

Last Night on Earth Последняя ночь на Земле (Игра про зомби) (LNOE)

Настольная игра ужасов про зомби, для 2-6 игроков, возраста от 12 лет.
LNOE игра Jason C. Hill

Когда ночь опустилась на сонный сельский городок Woodinvale (Вудинваль), тени и туман принесли с собой не только холод. Оживший кошмар прервал в один момент мирное существование с помощью неустанной смерти... скребущей и продирающей свой путь на поверхность с неутолимым голодом по человеческой плоти. Теперь осталась лишь горстка не похожих на героев людей, объединившихся вместе, чтобы сражаться за свои жизни. Ночь никогда не закончится, и только лишь одна вещь хуже, чем смерть... стать зараженным.

Обзор игры

LNOE – (ZG) это динамичная, игра про поедающих мозги зомби, в маленьком городке героев, полном ужаса, как в кино. Игроки играют роль Героев или Зомби. Чтобы выжить Герои должны использовать свою хитрость и изобретательность (и хорошо бы еще немного удачи), чтобы преодолеть ночь. Только работая вместе, Герои могут найти путь остановить нашествие Зомби или сбежать.

В то время как некоторые игроки будут биться за выживание, другие уже попадут в гниющую чуму, и теперь голодны и ненавидят живых. Игрок Зомби получает контроль над бесконечными потоками Зомби, распространяющимися по городу, как болезнь. У вас также есть возможность, вносить сумятицу в ряды Героев, пугая их до такой степени, что их животные инстинкты самосохранения возьмут верх. Павшие герои часто возвращаются в виде Зомби, чтобы терроризировать своих бывших товарищей.

С Героями, имеющими характеры из фильмов ужасов и толпой кровожадных Зомби, каждый сценарий может быть разыгран как эпизод фильма ужасов. Отчаянные герои наперегонки со временем пытаются выполнить свои задачи, иногда для этого достаточно просто пережить ночь.

Так что отложите попкорн, возьмите свой дробовик и спрячьте свои мозги. Зомби приближаются, и эта ночь может стать вашей Последней Ночью на Земле.

Порядок игры

Каждый игровой Раунд разделен на двахода, Ход Зомби и Ход Героев. Во время Хода Зомби, игрок Зомби, перемещает и атакует своими Зомби, и по возможности порождает новых. Во время Хода Героев, каждый Герой, проводит Действие Перемещения (Перемещение или Поиск, если в здании) и атаку, в любом желаемом порядке. Игра заканчивается, когда все задачи Сценария выполнены, или Маркер Солнца достиг конца счетчика.

Тема Жестокости и Насилия

LNOE(ZG) содержит зарисовки из фильмов ужасов и некоторые немного откровенные изображения. Поэтому игра нацелена на аудиторию от 12 до 100 лет. (Извините, но если вам

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

больше 100 лет, вы, наверное, уже Зомби и в этом случае в игре у вас бы было неоспоримое преимущество). Вас предупреждали!

Содержимое игры

- 1 Полная книга правил
- 1 Городского Центра
- 6 L-образных Внешних Досок
- 8 Уникальных фигурок героев (Серые)
- 14 Фигурок Зомби (7 Зеленых, 7 Коричневых)
- 40 Карт Колоды Героев (простая игра)
- 40 Карт Колоды Зомби (простая игра)
- 20 Продвинутых Карт для Колоды Героев
- 20 Продвинутых Карт для Колоды Зомби
- 6 Листов Характеристик
- 8 Больших Листов Героев
- 5 Больших Карт Сценариев
- 2 Полностью цветных Листа подсчета кубиков
- 16 Кубиков
- 1 CD диск с оригинальной музыкой

Игроки

В игру LNOE(ZG) могут играть от 2 до 6 игроков. (Всегда будет как минимум 1 Игрок Зомби и 1 Игрок-Герой). Общее количество игроков определяет, сколько будет игроков Героев, а сколько игроков Зомби.

Соответствуйте с этой таблицей

2 Игрока	1 Игрок Зомби 1 Игрок Герой – играет за всех четырех героев
3 Игрока	1 Игрок Зомби 2 Игрока Героя – каждый играет за 2 героев
4 Игрока	2 Игрока Зомби 2 Игрока Героя – каждый играет за 2 героев
5 Игроков	1 Игрок Зомби 4 Игрока Героя – каждый играет за 1 героя
6 Игроков	2 Игрока Зомби 4 Игрока Героя – каждый играет за 1 героя

Заметьте, что Персонажей героев всегда 4, независимо от того, сколько человек играет за героев.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Игровые компоненты

Кубики

Игра идет в комплекте с 16 стандартными шестигранными кубиками, которые делятся между игроками. Часто термины употребляют термины D3 и D6. D6 просто другое название шестигранного кубика. D3 подразумевает бросок шестигранного и определение результат по следующей схеме.

D6 бросок	Результат
1-2	1
3-4	2
5-6	3

Маркер Ран



В комплекте находятся несколько красных Маркеров Ран. Они используются, для того чтобы отсчитывать количество повреждений, которые получил герой. Они располагаются на Листе Персонажа, когда он получает раны.

Маркер Солнца



Маркер Солнца располагается на Счетчике Солнца, в начале игры, и, перемещаясь по нему, показывает, сколько ходов уже прошло, а сколько еще осталось.

Новые места порождения



Иногда Зомби получают дополнительные Места Порождения, которые используются для переноса новых Зомби на игровое поле. Это часто происходит в результате воздействия карт.

Маркер Захвачен

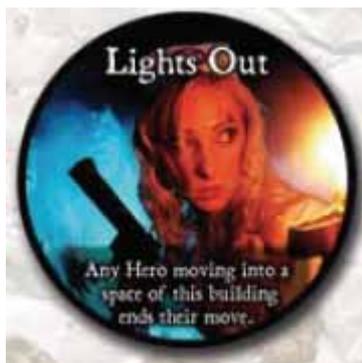


Иногда здания переполнены Зомби, так что герои больше не могут в них войти. Это часто происходит из-за воздействия карт. Когда это происходит, Маркер Захвачен располагается на здании.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Маркер Без Света



Когда Зомби прерывают подачу электроэнергии, проходя через что-то или пережевывая провода, знайте вы в беде. Маркеры Без Света, располагаются на зданиях, чтобы это показать. Это часто указано в эффектах карт.

Маркер Бензина



Маркер Бензина используется в продвинутой игре и будет рассмотрен далее.

Маркер Старая Бетси (Продвинутая игра)



Старая Бетси фермерская собака, она используется только в продвинутой игре, и более подробно описана на Карте Персонажа Старая Бетси

Маркер Грузовик (Продвинутая игра)

Маркер Грузовик используется только для Сценария (Escape in the Truck) в продвинутой игре.

Маркер Зомби Героя (Продвинутая игра)



В продвинутой игре, иногда Герои, если убиты, то они превращаются в Зомби. Когда это происходит, расположите Маркер Зомби Героя под фигуркой и перемещайте вместе с ней, как напоминание, что теперь это изголодавшийся по мозгам зомби.

Несортированные Маркеры (Продвинутая игра)



Несколько дополнительных счетчиков и маркеров, поставляются вместе с игрой. Они не нужны при основной игре, но могут быть использованы для домашних правил, домашних сценариев, и новых появляющихся Официальных сценариев.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Игровые фигурки



Тут есть 8 уникальных фигурок Героев (серые), каждая из которых совпадает с одним из Листов Персонажей. Так же есть 14 Зомби, 7 зеленых и 7 коричневых. Если в игре только один игрок Зомби, то он пользуется только набором Зеленых Зомби. Если 2 игрока Зомби, то каждый игрок получает по одному набору Зомби (один коричневый, а другой зеленый).

Саундтрек Последняя Ночь на Земле

Игра LNOE(ZG) поставляется с собственным CD, на котором находится оригинальная музыка. Во время игры, вы можете слушать ее, хотя это необязательно, но возможно это поможет вам полностью погрузиться в атмосферу игры.

Типы Карт

Есть две колоды карт, Карты Героев и Карты Зомби. В простой игре, в каждой из этих колод содержится по 40 карт. Также для продвинутой игры существует набор из 20 карт для каждой из этих двух колод. Пока отложите эти карты в сторону, они будут использоваться позже в продвинутой игре.

Карты Героев

Карты Героев представляют собой Предметы и Оружие, которые игроки находят во время игры, а также События, которые вы используете, чтобы удивить своего оппонента.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Компоненты Карты Героя



- 1) Имя карты
- 2) Картинка карты
- 3) Ключевые слова
- 4) Иконки ключевых слов
- 5) Текст карты
- 6) Цитата
- 7) Символ продвинутой карты
- 8) Обложка

Предметы (Вещи)

С серыми краями и зелеными краями (Оружие). Эти карты играют лицом вверх на героя, который их нашел. Более подробно они будут рассмотрены позже.

События

С золотыми краями. Эти карты попадают игроку в руку и хранятся там в секрете от Зомби. Они могут быть сыграны на героя, чтобы спасти его от неминуемой гибели.

Карты Зомби

Карты Зомби работают не так, как Карты Героев. У игрока Зомби в руке находятся карты, которые он играет против Героев по своему усмотрению. Также он вытягивает пополнения этих карт в начале каждого новогохода Зомби. Существует только один вид карт Зомби (с деревянными краями). Они представляют собой различные способности, которые Зомби используют для атаки, причинения боли и терроризирования Героев.

Компоненты Карты Зомби



- 1) Имя карты
- 2) Картинка карты
- 3) Ключевые слова
- 4) Иконка Сыграть Немедленно
- 5) Текст Карты
- 6) Иконка Остается в игре
- 7) Символ продвинутой карты
- 8) Обложка

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Иконка Сыграть Немедленно

На некоторых картах имеется иконка Сыграть Немедленно. Как и написано, карта должна быть сыграна сразу, как только была вытащена. Если вытащено больше одной такой карты, то вы можете выбрать, в каком порядке их играть (но все они должны быть сыграны перед тем, как перейти к следующему шагу текущего хода).

Иконка Остается в Игре

На некоторых картах имеется иконка Остается в Игре. Как и написано, карта должна остаться в игре. Положите ее лицом вверх около игрового поля, и ее эффект будет действовать все остальное время игры, пока она не будет сброшена по каким либо причинам.

Лист Персонажа (Героя)

У каждого уникального Героя есть свой Лист Персонажа, на котором казаны его уникальные способности и информация.

Лист персонажа



- 1) Имя Героя
- 2) Стартовая позиция
- 3) Портрет Героя
- 4) Спец. Правила
- 5) Цитата
- 6) Боксы Здоровья
- 7) Ключевые слова

Карты Сценариев

В комплекте идет пять различных сценариев, каждый из которых представлен отдельной большой картой сценария, на которой указана вся основная информация по сценарию.

Карта Сценария



- 1) Название Сценария
- 2) Предел ходов
- 3) Цели

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум



Игровое Поле

Существует два типа игрового поля – Игровое Поле Центр города и L-образные внешние игровые поля.

Центр Города

Игровое поле Центра города всегда располагается в центре стола, и имеет более крупные пространства, позволяющие быстрее перемещаться через центр игрового поля. Эти пространства действуют также как предыдущие, просто они меньшего размера.

На другой стороне игрового поля Центра Города находится Поместье. Поместье используется только в сценарии продвинутой игры: “Defend the Manor House”, и будет рассмотрено позже.

Внешние игровые поля.

Тут представлены 6 L-образных внешних карт. Эти игровые поля представляют собой окружающие здания и различные области города. В начале каждой игры, 4 внешних игровых поля выбираются случайно, и располагаются вокруг игрового поля центра города, чтобы сформировать квадратное игровое поле.

Пространства (Клетки)

Игровое поле поделено на квадратные пространства, через которые перемещаются Герои и Зомби. Каждое пространство либо Открытое пространство, либо пространство Здания (тогда оно содержит стены). Нет ограничения на количество Героев и Зомби, которое может быть в одном пространстве.

Как упоминалось ранее, пространства на игровом поле Центра города больше пространств, находящихся на картах внешних границ. Эти пространства считаются так же как другие. Более крупные пространства в центре, позволяют игрокам быстрее перемещаться по игровому полю.

Стены



<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Стены проходят вдоль краев некоторых пространств, указывая границы зданий. Стены блокируют перемещение героя и его ЛЗ (Линия Зрения) для дальних атак (более подробно об этом дальше).

Двери



Двери отмечены прерыванием в стенах, и позволяют Героям перемещаться через эту стену, в данном пространстве. Герои не могут перемещаться через дверь диагонально.

Места Появления Зомби



Красные метки X на L-образных внешних игровых полях представляют собой Места появления Зомби. Это пространства, через которые Зомби входят в игру, и они обычно совпадают с теми местами, где герой не хотел бы находиться. (Если конечно он не хочет стать Зомби). На каждом Внешнем игровом поле находится по одному месту появления Зомби.

Специальные Области и Здания

У некоторых зданий и областей имеются связанные с ними специальные правила. Эти правила указаны на игровом поле.

Подбирание Pick Up

Вместо того, чтобы Искать в Здании и тащить карту Героя, в некоторых зданиях имеется дополнительная способность – вытянуть специфическую карту из кучки сброса карт Героев. Эти здания отмечены, как имеющие способность Подобрать.

Например, в здании Полицейского участка (Police Station), сказано Подберите Помповое Ружье (Pick Up:Pump Shotgun) . Это значит, что Герой выполняющий Поиск в здании, может вместо того, чтобы вытащить карту в верха колоды карт Героев, обыскать колоду сброса карт Героев и взять оттуда помповое ружье, если найдет.

Самое важное замечание о Подборе – чтобы использовать эту способность, указанная карта должна находиться в кучке сброса карт Героев (вы не можете вытащить ее из колоды несыгранных карт).

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Простая игра



Для первой своей игры, мы рекомендуем вам простую игру. Простая игра сконцентрирована на нескольких основных правилах, и является отличным началом для игроков новичков или как быстро проходящая альтернатива для опытных игроков.

Отложите в сторону два набора Продвинутых Карт (20 Карт Героев и 20 Карт Зомби, отмеченные символом Продвинутой) или выньте их из колод, если до этого они были смешаны. Они будут использованы позже в Продвинутой игре.

Сценарии

В простой игре присутствует только один сценарий Die Zombies Die!. Отложите в сторону другие карты сценариев, а карту сценария Die Zombies Die! положите лицом вверх, на столе, около Листов Персонажей, там, где все бы могли ее видеть.

В этом сценарии у игроков есть 15 Ходов, чтобы убить 15 Зомби. Игрок Зомби побеждает, если Героям не удастся убить необходимое число Зомби, или если он убивает 2-х Героев. Все условия этого сценария представлены конкретными числами. Вы можете использовать круглый, с отверстием в центре красный маркер, для того чтобы вести отчет убитых Зомби.

Создание Игрового Поля

Расположите Игровое Поле Центра, и выберите, случайно лицом вниз, четыре из шести L-образных внешних досок, и расположите их вокруг городского центра. После расположения переверните их лицом вверх, чтобы создать полную игровое поле, как указано на диаграмме. Расположите Счетчик Солнца там, где его все могут видеть.

Перемешайте и Расположите Колоды Карт

Перемешайте колоду Карт Героя и колоду Карт Зомби и расположите их около соответствующего игрока.

Это очень важно – перемешивать колоды очень тщательно перед каждой игрой.

Вытягивание и Расположение Карт Героев

Игрок Герой случайным образом вытягивает четыре Листа Персонажа, чтобы сформировать свою команду Героев. Расположите эти Листы Героев лицом вверх, чтобы каждый мог их видеть, и выберите из коробки соответствующие фигурки героев.

Каждая из фигурок Героев располагается в своей стартовой локации, указанной на Листе Персонажа. Она может быть расположена в любой клетке указанного здания (по выбору Игрока Героя).

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Если стартовое здание Героя не находится на игровом поле, то фигурка располагается в центральном пространстве игрового поля, и как бонус – он начинает игру с бесплатной картой Героя вытащенной сверху колоды карт Героя. Если это Событие, то эта карта берется в руку игрока, а если это – Предмет, то она кладется около Листа Героя.

Создание Набора Зомби

Если только один Игрок Зомби, то он берет все 14 фигурок Зомби (Зеленые и Коричневые), и кладет их в стороне. У вас в каждый момент игры может находиться на игровом поле разное количество Зомби, но оно никогда не может быть больше 14.

Когда Зомби убирается с игрового поля, он возвращается в свой набор.

Если присутствуют 2 игрока Зомби, то у каждого из них свой отдельный набор Зомби, по 7 у каждого. Один игрок получает всех зеленых Зомби, другой всех Коричневых. В таком случае игроки не имеют права использовать Зомби из другого набора (пользоваться нужно только своими Зомби).

Стартовое Расположение Зомби



Игрок Зомби начинает игру с 2D6 (Сумма результата броска двух шестигранных кубиков) Зомби на игровом поле (или по 1D6 для каждого игрока Зомби, если их двое в игре). Возьмите из вашего набора Зомби выпавшее на кубиках количество фигурок, и расположите их на игровом поле 5 в местах Порождение Зомби (большие красные значки X на L-образных боковых игровых полях). Когда игроки располагают своих Зомби, то они должны располагать их как можно более поровну, между зонами порождения. Ни на одной Зоне порождения Зомби не может быть 3 Зомби, пока на каждой нет хотя бы по одному Зомби. Если в игре два игрока Зомби, то они ограничены тут цветом своих Зомби. Так что они могут удвоить общее число порожденных Зомби в зоне, перед заполнением всех зон.

Приготовьте Кубики и Счетчики

Расположите все Маркеры Ранений, и другие счетчики, в кучке рядом с игровым полем, там, где каждый игрок сможет до них дотянуться. Так же распределите кубики между игроками. Теперь Вы готовы начать игру.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Игровое Поле



- 1) Дополнительные счетчики
- 2) Счетчик Солнца и Маркер Солнца
- 3) Кучка Маркеров Ранений
- 4) Игровое Поле – Центр города и 4 L-образных игровых поля
- 5) Фигурки Героев на своих стартовых локациях
- 6) Колода карт Зомби
- 7) Набор Зомби
- 8) Сценарий
- 9) 2D6 стартовых Зомби
- 10) 4 Листа Персонажей
- 11) Колода карт Героев
- 12) Джонни получает дополнительную карту Героя, так как его Стартовой локации нет на игровом поле

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Игровой раунд

Каждый игровой раунд делится на два Хода, ход Зомби и ход Героя. Во время хода Зомби, игрок Зомби перемещает своих Зомби, атакует ими и по возможности порождает новых. Во время хода Героя, каждый Герой проводит свои действия, в любом порядке каждым персонажем. Игра заканчивается, когда выполнены условия сценария или когда Маркер Солнца достигает конца счетчика (солнце на горизонте).

Игровой раунд

- 1) Ход Зомби
- 2) Ход Героя

Ход Зомби

Каждый ход Зомби состоит из шести шагов выполняемых в следующем порядке.

- 1) Перемещение Маркера Солнца
- 2) Вытягивание карт Зомби
- 3) Бросок на порождение новых Зомби
- 4) Перемещение Зомби
- 5) Бой
- 6) Расположение новых порожденных Зомби

1) Перемещение Маркера Солнца

На первом ходе игры, вместо перемещения Маркера Солнца, игрок Зомби располагает его на

Счетчике Солнца на числе равном количеству ходов в данной карте Сценария.

Так, например, в Сценарии “Die Zombies, Die!” указана продолжительность 15 ходов. И маркер должен быть установлен на число 15.

В начале каждого последующего хода игрока Зомби, Маркер Солнца перемещается по счетчику вниз (число уменьшается). Как только он перемещается на число 1 – то игра немедленно заканчивается. Обычно это показывает заход солнца, и Зомби получают полную силу и захватывают город. В некоторых сценариях это означает наоборот, что Герои дожили до восхода солнца.

2) Вытягивание Новых Карт Зомби

У игрока Зомби на руке есть Четыре карты Зомби (по 2 у каждого, если игроков Зомби два). В начале каждого хода Зомби, игрок(и) Зомби вытаскивает новые карты, пока его рука не станет полной. Эти карты держатся в секрете от игрока Героя, но если в игре два игрока Зомби, то они могут показывать друг другу свои карты, чтобы обсудить стратегию.

Перед вытягиванием новых карт, каждый игрок Зомби, может сбросить **up to one card from their hand** при желании. (Либо это значит сбросить по одной карте с руки, либо сбросить 1,2 или 3 карты, но чтобы у него в руке осталась как минимум одна)



<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

3) Бросок на Порождение новых Зомби

Чтобы узнать, сколько Зомби появится на игровом поле, бросьте 2D6 и сложите их результат.

Если ваш бросок больше, чем число Зомби находящихся в данный момент на игровом поле, то в конце этого хода вы породите новых Зомби.

Если в игре два игрока Зомби, то каждый из них бросает 1D6, и ему необходимо выбросить число, больше, чем количество Зомби под его контролем, находящихся в данный момент на игровом поле.

Заметьте, что этот бросок делается после того, как все карты с иконкой Сыграть Немедленно сыграны, так как они могут повлиять на число Зомби на игровом поле.

4) Перемещение Зомби

После перезаполнения своей руки картами Зомби, и броска на порождение новых Зомби, время сделать то, что у Зомби лучше всего получается – попытаться съесть чьи-нибудь мозги.

Вы можете переместить каждого из ваших Зомби на пространствах (клеткам) доски в любом направлении вперед, назад, вбок, диагонально. В отличие от Героев Зомби даже могут проходить сквозь стены (влезая через окна или проламываясь через пол).

Голод Зомби – единственной причиной перемещения Зомби является неутолимый голод по человеческой плоти. Поэтому Зомби не могут выйти из пространства с Героем и если Герой находится в соседнем пространстве, то Зомби обязан перейти в его пространство. (Если в соседних пространствах находится более, чем один Герой, то игрок Зомби может выбрать, какому переместится).

Иногда карты позволяют Зомби пройти больше, чем одно пространство (например, карта Shamble), при таком перемещении Зомби все еще подчиняются Голоду Зомби, и если во время перемещения

Зомби оказывается в пространстве соседнем к Герою, то любое дополнительное перемещение, должно быть направлено в пространство Героя.

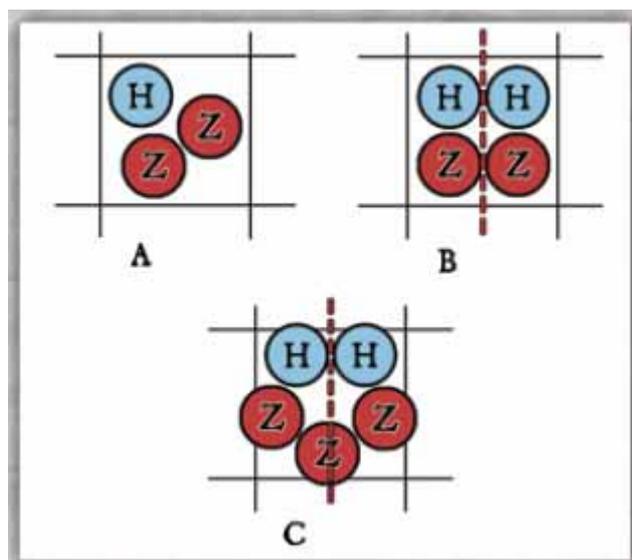
Как только все Зомби переместились, то наступает время сражения.

5) Бой

Любой Герой, находящийся в пространстве с одним или более Зомби, обязан теперь сражаться. (см. Секцию Бой, чтобы узнать специфику проведения сражений)

Если в пространстве с одним Зомби, находятся несколько Героев, то Герои могут выбрать, кто из них будет сражаться. Если дело обернулось так, что в одном пространстве, больше одного Зомби и Больше одного героя, то они разделяются на как можно более равные пары. Если количество нечетное, то игрок Герой выбирает, кто будет драться с нечетным Зомби.

Так же игрок Герой, всегда выбирает, в каком порядке пройдут бои.



На представленной выше Фигуре А, в одном пространстве с Героем находятся два Зомби и он должен сразиться с каждым. В Фигуре В, 2 Зомби и 2 Героя в том же пространстве. Каждый Герой сражается с одним из Зомби. В фигуре С, 3 Зомби 2 Героя в одном пространстве. Каждый Герой сражается с одним Зомби, и один из них должен сразиться со вторым Зомби. (Игрок Герой может выбрать, кто будет сражаться со вторым Зомби)

б) Расположение новых порожденных Зомби



Как только все бой отыграны, наступает время расположить новых порожденных Зомби на игровом поле (если при броске на Порождение новых Зомби у вас выпало недостаточно высокое значение, то вы просто пропускаете этот шаг).

Бросьте D6 (или D3, если в игре два игрока Зомби). Теперь вы можете выложить выпавшее на кубике значение зомби. Зомби из вашего набора Зомби, на игровое поле в Зонах Порождения Зомби.

Помните, что и как при начальном шаге, так и сейчас, когда вы располагаете новых Зомби, то расположите их так равно насколько это возможно между всеми зонами порождения Зомби на игровом поле.

Ход Героя

Во время хода Героя, каждый Герой делает свой ход в свободном порядке. Однако одновременно может выполнять свой ход только один Герой, и он должен полностью его закончить, перед тем, как следующий герой начнет свой ход. Во время своего хода каждый Герой выполняет все указанные шаги в следующем порядке:

- 1) Действие Перемещение
- 2) Обмен Предметами
- 3) Атака на Расстоянии
- 4) Бой с Зомби

1) Действие Перемещения (Перемещение или Поиск)

Действие Героя – Перемещение позволяет перемещаться по игровому полю, или Искать, если они уже в здании.

Перемещение

Чтобы переместиться, Герой бросает D6 и затем может переместиться максимально на количество пространств выпавших на кубике. (Но ему необязательно перемещаться ровно на это число) Герой может всегда сделать бросок на Перемещение, чтобы узнать насколько далеко он может переместиться, перед тем как решить, что он будет делать Перемещаться или Искать.

У героев нет направление, так что они могут перемещаться и комбинировать перемещения в любых направлениях. (Вперед, назад, вбок или по диагонали) Движение Героя останавливают две вещи Стены и Зомби.

Если Герой входит в пространство с один или больше Зомби, то он немедленно должен закончить движение. Этому Герою, похоже, придется драться в этом ходу.

Герой, который начинает движение в пространстве, где находится один или больше Зомби, может без помех из него выйти.

Также в отличие от Зомби, Герои не могут перемещаться через стены, они должны их обходить. Однако они могут перемещаться через стены, используя двери.

Герои не могут перемещаться через двери диагонально, только по прямой.

Поиск

Вместо Перемещения Герой, который уже находится в здании, может вместо Перемещения Искать. Поиск позволяет Герою вытянуть верхнюю карту из колоды карт Героев. Если это карта

Событий, то игрок хранит ее в тайне и может сыграть при соответствующих условиях. Если эта карта – Предмет, то она кладется на стол лицом вверх рядом с Листом Персонажа, который ее нашел.

Заметьте, что события не связаны не с одним из Героев, но вместо этого связываются с героем, который их играет. Эти карты также часто оказывают свой эффект на Героя, который сейчас ходит.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

2) Обмен Предметами

После того, как Герой завершит действие Перемещения, он может поменяться любым количеством предметов с другим Героем, который находится в том же пространстве. Это верно для обоих направлений, так что Герои, находящиеся в одном пространстве могут отдавать и получать предметы от игрока делающего сейчас свой ход.

3) Атака на Расстоянии

Если у Героя есть один или больше предметов, с пометкой Расстояние (Ranged), то вы можете теперь использовать один из них, чтобы провести Атаку на Расстоянии.

Выберите цель, находящуюся на расстоянии равном или меньшем дальности, указанной на предмете, и следуйте инструкциям на карте Предмета, чтобы узнать результат атаки. (Дальность всегда определяется подсчетом пространств на самом коротком пути до цели)

Герой должен видеть вражеское пространство, чтобы атаковать его. Другие фигурки не блокируют Линию Зрения. (См. диаграмму на стр.13) Герой может смотреть сквозь стену, к которой может прикоснуться (в стенах есть окна, поэтому Герой может проводить через них атаку, если он находится достаточно близко). Герой всегда может провести Атаку на Расстоянии, по пространству в котором сам находится.

Герой может провести Атаку на Расстоянии с помощью Предмета, который он получил на этом ходу, с помощью Поиска или Обмена (таким образом, не может быть предмета, который может быть использован больше чем одним Героем в том же ходу).

Герой может провести за один ход только одну Атаку на Расстоянии, независимо от количества Предметов с меткой Расстояние.

Когда Атака на Расстоянии удастся, то на Предмете указано это Попадание или Убийство.

Попадание – Цель получает одну Рану (Этого достаточно, чтобы убрать с доски нормального Зомби).

Убийство – заполняет все оставшиеся Боксы Здоровья цели Маркерами Ранений. (Это имеет смысл, только если цель имеет больше чем один бокс здоровья)

4) Бой с Зомби



В конце хода Героев, они должны сражаться со всеми Зомби в их пространствах. См. секцию Бои, для более подробного рассмотрения, как проводить сражения. Заметьте, что в отличие от хода Зомби, каждый Герой, закончивший ход в одном пространстве с Зомби, должен сражаться с каждым Зомби в нем.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

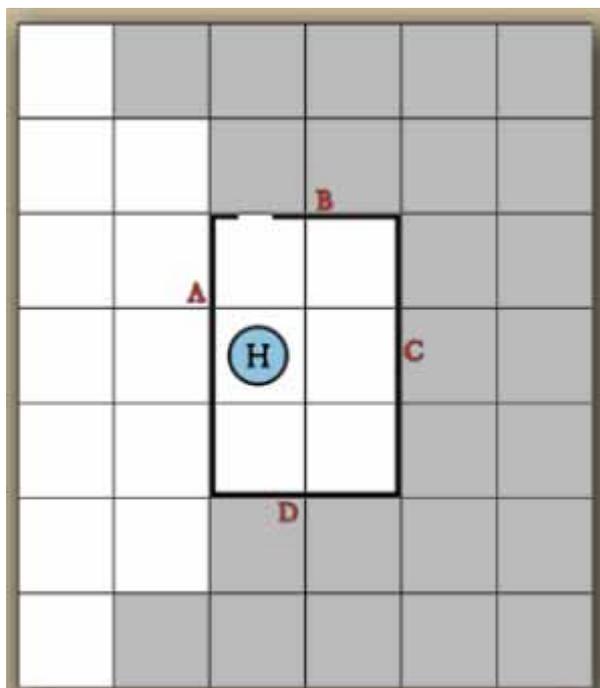
Предметы

Предметы, находящиеся в колоде карт Героев, представляют собой оружие и механизмы, которые Герои могут использовать для сражения с Зомби.

Когда Герой находит Предмет (обычно проводя Поиск), он располагает его лицом вверх на столе, рядом с листом своего Персонажа. Любой игрок может просмотреть этот предмет, эта информация доступна для всех.

Герой может переносить до 4-х Предметов одновременно. И только два из них могут быть Оружием – Ручное Оружие и/или Дальнобойное Оружие.

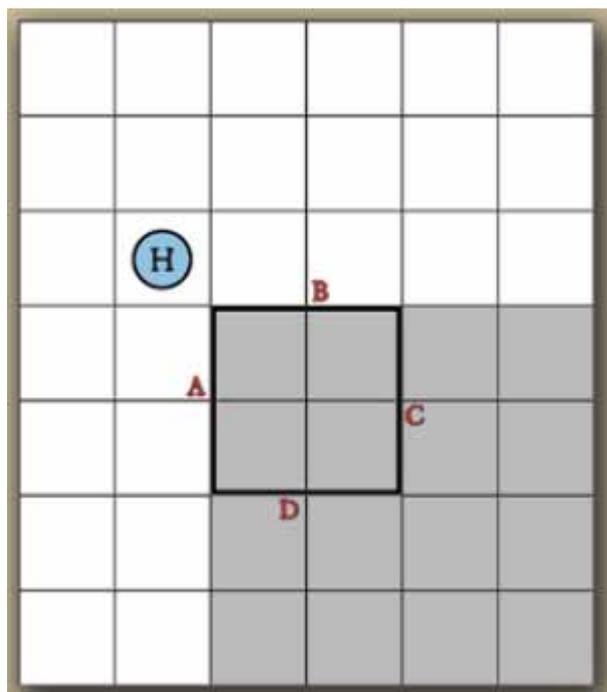
Если у Героя оказывается больше Предметов, чем он может нести, или больше чем два Оружия, то он должен немедленно сбросить карты Предметов, до допустимого количества. Если он находится в одном пространстве с другими Героями, то может поменяться ними Предметами перед сбросом. Линия Зрения (ЛЗ) и Атака на Расстоянии



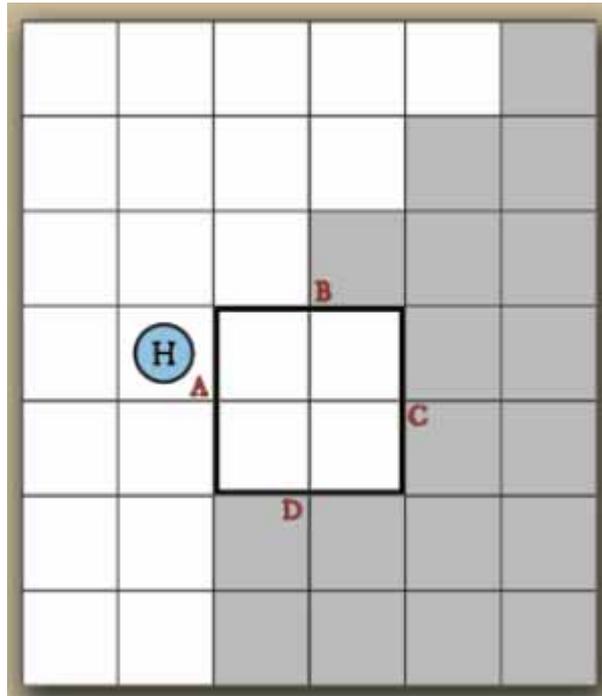
А) Герой может видеть через все стены, к которым прикасается. Лишь стены, к которым он не прикасается, блокируют Линию Зрения. Заметьте, что двери блокируют Линию Зрения также как и стены.



В) Герой в этом Здании видит Зомби 1, через Стену А. Зомби 2 он видит через Стены А и В. Зомби 3 он видит через Стену В. Герой не может видеть Зомби 4, так как он не касается стены С (не смотря на дверь).



С) Герой находящийся около внешнего угла здания не касается ни одной стены, и не может смотреть сквозь них.



D) Этот Герой касается Стены А, и может смотреть в здание и также вне его.



Бои (Сражения)

Термин Бои подразумевает только битву вплотную с врагом (не Атака на Расстоянии).

Кто может Сражаться?

Как было отмечено выше, когда Герой и Зомби оказываются в одном пространстве, они обязаны сражаться. Это происходит в обоих случаях, и при ходе Героев и при Ходу Зомби (так что возможно, что фигурка будет сражаться дважды перед тем, как снова сможет двинуться).

Во время хода Героев, Герой, который закончит свое перемещение в пространстве, где находятся один или больше Зомби, обязан сразиться КАЖДЫМ Зомби в этом пространстве. Это может быть очень опасно, Герои должны избегать попаданий в пространства, где больше одного Зомби.

Во время хода Зомби, это срабатывает чуть-чуть по-другому. Герои и Зомби разделяются на как можно более равные пары. Если количество Героев и Зомби в пространстве не равно, то игрок Герой, выбирает, кто из Героев будет сражаться с лишним(и) Зомби.

Бой

Чтобы провести сражение игроки бросают соответствующее количество кубиков, которое указано ниже. Они называются Кубики Боя, и игрок использует свое максимальное значение кубика, чтобы определить победителя.

Герой бросает 2 Кубика Боя

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Зомби бросает 1 Кубик Боя
Зомби побеждает при ничьей

Использование карт и Способностей

Множество карт и способностей персонажей могут быть использованы в бою, чтобы добавить количество Кубиков Боя, перебросить результат и т.п.

Пока не сказано обратного, карты и способности могут быть всегда использованы после броска Кубиков Боя, чтобы поменять результат.

Карты Боя Зомби

На некоторых картах Зомби указано слово Бой. Эти карты используются Зомби во время боя, и дают им разные преимущества. Однако слабоумные Зомби не могут думать более чем об одной вещи, поэтому: Зомби не могут использовать больше одной карты Боя за Бой.

Карты Боя Героев

Множество карт Героев (обычно оружие) имеют Боевой бонус (Combat Bonus), описанный в тексте карты. Эти карты могут быть использованы Героем, для получения описанного с Боевым бонусе эффекта.

Также знайте, Боевой Бонус может быть использован только один раз Бой. (Однако вы можете использовать более чем один Боевой Бонус)

Отыгрыш Боя

Боя проводится только после того, как все игроки использовали все карты и способности.

Как только игроки выбрали свои Кубики Боя с максимальными результатами, и применили все карты и способности, бой отыгрывается по следующим правилам.

Если Зомби побеждает (у него кубик с самым высоким значением или он равен ему), Герой получает одну Рану.

Если у Героя максимальный кубик, то Зомби парирует удар. Бой заканчивается, и оба и Герой и Зомби остаются без изменений на игровом поле.

Если у героя максимальный бросок и у него выпал дубль на ЛЮБЫХ его Боевых Кубиках (две 5-ки), Зомби получает одну Рану и убирается с доски.

Зомби редко парируют удары, так как часто у Героев много Кубиков Боя, и это дает им шанс сделать более результативный бросок. Но это может быть тяжелым испытанием – убить Зомби без применения Оружия или Способностей.

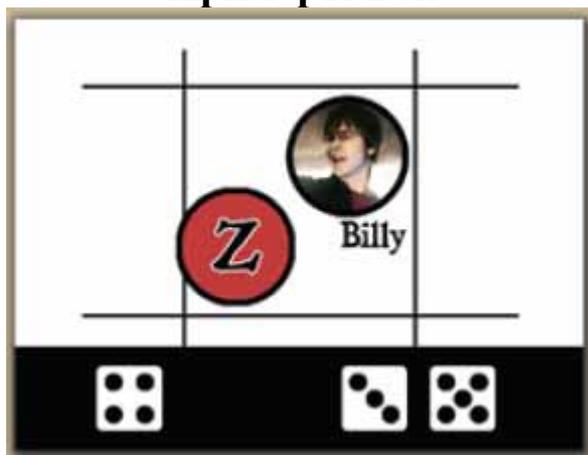
Ранение и Лечение Героев

Каждый раз, когда Герой получает Рану, расположите один Маркер Раны на пустом боксе здоровья. Когда последний бокс заполнится, герой будет убит, и убран с доски.

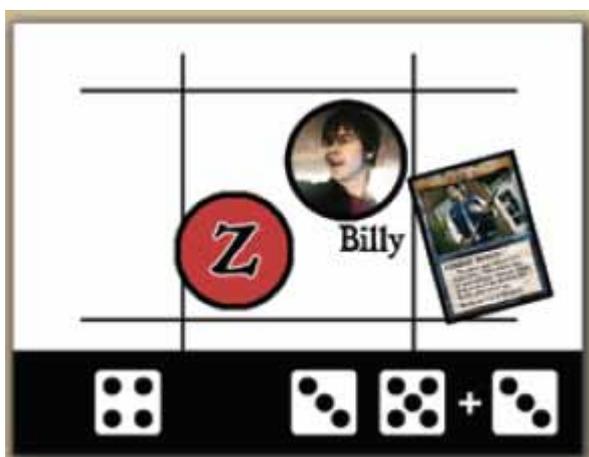
После этого все предметы Героя немедленно сбрасываются. Все карты Событий, которые были у игрока в руке, не отыгрываются.

Иногда у Героя есть возможность Вылечить Рану. Когда это происходит, просто уберите Маркер Раны с Листа Персонажа. Если Герой может Полностью Вылечиться, то уберите ВСЕ Маркеры Ран с его Листа Персонажа.

Примеры Боя



Billy сражается с одним Зомби и у него выпадает 5 и 3 на его Кубиках Боя. Зомби бросает свой Кубик Боя и у него выпадает 4. Пока не использованы другие карты или способности Зомби парирует удар, и обе фигурки остаются в игре на тех же местах.



Но допустим в рассмотренном выше примере у Billy, есть Baseball Bat позволяющая ему бросить дополнительный Кубик Боя, в качестве Боевого Бонуса. Видя, что он уже победил, Billy решает пойти до убийства. Он бросает дополнительный Кубик Боя и у него выпадает 3. Успех! Зомби теперь получает Рану и убирается с доски, а Билли побеждает в битве, так как его бросок на 5 выше 4 у Зомби и у него дубль – две тройки.

Применение Карт Событий во Времени

Карты событий (и Героев и Зомби), должны быть четко распределены по времени сыгрывания. Карты, на которых указано Сыграть немедленно, играют немедленно. В то время как на других картах указано: сыграть в начале хода.

Начало Хода



В начале хода – это значит:

В любой момент до того, как первая фигурка провела Действие во время Фазы Перемещения Зомби, или проведения Героем Действия.

Таким образом, во время Хода Зомби, переместите Маркер Солнца, вытяните Новые Карты Зомби, проведите Бросок на Порождение (шаги 1,2 и 3) это все части начала хода. Начало хода длится до того, как первый Зомби двинется с места в шаге 4.

Начало хода в ходе Героя заканчивается, как только первое действие (не важно, Перемещение или Поиск)

Использование Карт и Способностей

Если на них не указано обратное, то они применяются после броска чтобы изменить его результат.

Например. Герой проводит броско и по его результатам проигрывает Бой, он может использовать Боевой Бонус от Оружия ближнего боя: отменив бой, или бросив дополнительный Кубик Боя, или т.п.

Исход битвы определяется только после того, как все игроки сыграли свои карты и применили способности. Единственным исключением из этого правила является, то, что карта не может быть отменена, после того как она уже оказала воздействие на кубики.

На некоторых картах указано, что они могут быть сыграны в любое время кроме боя. Это значит, что вы не можете ее сыграть, начиная с момента, когда Кубики Боя брошены, до момента, когда бой решен. Вы можете сыграть эту карту между боями с двумя разными Зомби.

Отмена Карт и Боев

Много раз позволят вам отменить действие другой карты или способности. Когда карта отменена, то она немедленно сбрасывается без применения эффекта. Если карта типа Остается в игре отменена, то все маркеры установленные этой картой на игровом поле также убираются.

Как замечалось раньше, карта не может быть отменена, если она вызвала броско кубика или переброс.

Если карта применяется для отмены боя, то этот бой немедленно заканчивается без выявления результата (никто в таком бою не проигрывает и не выигрывает).

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум



Бросок на Случайное Здание

Много раз игрокам придется выполнять бросок на Случайное Здание. Чтобы сделать такой бросок, бросьте кубик и посмотрите на стрелки расположенные по краям игрового поля Центра города. Этот бросок определит, какое это Здание расположенное на L-образном игровом поле. Запомните, что бросок на 1 – Выбор Героя – он сам может выбрать любое доступное здание, а бросок на 6 – Выбор Зомби.

Как только вы определите, на котором L-образном игровом поле находится здание – бросьте другой кубик. На углах каждого здания есть набор чисел (1,2 или 4,5,6) Здание, совпадающее с числом выпавшем на втором кубике, и есть Случайное Здание. С Выбором Героя или с Выбором Зомби, вы можете выбрать только здание с набором чисел.

Если по какой либо причине использовать выпавшее здание невозможно, то тогда бросайте на другое здание на том же L-образном игровом поле. Если ни одно из зданий на этом L-образном игровом поле не подходит, то тогда перебрасывайте весь бросок.

Победа в игре.

Как только одна сторона выполнит свои Условия, описанные в сценарии (для Героев или для Зомби) она побеждает, и игра немедленно заканчивается. (Теперь время пожимать друг другу руки и говорить GG (хорошая Игра))

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

В дополнение к этим Нормальным Условиям, в любом сценарии (если обратное не указано), команда Зомби побеждает если:

Они убивают 4-х Героев (Это включая и превращение в Зомби в Продвинутой игре).

Карта Зомби сбрасывает последнюю карту в колоде карт Героев (или должна сбросить последнюю карту, а ее не осталось).

Если Карты Заканчиваются

Если заканчиваются карты в колоде карт Зомби, то просто немедленно перемещайте сброшенные карты, чтобы сформировать новую колоду.

Однако, если карты закончились в колоде карт Героев, то им не повезло. Колода сброса не перемешивается, и Герои должны обходиться тем, что есть у них в наличии. Конечно, это продолжается пока карта Зомби не заставит сбросить карту из колоды карт Героев, так как в этом случае, как и было сказано выше, Герои моментально проигрывают.

Теперь вы готовы сыграть свою первую игру по Простым Правилам



Продвинутая Игра

При Продвинутой игре, происходят изменения в Правилах и Настройке игры.

Во время Настройки

Продвинутые карты

Перед тем, как игра начнется, перемешайте два дополнительных набора Продвинутых Карт в колоду карт Зомби и в колоду карт Героев соответственно (в каждой колоде по 20 дополнительных карт, так что в каждой колоде теперь будет по 60 карт). Продвинутые карты отмечены символом в нижнем правом углу.

Случайный Сценарий

В отличие от Простой игры, в Продвинутой игре возможны несколько разных Сценариев.

Как только игроки определились между собой, кто будет Зомби, а кто Героями (но перед началом игры), один из игроков Героев вытягивает случайно карту одного из Сценариев (или если все согласны на один, то берите его).

У каждого Сценария свой смысл, задачи, спец. Правила, и Предел Ходов. По ходу сценария могут произойти быстрые драматические изменения, при быстро протекающей игре.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Создание команды Героев

Игроки, если они хотят, то могут выбрать Героев себе по вкусу, чтобы играть в своем любимом стиле (вместо случайного вытягивания).

Взрывчатка

В Продвинутой игре, у Героев появляется новый тип карт Предметов называемой Взрывчаткой. Это Динамит и Бензин. Они могут быть очень мощными, но обычно требуют других карт, для того, чтобы сработать (часто карты Огня, такие как Зажигалка или Факел). В некоторых Сценариях эти взрывчатки тоже используются.

Динамит

Динамит – это очень эффективный предмет для Атаки на Расстоянии, он может взорвать целую орду Зомби одновременно. Единственный его недостаток, то, что его нужно чем-то поджечь.

Бензин

Бензин используется для разных вещей, начиная от заправки Бензопилы и заканчивая заправкой старого грузовика. Также бензин позволяет игрокам располагать на игровом поле Метки Бензина, которые позволяют провести большой взрыв.

Маркеры Бензина подчиняются следующим правилам:

Маркеры Бензина поджигаются Атакой на Расстоянии при использовании Дальнего Оружия (бросок на попадание также как и при атаке на Зомби), или бросанием (сброс карты) предмета с ключевым словом Огонь – Расстояние: 2, попадание на 3+.

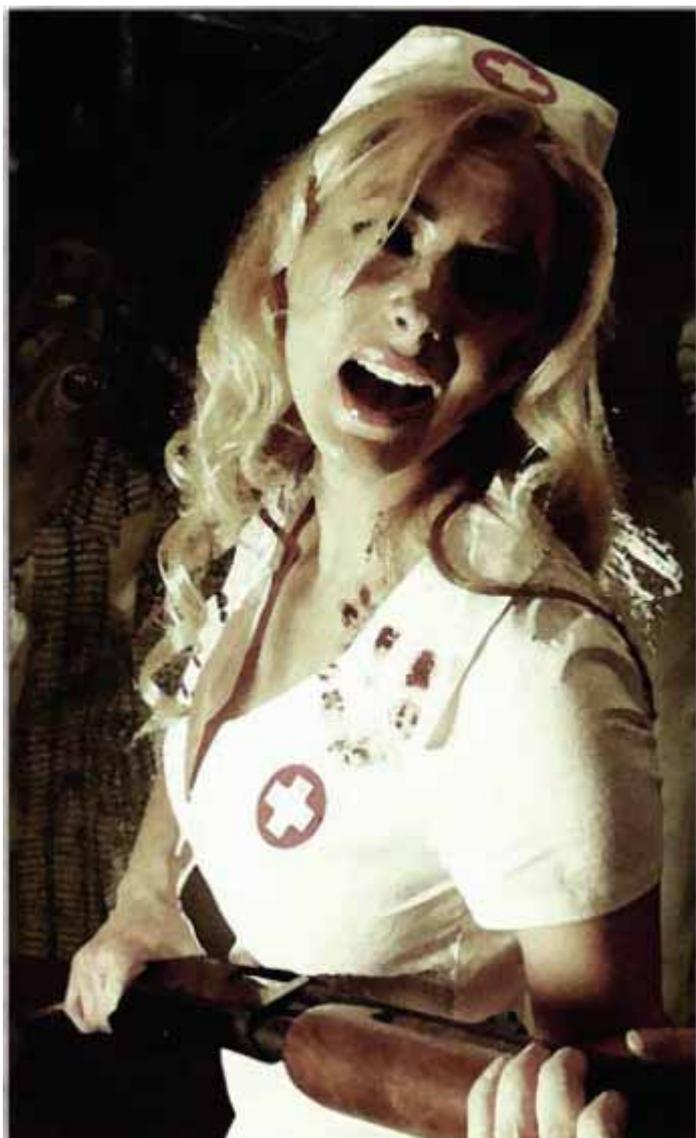
Любые Зомби и Герои, находящиеся в этом пространстве моментально погибают. Находящиеся в соседних пространствах, погибают при броске на 3+. После этого уберите Маркер Бензина с игрового поля.

Черная Зона на Счетчике Солнца



Верх Счетчика Солнца покрашен темным (от номера 14 и выше). Это называется Черной Зоной. Если в начале игры Герой убит, пока Маркер Солнца находится в Черной Зоне, то он автоматически превращается в Зомби. (см. подробности в секции Зомби Герои).

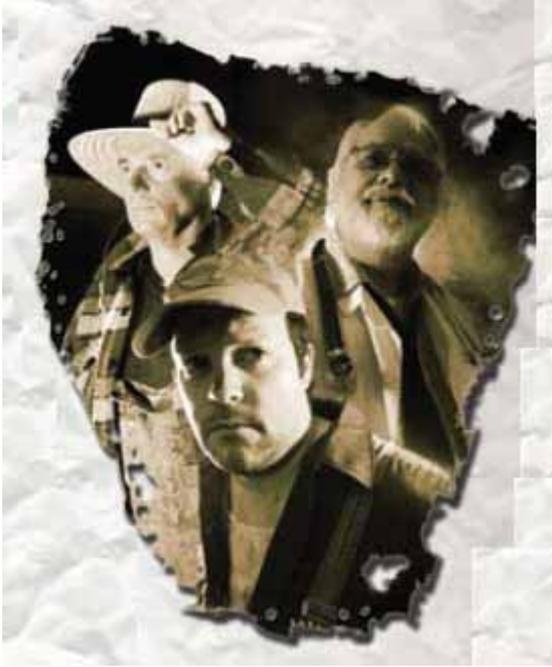
Игрок Герой, чьего персонажа убили, сразу же выбирает другого Героя под контроль, из оставшихся неиспользованных Листов Персонажей. Немедленно расположите фигурку нового Героя на игровом поле (по правилам, описанным в секции Расположение Новых Героев во время Игры).



Смерть вашего последнего Героя

Когда у игрока последний персонаж Героя погибает. (У игрока под контролем Героев больше не осталось), то игрок Зомби получает контроль над Листом Персонажа этого игрока и персонаж автоматически становится Героем Зомби (как детально описано ниже в секции Герои Зомби).

Игрок Герой, чей персонаж был убит, теперь вытягивает новый Лист Персонажа себе под контроль, из неиспользованных Листов персонажей. Немедленно расположите фигурку нового персонажа на игровой пол (по правилам, описанным в секции Расположение Новых Героев во время Игры).



Такая ситуация чаще всего происходит когда в игре 4 Игрока Героя (у каждого по одному персонажу). При убийстве одного из Героев вы не выбываете из игры. Вместо этого этот Герой становится Героем Зомби, и переходит под управление оппонента. А вы тогда вытаскиваете нового персонажа Героя и возвращаетесь в игру.

Расположение Новых Героев во Время Игры

Иногда игрок Герой вытягивает себе нового персонажа, чтобы ввести его в текущую игру. (Это обычно происходит, когда последний Персонаж Герой, под руководством данного игрока погибает или если Герой убит в начале игры)

Новый Герой входит в игру с тем же с чем начинает обычную игру (с учетом способностей и спец правил сценариев). Герой не располагается в Стартовой Локации.

Вместо этого Герой должен начать в Случайном Здании, или в центральном квадрате игрового поля Центра города (или в любом месте, если игра идет в Усадьбе). Если Герой начинает в Центре Города или в Усадьбе, то он получает бесплатную карту Героя в качестве бонуса.

Герои Зомби

Иногда, когда Герой убит, он превращается в Героя Зомби, и контролируется одним из Игроков Зомби. Расположите под фигуркой персонажа Маркер Героя Зомби, чтобы все помнили, что он грязный Зомби.

Игрок Зомби, который убил другого Героя, превращает его в Зомби и берет под свой контроль. (Герои Зомби не учитываются при подсчете общего числа Зомби на доске).

Зомби Герои работают таким же образом, как и нормальные Зомби, но со следующими исключениями:

- Герои Зомби перемещаются на D3 пространств вместо одного.
- У Героев Зомби несколько боксов Здоровья (столько же, сколько было, когда они были живы). Каждый раз, когда по Герою Зомби попадает удар, расположите один Маркер Раны в одном из его пустых боксов ранений. Так же как и при жизни, когда последний бокс здоровья у Героя Зомби заполняется, он умирает и убирается с игрового поля (Герои Зомби никогда не попадают в Набор Зомби).

Заметьте, что Зомби не сохраняют спец способности Героя и не считаются Героем ни в каком виде.

Если на карте Героя Зомби указано, что Зомби убит, то все его пустые боксы здоровья заполняются Маркерами Ран.

Усадьба

Усадьба – это сторона игрового поля Центра Города, в данное время используемая только в сценарии Усадьба. Если вы собираетесь использовать этот сценарий, то расположите игровое поле стороной Усадьбы вверх.

Усадьба считается зданием по всем правилам, за следующими исключениями.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Герои не могут проводить в усадьбе Поиск.

Усадьба никогда не может быть выбрана в качестве Случайного Здания.

Как и в случае с Центром Города, Герои у которых нет Стартовой Локации на игровом поле, могут начать в любом месте Усадьбы и получить бесплатную карту Героя.

Угловые Стены



Некоторые стены в Усадьбе выходят за границы обычных углов. Эти выступы называются Угловые Стены. К ним также относятся отдельные куски Угловых стен в центре Усадьбы. Эти стены препятствуют перемещению Героев по диагонали, через угол (или через центр в случае +образной Угловой Стены в центре). Они не оказывают никакого эффекта на Линию зрения для Атак на Расстоянии.

Другие Заметки по Сценарию

Die! Zombie, Die!



В сценарии Die! Zombie, Die!, Героям необходимо подсчитывать количество Зомби, которое они убили в текущей игре. Для этого они могут использовать кольцообразный маркер красного цвета, поставляемый с игрой.

Save the Townsfolk

В сценарии Save the Townsfolk, Героям нужно собрать карты Событий Городских легенд. Когда кто-либо подбирает такую карту, то она кладется в открытую на стол, туда, где ее каждый может видеть. Эти карты не относятся к кому-либо из героев, и собираются всей командой в целом. Пока они на столе, карты Townsfolk не могут быть отменены. Также, пока они на столе, Townsfolk карты могут быть сыграны, и сброшены, для того чтобы произвести свои эффекты, так как будто они были у игрока в руке в качестве карт Событий. Это конечно означает, что они больше, не будут засчитаны при достижении победы в игре (но иногда у вас просто нет другого выбора). Если карта Townsfolk сыграна, то тогда ее эффект может быть отменен.

Burn `em Out

В Сценарии Burn `em Out Героям нужно найти Взрывчатку, чтобы взорвать Места Порождения для Зомби. Когда Взрывчатка используется для того, чтобы взорвать Место Порождения, то не требуются другие карты (такие как Огонь чтобы поджечь).

Профили Героев

Шериф Андерсон, Закон в Этом Маленьком Городке (Sheriff Jack Anderson)



В сонном городе Woodinvale, Sheriff Jack Anderson патрулировал тихие улочки, пропитанные его воспоминаниями о прошлом. Рожденный и воспитанный в лесном краю, он один из горсти людей, которые знают о темном прошлом этого края. Так как его жена умерла восемь лет назад, он в одиночку растит сына Билли. Теперь он ждет неизбежности надеясь, что он готов к событиям, которые он надеется, что никогда не наступят.

Билли (Billy), сын шерифа



Тоскующий подросток, Billy который винит своего отца в том, что из-за него все в его жизни пошло не так – особенно зато, что его покинула мать. Он получает огромное удовольствие, оттого, что попадает в неприятности и этим подставляет своего отца – шерифа. Звезда классной команды по легкой атлетике – Billy – самый быстрый бегун в своем классе, за которым следит, улыбаясь с открытой трибуны его подруга Sally.

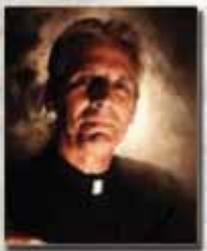
Джонни Johnny High School Quarterback



Со своей блестящей улыбкой Johnny Miller, пользуется почти у всех успехом. Защитник школьной команды по футболу, Johnny – один из самых популярных парней в школе.

Не смотря на то, что он был оставлен на второй год руководителем Гомесом, за провал почти каждого экзамена, он смотрит на это как на прекрасный шанс продолжать играть в футбол в надежде получить ученую степень.

Отец Джозеф, Человек Веры (Father Joseph)



Преданный верующий, Father Joseph McGuinness полагается на свою веру, преодолевая каждодневные трудности. Он следил за городом в течение двадцати пяти лет, в качестве духовного главы, и считает, что его персональная миссия, защищать людей от зла в мире. Хотя он посвящен во многие тайны, он никогда не рассказывал о прошлом города. Эту тему избегают все ныне живущие здесь, а вновь приехавшие не знают о ее существовании.

Бекки, медсестра (Becky)



Медсестра в новой больнице Widowcrest, Rebecca King прогуливалась по тихим коридорам кладбища. В ночи смерти, она часто слышит повторяющиеся безумные крики из заколоченных окон старого Widowcrest Asylum на холме. Недавно переведенная на должность в Woodinvale, Becky ни с кем почти не знакома, и часто сожалеет о том, что находится вдалеке от друзей, в этом городе на отшибе.

<http://www.bg.ohobby.ru> – самая свежая и полная информация по настольным играм.

Правила, обзоры, FAQs, стратегии игры. Тематический форум

Sally Красавица Высшей школы



У проблемного подростка Sally в последнее время много темных мыслей. Он живет со своим не родным отцом и сводным братом Jeb. Так что Sally привыкла заботиться о себе сама. После того, как ее мать умерла, когда Sally была еще совсем маленькой, у нее на память остался только серебряный медальон. Sally мечтает после окончания школы выбраться из города и сама вести свою жизнь.

Дженни Дочь Фермера (Jenny)



Выросшая на ферме Jenny была приучена таскать сено, кормить животных и пахать в поле. Но, не смотря на неравенство в социальном положении в школе, она всегда могла побить парня, который задевал ее остротами или распускал руки. Чувствуя себя более комфортно в обществе животных, чем в обществе людей, Jenny никогда не понимала своего отца, который был нежным, но находил свое удовлетворение в простом труде фермера.

Джейк, Путешественник Jake Cartwright



Jake Cartwright всегда оказывается не в том месте не в то время, он прибыл в город рано утром. Незнакомый ни с кем, Jake живет в пути, перемещаясь... всегда в движении. С поношенной одеждой и потрепанным лицом, он научился за эти годы приспосабливаться к тому, что есть у него под рукой. Это не первый раз, когда он проходит через Woodinvale. Он приносит с собой предзнаменование беды. Он помнит Sheriff Anderson и надеялся никогда больше с ним не встретиться.

Глоссарий

Cancel Отмена – Когда карта Отменяется он немедленно сбрасывается без применения ее эффекта. Если карта, которая остается в игре отменена, то все связанные с ней маркеры, находящиеся на игровом поле тоже убираются.

Except during a Fight - Только не о время боя - Карта может быть использована между Боями.

Fended Off – Парировать – Если Герой в боя выбрасывает большее число, но у него нет дубля, то Зомби остается на том же месте.

Fight – Бой – Одна битва вплотную между Героем и Зомби

Hero Card – Combat Bonus Боевой Бонус Карты Героя – Спец. Способность для использования во время битвы.

Hit - Попадание – Одна Рана нанесенная цели. (Обычно от атаки на расстоянии)

Killed – Убит – Расположите Маркеры Ранений во всех оставшихся пустых боксах здоровья у цели. Уберите нормального Зомби с игрового поля.

Pick Up- подобрать- эта способность применяется в некоторых зданиях, чтобы взять указанный предмет из кучки карт сброса, вместо того чтобы взять верхнюю карту из колоды карт Героев.

Scenario Search Items – Предметы, которые нужно найти по сценарию – Специфические карты или ключевые слова на картах необходимые, для победы в сценарии.

Start of the Turn Начало хода - Любое время до того, как первая фигурка двинется в Фазе Перемещений хода Зомби, или Герой проведет любое Действие Перемещения.

Sundown/Morning Закат/Восход – это момент, когда Маркер Солнца перемещается на последнее место на треке (номер 1), и на изображения солнца на горизонте.

Black Zone – область находящаяся наверху Счетчика Солнца (то хода 14 и выше).

Wound- Рана – Маркер помещаемый в бокс здоровья, показывающий повреждения. Одной раны достаточно, для того, чтобы убрать нормального Зомби из игры.

Zombie Hunger – Голод Зомби – Обязанность Зомби, перейти в пространство с Героем, если Зомби находится в соседнем пространстве. И неспособность Зомби покинуть пространство, если там находится Герой.

Zombie Fight Card – карты Боя Зомби. Карты используемые Зомби в бою, для получения бонусов. Зомби могут применить в бою только одну карту.

Gas Marker Маркер Бензина

Маркер Бензина



Маркер Бензина может быть подожжен Атакой на расстоянии Дальнобойным оружием (Броско на попадание, как будто там Зомби), или броском (сбросом карты) любого предмета с ключевым словом Огонь по правилам: Дальность 2, Попадание на 3+.

Все Герои и Зомби, которые находятся в одном пространстве с Маркером Бензина, погибают, все находящиеся в соседних пространствах погибают при броске 3+.

После этого уберите Маркер Бензина с игрового поля.

Иконки

Продвинутая карта



Животное



Взрывчатка



Огонь



Огнестрельное оружие



Первая помощь

