
В разрушенных зданиях есть особые зоны — ямы. В этих зонах действуют следующие правила.

- **Прямая видимость:** при определении видимости ямы считаются зонами улицы. Ямы в здании не ограничивают прямую видимость одной зоной.
- **Движение:** чтобы выбраться из ямы, действующему придётся потратить 2 дополнительных действия (то есть обычно на это уходит 3 действия). Но при определении маршрутов зомби зона ямы считается за одну зону. Из ям получаются отличные ловушки для зомби — те не могут выбраться!
- **Обыск:** ямы нельзя обыскивать.
- **Появление зомби:** когда выживший взламывает дверь в здание, зомби в ямах не появляются.

МОСТКИ

Через некоторые ямы переброшены мостки, по которым действующие могут пересечь провал. Если зоны соединены мостками:

- Между ними прямая видимость. Да, вы можете стрелять по диагонали!
- При движении они считаются соседними. Да, двигаться по диагонали тоже можно!
- Если зоны соединены мостками, дистанция между ними равна 1.

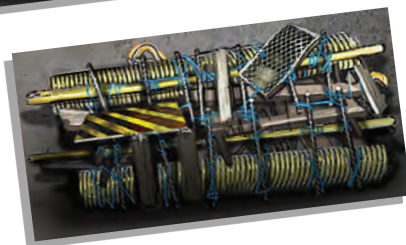


#6 БАРРИКАДЫ

Зомби — недалёкие ребята, мягко говоря. Как остановить противника, который несётся на тебя без оружия? Да пуля в голову — и нет проблем. Ну а если их целая орава? Мертвяки сильны числом, а нам остаётся либо положиться на перевес в оружии, либо выключить мозги. Лучше всего — и то и другое.

Зой почему мы все быстро припробовались сооружать баррикады. Строить на века обычно некогда, но даже хлипкая временка даёт преимущество в позиции. Когда на каждого из наших по семь дохляков, сразу хочется заманить врага в местечко поудобнее. Уж поверьте.

НЕЗАВЕРШЁННАЯ БАРРИКАДА



ЗАВЕРШЁННАЯ БАРРИКАДА

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

У жетонов баррикад есть две стороны, отображающие два состояния: «незавершённая» и «завершённая». В свой ход любой выживший может потратить 3 действия сразу, чтобы начать или закончить строительство баррикады в зоне, где он находится. В зоне не должно быть зомби. Дополнительные действия нельзя использовать для постройки или завершения баррикады.

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

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

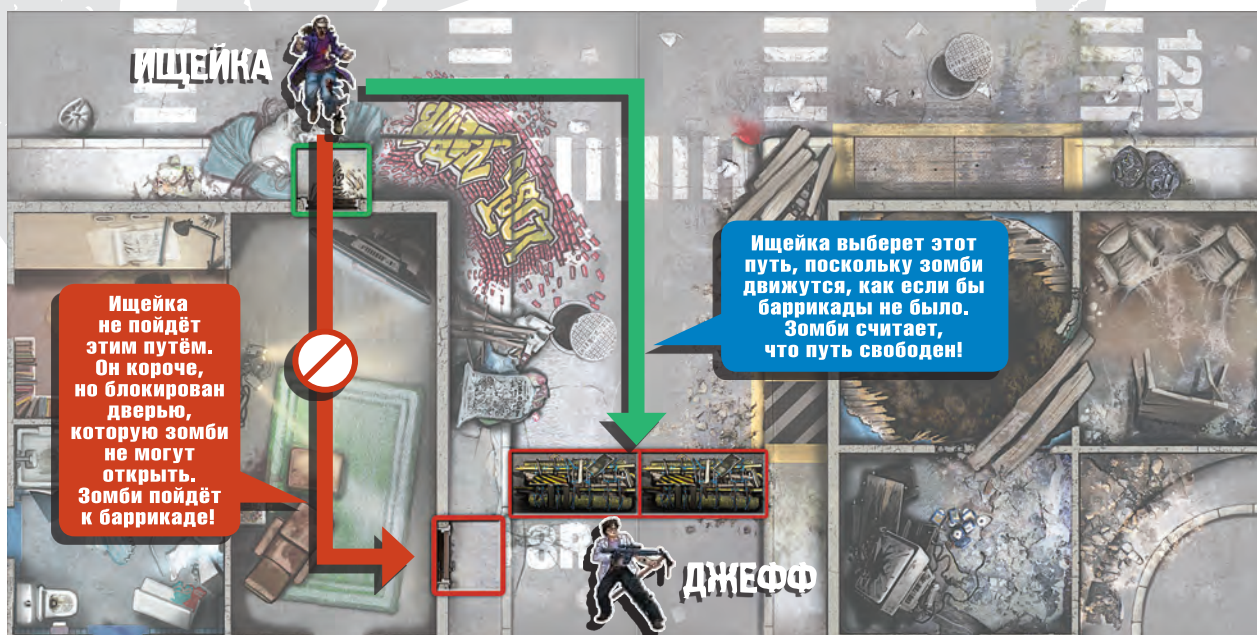


Баррикада работает по следующим правилам.

- Соседние зоны разделены, если их общая граница полностью заблокирована любой комбинацией из стен и баррикад. Для половины улицы и двери достаточно одного жетона завершённой баррикады, но для двойной двери (такие есть в дополнении «Токсичный центр») и обычной зоны улицы нужно два завершённых жетона баррикад, чтобы их заблокировать. Одна баррикада в зоне, требующей две баррикады, не даёт никакого эффекта.
- Сквозь баррикаду нельзя пройти, но она не блокирует прямую видимость. Вы можете стрелять сквозь неё! Зомби видят сквозь баррикады.
- Завершённая баррикада не считается дверью в том, что касается появления новых зомби. Она не изолирует комнату от остального здания.
- Выживший может полностью разрушить баррикаду так же, как он взламывает двери. Для этого ему требуется

оружие, позволяющее взламывать двери (топор, бензопила и т. д.).

- Всякий раз, когда зомби получают дополнительную активацию (из-за эффекта карты зомби, отсутствия фигурок или другого игрового эффекта), уберите все жетоны баррикад из тех зон, где стоит хотя бы один зомби указанного типа. Эти зомби тратят всю свою дополнительную активацию на то, чтобы разрушить баррикаду, даже если у них есть несколько действий. Если дополнительная активация бегуна перемещает его в зону с баррикадой первым действием, он использует своё второе действие, чтобы разрушить баррикаду.
- Зомби движутся к самой шумной зоне или выжившему, которого они видят, как если бы баррикад не было. Однако завершённые баррикады их останавливают. Зомби скапливаются там, пока кратчайший путь не изменится или пока баррикада не будет разрушена.



#7 УЛЬТРАРЕЖИМ

У каждой субкультуры — свои легенды и выжившие — не исключение. Только о чём будем говорить байки такая озлобленная толпа? Конечно, об оружии. Нет, не так: об ОРУЖИИ!

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



В «Злобных соседях» появляется следующее ультраоружие: горящая бита с гвоздями, «Нико» специальная, святая сковорода, жнец, зомбицидер, уберщит и сантэтсукен. Это оружие слишком мощное — до достижения красного уровня опасности пользоваться им нельзя. **Любой выживший может сбросить ультраоружие на своём ходу, чтобы немедленно получить 5 очков опыта.**

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

ПРИМЕР: ТИФФ (обычная версия) только что получила своё 43-е очко опыта и добралась до красного уровня опасности. У неё есть следующие умения: «Начинает с „Узи“» (синий), «+1 действие» (жёлтый), «+1 доп. бой на дистанции» (оранжевый) и «+1 доп. бой на дистанции» (красный). Игрок помещает указатель опыта в начало и продолжает игру. Тифф по-прежнему на красном уровне.



Тифф не получит новых умений, повторно достигнув синего и жёлтого уровней. У неё уже есть все доступные умения для этих уровней. Достигнув повторно оранжевого уровня, она получит умение «Снайпер». Достигнув повторно красного уровня, игрок выбирает новое умение из двух доступных — «+1 кубик: на дистанции». Указатель опыта перемещается в начало.

Во время третьего прохода по шкале опыта Тифф не получает умения на синем, жёлтом и оранжевом уровнях, поскольку уже выбрала их все. Достигнув красного уровня в третий раз, она получает последнее умение красного уровня: «Лучший стрелок». Указатель опыта опять возвращается в начало.

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

#8 СПУТНИКИ

Много месяцев люди придумывали всякие хитрости, чтобы бежать и скрываться от зомби. Теперь прятаться больше негде — и мы хотим дать этим тварям бой, собрав всех, кто откликнется. Ребята тоже много чего умеют, но они не такие бывалые вояки.

Мы берём себе в спутники по парочке таких салаз — это у нас, так сказать, «выжившие-стажеры».

Брифинги к миссиям могут отличаться от правил по спутникам. В таком случае особые правила миссии имеют приоритет.

В начале игры отложите все карты спутников. Перетасуйте их, составьте из них колоду спутников и положите рядом с полем лицевой стороной вниз.

КАК ПОЛУЧИТЬ СПУТНИКА

В некоторых миссиях есть жетоны спутников.

- Некоторые жетоны спутников помещаются **на улицы (или в другие зоны, не считающиеся зонами внутри зданий)**. После подготовки к игре они открываются. Возьмите для каждого из них карту из колоды спутников и поместите на жетон соответствующую фигурку спутника.
- Другие жетоны спутников ставятся **в здания**. Когда вы впервые взламываете дверь в такое здание, откройте все жетоны спутников, которые находятся внутри. Возьмите для каждого из них карту из колоды спутников и поместите на жетон соответствующую фигурку спутника. Рядом могут быть зомби, так что скорее спасайте бедолагу!



Жетоны спутников можно подбирать точно так же, как жетоны целей. Пока вы не подобрали жетон, спутник ничего не может делать.

1. Жетон спутника даёт выжившему, который его подберёт, 5 очков опыта.
2. После этого выживший берёт спутника с собой и становится его **проводником**. Поместите карту спутника в инвентарь этого выжившего.

Карты спутников считаются картами вещей. Спутник считает своим проводником выжившего, у которого хранится его карта.

- У выжившего может быть 1 или 2 карты спутников и, соответственно, 1 или 2 спутника. Хорошенько подумайте, кого брать с собой!



- Карты спутников можно менять, сбрасывать и терять таким же образом, как обычные карты вещей. Если вы сбросите или потеряете такую карту, снимите фигурку спутника с поля. Ваш подопечный смылся куда подальше!
- Карту спутника не обязательно экипировать в руки, она действует и когда просто находится в резерве.

В любую миссию «Зомбицида» можно добавить спутников. Положите жетон спутника рядом с каждым жетоном цели. В таком случае у миссии появляется новая задача: если хотя бы один спутник погибнет, вы проиграете. Готовы проверить, по зубам ли вам такое?



СПОСОБНОСТИ СПУТНИКОВ

Спутник:

- считается выжившим;
- относится к команде своего проводника;
- погибает от первой же полученной раны (сбросьте его карту);
- всегда остаётся в одной зоне со своим проводником. Все особые правила и умения, связанные с движением (например, «2 зоны за 1 движение»), влияют и на спутников;
- не имеет инвентаря;
- может воздействовать на своего проводника пассивными эффектами. Такие эффекты действуют всегда и суммируются друг с другом;
- может задействовать активные эффекты. На каждое применение активного эффекта проводник тратит действие. Умения проводника не влияют на такие эффекты.

У спутников нет собственных действий. Проводник может тратить действия на то, чтобы отдавать приказы спутникам. За 1 действие проводника спутник может выполнить один из следующих приказов:

- задействовать активный эффект;
- залезть в транспортное средство (машину, вертолёт) или вылезти из него. Спутник занимает одно сиденье, но не может быть пилотом или водителем.

СПУТНИКИ ИЗ «ЗЛОБНЫХ СОСЕДЕЙ»



СТРЕЛОК

Активный эффект: потратьте 1 действие. Ваш стрелок и все остальные стрелки из той же команды, стоящие в его зоне, совершают дистанционную атаку из пистолета. Все они одновременно стреляют в одну и ту же зону. Каждый стрелявший создаёт 1 жетон шума.

Пассивный эффект: проводник получает умение «+1 кубик: на дистанции».

Пистолет: Шумный
Дистанция: 0–1 / Кубики: 1
Точность: 4+ / Урон: 1



МАСТЕР

Активный эффект: потратьте одно действие. Ваш мастер бесшумно взламывает в своей зоне дверь или ломает баррикаду. Если есть особые условия — например, для взлома двери определённого цвета нужно взять какую-то цель, — они остаются в силе.

Пассивный эффект: проводник тратит на постройку баррикады на 1 действие меньше (но не менее 1). Кроме того, проводник может строить баррикады где угодно.



ИСКАТЕЛЬ

У искателя два пассивных эффекта.

Пассивный эффект № 1: проводник получает умение «+1 карта при обыске».

Пассивный эффект № 2: искатель не занимает ячейку в инвентаре своего проводника.



СНАЙПЕР

Активный эффект: потратьте одно действие. Ваш снайпер и все остальные снайперы из той же команды, стоящие в той же зоне, совершают дистанционную атаку из снайперской винтовки. Все они одновременно стреляют в одну и ту же зону. Умение «Снайпер» влияет на эти атаки. Каждый стрелявший создаёт 1 жетон шума.

Пассивный эффект: проводник получает умение «+1 дальнобойность».

Снайперская винтовка: Шумная
Дистанция: 1–3 / Кубики: 1
Точность: 4+ / Урон: 1

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: снайперская винтовка спутницы по точности уступает обычной.

#9 УМЕНИЯ

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

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

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

+1 дальность — дальность оружия дистанционного боя (в руках выжившего) увеличивается на 1. При этом минимальное количество зон, на котором эффективно оружие, остаётся неизменным.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Атака — выживший может использовать это умение без затрат действий, сколько угодно раз, во время каждой своей активации. Он передвигается на 1 или 2 зоны в зону, где есть хотя бы один зомби (или выживший из команды соперников). Обычные правила движения остаются в силе. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

Бей и беги — выживший может без затрат действий использовать это умение, после того как совершил боевое действие, в результате которого погиб хотя бы один зомби (или выживший из команды соперников). После этого он может совершить дополнительное движение. Если при этом выживший покидает зону, где находятся зомби, он не должен тратить на это действий.

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

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

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

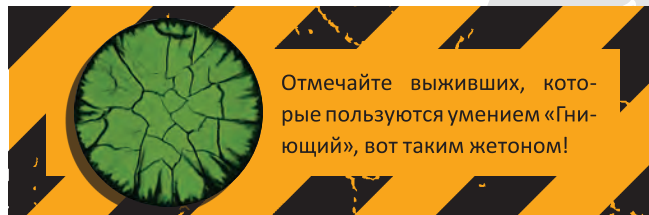
Бросок 6: +1 кубик: на дистанции — вы можете бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную в любой дистанционной атаке. Бросайте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпадает «шестёрок». Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать кубики (умение «1 переброс за ход» или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

Быстрая перезарядка — выживший без затрат действий перезаряжает оружие, которое требует перезарядки (двустволку, M10, обрез и т. д.).

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

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

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



Отмечайте выживших, которые пользуются умением «Гниющий», вот таким жетоном!

Десантник — выживший способен с помощью верёвки выско-чить из летящего вертолётa. Он может приземлиться на зону улицы (но не в коридор).

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Мусорщик — выживший может обыскивать любую зону, в том числе уличные зоны, коридоры, больничные помеще-ния, вертолётные площадки, палатки и т. д.

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

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

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

Обыск: +1 карта — возьмите дополнительную карту, когда вы-живший производит обыск.

Пилот вертолёта — выживший умеет водить вертолёт (см. иг-ру «Зомбицид. Улица Морг»).

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

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

Провокатор — выживший может использовать это умение без затрат действий один раз за каждый свой ход. Выберите зону, которая находится в прямой видимости вашего выжив-шего. Все зомби в выбранной зоне немедленно получают дополнительную активацию: они пытаются достичь провока-тора всеми возможными способами. Эти зомби игнорируют любых других выживших, не атакуют их и, если необходимо, проходят через зоны, в которых стоят выжившие, чтобы до-браться до провокатора.

Проньра* — выживший не тратит дополнительных действий, чтобы переместиться из зоны, где есть зомби. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Тактик* — выживший может совершать свой ход в любой момент фазы игроков, до или после хода любого другого выжившего. Если это умение есть сразу у нескольких членов команды, игроки сами выбирают, в каком порядке его задействовать. Если умение есть у нескольких выживших из разных команд (см. режим состязания в правилах к «Зомбицид. Улица Морг»), оно рассматривается в порядке хода (с первого игрока и по часовой стрелке).

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

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

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

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

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

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

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

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



#10 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МИССИИ

Каждая из этих миссий задумывалась и тестировалась для игры с двумя комплектами «Зомбицид»: к «Злобным соседям» добавляли сезоны 1, 2 и 3.

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

- Миссии от 01 до 05 разработаны для пары базовый «Зомбицид» + «Злобные соседи».
- Миссии от 06 до 10 разработаны для пары «Зомбицид. Штурм тюрьмы» + «Зомбицид. Злобные соседи».
- Миссии от 11 до 15 разработаны для пары «Зомбицид. Улица Морг» + «Зомбицид. Злобные соседи».

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ:

- БАЗОВЫЙ «ЗОМБИЦИД»
- «ЗЛОБНЫЕ СОСЕДИ»

МО1 ДРУЖЕСКАЯ ПОМОЩЬ

СРЕДНЕ / 6-8 ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Мы пошли на вылазку за припасами и вдруг услышали в паре кварталов выстрелы — а потом жажнула сигнальная ракета. Сто лет такси не видели.

Тут рядом окопалась маленькая община выживших, с которой мы как-то торговали. Бешушки у них очень полезные, а сейчас им нужна помощь. Стоит ли подставлять шею ради зомбьячьего барахла, пары обойл, поцелуя и халвяного лимонада? Хм-м-м... А то ж!

НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:

11R	12R
5C	6B
4E	10V



ЗАДАЧИ

Убежище в опасности! Обратитесь к плану эвакуации. Для победы вам нужно выполнить следующие пункты:

1. Возьмите все жетоны целей и найдите каждому выжившему по крайней мере одного спутника.
2. Доведите до выхода всех изначальных выживших (и собранных по пути спутников). Любый выживший (и его спутники) могут покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Не паникуйте и берите только самое необходимое.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Эвакуируйте людей.** Разместите в указанных зонах случайные фигурки спутников. Их можно брать таким же образом, как жетоны спутников. Каждый спутник даёт выжившему, который возьмёт его с собой, 5 очков опыта.
- **Чудовище в шкафу.** Поместите в указанную яму отродье. Если у вас есть игра «Зомбицид. Улица Морг», можете заменить его атомным отродьем!



МО2 ОСАДА

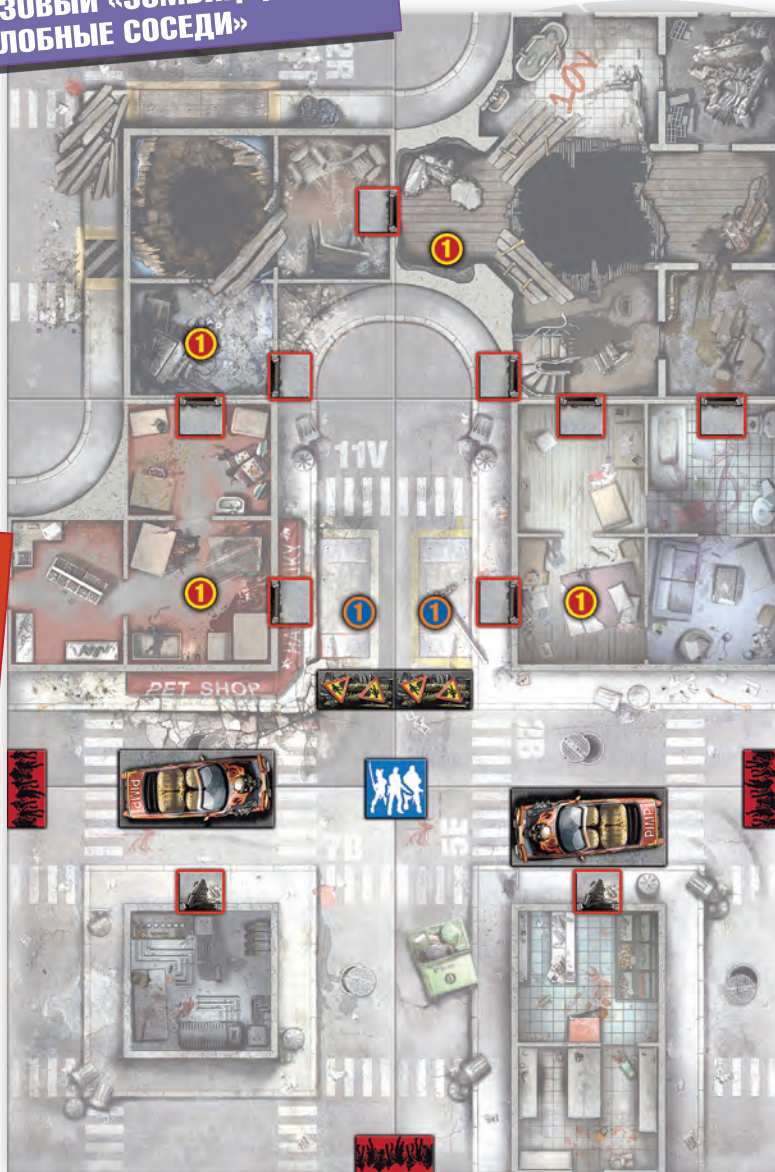
СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

Мда. На этот раз мы пожалели, переиздали палку. Несёмся теперь к укрытию с целой оравой зомби на хвосте — да ещё и, похоже, выполнили всю заразу по окрестным районам.

Наконец-то добежали — и... ой-ё. На убежище напали. Наши друзья уже вовсю сражаются. А ну-ка все лопимся внутрь и держим бункер до победного конца!

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ:

- БАЗОВЫЙ «ЗОМБИЦИД»
- «ЗЛОБНЫЕ СОСЕДИ»



НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:

12R	10V
11V	2B
7B	5E

ЗАДАЧИ

Переживите осаду. Осада закончится, когда:

- вы возьмёте всех спутников и ни один из них не погибнет;
- колода зомби закончится, а на поле не останется зомби (см. особые правила);
- баррикады на фрагментах 2B и 11V будут завершены.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Ваш гарнизон.** Поместите в указанные зоны две фигурки мастеров. Их можно брать таким же образом, как и жетоны спутников. Каждый жетон спутника (и каждый обнаруженный спутник) даёт выжившему, который его возьмёт, 5 очков опыта.
- **Конец близок.** Когда вы возьмёте всех спутников, колоду зомби больше не надо будет замешивать заново, если она закончится.



- **Подросла кавалерия!** Оба пимпмобиля можно водить. Каждый пимпмобиль разрешено обыскивать лишь 1 раз. В нём находится либо «Мамашин обрез», либо «Злые близнецы» (выбираются случайным образом).

МОЗ ЗРЕЛИЩНОЕ СПАСЕНИЕ

ЛЕГКО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

Ребята из соседнего района прибежали звать на помощь. Их предки с дровьями пошли добывать оружие, разделились — и теперь очутились посреди целого сворига зомби. Если мы не погоним бойцов на выручку, бедняги крупно попадут. Нет, слёз на этих моргашках я не вынесу. Сегодня работаем героями!

НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:

12R	6B
5C	5B
5E	11V

ЗАДАЧИ

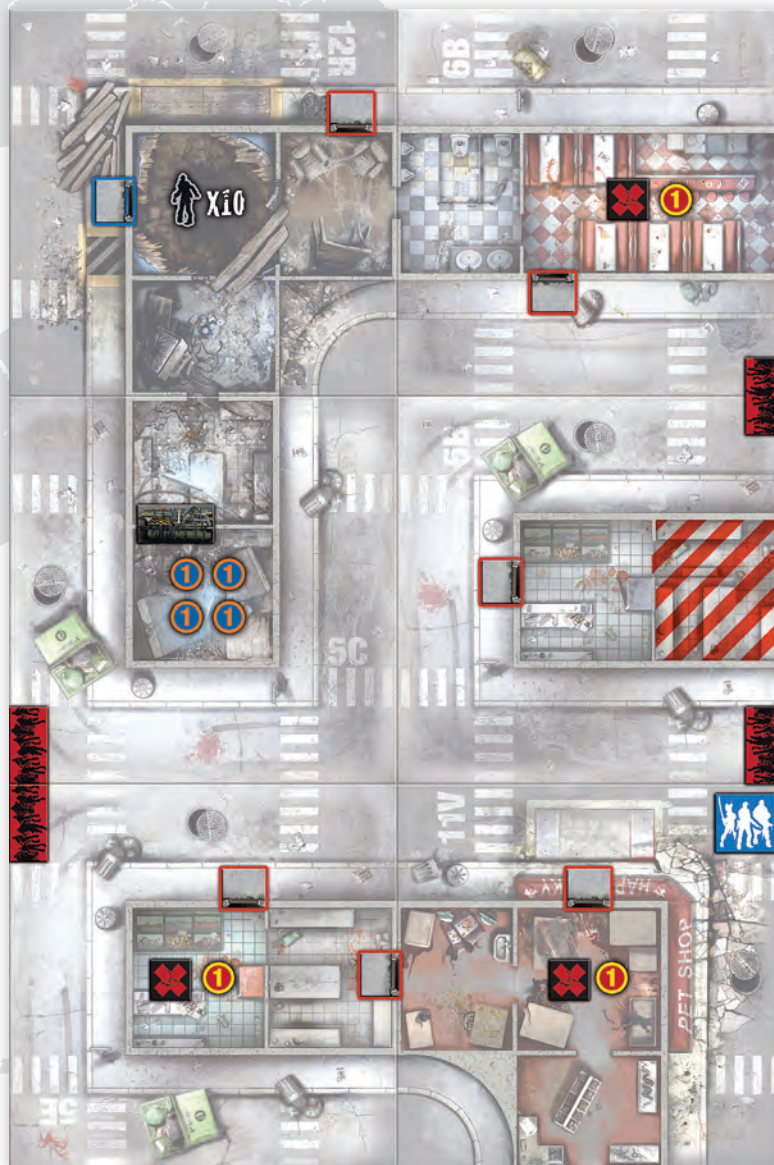
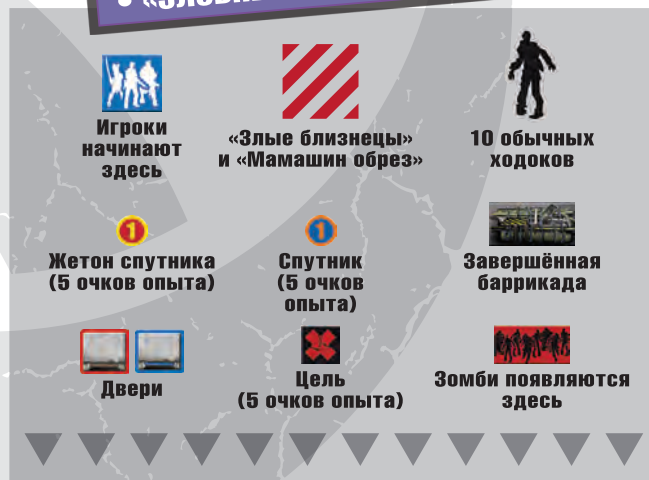
Спасите их! Станьте героем! Вы победите, если возьмёте с собой всех спутников и ни один из них не погибнет.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Спасти рядового Р...** Отставить, спасаем всех. Поместите в указанную зону фигурки стрелка, мастера, искателя и снайпера. Не берите карты зомби для их зоны, когда будете взламывать дверь в это здание. Фигурки можно брать таким же образом, как жетоны спутников. Каждый жетон спутника (и каждый обнаруженный спутник) даёт выжившему, который его возьмёт, 5 очков опыта.
- **У меня волшебный ключик!** Поместите **синий** жетон цели лицевой стороной вниз случайным образом среди прочих жетонов целей. Каждая цель связана с жетоном спутника в своей зоне — если вы возьмёте жетон спутника, цель тоже откроется (но опыт вы получите только за жетон спутника). **Синюю** дверь нельзя открыть, пока кто-то не подберёт **синий** жетон цели.
- **Засада в окопе.** Поместите 10 обычных ходоков в яму на фрагменте 12R.
- **Арсенал.** Положите карты «Злые близнецы» и «Мамашин обрез» лицевой стороной вниз в указанной зоне. При обыске этой зоны вы можете случайным образом выбрать любую из этих карт вместо карты вещи.

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ:

- БАЗОВЫЙ «ЗОМБИЦИД»
- «ЗЛОБНЫЕ СОСЕДИ»



МО4 ПРИЗРАКИ С БЕРЕЗОВОЙ УЛИЦЫ

СРЕДНЕ / 6–8 ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ:
 • БАЗОВЫЙ «ЗОМБИЦИД»
 • «ЗЛОБНЫЕ СОСЕДИ»

Призраки с Берёзовой улицы – очень чуждая команда выживших. Насколько мы любим мочить зомби, настолько же они обожают прятаться, а с другими командами ладят плохо – если вообще попадают на глаза. Но чем дальше в лес, тем больше зомби, так что мы навязаемся к Призракам в гости и попробуем зговорить их не стоять в стороне, если вдруг случится полноценная битва. Они-то явно уже в курсе, что мы пришли, но пока играют в прятки. А зомби-то на подходе. Шутники, блин.

2. Доведите до выхода всех изначальных выживших (и собранных по пути спутников). Любой выживший (и его спутники) могут покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Призраки с Берёзовой улицы.** Замешайте в колоду вещей 2 стрелков, 2 мастеров, 2 искателей и 2 снайперов.
- **Схрон.** Эти Призраки не только сами прячутся, но и прячут много полезного. Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Машины-призраки.** Мы думали, это ржавый утиль, а машины-то на ходу, да ещё и напичканы оружием! Оба пимпмобиля можно водить. Каждый пимпмобиль разрешено обыскивать лишь 1 раз. В нём находится либо «Мамашин обрез», либо «Злые близнецы» (выбираются случайным образом).

ЗАДАЧИ

Чтобы жить долго и счастливо, надо не отсвечивать. Для победы нужно выполнить два условия:

1. Возьмите все цели и хотя бы по одному спутнику каждого типа (стрелка, мастера, искателя и снайпера).

НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:

5C	7B	5D
6B	5E	1C
11R	6C	10V

- Игроки начинают здесь
- Пимпмобиль
- Открытая дверь
- Дверь
- Цель (5 очков опыта)
- Зона выхода



МО5 РАЗРЕШЕНИЕ НА СТРОЙКУ

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Мы нашли редчайшее сокровище: знание на полном самообеспечении. Хозяева были из «выживальщиков». Установили там генератор, систему для подачи воды — простенькую, но надёжную, — а на крыше даже держали почву, удобрённую и семена для посева. Впрочем, когда нахлынули зомби, сплёнок им явно не хватило — в их уютном бункере полный разгром. Те, кто пережил атаку, осели неподалёку, в домике поменьше. Они предложили нехитрый договор: если мы отобьём их убежище, нас туда пустят на неограниченный срок. Поспешите бы взломать, чего они там изобретали и как это можно воспроизвести. Кому горячий душ?

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ:

- БАЗОВЫЙ «ЗОМБИЦИД»
- «ЗЛОБНЫЕ СОСЕДИ»

ЗАДАЧИ

Забарикадируйте двери. Вы победите, когда на каждой открытой двери главного здания будет построена завершённая баррикада (фрагменты поля 6B, 10R, 11V и 12R).

Обратите внимание: мастеров на фрагменте 1C спасти не обязательно.




ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Прежние владельцы.** Поместите в указанную зону две фигурки мастеров. Их можно брать таким же образом, как жетоны спутников. Каждый мастер даёт выжившему, который его возьмёт, 5 очков опыта.
- **Тайничок.** Положите карты «Злые близнецы» и «Мамашин обрез» лицевой стороной вниз в указанной зоне. При обыске этой зоны вы можете случайным образом выбрать любую из этих карт вместо карты вещи.
- **Разрешение на стройку.** На любой открытой двери можно строить баррикады.


НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:

1C	6B
11V	12R
10R	1B


Игроки начинают здесь

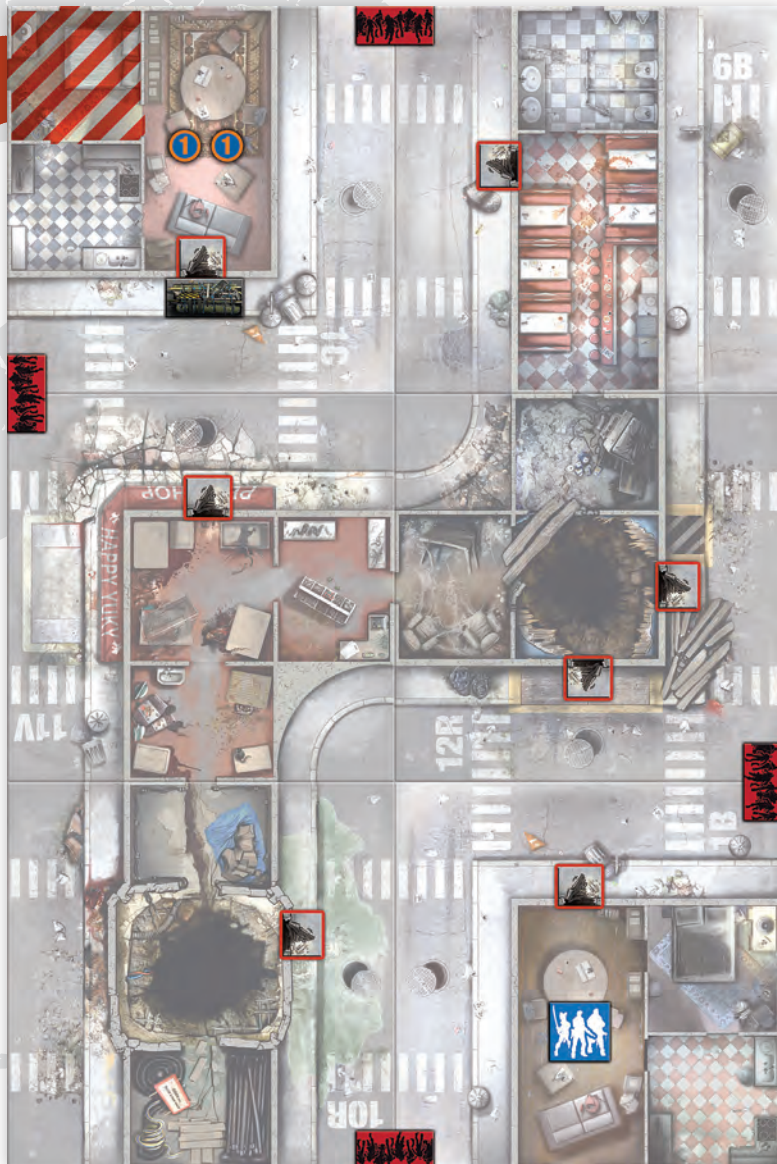

Мастер (5 очков опыта)


«Мамашин обрез» и «Злые близнецы»


Открытая дверь


Завершённая баррикада


Зомби появляются здесь



МО6 МЕХАНИКИ

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Вот это сvezло! Мы нашли маслкар — таких машин теперь днём с огнём не сыщешь. Её бы чуть-чуть подлатать, доработать — и сможем расскатать по городу на всех парах.

Прежний владелец жил неподалёку и хранил запасные детали под замком. Наши друзья-механики уже засучили рукава, ну а мы сбегам за запчастями и будем отпугивать зомби, пока ребята не закончат.

Свистать всех наверх! Оторвёмся по полной!

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ:

- «ШТУРМ ТЮРЬМЫ»
- «ЗЛОБНЫЕ СОСЕДИ»

НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:

11V	18P	12R
10V	6P	16P



ЗАДАЧИ

Почините маслкар! И будьте готовы сесть за руль:

1. Найдите исправную свечу зажигания. В комнате, отмеченной «X», этого добра целая коробка. Возьмите *белую* цель.
2. Прокатитесь на новой тачке! Вы победите, если во время любой конечной фазы все изначальные выжившие и оба мастера будут находиться в зоне выхода, а зомби там не окажется.

Игроки начинают здесь	Маслкар	Мастер (нельзя взять)
Огнештык	Полицейская машина	Жетон шума
Завершённая баррикада	Зомби появляются здесь	Цели (5 очков опыта)
Открытая дверь	Двери	Рубильники
		Зона выхода



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Они чинят машину.** Не отвлекайте мастеров и не подпускайте к ним зомби! Поместите в указанную зону две фигурки мастеров. Их нельзя взять, а если хоть один из них погибнет — вы проиграете.
- **Не свеча зажигания, но пригодится.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Пимпмобиль на полставки.** Положите в каждую из отмеченных зон по карте «Огнештык». При обыске вы можете взять её вместо карты вещи.
- **Работают люди.** Положите в указанную зону три жетона шума. Эти жетоны нельзя убрать.
- **Синий ключ.** Поместите **синий** жетон цели лицевой стороной вниз случайным образом среди **красных** жетонов целей. **Синюю** дверь нельзя открыть, пока кто-то не подберёт **синий** жетон цели.



- **Фиолетовая сеть.** **Фиолетовая** зона появления зомби действует с самого начала игры. Если вы нажмёте на **фиолетовый** рубильник, то откроется **фиолетовая** входная дверь тюрьмы, а **фиолетовая** зона появления перестанет действовать. Выживший, который нажмёт на рубильник, также берёт **фиолетовый** жетон цели и получает 5 очков опыта. После активации рубильник нельзя вернуть в исходное положение, а **фиолетовую** дверь нельзя снова закрыть.
- **Тачки!** Полицейскую машину и маслкар нельзя водить. Маслкар нельзя обыскивать, зато полицейскую машину можно обыскивать более 1 раза. Берите карты до тех пор, пока не найдёте оружие. Сбросьте вещи, которые не относятся к оружию. Карта «А-а-а!», как обычно, вызывает появление ходока и прерывает обыск.



МО7 МАЯК

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

«Маяк», как его прозвали, — это одно из самых надёжных убежищ в округе. Здесь полным-полно патронов, припасов, оружия, а главное — земных людей. Каждый выживший из любого уголка страны о нём слышал, а если забредал в наш город — обязательно стучался погостить. И так, сейчас на маяк нападают зомби. Ну, чего ждём?

ЗАДАЧИ

Отвоюйте маяк. План такой:

- 1. Спасите местных.** Найдите и возьмите с собой всех спутников. Если хоть один из спутников погибнет, вы проиграете.
- 2. Восстановите оборону.** Постройте на отмеченных участках фрагмента 17P четыре завершённые баррикады. Вы победите, если в центральных зданиях и зонах над ними не будет зомби (по сути, надо зачистить область за баррикадами).

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ:

- «ШТУРМ ТЮРЬМЫ»
- «ЗЛОБНЫЕ СОСЕДИ»

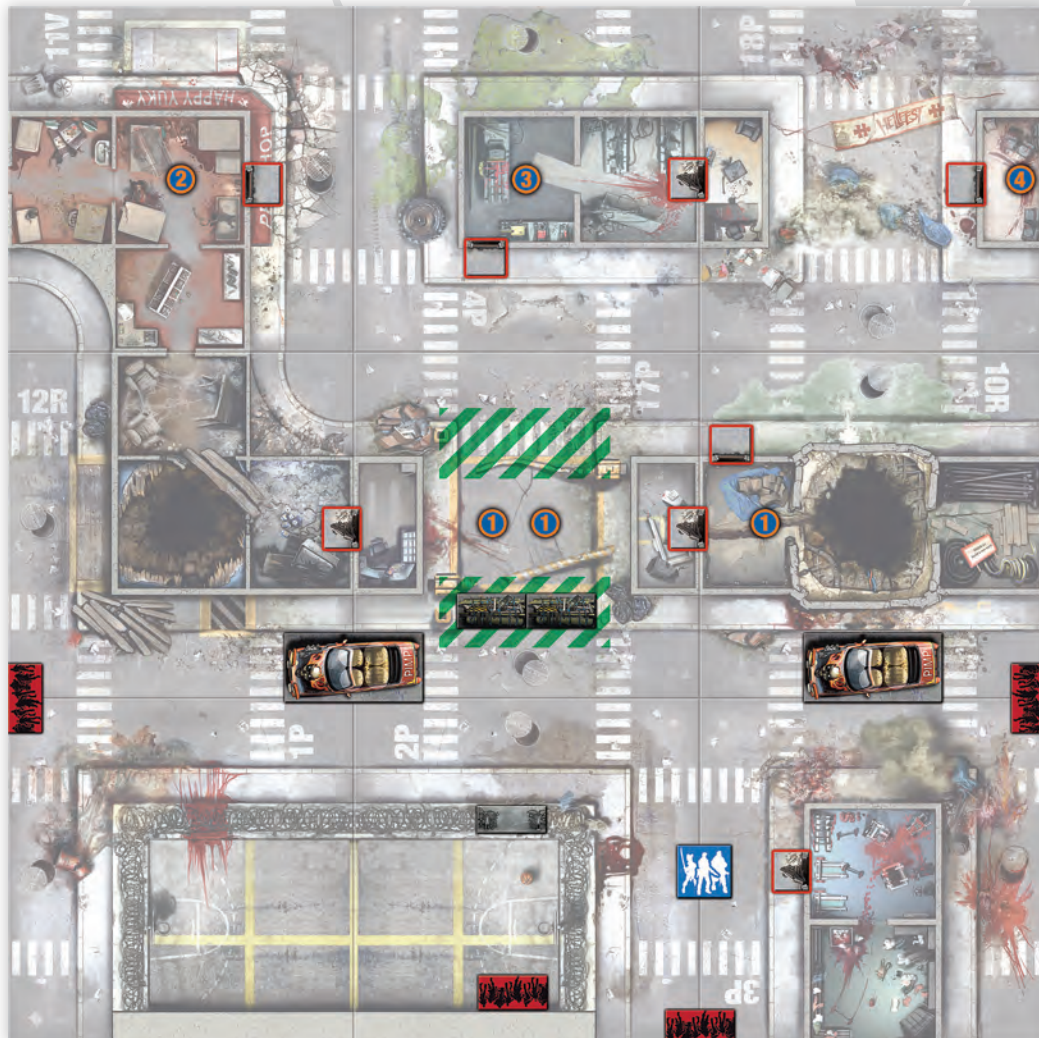
НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:

11V	4P	18P
12R	17P	10R
1P	2P	3P

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Обитатели маяка.** Разместите в указанных зонах фигурки спутников. Их можно брать таким же образом, как жетоны спутников. Каждый спутник даёт выжившему, который его возьмёт, 5 очков опыта.
- **Разрешение на стройку.** В отмеченных областях можно строить баррикады.
- **Это ваша машина?** Оба пимпмобиля можно водить. Каждый пимпмобиль разрешено обыскивать лишь 1 раз. В каждом лежит огнештык.

- Игроки начинают здесь
- Пимпмобиль
- Открытая дверь
- Дверь
- Место для постройки баррикад
- Порванная колючая проволока
- Завершённая баррикада
- Зомби появляются здесь
- Стрелок (5 очков опыта)
- Мастер (5 очков опыта)
- Искатель (5 очков опыта)
- Снайпер (5 очков опыта)



МО8 РАЗВОРОШИТЬ ГНЕЗДО

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Была жуть в одном междвежьем углу тюрьма общего режима, в паре километров в пригородах. Когда появились зомби, парни какое-то время поборолись, но скоро их обложили берсерки. А поскольку это были зэки, никто им на помощь не пришел. В итоге они полегли и сами стали берсерками, и сбили всех окружающих.

В общем, эта тюрьма — как дом с привидениями, только с настоящими. Там никто не сидит. А мы уверены, что там куча оружия и полезных припасов — ну и толпа злобных зомби, конечно. Если быстро обернемся туда-сюда, шансов нам особо не понаставят. Надеюсь...

НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:

17P	12R
1P	3P
2P	11R
4P	18P



Игроки начинают здесь



Цель (5 очков опыта)



Дверь



Зона выхода



Зомби появляются здесь

Пара огнестыков



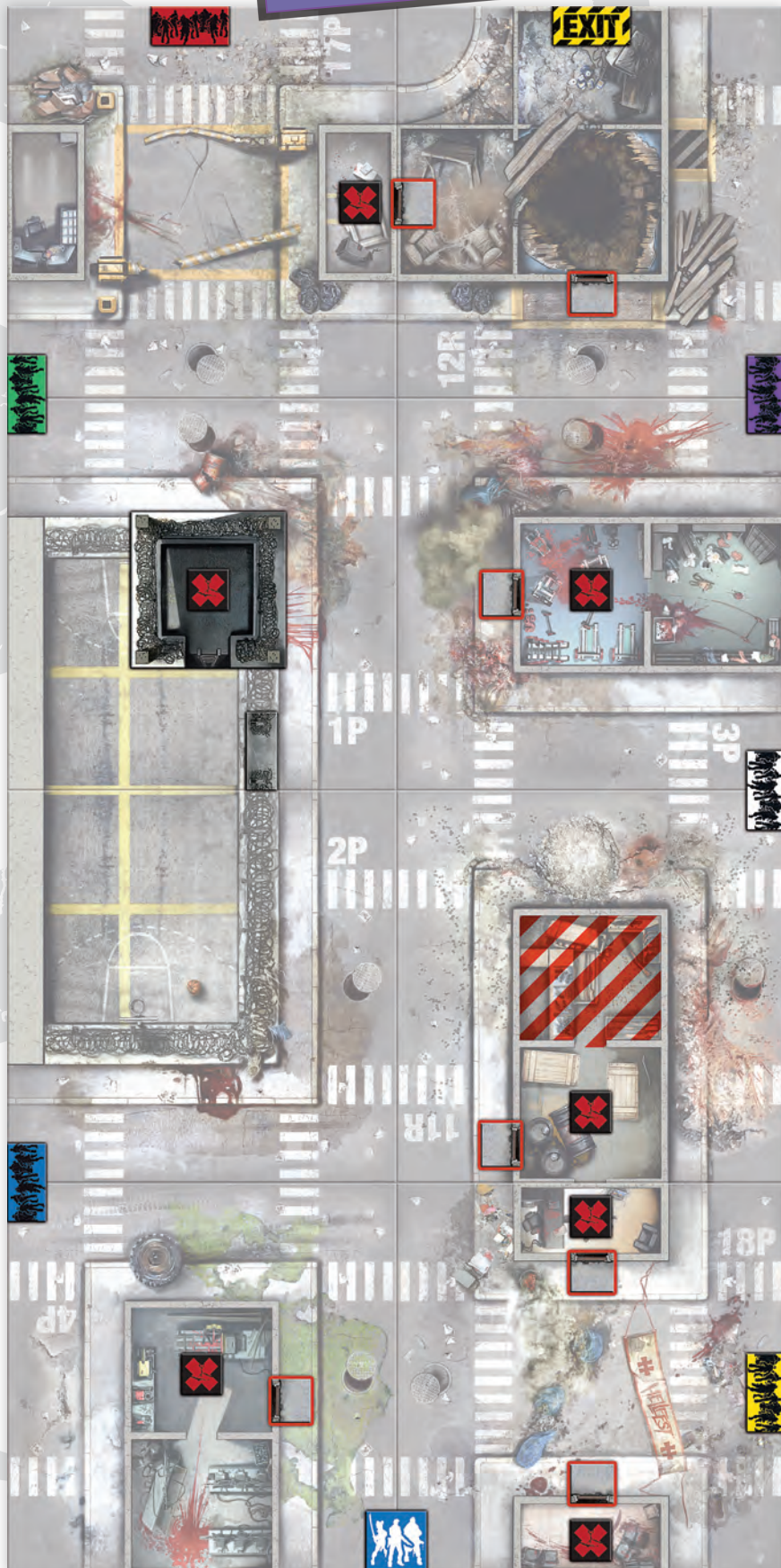
Смотровая вышка



Порванная колючая проволока

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ:

- «ШТУРМ ТЮРЬМЫ»
- «ЗЛОБНЫЕ СОСЕДИ»



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Цели набега.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Опасные зоны.** Только **красные** зоны появления зомби действуют.
- **Не буди лихо.** На начало игры **синяя, зелёная, фиолетовая, жёлтая** и **белая** зоны появления зомби не действуют. Поместите **синий, зелёный, фиолетовый, жёлтый** и **белый** жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди прочих жетонов целей. Когда кто-то подберёт жетон цели одного из этих цветов, переверните соответствующую зону появления зомби **красной** стороной вверх. Теперь эта зона действует. Если кто-то подберёт жетон, у которого с обеих сторон **красные** цели, никаких дополнительных эффектов не сработает.
- **Тайничок.** Положите в отмеченную зону обе карты «Огнештык». Выживший, который стоит в этой зоне, может потратить 1 действие и взять один огнештык. Это не считается обыском, поэтому можно потратить 2 действия и взять оба.

ЗАДАЧИ

Разграбьте логово и мотайте со всех ног!

1. **Грабь!** Возьмите все жетоны целей.
2. **Беги!** Доведите хотя бы одного выжившего до выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: У здания на фрагменте 17P нет двери — это сделано намеренно.



МОЯ ПАВОДОК

ЛЕГКО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

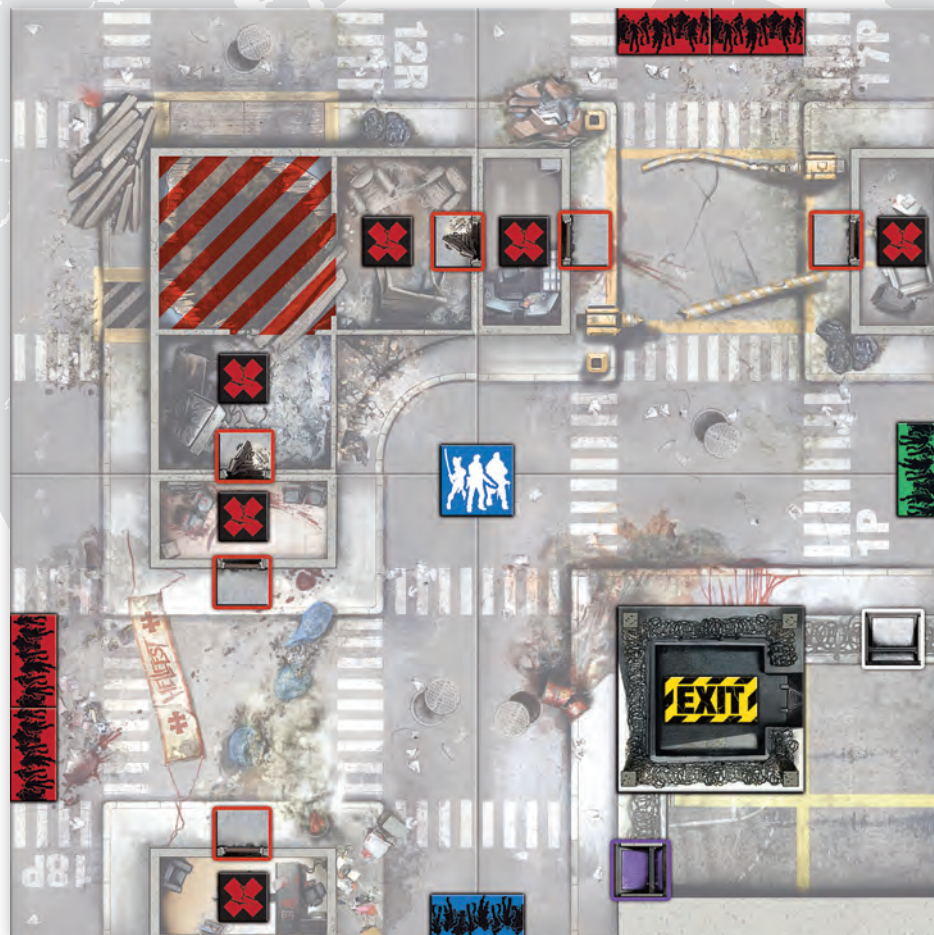
Иногда зачистка случается как бы сама. Тыляешь себе с друзьями, ищешь друзей выживших, собираешь барахло или просто бредешь от точки до точки. И тут — нежданчик. Как нахлынет целая орава зомби! А это они за уборной собакой гнались. Или открываешь дверь — а там море народа в вечерних костюмах. Мы называем такие сюрпризы «паводками». И-и-и понеслась.

ЗАДАЧИ

Мочите всех! Вы победите, если все изначальные выжившие будут стоять на смотровой вышке, когда закончится колода зомби. Если это условие не выполняется, тасуйте колоду зомби заново.

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ:

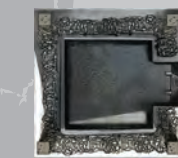
- «ШТУРМ ТЮРЬМЫ»
- «ЗЛОБНЫЕ СОСЕДИ»



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Не ожидали, но пригодится.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.
- **Подкрепление!** Замешайте в колоду вещей 2 стрелков, 2 мастеров, 2 искателей и 2 снайперов.
- **Чёртовы бронированные двери.** Фиолетовую и белую двери тюрьмы нельзя открыть, пока кто-то не подберёт жетоны целей соответствующих цветов.
- **Зачистить сектор.** Поместите синий, зелёный, фиолетовый и белый жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди прочих жетонов целей. Когда кто-то подберёт жетон цели, примените соответствующий эффект:
 - **Красная** цель: выберите красную зону появления зомби и уберите её с поля.
 - **Синяя** или **зелёная** цель: уберите зону появления зомби соответствующего цвета.
 - **Фиолетовая** или **белая** цель: теперь можно открыть дверь тюрьмы соответствующего цвета.
- **Откопанный клад.** Поместите в отмеченную яму обе карты «Огнештык». Выживший, который стоит в этой зоне, может потратить 1 действие и взять один огнештык. Это не считается обыском, поэтому можно потратить 2 действия и взять оба.

НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:



Смотровая вышка



Игроки начинают здесь



Двери

Зоны появления



Открытая дверь



Пара огнештыков



Зона выхода

M10 ПРИЮТ ИСТ-ЙЕЙТС

СЛОЖНО / 6-8 ВЫЖИВШИХ / 150 МИНУТ

Приют Ист-Йейтс — это громадное здание. Держит его горстка людей. В первую пару месяцев здесь шли жаркие бои, да и сейчас не всё остыло. Время от времени какие-то храбрцы пытаются зачистить весь комплекс, но пока без особых успехов. То ли в приюте не пойми почему ломаются новые зомби, то ли остались необследованные закутки, где заразы ещё прыг прыг.

Вчера вечером до Ист-Йейтс добрался крупный отряд выживших. А наутро мы проснулись от воплей и палёба. Надо пойти самим взглянуть — кажется, у них там совсем какой-то зальёт.

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ:

- «ШТУРМ ТЮРЬМЫ»
- «ЗЛОБНЫЕ СОСЕДИ»

НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:

12R	16P
10R	7P
11V	5P
1P	8P

	
Игроки начинают здесь	Дверь
	
Зона выхода	
	
Смотровая вышка	
	
	
	
	Зоны появления



ЗАДАЧИ

Спасите людей с этой бойни. Каждый выживший должен добраться до выхода хотя бы с одним спутником. Любой выживший (и его спутники) могут покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Опасные зоны.** Действуют только красные зоны появления зомби.
 - **Свежее мясо.** Замешайте 2 стрелков, 2 мастеров, 2 искателей и 2 снайперов в колоду ЗОМБИ (да-да, в колоду зомби — когда они появятся наверху колоды, вы их отличите). Когда подходит черёд карты спутника, она берётся из колоды вместо карты зомби.
 - Поместите указанную на карте фигурку спутника в любую **не красную** зону появления зомби. Переверните жетон этой зоны **красной** стороной вверх: теперь она действует.
 - Если все зоны появления зомби действуют, поместите фигурку спутника в ту зону (или зону появления), для которой вы брали карту спутника.
- Не кладите взятые карты спутников в сброс к остальным зомби, а откладываете их в сторону, пока кто-нибудь не подберёт соответствующих им спутников. Да, вы можете спасти всего восемь спутников. Действуйте осторожнее!
- Этих спутников-беглецов можно брать таким же образом, как и жетоны спутников. Каждый спутник даёт выжившему, который его возьмёт, 5 очков опыта.
- **Бегство от орды.** Спутники без проводника движутся так же, как обычные ходоки. Они не могут двигаться, если в их зоне есть зомби.



M11 ДВОРНИКИ

ЛЕГКО / 10 ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

С каждой неделей в городе становится всё опаснее, а припасов остаётся всё меньше. Мы решили купить клич, не хочет ли кто пойти с нами куда-нибудь ещё, и поход выдался довольно спокойным. Но это пока что. На убежище в диспансере напали — отбиться им не удалось. Трупы ещё тёпленькие, а из-за заколоченных окон слышен вой зомби. Надо зачистить эту лавочку. Если не найдём никого живого — так хоть отомстим.

Зомбицид!

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ:

- «УЛИЦА МОРГ»
- «ЗЛОБНЫЕ СОСЕДИ»

ЗАДАЧИ

Зачистите диспансер. Осмотритесь, а потом закрепите позицию:

1. **Обследуйте район.** Активируйте все жетоны событий.
2. **Зачистите район.** Постройте на каждой открытой двери завершённую баррикаду. Вы победите, если в здании не останется зомби (в том числе в ямах).

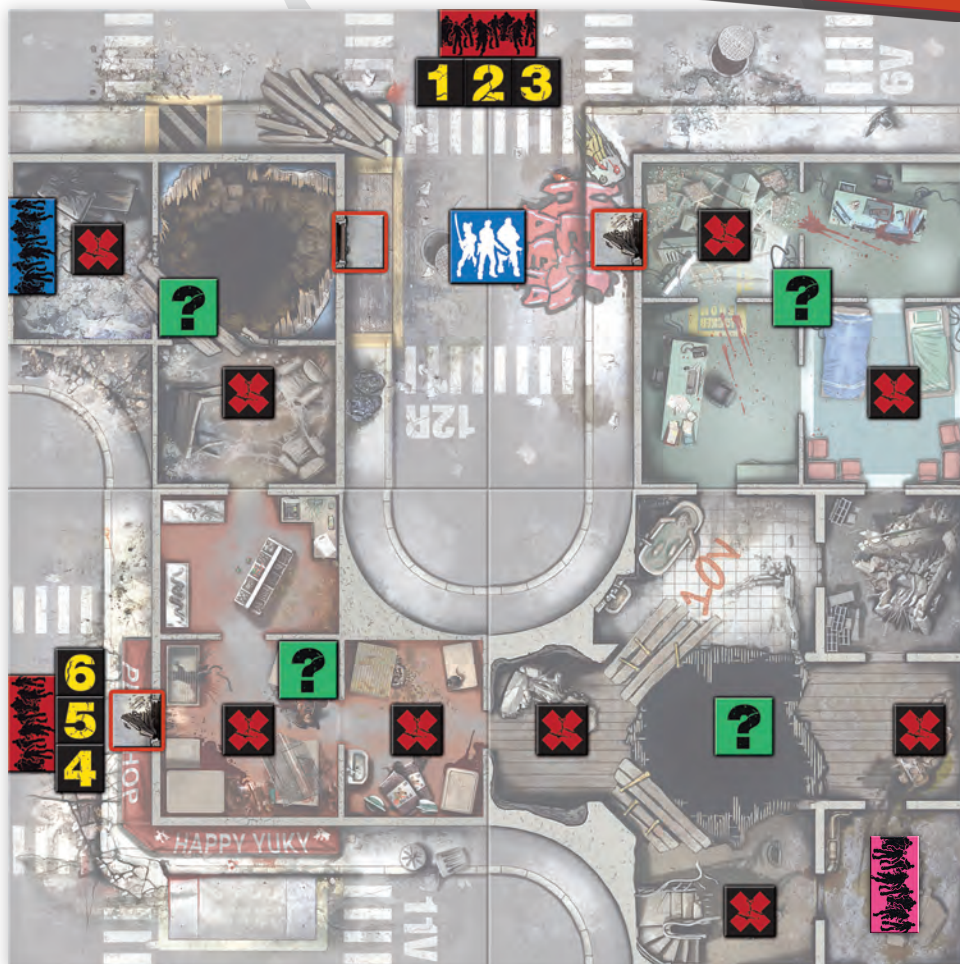
НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:

12R	6V
11V	10V



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Приятные сюрпризы.** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал. Поместите **синий** жетон цели лицевой стороной вниз случайным образом среди прочих жетонов целей. Выживший, который подберёт **синий** жетон цели, бесплатно получает карту «Гильотина». Подобрал любой **красный** жетон цели, выживший бесплатно получает случайную карту спутника (и опыт за неё), а также соответствующую фигурку спутника.
- **Разрешение на стройку.** Баррикады можно строить в **синей** и **розовой** зонах появления, а также на всех открытых дверях (включая те, которые вы открыли сами во время игры). Каждая **не красная** зона появления сбрасывается, как только вы построите на ней баррикаду.



M12 РАССТАВЛЯЙТЕ СИЛКИ

СРЕДНЕ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

Мы уже обнаружили проход в крыло госпиталя, которого раньше не замечали. Теперь понятно, почему нам в последние дни то и дело попадаются зомби, а вчера утром у торгового центра шаталось здоровенное атомное отродье. Эта зверюга до сих пор где-то рыщет, а с ней и орава мертвецов, которую мы сильно прорезали при зачистке. К счастью, мы нашли шикарное место для ловушки. Надо только погальше забраться в этот темный коридор, выманить отродье...

Ах да, и при этом выжить. Как два пальца об асфальт.

НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:

- 5V
- 1V
- 2V
- 10V

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ:

- «УЛИЦА МОРГ»
- «ЗЛОБНЫЕ СОСЕДИ»

ЗАДАЧИ

Заманите атомное отродье в западню. Только без паники, у нас есть отличный план!

1. Обследуйте логово отродья. Активируйте все жетоны событий.
2. Устройте ловушку. Заставьте атомное отродье упасть в яму на фрагменте поля 10V.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подкрепление!** Замешайте в колоду вещей 2 стрелков, 2 мастеров, 2 искателя и 2 снайперов.
- **Allons enfants de la patrie.** Поместите в указанную зону карту «Гильотина». При обыске вы можете взять её вместо карты вещи.
- **Сейчас рванёт.**
 - Пока вы не активировали все жетоны событий, каждое атомное отродье при появлении заменяется на ветхого толстяка в компании двух ветхих ходоков.
 - Как только вы активировали последний жетон события, поместите атомное отродье в мертвецкую на фрагменте 5V (где лежит «Гильотина»).



Игроки начинают здесь	Дверь	Игроки начинают здесь	«Гильотина» + место появления атомного отродья
Зомби появляются здесь	Открытая дверь	Жетон события	Зомби появляются здесь
Указатели появления зомби	Жетон события	Зомби появляются здесь	Указатели появления зомби
Цель (5 очков опыта)	Цель (5 очков опыта)	Дверь	Дверь

M14 ЛАГЕРЬ УЖАСОВ

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 150 МИНУТ

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ:

- «УЛИЦА МОРГ»
- «ЗЛОБНЫЕ СОСЕДИ»

ЗАДАЧИ

Поездка в лагерь ужасов. Найдите своих новых друзей и доберитесь до привала.

1. Найдите местных жителей. «X» обозначены места, где вы заметили какое-то движение. Берите жетоны целей, пока не найдёте всех шестерых спутников.
2. Сбегите вместе с новыми друзьями. Доведите всех шестерых спутников до выхода. Любой выживший (и его спутники) могут покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:

11V	7V
12R	10R
8V	9V

Когда мы приходим в незнакомый район, то первым делом тщательно всё прочёсываем — просто чтобы потом не было лишних конкурентов и неприятных сюрпризов. Сейчас мы нашли отличную точку, где можно зависнуть на пару недель, но тут по соседству разбит лагерь. У меня от него мурашки по коже — повсюду иссохшие трупы, кровавые следы...

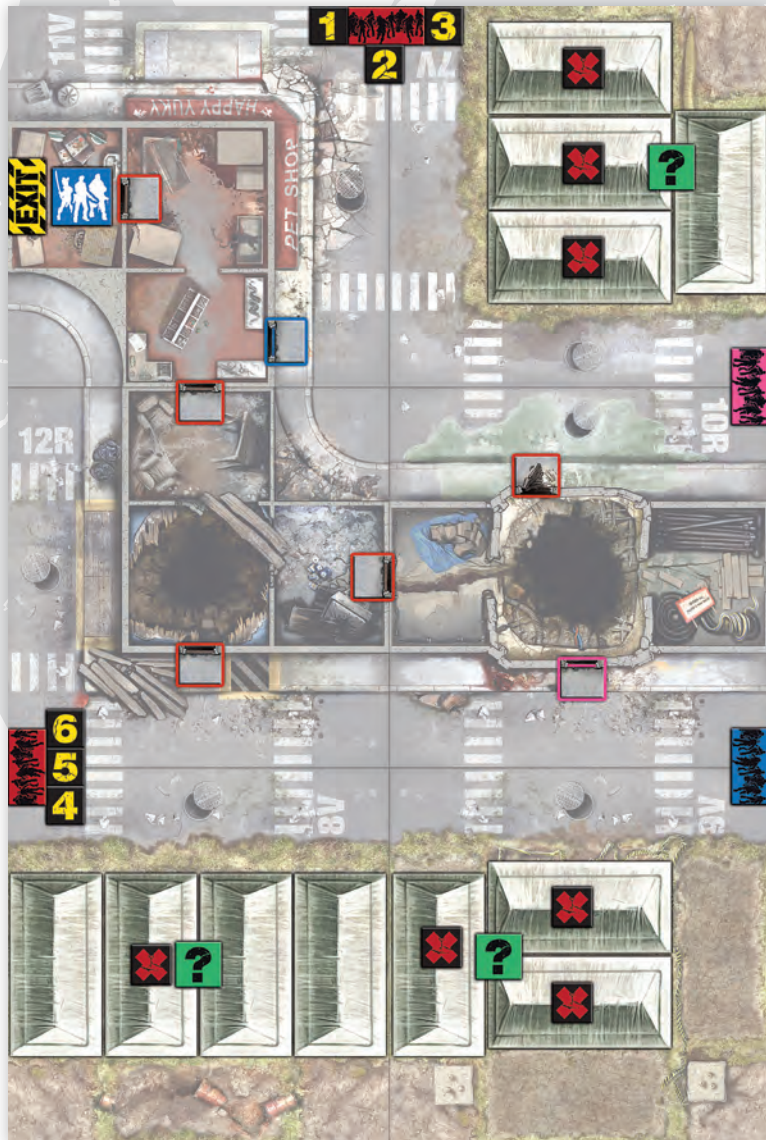
В паре кварталов есть больница — видно, из неё сюда потянулись раненые, а потом началось. Ладно, пофиг. Дело к ночи, стаянку мы нашли, теперь надо зачистить местность. Разделаемся поскорее — и спать.

Стоп. Что-то промелькнуло — и вроде не зомби. Здесь что, живые есть?

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Что-то промелькнуло.** Поместите **синий** и **розовый** жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди прочих жетонов целей. Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал.

- Взяв **красный** жетон цели, выживший получает случайную карту спутника (без дополнительного опыта) и соответствующую фигурку спутника.
- Когда вы возьмёте **синий** жетон цели, **синяя** зона появления зомби начинает действовать. **Синюю** дверь нельзя открыть, пока кто-то не подберёт **синий** жетон цели.
- Когда вы возьмёте **розовый** жетон цели, **розовая** зона появления зомби начинает действовать. **Розовую** дверь нельзя открыть, пока кто-то не подберёт **розовый** жетон цели.
- **Спусковой крючок.** Когда вы активируете первый жетон события, все остальные жетоны событий тоже активируются. Откройте все палатки и возьмите для них карты зомби. Жетон события, лежащий «активированной» стороной вверх, убирается с поля только в тот момент, когда выживший завершает любое действие в любой зоне на том фрагменте, на котором находится этот жетон. Это значит, что первый жетон события убирается сразу после активации. До того открытые жетоны событий влияют на появление зомби в койках — в этом отношении они приравниваются к выжившим.



M15 КЛЮЧ НЕДА

СЛОЖНО / 6+ ВЫЖИВШИХ / 180 МИНУТ

В кои-то веки! Три года как началась эпидемия, а Чокнутый Нед наконец вспомнил, куда дел ключ от своего бункера. Говорит, что вроде оставил его другу-антиквару, чтобы тот сделал дубликат. Чтобы вы понимаете, не посягать.

Неужели мы наконец разгадаем эту тайну?

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ:

- «УЛИЦА МОРГ»
- «ЗЛОБНЫЕ СОСЕДИ»

ЗАДАЧИ

Неужели это ключ? Столько времени прошло, что уже не верится, но попытка не пытка. Рискнём. Только всё будем делать по порядку:

1. **Найдите способ пробраться в антикварную лавку.** Хотя способ-то всего один: найти ключ от дверей. Нед поместил «X» тайник, где мог его оставить. Берите **красные** жетоны целей, пока не найдёте **синий**.

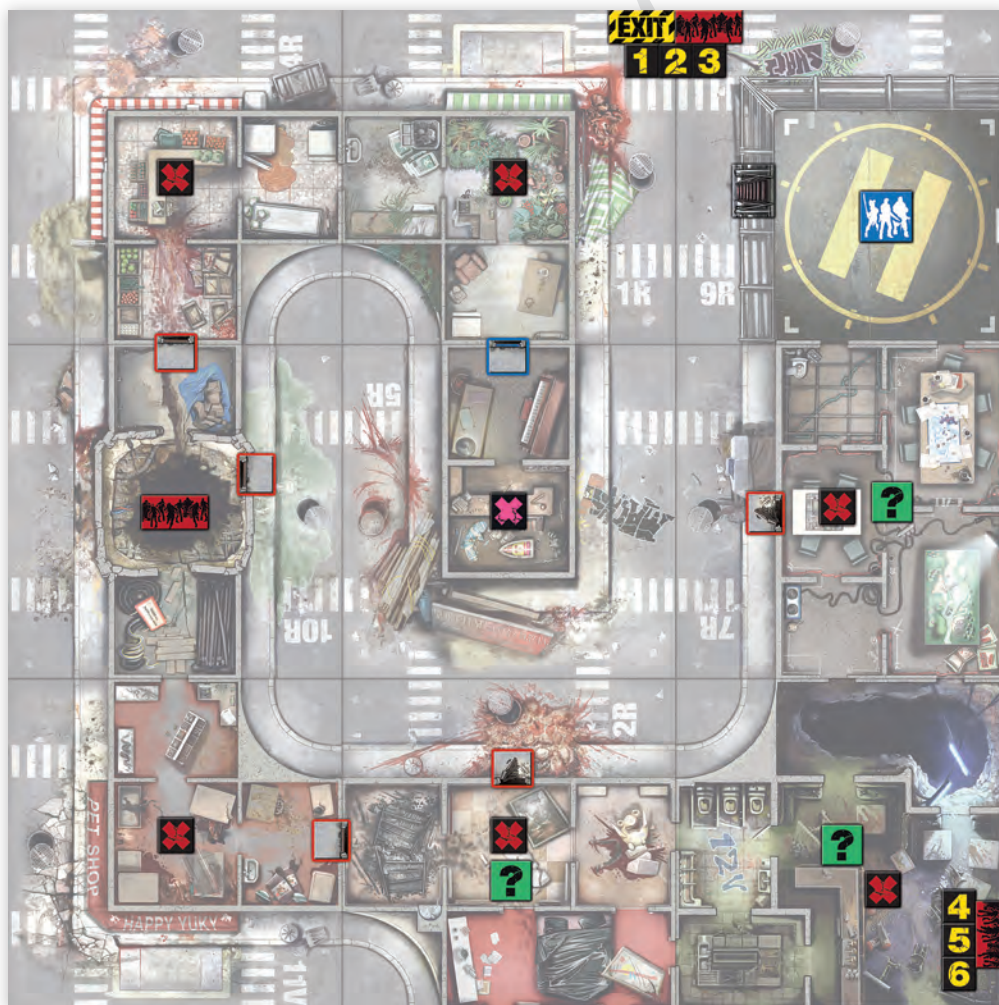
2. **Заберите дубликат ключа Неда.** Возьмите **розовый** жетон цели.
3. **Вернитесь домой с ключом Неда.** Может, бункер и не откроется, но поиски вышли знатные! Доведите всех изначальных выживших до выхода. Любой выживший может покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Ключи.** Ключи? **КЛЮЧИ!** Каждый жетон цели даёт 5 очков опыта выжившему, который его подобрал. Поместите **синий** жетон цели лицевой стороной вниз случайным образом среди прочих жетонов целей. **Синюю** дверь нельзя открыть, пока кто-то не подберёт **синий** жетон цели.
- **Пастбище мертвяков.** В зоне появления зомби на фрагменте 10R нет указателя появления.
- **Куча-мала.** Когда в яме накопится хотя бы 15 зомби, эти зомби (но НЕ выжившие) считают яму обычной зоной внутри здания и могут покинуть её, как любую другую зону (даже если после этого в яме останется меньше 15 зомби). Если в зоне меньше 15 фигурок зомби, она снова становится ямой и работает по правилам.

НЕОБХОДИМЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ:

4R	1R	9R
10R	5R	7R
11V	2R	12V



- Игроки начинают здесь**
- Жетон события**
- Цели (5 очков опыта)**
- Двери** **Лестница**
- Открытая дверь** **Зона выхода**
- Зомби появляются здесь**
- Указатели появления зомби**

#11 ВЫЖИВШИЕ

ТИФФ

«СЕЙЧАС ДОХЛЯКИ У НАС ФАЛЬЦЕТОМ ЗАПОЮТ!»

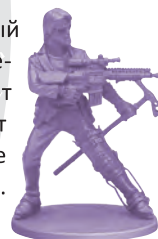
Тифф пылает энтузиазмом и готова пойти на всё, чтобы защитить своих соратников. Эта девица — живое воплощение духа рок-н-ролла. Больше всего она тащится от стильных предметов из старого мира и от всего, что связано с музыкой. Себя Тифф считает кем-то вроде охотницы за сокровищами, а больше всего дорожит своим верным «Узи»!



ДЖЕФФ

«КАЖДЫЙ ПРИДУМАЛ СОБСТВЕННОЕ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ С ЗОМБИ. ИЗЛОЖИ СВОЁ!»

Джефф — рациональный мыслитель и умелый стрелок. У него есть собственная точка зрения на любую ситуацию, которая возникает в мире зомби. Чаще всего Джефф призывает работать в команде и наносить точечные удары, чтобы достичь намеченных целей. Но порой он смолкает и отправляется в одиночку косить зомби целыми толпами — точными выстрелами в голову.



ДЖУЛИЕН

«НЕ ЗЕВАЙ, ПЛАНИРУЙ ВСЁ ЗАРАНЕЕ — И ЖМИ НА СПУСКИ!»

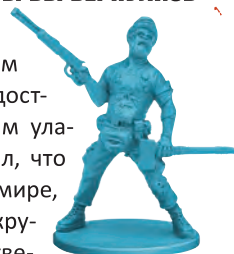
В нынешнее время о прошлом стараются не спрашивать, но по акценту Джулиена слышно, что он иностранец — вероятно, из Европы. В уличных боях Джулиен чувствует себя как рыба в воде. В драке он держится на грани между яростью и хладнокровием, а с дробовиком в руках ему цены нет.



АДАМ

«БУДЬ У ВАС ВЫБОР, ВЫ БЫ ВЕРНУЛИСЬ К ПРЕЖНЕЙ ЖИЗНИ?»

Обычно при знакомстве с Адамом многим становится не по себе. Такой жизнерадостный парень — наверняка псих! Но Адам уладит всё за пару минут. Просто он решил, что будет наслаждаться жизнью в новом мире, и охотно делится позитивом со всеми окружающими. Кроме зомби, конечно: мертвецы-то на своей шкуре знают, как ловко этот радостный вояка управляется с любым оружием, особенно в рукопашной.



ЭНГУС



СПУТНИК-МАСТЕР

ГЕРЦОГИНЯ



СПУТНИК-СНАЙПЕР

ПИТЕР



СПУТНИК-СТРЕЛОК

ФИЛИП



СПУТНИК-ИСКАТЕЛЬ

СОЗДАТЕЛИ

GUILLOTINE GAMES

Авторы игры: Рафаэль Житон, Жан-Батист Лувье, Никола Рау
Исполнительный продюсер: Перси Де Монблан
Иллюстрации: Мигель Коимбра, Никола Фруктус, Эдуард Житон, Матье Арлу, Жереми Массон, Эрик Нуоу
Графический дизайнер: Матье Арлу
Скульпторы: Хуан Наварро Перес, Эльфред Перошон, Рафал Зелазу
Редакторы: Кристофер Бодан и Тьяго Арана
Издатель: Давид Прети
Тестировщики: Тьяго Арана, Кристоф Шовен, Эдгар Шовен, Ланселот Шовен, Юрий Фанг, Жильерм Гулар, Витор Григолето, Оден Житон, Матье Арлу, Таисса Лама, Эрик Нуоу, Фредерико Пере, Дэвид Прети, Сержио Рома, Ренато Сасделли, Роберто «Рена» Спинелли и Рафал Зелазу.

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

© 2015 Guillotine Games, all rights reserved.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

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

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
www.HobbyWorld.ru



СХЕМА ХОДОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ ПРИОРИТЕТНЕЕ ЭТОЙ ПАМЯТКИ

1 ПЕРВЫЙ ШАГ

Выберите первого игрока — он получает жетон первого игрока.

КАЖДЫЙ ХОД НАЧИНАЕТСЯ С: 2 ФАЗА ИГРОКОВ

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

- ✦ **ДВИЖЕНИЕ:** переместитесь на 1 зону.
- ✦ **ОБЫСК:** только внутри зданий. Возьмите верхнюю карту колоды вещей. Одному выжившему разрешено проводить обыск не чаще 1 раза в ход.
- ✦ **ВЗЛОМ ДВЕРИ:** требуется специальная вещь или умение. Если это первая взломанная дверь здания, внутри появляются зомби.
- ✦ **УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ:** допускается обмен вещами с другим выжившим, который находится в той же зоне.
- ✦ **ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ:** требуется экипировать оружие дистанционного боя.
- ✦ **БЛИЖНИЙ БОЙ:** требуется экипировать оружие ближнего боя.
- ✦ **ДЕЙСТВИЯ С ВЕРТОЛЁТОМ:** см. правила к игре «Зомбицид. Улица Морг».
- ✦ **ПОДБИРАНИЕ ЖЕТОНОВ ЦЕЛИ ИЛИ АКТИВАЦИЯ ЦЕЛИ** (в зоне выжившего).
- ✦ **ЗАЛЕЗАНИЕ В МАШИНУ, ВЫЛЕЗАНИЕ ИЗ МАШИНЫ:** в машину нельзя залезть, если в этой же зоне находятся зомби.
- ✦ **ВОЖДЕНИЕ МАШИНЫ:** если разрешено условиями миссии. Выживший должен сидеть на месте водителя. Атакует каждого персонажа в зоне, через которую перемещается.
- ✦ **СОЗДАНИЕ ШУМА.** Иногда надо и рискнуть.
- ✦ **НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ** (и жить с этим).

КОГДА ВСЕ ИГРОКИ ЗАКОНЧИЛИ: 3 ФАЗА ЗОМБИ

- 1. АКТИВАЦИЯ** Все зомби совершают одно из 2 действий:
- ▶ **АТАКА** • Зомби атакуют выживших, которые находятся в одной с ними зоне.
 - ▶ **ДВИЖЕНИЕ** • Неатаковавшие зомби перемещаются. Остальные наслаждаются обедом.
 - Каждый зомби движется в первую очередь к выжившим, которых видит. Во вторую — на шум.
 - Выберите кратчайший путь до цели. Если нужно, разделите зомби на группы и добавьте на поле ещё мертвецов, чтобы группы были равными.

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

2. ПОЯВЛЕНИЕ

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

4 КОНЕЧНАЯ ФАЗА

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

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

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

- 1 Каждый толстяк появляется в компании 2 ходоков того же типа, что и он (обычных, ветхих, токсичных или берсерков).
- 2 Токсичное отродье: все обычные зомби в его зоне в конце фазы зомби становятся токсичными. Этот эффект не действует на зомби-берсерков, ветхих зомби, ползунов и ищек.
- 3 Атомное отродье. Фиг пробьёшь. Захват.
- 4 Отродье-берсерк: может передвигаться на 2 зоны вместо одной.