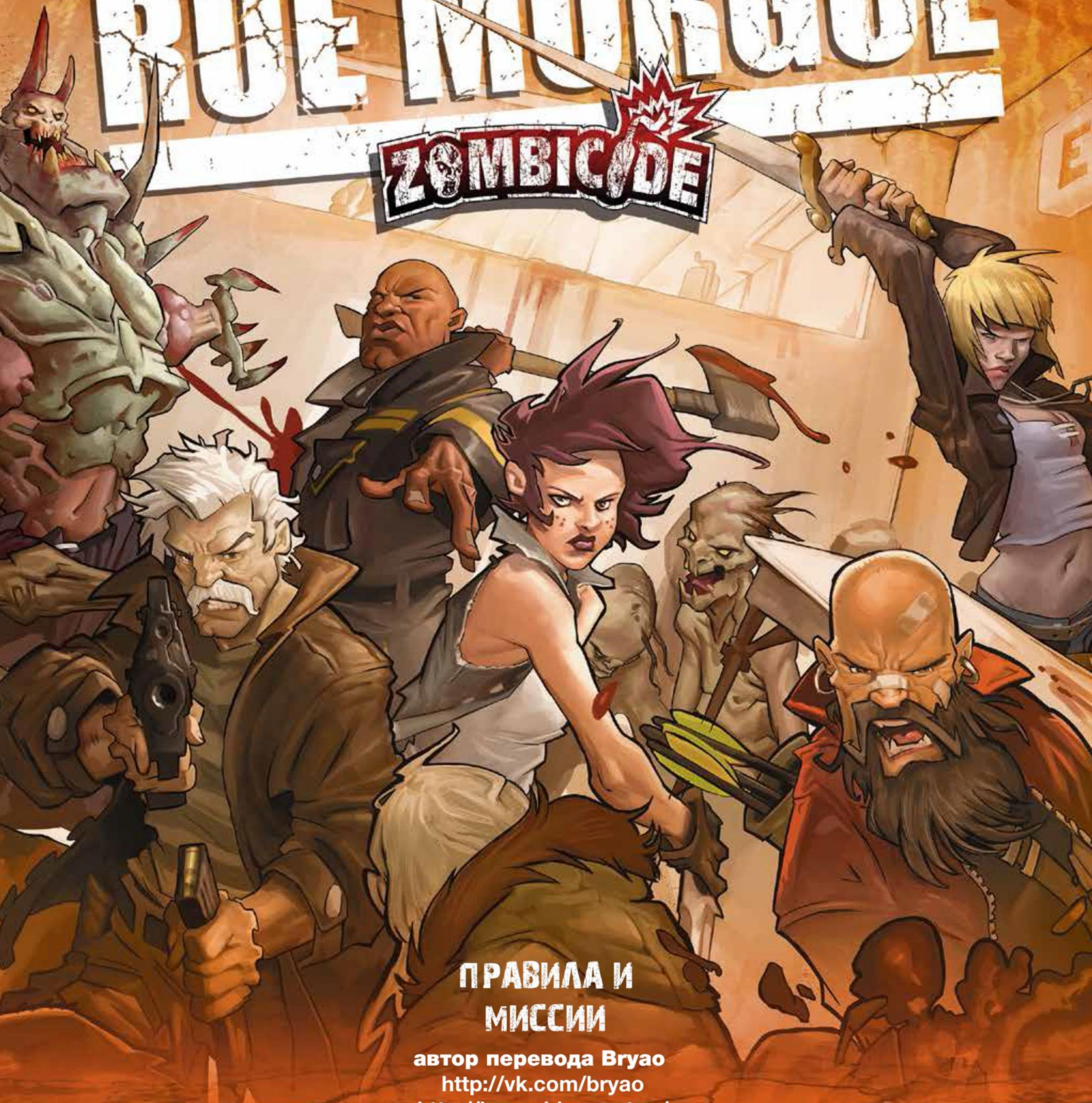


# ZOMBICIDE SEASON 3

# RUE MORRGUE

## ZOMBICIDE



**ПРАВИЛА И  
МИССИИ**

автор перевода Bryao  
<http://vk.com/bryao>  
<http://bryao.blogspot.ru/>



## #1 ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

### #2 ВЫЖИТЬ ЧТОБЫ ПОБЕДИТЬ

### #3 НАЧАЛО ИГРЫ

### #4 ОБЗОР ИГРЫ

### #5 ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

важные примечания  
линия видимости  
перемещение  
карточки снаряжения  
взлом дверей, убийство зомби,  
шумное снаряжение  
шум  
опыт, уровень опасности, умения  
инвентарь  
зомби

### #6 ХОД ИГРОКА

движение  
поиск  
открывание дверей  
появление в зданиях  
реорганизация инвентаря и обмен  
дальний бой  
ближний бой  
активация жетона цели  
действие «пошуметь»  
правила для вертолета  
действие «ничего не делать»

### #7 ХОД ЗОМБИ

шаг 1 - активация  
атака  
движение  
**бегуны**  
**бомбо-мразь**  
шаг 2 - появление зомби  
дополнительные активации,  
койки, люки  
**если закончились миниатюры**

### #8 БОЙ

ближний бой  
дальний бой  
правила приоритета попадания  
улучшение снаряжения

### #9 ОСОБЫЕ ЛОКАЦИИ

больница  
лагерь и палатки  
крушение вертолета  
маркеры событий  
вертолетная площадка и лестницы

### #10 КОМАНДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

### #11 РЕЖИМ СОПЕРНИЧЕСТВА

### #12 УМЕНИЯ

### #13 МИССИИ

**Обучение #1 - Учимся летать**  
легко/6+ выживших/60 минут  
**Обучение #2 - Командный дух**  
легко/6+ выживших/60 минут  
**M01 - Нужно подзаправиться**  
легко/6+ выживших/60 минут  
**M02 - Выхода нет**  
легко/6+ выживших/90 минут  
**M03 - Цена прогресса**  
средне/6+ выживших/90 минут  
**M04 - Сухарики**  
средне/6+ выживших/90 минут  
**M05 - Временная лаборатория**  
средне/6+ выживших/60-90 минут  
**M06 - Морг**  
сложно/6+ выживших/120 минут  
**M07 - Ферма**  
сложно/6+ выживших/120 минут  
**M08 - 7 смертей Вейла**  
сложно/6+ выживших/150 минут  
**M09 - Нозокомефобия**  
сложно/6+ выживших/180 минут  
**M10 - Мир в огне**  
сложно/6+ выживших/90 минут  
**M11 - Волчий голод**  
соперничество  
**M12 - Тихо как в гробу**  
соперничество

### #14 ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

расширенные правила приоритета  
попадания  
снаряжение и прошлые сезоны

### #15 АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

# #1 ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

9 ДВУХСТОРОННИХ ТАЙЛОВ



80 МИНИАТЮР ЗОМБИ



40 ТОЩИХ ХОДОКОВ



8 ТОЩИХ  
ТОЛСТЯКОВ  
;) )

16 ТОЩИХ БЕГУНОВ



1 БОМБО-МРАЗЬ

12 МИНИАТЮР ВЫЖИВШИХ И ИХ КАРТЫ



JANE

BEAR

JAMES

TRAVIS



JOE

CATHY

MADDIE

LAURIE



PARKER

DAN

LOUISE

TERRY



15 ПОЛЗУЧИХ



8 КУБИКОВ

12 ТРЕККЕРОВ  
ОПЫТА



11 КАРТОЧЕК ПАЛАТОК

АДМИНИСТРАЦИЯ.....X1  
ЛАЗАРЕТ.....X1  
ОБЫЧНАЯ.....X9



## 155 КАРТОЧЕК

### 86 КАРТОЧЕК СНАРЯЖЕНИЯ

Aaahh!.....	x6
AK-47 .....	x2
Bow .....	x4
Bulletproof Vest .....	x6
Chainsaw .....	x2
Crowbar .....	x4
Double Barrel .....	x2
Fire Axe .....	x4
Gasoline .....	x3
Glass Bottles.....	x3
Goalie Mask .....	x1
Knife .....	x4
La Guillotine .....	x1
Mac-10 .....	x4
Molotov.....	x3
MP5.....	x4
Nailbat.....	x1
Pistol.....	x4
Plenty Of Ammo (heavy) x4	
Plenty Of Ammo (light) .x4	
Rifle.....	x2
Saber.....	x3
Sawed-Off.....	x4
Scope .....	x2
Shotgun.....	x2
Sword .....	x3
Urban Mace .....	x4



### 48 КАРТОЧЕК ЗОМБИ (#145-#192)



### 12 КАРТОЧЕК РАНЕНИЙ



### 9 КАРТОЧЕК КОМАНДНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Charge! .....	x3
Move! .....	x3
Shoot! .....	x3



## 92 ЖЕТОНА

### DOOR

Blue .....	x1
Neutral.....	x9
Pink.....	x1



### EVENT TRIGGER..... X6



### EXIT POINT .....

 X1


### FIRST PLAYER TOKEN .....

 X1


### HELICOPTER BASE..... X1



### HELICOPTER/ CRASHED HELICOPTER . . . X1



### NOISE .....

 X24


### OBJECTIVES

Red/Blue.....	x1
Red/Pink.....	x1
Red/Red .....	x8



### SKILL COUNTER..... X24



### SPAWN LOCATOR..... X6



### STAIRS .....

 X1

### ZOMBIE SPAWN

Red/Blue.....	x1
Red/Pink.....	x1
Red/Red .....	x4



## ДУБИНКИ И СКОВОРОДЫ

Первый сезон Зомбицида содержал карточки **Pans** (сковорода). Во втором сезоне их заменили карточки **Nightsticks** (дубинка).

Если у вас есть оба сезона добавьте **Nightsticks** в стартовое снаряжение. Если их не хватит, то добавьте **Pans**.

# #2 ВЫЖИТЬ ЧТОБЫ ПОБЕДИТЬ



ПРОШЛО ПАРУ МЕСЯЦЕВ С НАЧАЛА ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИСА. МИР СИЛЬНО ИЗМЕНИЛСЯ С ТЕХ ПОР. ЦИВИЛИЗАЦИЯ, ЗАКОНЫ, ГРАНИЦЫ — ВСЁ В ПРОШЛОМ. ЧЕЛОВЕЧЕСТВО СРАЖАЕТСЯ С ЗОМБИ ЗА ВЫЖИВАНИЕ. ЗОМБАКИ СТОЯТ И ШАТАЮТСЯ ВОКРУГ, НО МНОГИЕ СИЛЬНО ПОХУДЕЛИ ИЗ-ЗА ОТСУТСТВИЯ ДОБЫЧИ. ОНИ ПРЕВРАТИЛИСЬ В ХОДЯЧИХ ПРИЗРАКОВ БРОШЕННЫХ ГОРОДОВ. ПОСЛЕ ПЕРВЫХ БЕШЕНЫХ НЕДЕЛЬ, СОПРОТИВЛЕНИЕ СТАЛО ЖЕСТЧЕ И МНОГИЕ ГРУППЫ ВЫЖИВШИХ СТАЛИ УЗНАВАЕМЫ. КОНЕЧНО ЖЕ НАМ ПРИШЛОСЬ АДАПТИРОВАТЬСЯ. ТО КАК МЫ ЖИЛИ, РАБОТАЛИ, ДУМАЛИ ДАВНО ЗАБЫТО. ТЕПЕРЬ МЫ ВЫЖИВШИЕ. ТЕПЕРЬ МЫ ОДЕТЫ, НАТРЕНИРОВАНЫ И ВЕДЕМ СЕБЯ КАК ВЫЖИВШИЕ. А ЕЩЕ МЫ ТАКЖЕ ГОЛОДНЫ, КАК И ЗОМБИ. СУЩЕСТВУЕТ ОСТРАЯ НЕХВАТКА ПРИПАСОВ, ТАК КАК МЫ ОБСЛЕДОВАЛИ И ОБЧИСТИЛИ УЖЕ ДАЖЕ САМЫЕ ОПАСНЫЕ МЕСТА. И НАМ УЖЕ НЕ СТОИТ ДОВЕРЯТЬ. НЕКОТОРЫЕ ВЫЖИВШИЕ УЖЕ ПЕРЕСТИУПИЛИ ЧЕРТУ. В НИХ НЕ ОСТАЛОСЬ НИЧЕГО ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО. ОНИ ПРЕВРАТИЛИСЬ В МОИСТРОВ. ЕСЛИ ВЫ НЕ ПОНИМАЕТЕ, ЧТО Я ИМЕЮ В ВИДУ, ВЫ САМИ УЗНАЕТЕ ОЧЕНЬ СКОРО.

Zombicide это кооперативная игра, где игроки сталкиваются с толпами зомби, которые управляются самой игрой. Каждый игрок контролирует от одного до шести выживших. Главной целью является завершить задания миссии и выжить.

Хорошие новости: зомби медленные, тупые, и предсказуемые. Плохая новость: их очень много! Выжившие используют все средства чтобы убить зомби. И чем больше пушка, тем больше зомби можно уничтожить!

Вы можете обмениваться снаряжением, давать и получать (или игнорировать) советы других игроков, и даже пожертвовать собой, чтобы спасти девушку! Только благодаря сотрудничеству вы сможете достичь цели миссии и выжить. Убивать зомби это весело, но вам также нужно спасти выживших, зачистить зараженные районы, найти еду и оружие и многое другое.

Пережив Zombicide, ваша игровая команда будет самой крутой в городе!

## RUE MORGUE: ОТДЕЛЬНАЯ ИГРА И ДОПОЛНЕНИЕ

Zombicide: Rue Morgue создан как отдельная игра. Однако, его компоненты полностью совместимы с первым и вторым сезонами Zombicide, а также расширениями Toxic City Mall и Angry Neighbors. Смешайте их и открывайте новые способы охоты на зомби!



Некоторые правила описанные здесь могут отличаться описанных ранее.

Руководствуйтесь правилами описанными в этой книге.

**Примечание:** Знатоки Зомбицида могут посмотреть обновленную информацию на стр. 61.

## #3 НАЧАЛО ИГРЫ



- 1 ▶ Выберите миссию
- 2 ▶ Разложите тайлы
- 3 ▶ Разложите двери, жетоны целей и все остальные жетоны, которые необходимы в данной миссии
- 4 ▶ Сформируйте ваши команды. Каждый игрок присоединяется к определенной команде (команда может состоять из нескольких игроков) и берет себе от 1 до 6 выживших. В каждой команде должно быть равное количество выживших. В общем у вас должно получиться от 6 до 12 выживших. Для новичков лучше выбрать команды по шесть выживших.
- 5 ▶ Отложите отдельно карточки Bulletproof Vest, La Guillotine, Molotov, Nailbat и и карточки ранений. А также отложите все карточки Bow, Crowbar, Fire Axe.
- 6 ▶ Каждая команда получает по одной карточке: Bow, Crowbar, Fire Axe. Далее в случайном порядке распределите оставшиеся карточки между безоружными выжившими, пока у каждого не будет оружия. Если у выжившего в умениях прописано стартовое оружие, он всё-равно получает одну из карточек Bow, Crowbar, Fire Axe в случайном порядке. Уберите оставшие карточки в общую колоду снаряжения.
- 7 ▶ Перемешайте колоду зомби и колоду снаряжения. Положите их рубашкой вверх.
- 8 ▶ Расставьте фигурки выживших на их стартовые точки.
- 9 ▶ У каждого игрока должна быть карточка его Выжившего. Поместите треккер опыта на самое начало шкалы, а счетчик умений на первое умение
- 10 ▶ Решите кто будет ходить первым и дайте ему жетон первого игрока. Zombicide это командная игра так что не выбирайте случайным образом.

## #4 ОБЗОР ИГРЫ

Zombicide состоит из серий игровых ходов, которые состоят из:

### ФАЗА ИГРОКА

Игрок с жетоном первого игрока ходит первым, активируя своих выживших по очереди в любом порядке. Каждый из выживших имеет по три очка действия. Умения персонажей (и Командные действия) могут добавлять выжившим очки действия. Выжившие используют свои действия, чтобы убивать зомби, передвигаться по карте и выполнять другие действия, указанные в целях миссии.

Как только игрок активировал всех своих выживших, игрок слева от него ходит следующим.

Когда все игроки закончили свои ходы, фаза хода игрока заканчивается.

Фаза игрока подробнее описана в Части 6 (ст. 15)

### ФАЗА ЗОМБИ

Все зомби на игровом поле активируются и тратят одно действие на атаку выжившего, стоящего в одной зоне с ним. Если атаковать некого, то зомби идет в сторону выжившего в зоне видимости или в сторону самого шумного места. Бегуны тратят два действия, так что они могут атаковать дважды, атаковать и идти, идти и атаковать или походить два раза.

Как только все зомби истратили свои действия, на игровом поле появляются новые зомби во всех точках появления зомби.

Фаза зомби подробнее описана в Части 7 (ст. 19)

### КОНЕЧНАЯ ФАЗА

Все жетоны шума убираются, жетон первого игрока переходит игроку слева. Начинается новый игровой ход.

### ПОБЕДА И ПРОИГРЫШ

Игра считается проигранной когда все выжившие убиты. В некоторых случаях проигрыш может быть засчитан в зависимости от условий миссии.

Выигрыш засчитывается когда все цели миссии были выполнены. Zombicide season 3: Rue Morgue это кооперативная игра, так что все игроки считаются победителями, когда миссия выполнена.

# #5 ОСНОВЫ

## ПОЛЕЗНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

**Персонаж:** Выживший или зомби.

**Зона:** Внутри зданий, зоной может быть комната или площадь ограниченная стенами (в больших помещениях).

На улице, зоной является площадь между двумя перекрестками и стенами зданий вдоль улицы. Одна зона может находиться на двух или даже четырех тайлах одновременно.

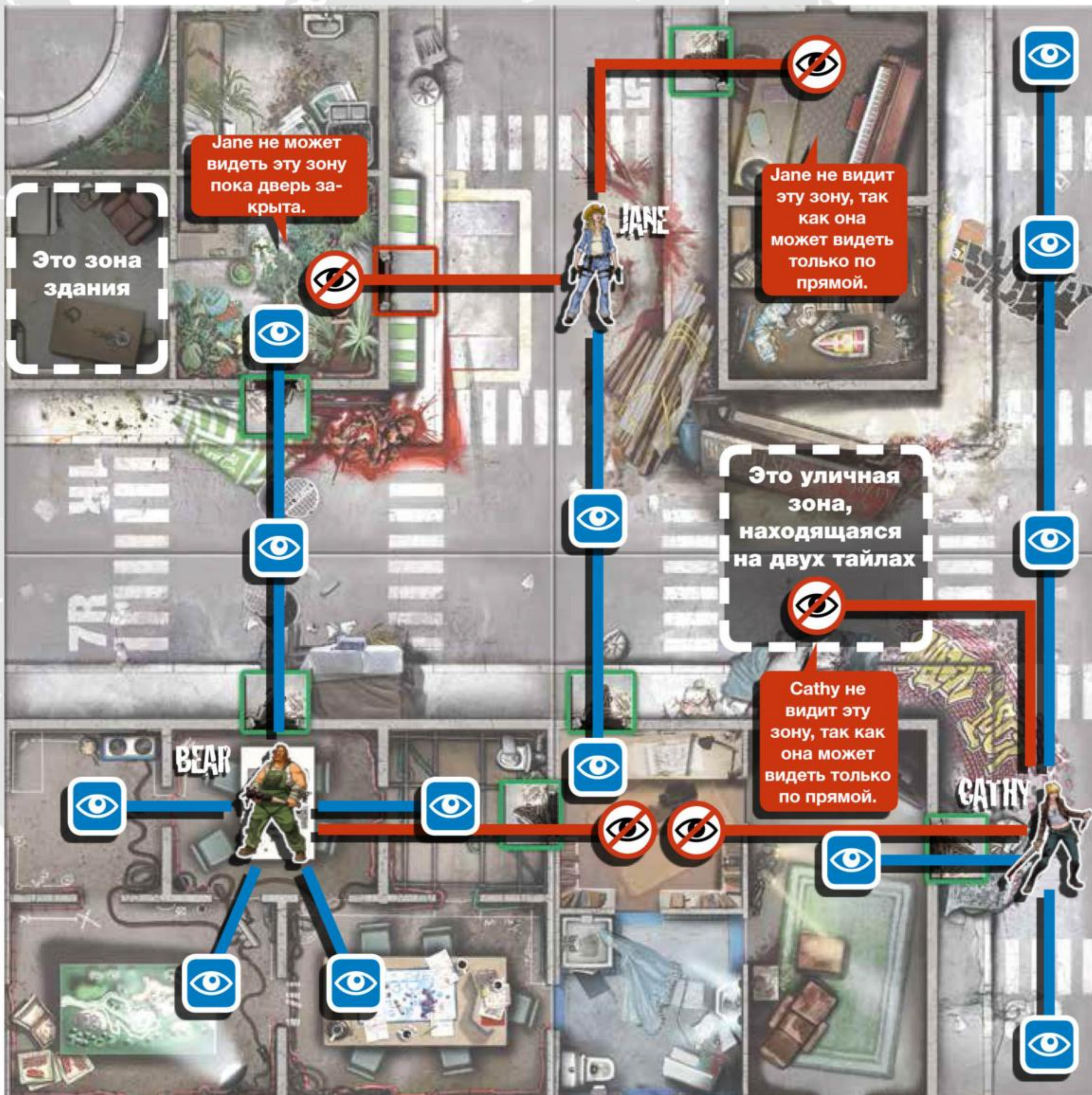
## ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

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

**На улицах (и внутренних переходах),** персонажи видят по прямой, параллельно краям игрового поля. Персонаж не может смотреть по диагонали. Они видят все зоны по прямой до ближайшей стены или края поля.

**Внутри зданий,** персонажи видят все зоны, смежные с зоной, где они сейчас находятся. если в стене есть открытая дверь, то она не блокирует линию видимости. Однако дальность обзора ограничена одной зоной.

**ВАЖНО:** Если выживший смотрит на улицу или с улицы в здание, линия видимости может быть любой, но только одна зона внутри здания. Внутренние переходы считаются улицами со всеми правилами линий видимости улиц.



## ДВИЖЕНИЕ

Персонажи могут передвигаться из зоны в зону по прямой если есть хоть одна общая граница с другой зоной. Нельзя ходить по диагонали.

**На улицах (и внутренних переходах)** движение между зонами не имеет ограничений. Персонажи должны пройти через дверь, чтобы попасть в здание и наоборот.

**Внутри зданий** персонажи передвигаются из зоны в зону если они соединяются переходом. Положение миниатюры в зоне и длина стен не имеют значения когда зоны соединены переходами (открытыми дверями).



## ЧТЕНИЕ КАРТОЧКИ СНАРЯЖЕНИЯ

**Открывание дверей, убийство зомби, шумное снаряжение.**

Многие карточки снаряжения, такие как Claw Hammer, Fire Axe, Chainsaw позволяют вам не только убивать зомби, но и открывать двери.



**Снаряжение, которое позволяет открывать двери отмечено таким значком.**



**Снаряжение, которое позволяет убивать зомби отмечено таким значком. Его характеристики описаны внизу карточки.**

Каждый из символов сопровождается еще одним значком, который обозначает шум. Он обозначает создают ли действия этим оружием шум или нет. Запомните, шум привлекает зомби!



**Это действие вызывает шум и генерирует жетон шума. (смотри правила шума).**



**Это действие не вызывает шум и не генерирует жетон шума.**

Пример 1 - The Fire Axe:



Можно убивать зомби и не создавать шума при этом.

Можно открывать двери, и генерировать при этом жетон шума.

Пример 2 - The Chainsaw:



Можно убивать зомби, и генерировать при этом жетон шума.

Можно открывать двери, и генерировать при этом жетон шума.

### Боевые характеристики

В Zombicide существует два типа оружия:

- **Оружие ближнего боя.** Дистанция обозначается цифрой «0» и может быть использовано только в зоне, где находится выживший. Используется как действие ближнего боя (Melee action).

- **Оружие дальнего боя.** Дистанция обозначается цифрой «1» и более. Используется как действие дальнего боя (Ranged action). Атака с расстоянием 0 оружием дальнего боя всё-равно считается атакой дальнего боя. Например: Pistol (дальность 0-1), Rifle (дальность 1-3).



## КАРТОЧКА ОРУЖИЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

**ОТКРЫВАНИЕ ДВЕРЕЙ:** Можно открывать двери.

**ТИХОЕ:** Не создает шума во время ближнего боя.

**ТИХОЕ:** Не создает шума при открывании дверей.

**ДАЛЬНОСТЬ:** Минимальное и максимальное количество зон для удара. «0» это оружие ближнего боя.

**КУБИКИ:** Бросьте столько кубиков, сколько написано здесь.

**ТОЧНОСТЬ:** Результат броска, равный или выше которого считается успешным попаданием. Меньшее значение считается промахом.

**УРОН:** Урон, наносимый при каждом попадании. «2» и более требуется для убийства толстяков.

**СROWBAR**

0 1 4+ 1

## ШУМ

Стрельба из оружия или выламывание дверей создает шум и тем самым привлекает зомби. Каждое действие, сопровождающееся шумом, генерирует жетон шума.



- Поместите жетон шума в зону, где совершено шумное действие.
- Одно действие генерирует только один жетон шума. Неважно какое оружие использовано (двойное или обычное).
- Жетоны шума убираются в конце каждого хода (ст. 6).

**Внимание:** Каждый выживший сам по себе тоже генерирует жетон шума. Да, они просто не могут вести себя тихо.

**Пример:** Dan открывает дверь с помощью Fire Axe. Это шумный способ открывания дверей. Это действие генерирует жетон шума. После этого он атакует зомби в его зоне и убивает за несколько ударов. Fire Axe бесшумно убивает зомби, поэтому эти действия не генерируют жетоны шума. Остаются 2 жетона шума в этой зоне: из-за открытия двери и сам Dan.

В другой зоне Parker жважды стреляет из своего MP5. Несмотря на то, что она бросала три кубика, у нее только два жетона шума: по одному за каждый выстрел. Жетоны остаются там, где она шумела и не перемещаются за Parker когда она двигается.

## КАРТОЧКА ОРУЖИЯ ДАЛЬНОГО БОЯ

**ДВОЙНОЕ:** Когда у вас есть по пистолету в каждой руке, вы можете использовать их одновременно за одно действие (стреляя в одну зону).

**ШУМНОЕ:** Генерирует жетон шума при использовании. Двойное оружие генерирует один жетон шума за выстрел.

**УРОН:** Урон, наносимый при каждом попадании. «2» и более требуется для убийства толстяков.

**ДАЛЬНОСТЬ:** Минимальное и максимальное количество зон, на которое может стрелять оружие.

**КУБИКИ:** Бросьте столько кубиков, сколько написано здесь.

**ТОЧНОСТЬ:** Результат броска, равный или выше которого считается успешным попаданием. Меньшее значение считается промахом.

**PISTOL**

0-1 1 4+ 1



## ОПЫТ, УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ, УМЕНИЯ

За каждого зомби, которого вы убьете, ваш выживший получает очки опыта и перемещает счетчик по шкале опасности. Некоторые цели миссий дают вам больше опыта, например, убийство здоровяков.

Есть несколько уровней опасности: синий, желтый, оранжевый и красный. Они ведут вас от легкой прогулки с убийством зомби к полной мясорубке.

На каждом уровне опасности выживший получает новое умение (смотри стр. 25 «Умения»). Умения копятся в течении всех уровней опасности: на красном уровне у выжившего будет четыре умения.

- Когда выживший доходит до отметки 7 опыта его уровень опасности переходит на желтый и он получает четвертое действие. Он может использовать его немедленно и каждый последующий ход. Другими словами у него теперь всегда 4 очка действия.

- Когда у выжившего 19 очков опыта он переходит на оранжевый уровень опасности. Теперь он может выбрать одно из двух предложенных умений этого уровня.

- Как только у выжившего 43 очка опыта наступает красный уровень опасности и полное безумие! Теперь он выбирает одно из трех умений, возможных на этом уровне.



Однако есть и плохая новость. Когда вы тянете карточку зомби, читайте ее согласно высшему уровню опасности, которого достиг любой выживший, находящийся в игре (см. Появление зомби, ст. 21). Чем сильнее вы становитесь, тем больше зомби появляется.

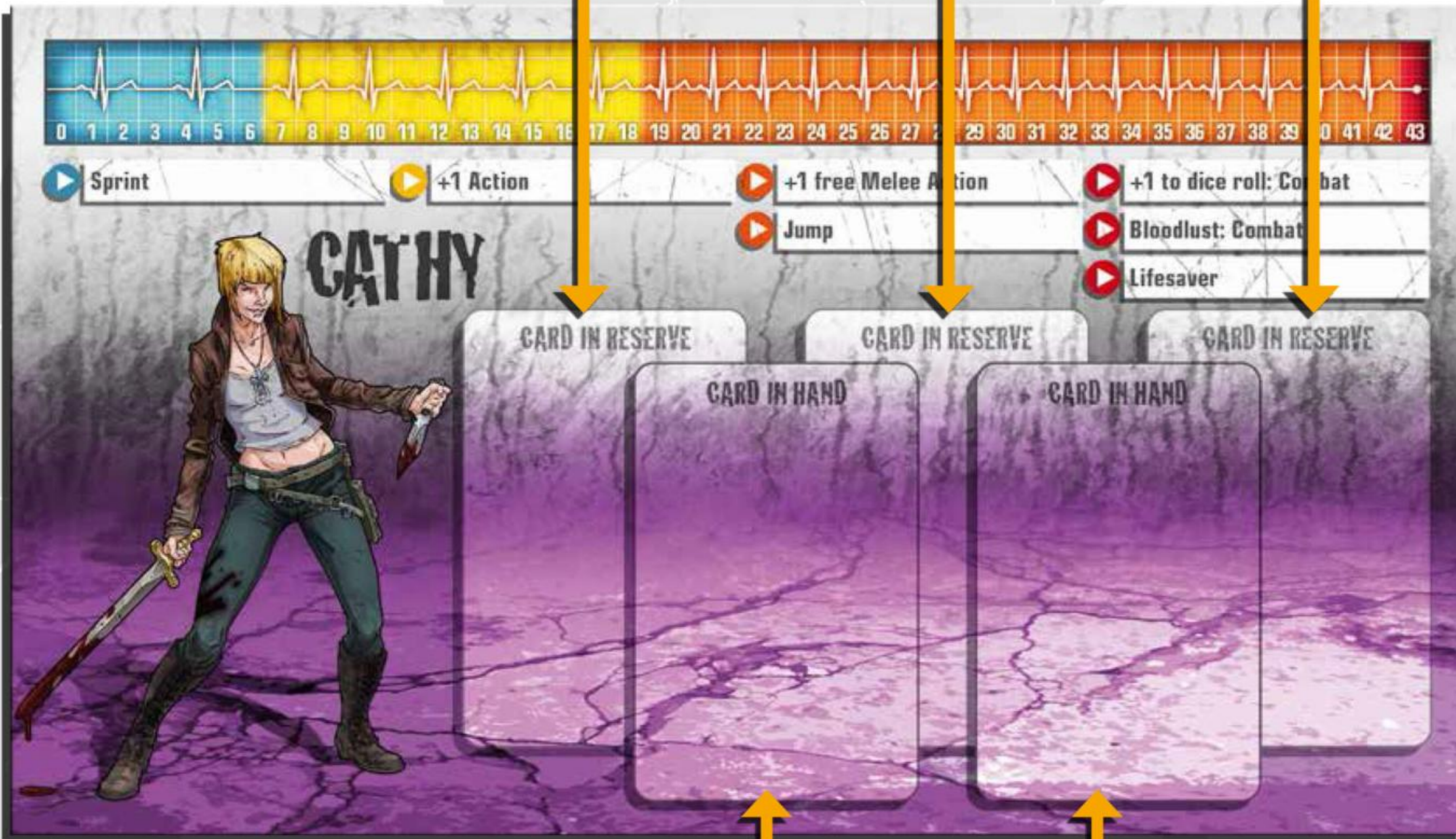


## ИНВЕНТАРЬ

Каждый выживший может переносить до пяти предметов снаряжения, но только два предмета можно одновременно держать в руках (для немедленного использования). Некоторые предметы необходимо держать в руке чтобы использовать, а некоторые достаточно просто хранить в инвентаре чтобы они имели эффект, например, Bulletproof Vest или Plenty of Ammo.

Вы можете выбрасывать предметы из своего инвентаря, чтобы освободить место для другого снаряжения. На это вы не тратите очки действия.

Положите неиспользуемые предметы сюда. Оружие, которое хранится здесь не может быть использовано пока не активно



Положите активные предметы сюда.





## ЗОМБИ

УЖЕ ПРОШЛО НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ С МОМЕНТА ПЕРВОЙ ВСТЫШКИ. ВЫЖИВШИЕ РАЗВИВАЛИСЬ, НО И ЗОМБИ ТОЖЕ. МЫ УБИЛИ МНОГИХ, НО ЭТОГО НЕ ДОСТАТОЧНО, НЕКОТОРЫЕ ПОСТАРЕЛИ. СТАРЫЕ ЗОМБИ ПРИОБРЕЛИ ДИКУЮ ВНЕШНОСТЬ И ОТЛИЧНЫЙ ОХОТНИЧИЙ ИНСТИНКТ. МЫ ЗОВЕМ ЭТИХ ЗОМБИ ТОЩИМИ. ВО-ПЕРВЫХ, ПОТОМУ ЧТО ВЕЧНЫЙ ГОЛОД СДЕЛАЛ ИХ БОЛЕЕ КОМПАКТНЫМИ. А ВО-ВТОРЫХ ПОТОМУ ЧТО ОНИ РЕАЛЬНО СТРАШНЫЕ. ОДНАКО МУТАЦИИ ОТРАЗИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО НА ИХ ВНЕШНОСТИ. ТОЩИЕ ЗОМБИ МОГУТ ВЫЖИТЬ БЕЗ ЕДЫ В ТЕЧЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ МЕСЯЦЕВ И ИМ НЕ НУЖНО ПОДДЕРЖИВАТЬ ЖИЗНЬ В ОРГАНИЗМЕ. В РЕЗУЛЬТАТЕ ДАЛЕКО НЕ ВСЕ РАНЕНИЯ МОГУТ УБИТЬ ИХ. ДАЖЕ РАЗОРВАННЫЙ ПОТОЛОК ТОЩИЙ МОЖЕТ ПРОДОЛЖАТЬ ПРЕСЛЕДОВАНИЕ. МЫ ЗОВЕМ ЭТИ ЗЛЫЕ ОСТАТКИ ПОЛЗУЧИМИ ПО РЯДУ ПРИЧИН. ПОЛЗУЧИЕ МОГУТ СПРЯТАТЬСЯ ГДЕ УГОДНО И НАПАСТЬ ИСПОРТИШКА. А ЕЩЕ В НИХ ГОРАЗДО СЛОЖНЕЕ ПОПАСТЬ. РА ЧТОБ ИМ ПРОВАЛИТЬСЯ.

Zombicide Season 3: Rue Morgue представляет новых Тощих зомби. Если их не добить, то эти зомби могут превратиться в Ползучих и продолжить преследовать выживших пока не получат контрольный удар.



Карточки тощих зомби легко определить по значку в верхней части, цвету фона и значкам тощих зомби. Не упустите эти моменты если смешиваете колоду зомби из Rue Morgue с другими сезонами Zombicide.

1 - Ползучие могут появляться каждый раз, когда тощий зомби уничтожен. После того, как вы убрали убитого тощего зомби и добавили на свою карту очки опыта, добавьте ползучего за каждую «1» брошенную во время атаки. Если у вас особые кубики Zombicide, то «1» обозначена головой зомби. Учитываются только значения на кубике. Любые модификаторы броска в этом случае не работают. Тощий, убитый без бросков кубика (например, Молотовым) не превращается в ползучего.

**В результате атаки ползучих может появиться не больше, чем было убито тощих.**

1- Ползучие могут появляться только в результате убийства тощих.

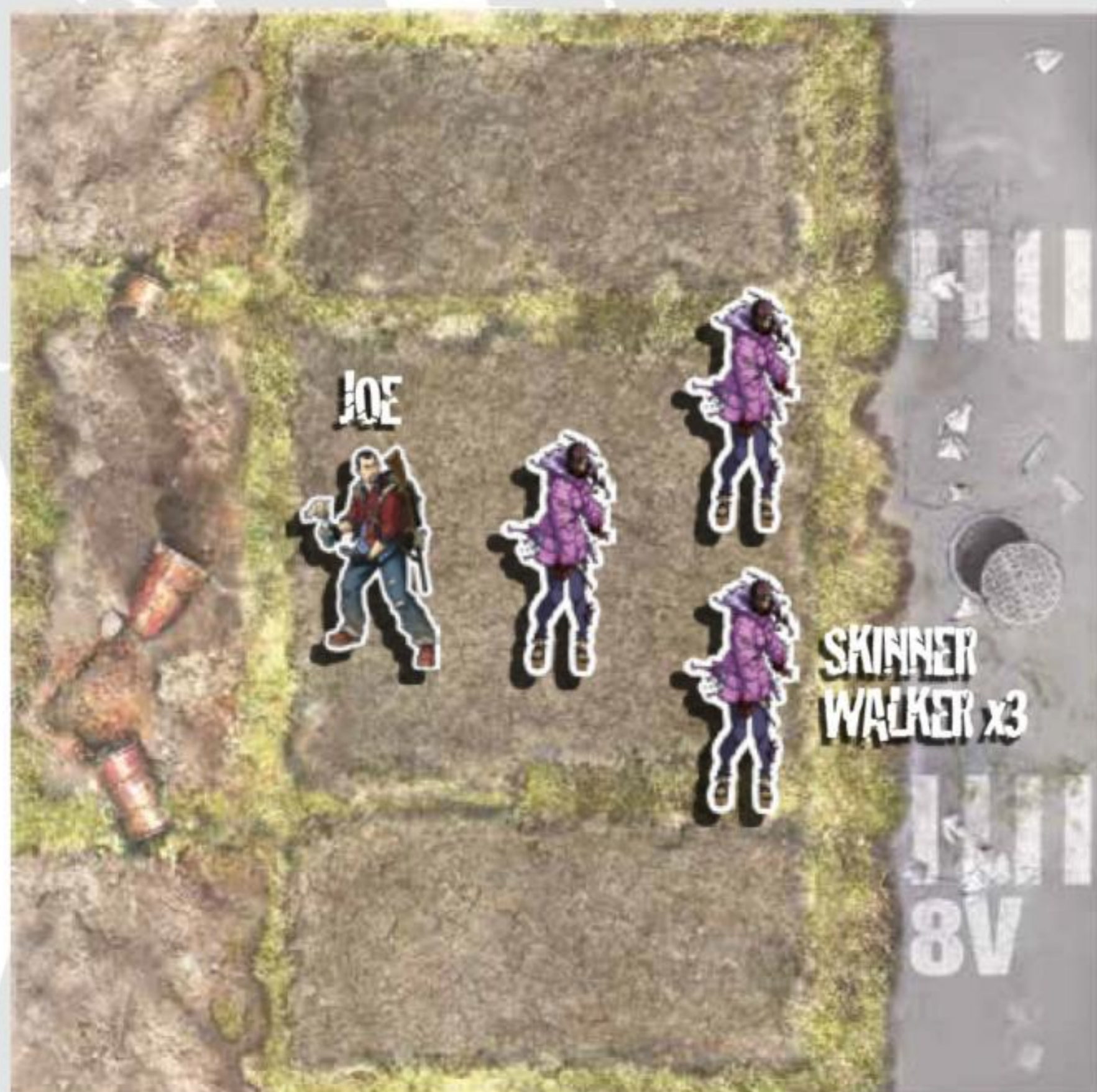
2 - Все ползучие одинаковые. Не важно после убийства каких зомби (ходоки, толстяки, бегуны) они появляются.

3 - Ползучие находятся в самом низу таблицы приоритета попадания (ст. 28).

4 - Если у вас есть другие сезоны Zombicide, вы можете выбрать цель если она находится на одном уровне приоритета попадания. Это применимо для тощих ходоков в перемешку с обычными ходоками и для ползучих смешанных с зомби псами.

**ПРИМЕР 1:** Беар стреляет из MP5 (3 кубика, точность 4+) в зону где находится 1 тощий ходок. Он выбрасывает 6, 1, 1. 6 обозначает попадание и убивает зомби. Однако в результате броска 1,1 повляется ползучий. Хотя при броске выпало две единицы, появляется только один ползучий, так как был убит только один тощий ходок.

**ПРИМЕР 2:** Джо размахивая своей бензопилой атакует троих тощих ходоков. Он выбрасывает 6, 5, 4, 2, 1. Результат 5 и более убивает зомби. Так что два тощих ходока убиты и Джо получает два очка опыта. Но так как Джо бросил одну «1» и убил как минимум одного тощего, то появляется один ползучий.



**ШАГ 1:** атака Shainsaw! Джо выбрасывает 6, 5, 4, 2, 1 при точности оружия 5+. У него два попадания (6, 5) и одна «1».



**ШАГ 2:** два попадания означает, что два тощих ходока уничтожены



**ШАГ 3:** после убийства двоих зомби добавьте одного ползучего, так как игрок выбросил единицу.

**ПРИМЕР 1:** Cathy стреляет из Shotgun (2 кубика, точность 4+) в зону где один тощий ходок и один обычный ходок. Она выбрасывает 5 и 1. Так как оба зомби являются ходоками, то они имеют один уровень приоритета попадания. Cathy имеет одно попадание и может убить одного зомби. Если она выберет тощего ходока, то он превратится в ползучего после смерти.

**ПРИМЕР 2:** чуть позже Cathy стреляет из Shotgun в зону где стоят один тощий ходок и обычный толстяк. Она выбрасывает 6 и 3. Ходоки имеют выше приоритет попадания, так что тощий ходок убит. И так как не было ни одной «1» во время броска, то и ползучий не появляется.

**ПРИМЕР 3:** В конце концов Cathy атакует своим Shotgun зону где находятся тощий ходок, обычный ходок и токсичный ходок. Она выбрасывает 5 и 4. Два попадания! Токсичные зомби имеют больший приоритет попадания, так что токсичный ходок умирает первым. Следующую цель игрок может выбрать сам, так как они имеют одинаковый приоритет попадания.

Тощие и ползучие зомби не становятся токсичными под воздействием Токсичного здоровяка (см. правила Toxic City Mall)

Если вы новичок Zombicide или хотите показать игру новым игрокам, вы можете игнорировать правила появления ползучих зомби. Это значительно облегчит игру и позволит сконцентрироваться на основах.

Существует три типа тощих зомби: тощие ходоки, тощие толстяки и тощие бегуны. Ну и конечно же ползучие зомби. А так же вы можете столкнуться с бомбо-мразью. Вам лучше бы изучить их сильные и слабые стороны до того как сражаться с ними. Знай врага!

**Тощие зомби, бомбо-мразь и ползучие имеют одно очко действия (у бегунов два очка).**



#### ТОЩИЕ ХОДОКИ

Самый распространенный тип зомби. Но не стоит их недооценивать. Ведь когда вы подумаете, что их слишком много может быть уже поздно.

**Мин. урон для уничтожения - 1**

**Опыт за убийство - 1**



#### ТОЩИЕ ТОЛСТЯКИ

Большие, надутые и довольно крепкие. Этим зомби не так-то легко убить. Только мощное оружие может ранить их. Их присутствие привлекает зомби, так что они ходят в компании тощими ходоками.

**Мин. урон для уничтожения - 2**

**Опыт за убийство - 1**

**Специальное правило** - каждый тощий толстяк появляется с двумя тощими ходоками. Это правило не действует при делении зомби на группы (ст. 20)



#### ТОЩИЕ БЕГУНЫ

Очень быстрые и смертельные. Они могут добраться до вас и разорвать на части в один миг. Бегуны постоянно прячутся за толстяками и ходоками.

**Мин. урон для уничтожения - 1**

**Опыт за убийство - 1**

**Специальное правило** - каждый тощий бегун имеет два действия за одну активацию (ст. 20)



#### БОМБО-МРАЗЬ

Встречайте зомби босса! Эти монстры невосприимчивы ко всему, кроме Молотова. Вдобавок они имеют очень длинные руки и могут схватить вас с большого расстояния. Единственный плюс это то, что их очень мало.

**Мин. урон для уничтожения - Молотов**  
**Опыт за убийство - 5**

#### Специальные правила -

**Замещение.** Если у вас не осталось миниатюр бомбо-мрази, замените его тощим толстяком с двумя тощими ходоками.

**Невосприимчивость.** Бомбо-мразь можно уничтожить только оружием, уничтожающим всё в зоне, например Molotov (или Flamethrower из дополнения Toxic City Mall). Так как у Бомбо-мрази нет порога повреждения, то и эффекты позволяющие изменять или игнорировать тип зомби (например, умение в упор (Point-blank) или специальное ультра-красное оружие Nico из Angry Neighbors) не работают.

**Захват.** В конце каждой своей активации Бомбо-мразь притягивает всех выживших из соседних зон к себе. Все выжившие оказываются в зоне с бомбо-мразью без каких-либо штрафов. Это не является движением. Захват перемещает выживших, игнорируя баррикады или забор, вытаскивает из машин или из обзорной башни. Если во время игры вы используете несколько бомбо-мразей, и они оба захватывают вашего выжившего, то решите между собой куда переместится ваш персонаж.



#### ПОЛЗУЧИЕ

Ползучие это то, что случается с тощими зомби, когда они умирают. Это просто куски зомби, которые ползают вокруг и пытаются вас убить. Так как они имеют меньшую зону поражения, то и попасть в них гораздо сложнее.

**Мин. урон для уничтожения - 1**

**Опыт за убийство - 1**

**Специальные правила** - Ползучие имеют самый низкий приоритет попадания (ст. 28)





## #6 ФАЗА ИГРОКА

Начиная с того, у кого на руках жетон первого игрока, каждый игрок активирует своих выживших одного за другим в любом порядке. Каждый выживший может совершить три действия на синем уровне опасности (без учета бесплатных действий, которые может дать ему синий уровень сложности или командные действия).

Возможные действия:

### ДВИЖЕНИЕ

Выживший передвигается из одной зоны в другую, но не может двигаться через внешние стены, колючую проволоку и закрытые двери. Если в зоне, из которой хочет уйти выживший есть зомби, он должен дополнительно добавить к своему ходу по одному очку действия за каждого зомби в зоне. Входя в зону с зомби, выживший заканчивает свое движение, даже если у него есть умение движения на несколько зон за ход (или умение Скользящий тип (Slippery, ст. 44).

**Пример 1:** Jane находится в зоне с двумя тощими ходами. Чтобы уйти из этой зоны она тратит одно действие для движения и два дополнительных действия (по одному за каждого хода), т.е. всего три очка действия. Если бы в зоне было три зомби Jane потребовалось бы четыре очка действия, чтобы уйти.

**Пример 2:** На синем уровне опасности Cathy идет в зону, где находятся зомби. Ее движение заканчивается на этом, несмотря на то, что у нее есть умение, позволяющее ей ходить на три зоны.

### ПОИСК

Искать можно только в зонах внутри зданий (за исключением зон внутренних переходов). Искать можно только в зонах где нет зомби. Игрок тянет карточку из колоды снаряжения. Он может либо взять себе и положить в инвентарь или сразу выбросить карточку. **Выживший может искать только один раз за ход, даже если у него есть дополнительные действия.** После поиска выживший может немедленно реорганизовать свой инвентарь (не требует очков действия). Но выживший не может обмениваться с другими игроками, это требует отдельного действия.

- Помните, вы можете скинуть карты снаряжения из инвентаря, чтобы освободить место бесплатно.
- Когда колода снаряжения закончилась, перемешайте сброшенные карты снаряжения снова (за исключением Bulletproof Vests, La Guillotine, Molotov, Nailbat).

### ОТКРЫВАНИЕ ДВЕРЕЙ

Выживший не может открыть дверь пока у него в руках не будет оружия со значком «Открытие дверей». **Не нужно бросать кубик, просто потратьте одно действие.**

Не забудьте поместить жетон шума в зону, где было использовано шумное оружие (ст. 8)



Открытие дверей в первый раз возрождает зомби внутри всех комнат здания (отдельное здание состоит из всех помещений, соединенных переходами. Иногда может состоять из нескольких тайлов). Вытяните по одной карточке зомби на каждую комнату в здании. Разместите требуемое количество зомби нужного типа в указанной зоне (ст. 21).

- Если вы вытянули карточку дополнительной активации, немедленно выполните условия этой карточки и не добавляйте зомби в эту зону.
- Если вы вытянули карточку Bed или Manhole (ст. 24-25), немедленно поместите зомби в соответствующие зоны.
- Некоторые игровые эффекты позволяют закрывать ранее открытую дверь. Если эта дверь открывается еще раз, зомби за ней уже не появляются.
- Когда колода зомби закончится, перемешайте все отложенные карточки зомби.

Жетон может обозначать вариант появления зомби. Если вы видите такой жетон на тайле, то см. ст. 32



## РЕОРГАНИЗАЦИЯ ИНВЕНТАРЯ И ОБМЕН С ДРУГИМИ ВЫЖИВШИМИ

Потратив одно действие, выживший может реорганизовать свой инвентарь так как он захочет. Одновременно игрок может обмениваться вещами только с одним выжившим, который стоит с ним в одной зоне. Этот выживший может реорганизовать свой инвентарь не тратя очки действия.

Обмен не обязательно должен быть честным. Вы можете ничего не давать взамен.

## ДАЛЬНИЙ БОЙ

Выживший использует оружие дальнего боя, которое он держит в руках, чтобы стрелять в зону на расстоянии указанном на карточке оружия. (ст. 26). В Zombicide люди стреляют в зоны, но не в персонажей. Это особенно важно при учете приоритета попадания (ст. 28).

Помните, использование оружия дальнего боя в упор всё-равно считается действием дальнего боя.

## БЛИЖНИЙ БОЙ

Выживший использует оружие ближнего боя, которое он держит в руках, для атаки зомби, находящихся с ним в одной зоне (ст. 26).

## ВЗЯТЬ ЖЕТОН ЦЕЛИ ИЛИ АКТИВИРОВАТЬ ОБЪЕКТ

Выживший берет жетон цели или активирует объект в зоне где он находится. Это уточняется в описании миссии.

## ПОШУМЕТЬ

Выживший шумит для привлечения зомби. Поместите один жетон шума в зону с выжившим.

## ДЕЙСТВИЯ ВЕРТОЛЕТА



Некоторые миссии содержат жетон вертолета и открывают новые возможности для выживших. Вертолет может быть использован как средство передвижения, цель миссии, препятствие и много другое! (ст. 31)

## ВХОД И ВЫХОД ИЗ ВЕРТОЛЕТА

Выживший входит или выходит из вертолета в зоне где тот находится. Чтобы сесть в вертолет в зоне не должно быть зомби и внутри должно быть место для пилота или одно из трех мест для пассажира. Выйти можно только из приземлившегося вертолета. Никто не может выйти из вертолета когда он в воздухе.

Выжившие с умением десант (Fast roping) являются исключением из последнего правила. Они могут спрыгнуть с вертолета прямо на улицу (но не внутрь здания). В третьем сезоне Zombicide: Rue Morgue **Dan, James и Louise имеют умение десант (Fast roping) в качестве дополнительного умения на синем уровне опасности.**

## СМЕНА МЕСТ ВНУТРИ ВЕРТОЛЕТА

Выживший освобождает место где он только что сидел и занимает любое свободное место. Если свободных мест нет, то выживший не может пересесть. Пилот не может пересесть пока вертолет в воздухе.



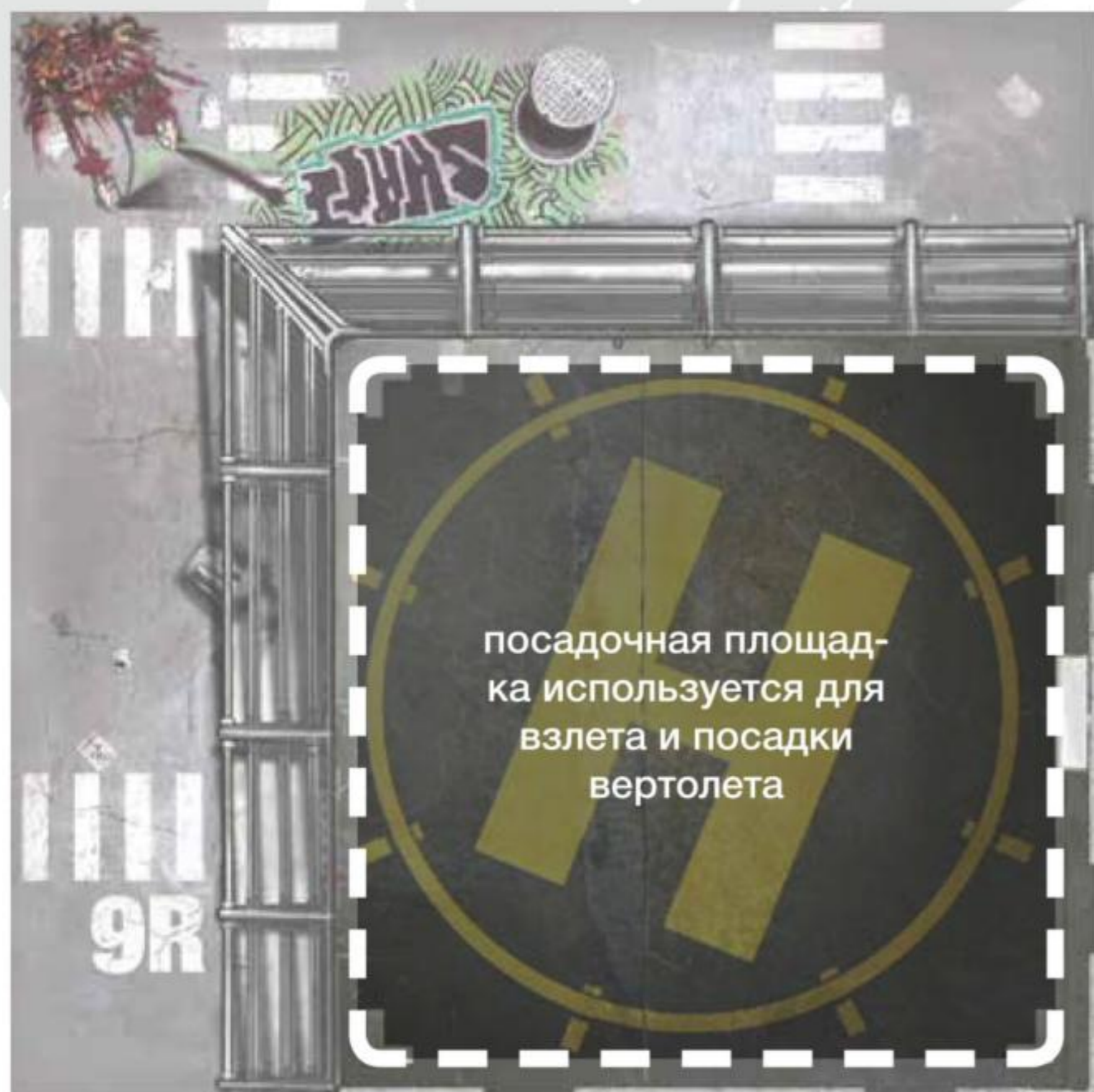
## ВЗЛЕТ И ПОСАДКА



Летать на вертолете можно только в миссиях, где это предусмотрено. Для взлета и посадки необходимо обладать умением Пилот (Helicopter pilot). В Zombicide: Rue Morgue **Parker, Terry и Travis имеют умение Пилот в качестве дополнительного умения на синем уровне опасности.**

Две зоны могут использоваться для взлета и посадки вертолета: посадочная площадка (тайл 9R) и пустырь (тайл 7V). Некоторые миссии могут содержать и другие зоны. Внимательно читайте правила миссии.

Пилоту необходимо потратить одно очко действия для взлета или посадки вертолета (он не покидает зону где находится). Поместите или уберите специальную подставку для вертолета, показывающую полет. Пилот не может покинуть свое место пока вертолет в воздухе.



## УПРАВЛЕНИЕ ВЕРТОЛЕТОМ

Пока вертолет находится на земле, он не может двигаться, однако в полете он может легко пересечь игровое поле.

- Выживший, который управляет вертолетом может передвигать его на одну или две зоны за одно потраченное действие.

- Вертолет перемещается из одной зоны в другую по прямой. Он игнорирует любые препятствия, такие как стены, заборы, двери или зомби.

- Вертолет может перемещаться над зданием двигаясь из одной комнаты в другую (это не считается, что он находится внутри здания).

- Полет на вертолете не считается движением, поэтому никакие модификаторы движения на него не действуют.

- Выжившие, находящиеся внутри летящего вертолета не могут взаимодействовать с другими выжившими, которые на земле. Они не могут применять к ним даже свои умения (например, Прирожденный лидер (Born leader) или Спасатель (Lifesaver)). Коктейль Молотова не действует на летящий вертолет. Линии видимости не могут проходить вертолет насквозь (зомби могут видеть вертолет, но не выживших внутри него). Это важно при определении направления движения зомби.

**ВНИМАНИЕ:** летящий вертолет в конце каждого раунда использует умение Пошуметь (Loud) (ст. 43).

## ХРАНЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ В ВЕРТОЛЕТЕ

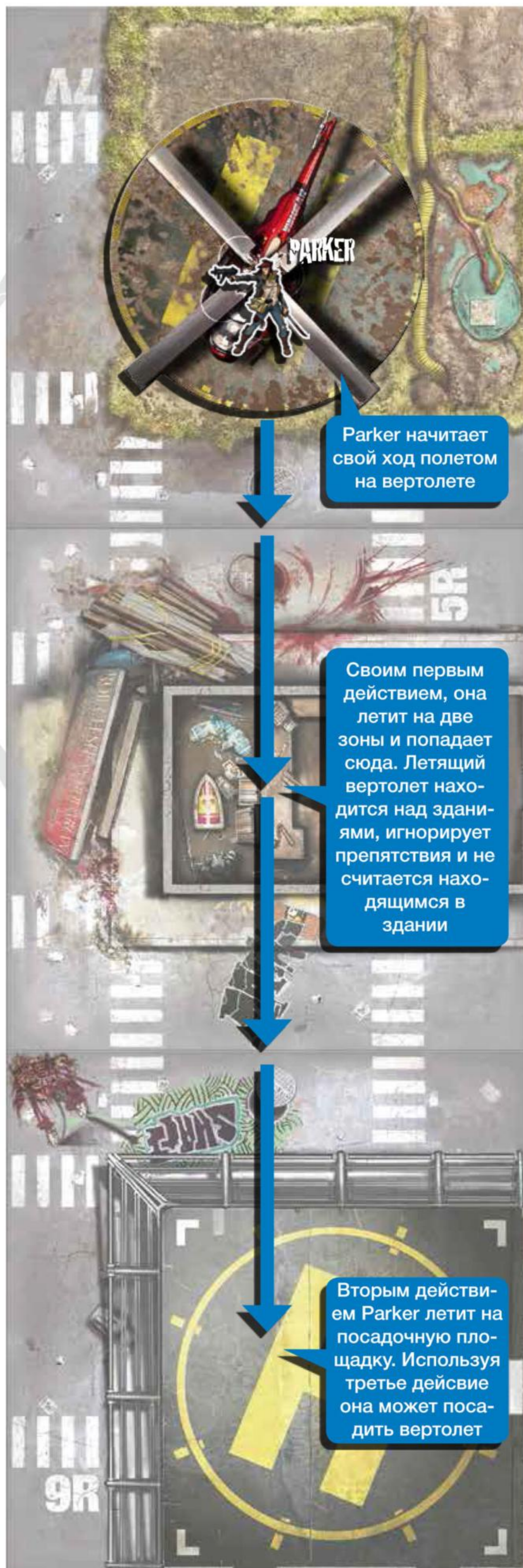
Потратив одно очко действия выживший может положить снаряжение в вертолет, который находится на земле в той же зоне, что и выживший (или если выживший находится в летящем вертолете). Поместите карточки снаряжения из вашего инвентаря на жетон вертолета.

Точно так же выживший может и забрать снаряжение из вертолета, потратив одно очко действия. Посмотрите какие карточки снаряжения находятся в вертолете и возьмите те, которые вам необходимы.

Оба этих действия могут совершаться и пилотом и пассажирами вертолета.

**ПРИМЕР:** У Terry есть Glass Bottles, а у Laurie, которая стоит в нескольких зонах от него, есть Gasoline. Если совместить эти две карточки, то можно собрать коктейль Молотова. Опасность растет, так что у выживших нет времени тратить свои действия. Terry стоит в зоне с вертолетом. Он тратит одно очко действия и кладет в вертолет Glass Bottles.

Чуть позже Laurie добирается до зоны с вертолетом. Она тратит одно действие, чтобы забрать Glass Bottles из него и собирает Молотов!



У вас могут быть компаньоны, например собаки. Используйте описанные ниже правила когда используете машину или вертолет.



- Выживший обязан потратить дополнительно одно действие чтобы посадить или высадить компаньона в машину или вертолет. Компаньон не может сесть или вылезти без выжившего.
- Компаньоны занимают свободное место и не могут пересаживаться (Собаки компаньоны не занимают места)
- Карточки компаньонов считаются карточками снаряжения. Их можно убрать на хранение в машину или вертолет. Любой компаньон, оставленный внутри, должен занять свободное место.

## НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ

Выживший ничего не делает и заканчивает ход.

## #7 ФАЗА ЗОМБИ

Как только игроки активировали всех своих выживших, наступает ход зомби. Никто не берет на себя их роль. Они ходят самостоятельно, согласно этому порядку:

### ШАГ ПЕРВЫЙ - АКТИВАЦИЯ

Каждый зомби активируется и тратит свое действие на атаку или движение. Сначала все зомби атакуют, потом ходят, но каждый зомби имеет только одно действие.

#### АТАКА

Зомби, находящийся в одной зоне с выжившим всегда атакует. Зомби всегда атакуют без промахов и это не требует броска кубиков. Если это возможно, зомби выхватывает оружие у выжившего. Игрок управляющий этим выжившим, выбирает карточку снаряжения из рук выжившего и сбрасывает ее. Выживший получает карточку ранения, которая помещается на место потерянного снаряжения. Когда он реорганизует свой инвентарь, он может перемещать карточку ранения как другое снаряжение, но не может сбросить или обмениваться это карточкой. Карточка ранения уменьшает количество предметов, которые может носить выживший. Выживший с двумя ранениями считается убитым и все его снаряжение сбрасывается. Дополнительный урон распределяется между другими выжившими. Если в этой зоне нет других выживших, то этот урон игнорируется. Если в той же зоне есть выжившие, то игроки распределяют оставшиеся карточки ранений между собой по собственному желанию. Взаимодействие означает совместное переживание всех бед!



**Пример:** Тощий ходок в зоне с двумя выжившими наносит одно ранение в свой ход. Игроки выбирают какому выжившему оно достанется. Например, они могут отдать его выжившему, у которого нет снаряжения. Или отдать его выжившему, у которого уже есть одно ранение и избавить его от мучений.

Настоящее безумие! Зомби нападают толпой. Все зомби, находящиеся в зоне с выжившим атакуют, даже если их больше чем нужно для того, чтобы убить его.

**Пример:** Группа из семи тощих ходоков находится в зоне с двумя выжившими. Первых четырех ходоков достаточно, чтобы убить несчастных. Однако все семь используют свое действие на атаку.

## ДВИЖЕНИЕ

Зомби, которые не атаковали в свой ход, перемещаются в направлении их цели, согласно следующим параметрам:

- Если зомби видят выжившего, они идут в его направлении.
- Если зомби видят выживших в других зонах, они идут в сторону самой шумной группы, независимо от дистанции. **(ПОМНИТЕ: каждый выживший сам по себе генерирует жетон шума).**
- Если зомби никого не видят, они идут в сторону самого шумного места на поле, путь до которого не заблокирован.

- Если зомби никого не видят и нет ни одного открытого пути до выживших, они идут в сторону самого шумного места на поле так, как будто все двери открыты, несмотря на то, что двери их останавливают.

Зомби всегда идут кратчайшим путем к их цели. Если есть несколько путей одинаковой длины, зомби делятся на равные группы и следуют по всем маршрутам. Они также делятся на группы если есть несколько одинаково шумных зон. **Если необходимо, добавьте зомби так, чтобы группы после разделения содержали одинаковое число зомби.**

Особенности разделения на группы:

- Здоровяки не делятся. Игроки решают каким путем здоровяки пойдут.
- Если недостаточно зомби, чтобы разделить их на равные группы, все зомби этого типа получают дополнительную активацию (ст. 25).
- Тощие толстяки не получают дополнительных ходов при разделении на группы.

Для обладателей прошлых сезонов Zombicide:  
Да все верно. Разделение на группы больше не предусматривает дополнительную активацию!

**Пример:** Группа из четырех тощих ходоков, одного тощего толстяка и трех тощих бегунов двигаются в сторону выживших. Зомби могут пойти двумя путями равной длины, поэтому они разделяются. Два ходока идут одним путем, а два другим. Толстяк присоединяется к одной из групп ходоков, а второй толстяк добавляется к другой группе (к этому толстяку не добавляются ходоки, с которыми он всегда ходит). Три бегуна тоже разделяются и двое из них идут с первой группой а третий со второй группой. К ним добавляется еще один бегун, чтобы уравнять группы. Для выживших все стало еще печальней.

## БЕГУНЫ



Бегуны имеют два очка действия. После того как все зомби (включая бегунов) выполнили активацию и использовали свое первое действие, бегуны снова проходят активацию и используют свое второе действие на атаку или на перемещение (если некого атаковать).

**Пример 1:** В начале фазы зомби группа из трех бегунов и толстяка находятся в одной зоне от выжившего. Своим первым действием они перемещаются в зону с выжившим (так как им некого атаковать в зоне где они находятся). После этого бегуны ходят еще раз. Так как они теперь находятся в зоне с выжившим, они атакуют. Каждый бегун наносит одно ранение и выживший умирает.

**Пример 2:** Бегун находится в одной зоне с выжившим, а ходок в соседней зоне. Бегун своим первым действием атакует и наносит выжившему одно очко урона. Ходок перемещается в зону, где он заметил выжившего. Бегун ходит снова и атакует еще раз. Выживший мертв.

**Пример 3:** Выживший стоит в зоне с тремя ходами, двумя толстяками и двумя бегунами. Все зомби атакуют и наносят семь очков ранений (два ранения достаточно, чтобы убить выжившего; остальные пять ранений остаются без последствий). Никто из зомби не перемещается и все они атакуют. Бегуны получают свое второе действие. Им некого атаковать, так что бегуны идут в сторону самой шумной зоны.

## ПРАВИЛА ДЛЯ БОМБО-МРАЗЫ

Бомбо-мразь можно убить только с помощью коктейля Молотова. Убийство принесет 5 очков опыта.

### Специальные правила -

**Замещение.** Если у вас не осталось миниатюр бомбо-мразы, замените его тощим толстяком с двумя тощими ходами.

**Невосприимчивость.** Бомбо-мразь можно уничтожить только оружием, уничтожающим всё в зоне, например Molotov (или Flamethrower из дополнения Toxic City Mall). Так как у Бомбо-мразы нет порога повреждения, то и эффекты позволяющие изменять или игнорировать тип зомби (например, умение В упор (Point-blank) или специальное ультра-красное оружие Nico из Angry Neighbors) не работают.

**Захват.** В конце каждой своей активации Бомбо-мразь притягивает всех выживших из соседних зон к себе. Все выжившие оказываются в зоне с бомбо-мразью без каких-либо штрафов. Это не является движением. Захват перемещает выживших, игнорируя баррикады или забор, вытаскивает из машин или из обзорной башни. Если во время игры вы используете несколько бомбо-мразей, и они оба захватывают вашего выжившего, то решите между собой куда переместится ваш персонаж.

## ШАГ ВТОРОЙ - ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

На карте миссии обозначены точки, где в конце каждого хода появляются зомби. Это и есть точки появления зомби.



Такие жетоны обозначают точки появления зомби

Почти каждая точка появления зомби имеет один или несколько жетонов индикации появления, обозначенных цифрами от 1 до 6.



это жетоны индикации появления

В каждый момент появления зомби бросьте кубик, чтобы определить путь появления зомби на поле. Количество кубиков зависит от количества выживших начавших игру. Это количество не меняется на протяжении всей игры (даже если кого-то из выживших уже уничтожили). Внимание! Компаньоны, например компаньоны собаки, не учитываются при выборе количества кубиков. Чаще всего количество кубиков для индикации появления равно 4, плюс по 1 кубику за каждого двух выживших свыше шести.

КОЛ-ВО ВЫЖИВШИХ	КОЛ-ВО КУБИКОВ
6	4
7-8	5
9-10	6
11-12	7

После того, как вы бросили кубики, распределите их между точками появления зомби и поместите жетоны индикации появления. Далее вытяните карточку зомби для первого кубика на жетоне с меньшим значением. Повторите этот процесс для каждого кубика на каждой точке появления зомби, идя по часовой стрелке от 1 до 6. Вытяните карточку зомби и взгляните на строку, соответствующую вашему уровню опасности (в расчет берется уровень самого опытного выжившего в игре). Разместите нужное число указанного типа зомби на каждой точке появления.

Когда колода зомби закончится, перемешайте снова все отложенные карточки зомби.

**Помните: Каждый тощий толстяк появляется с двумя тощими ходами, но ходки не добавляются если граппа зомби разделяется.**

**ПРИМЕР:** Восемь выживших сражаются с зомби. Самый опытный - James, у него 12 очков опыта и он на желтом уровне опасности.

На поле есть четыре точки появления зомби. Первая обозначена жетоном индикации появления #1. Далее по часовой стрелке подряд до #6.

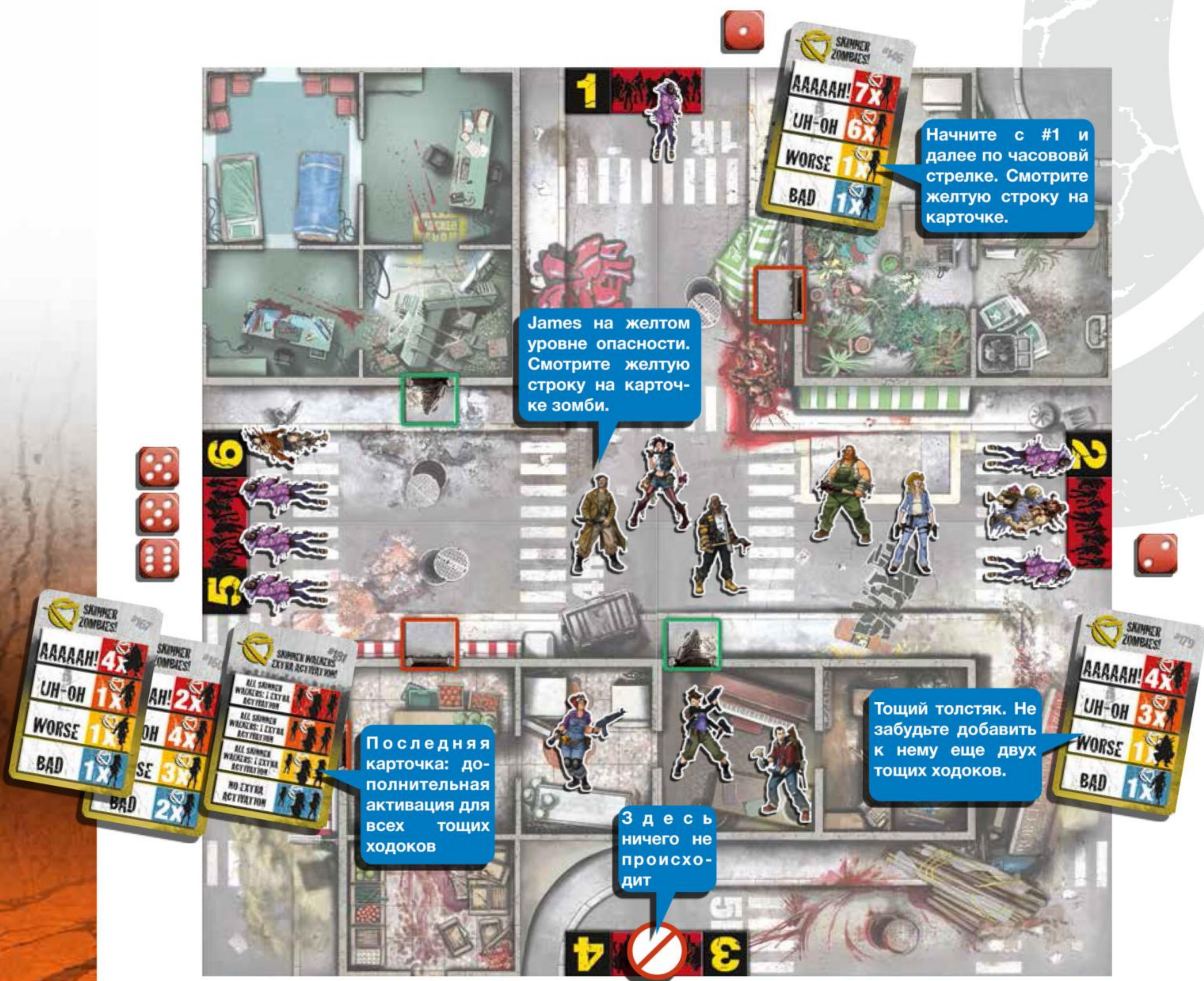
Во время фазы зомби, бросьте 5 кубиков индикации появления зомби. Выпало 1, 2, 5, 5, 6. Кубик с результатом 1 обозначает первую точку появления (жетон индикации #1). Результат 2 обозначает вторую точку. Третьей точки нет. Результаты 5, 5, 6 относятся к четвертой точке появления.

Первая карточка зомби тянется для кубика с результатом броска 1. Так как высший уровень опасности желтый, то на поле появляется 1 тощий ходок. Он помещается на точку #1.

Следующая карточка зомби тянется для кубика с результатом 2. 1 тощий толстяк с двумя его тощими ходоками появляется в точке #2.

Карточка не тянется для зон #3 и #4, так как нет при броске кубиков значений 3 или 4.

Три карточки зомби (согласно броску кубиков 5, 5, 6) вытягиваются для точек появления #5 и #6. Там появляются: 1 тощий бегун, далее 3 тощих ходока, после этого срабатывает дополнительная активация для всех тощих ходоков. Последняя карточка заставляет всех ходоков, находящихся в игре (даже тех, которые только что появились) ходить еще раз.



### НЕТ ИНДИКАТОРА ПОЯВЛЕНИЯ?

Точка появления зомби без индикатора появления всё-равно участвует в появлении зомби. Вытяните карточку зомби для этой точки независимо от результата броска кубиков. Соблюдайте ту же очередность таких точек (по часовой стрелке).

В некоторых миссиях вовсе нет индикаторов появления, особенно в миссиях прошлых сезонов. В этом случае точку появления зомби, которая будет первой, и вытягивайте по одной карточке зомби для каждой точки появления (не важно сколько выживших находится в игре).

### РАЗНОЦВЕТНЫЕ ТОЧКИ ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ

В некоторых миссиях есть разноцветные точки появления зомби, например, синие или розовые. Если не уточняется обратное, то эти точки не имеют индикатора появления и используют специальные условия для активации (например жетон цели того же цвета). Разноцветные точки появления зомби не используются, пока не будут кативированы. Если нет специальных правил, то эти точки срабатывают одни раз в ход после активации.



### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АКТИВАЦИИ, КОЙКИ И КАНАЛИЗАЦИОННЫЕ ЛЮКИ

Специальные карточки зомби могут быть трех типов: Дополнительная активация, Койка, Канализационный люк

На желтом, оранжевом и красном уровнях опасности все тощие ходоки получают дополнительную активацию

На синем уровне опасности ничего не происходит



### КАРТОЧКИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ АКТИВАЦИИ

Когда вы вытягиваете такую карточку, зомби в соответствующей точке не появляются. Вместо этого все зомби указанного типа немедленно получают дополнительную активацию (ст. 19). Примечательно то, что эти карты не имеют эффекта на синем уровне опасности.

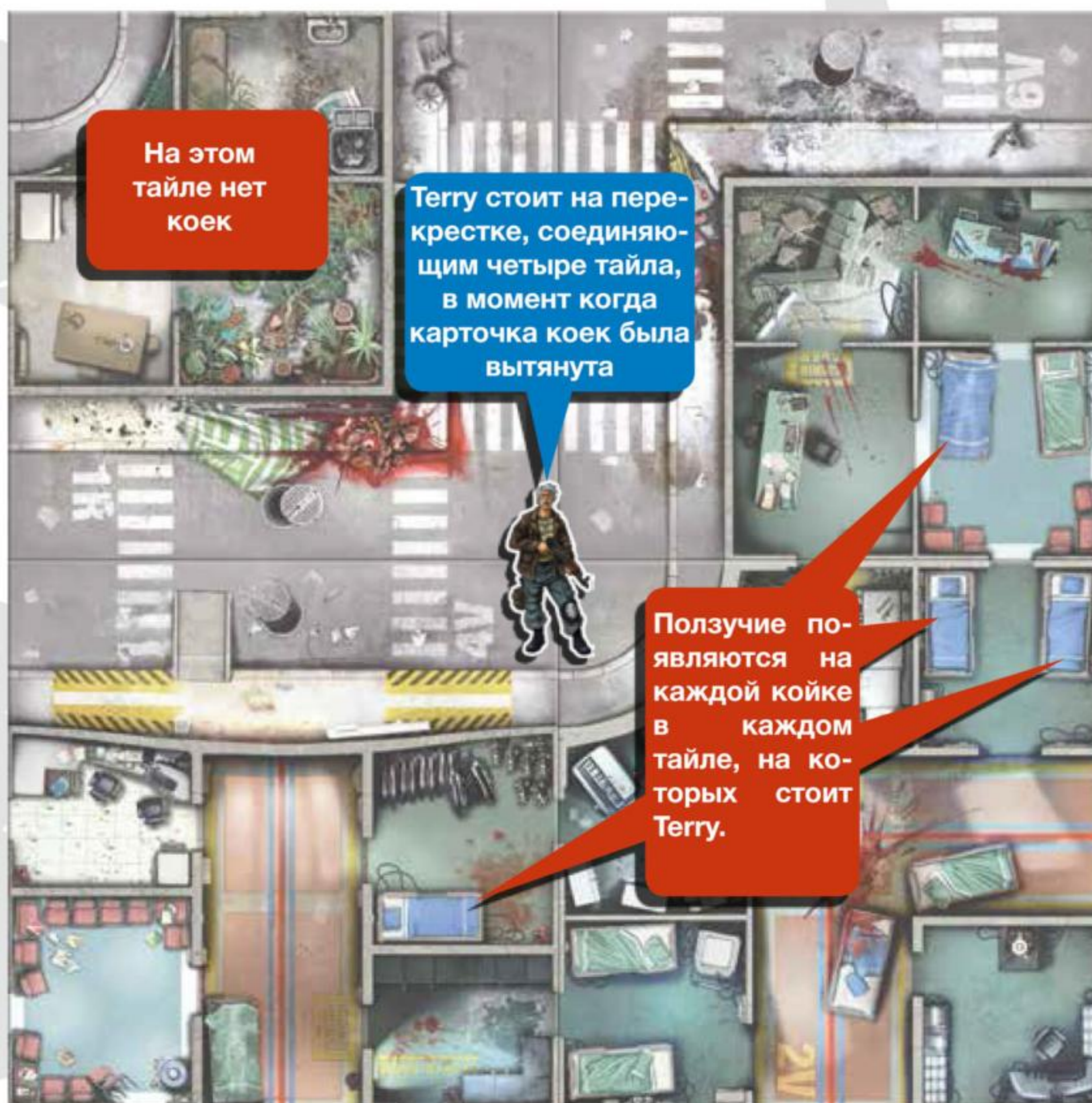




## КАРТОЧКИ КОЕК

У НАС ЕСТЬ МНОГО ПРИЧИН НЕ НАВИДЕТЬ БОЛЬНИЦЫ. И ОДНА ИЗ НИХ, ЭТО МЕРТВЫЕ ТЕЛА, ВАЛЯЮЩИЕСЯ НА КОЙКАХ. ЭТО ТРУПЫ ИЛИ ОНИ ПРОСТО ПРИЛЕЖАЛИ ВЗДРЕМНУТЬ? КАКАЯ НЕВИННАЯ ШАЛОСТЬ

Поместите ползучего на каждую синюю койку



Карточки коек бывают двух типов: синие койки и зеленые койки. Койки можно найти на тайлах больницы, а так же картах палаток.

Когда вы вытягиваете карточку коек, зомби в соответствующей зоне не появляются. Вместо этого поместите одного ползучего на каждую койку соответствующего цвета, на каждый тайл, где есть хотя бы один выживший. Ползучие не появляются на койках, где на тайле нет ни одного выжившего.

**Проведите только одну дополнительную активацию, если у вас не хватает миниатюр, чтобы расставить на все нужные люки, даже если некоторые из них в других зонах.** В таком случае первый игрок указывает на каких койках появляются зомби.

## НЕХВАТКА МИНИАТЮР

Zombicide: Rue Morgue содержит достаточно зомби, чтобы заполнить город. Однако, у игрока всё-равно могут закончиться миниатюры нужного типа (при заполнении здания или разделения на группы). В этом случае необходимые зомби заменяются (если есть в наличии), а потом зомби указанного типа получают дополнительную активацию. Повторные активации могут вызвать совсем неприятные последствия для выживших. Так что всегда внимательно следите за количеством зомби на поле, иначе может произойти всё что угодно.

**ПОМНИТЕ: разделение зомби на группы не вызывает дополнительную активацию (ст. 20).**

# #8 БОЙ



Когда выживший совершает действие боя, киньте столько кубиков, сколько указано на карточке.



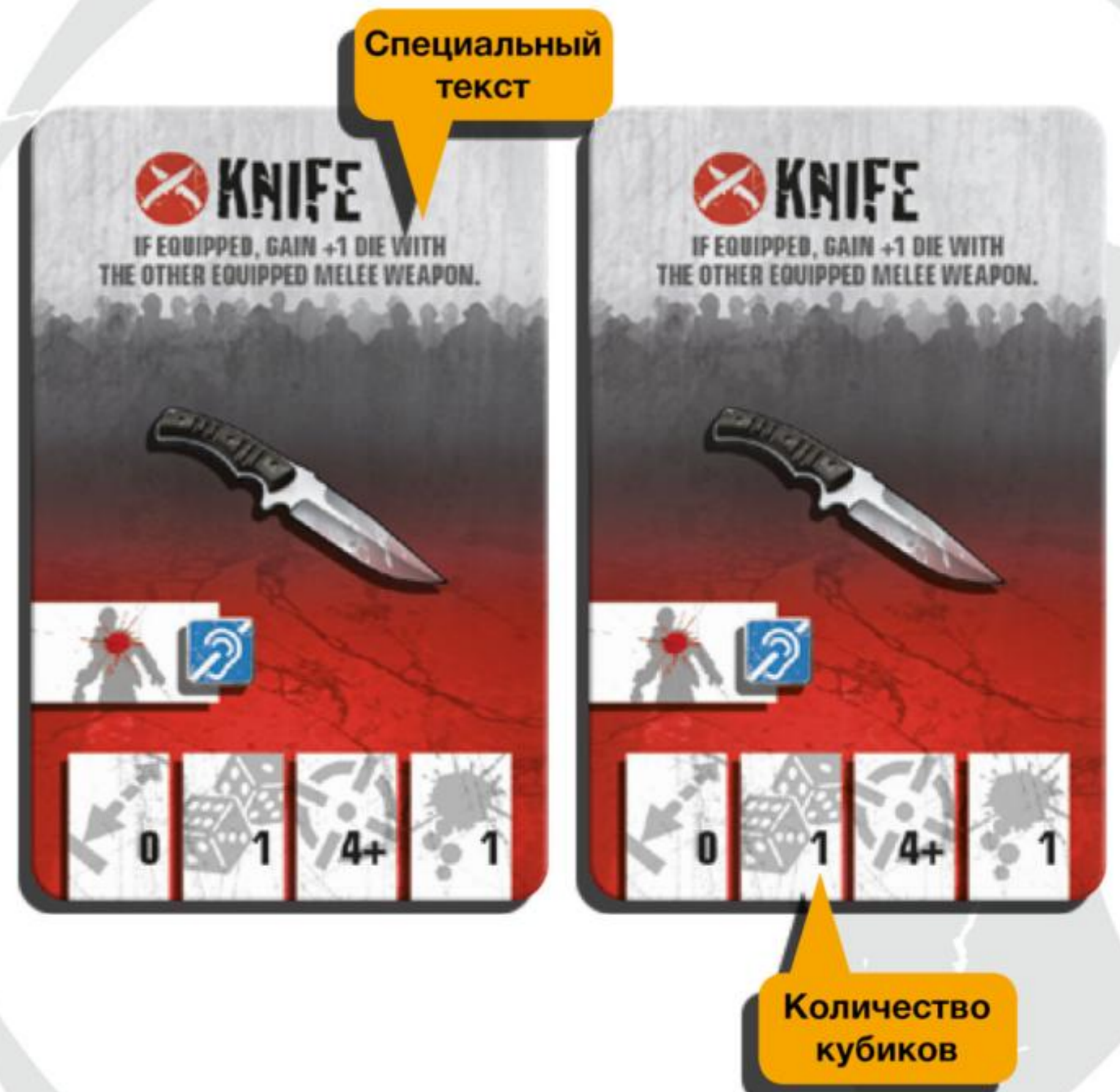
Если активный выживший имеет два одинаковых оружия с символом Двойного оружия, он может использовать оба эти оружия одновременно, потратив только одно очко действия. Оба оружия должны быть нацелены в одну зону.



**Пример 1:** Parker держит в руках два Mac-10s. Это двойное оружие, так что Parker может стрелять из них одновременно. Это позволяет ей бросить десять кубиков за один выстрел, так как количество кубиков каждого Mac-10s равно пяти.



**Пример 2:** Louise держит два Knives. Она может атаковать ими одновременно. Теоретически она может бросить два кубика вместо одного. Однако, каждый Knife дает бонус +1 кубик к каждому оружию ближнего боя в руках. Бонус суммируется, так что каждый нож имеет 2 кубика, соответственно Louise может бросить 4 кубика на атаку (по 2 за каждый Knife).



Каждый бросок кубика, равный или больший значения указанного на карточке оружия, означает попадание. Все попадания распределяются между целями (зомби или другой выживший). Никто не застрахован от гибели!



Каждое попадание наносит определенный урон, согласно значению, указанному на карточке оружия.



- Тощие ходоки и тощие бегуны могут быть уничтожены оружием с уронем 1 и более.
- Тощие толстяки умирают от оружия с уронем 2 и более. Не важно сколько раз вы попадете в толстяка из оружия с уронем 1. Он просто поглотит весь урон и останется невредимым.
- Бомбо-мразь умирает только от попадания коктейля Молотова (и оружия схожего по урону)

**Пример:** Джо разряжает свои два Mac-10s в трех тощих ходоков, которые защищают толстяка. У Джо 5 попаданий. Первые три выстрела с легкостью сносят головы трем ходокам. Однако толстяк принимает на себя два оставшихся выстрела без каких-либо последствий, так как Mac-10s имеет 1 урон.

Maddle пытается закончить начатое своим Saber. У нее одно попадание, но Saber имеет 2 урона, чего вполне достаточно, чтобы свалить толстяка.

Если бы вместо толстяка были два бегуна, один удар Saber убил бы только одного. Каждое удачное попадание может ранить только одну цель, а весь лишний урон игнорируется.

В особых ситуациях, например при стрельбе в разные стороны где находится ваш союзник или во время соревновательного режима (ст. 39), может быть ранен другой выживший. В этом случае тот, в кого попали получает столько ранений, сколько наносит урона оружие и теряет это же количество карточек снаряжения (если они есть у выжившего). Снаряжение, которое поглощает урон (например Goalle Mask или Bulletproof Vest) в данном случае может быть использовано.

## БЛИЖНИЙ БОЙ



НАШЕСТВИЕ ЗОМБИ ОЗНАМЕНОВАЛО ВОЗВРАЩЕНИЕ ОРУЖИЯ СТАРОГО ОБРАЗЦА, ТАКОГО КАК ТОПОРЫ, ДУБИЦЫ И ДАЖЕ МЕЧИ. БУДЬ С НАМИ РИМСКИЙ ЛЕГИОН, МЫ БЫ УЖЕ ДАВНО ПОБЕДИЛИ ЭТУ ЗОМБИ ЗАРАЗУ.

У выжившего в руках оружие ближнего боя (оружие с максимальной дальностью «0»). Он может атаковать зомби в той же зоне, где сам находится. Каждый бросок кубика равный или выше значения точности, указанного на карточке оружия, считается попаданием. Игрок сам выбирает кого хочет атаковать среди возможных целей в зоне.

**Пример:** Cathy атакует тощего ходока, тощего бегуна и тощего толстяка своим Saber. Она выкидывает 5 и 6, что означает два попадания. Cathy решает избавиться от бегуна и толстяка, оставив ходока на следующий ход. Хотя Bear находится в той же зоне, Cathy не может его ранить.

## ДАЛЬНИЙ БОЙ

НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ МЫ БЕСТОКОУЛИСЬ ОБ ОТСУТСТВИИ ПАТРОНОВ. НО МОЖНО РАССЛАБИТЬСЯ. АММУНИЦИЯ ЕСТЬ ПРАКТИЧЕСКИ ПОВСЮДУ. ГЛАВНОЕ ЗАТАСИТЕСЬ СТВОЛАМИ ВСЕХ КАЛИБРОВ.



У выжившего в руках оружие дальнего боя (оружие с максимальной дистанцией «1» и больше). Он может стрелять в зону, которую видит (ст. 7), но не дальше чем указано на карточке оружия.

**Помните:** Внутри здания линия видимости ограничена одной зоной, находящейся на прямой и между ними есть открытые проходы. Внутренние переходы являются исключением, так как считаются уличными зонами.

Дальность оружия определяется числом зон, на которое оно может стрелять и указана на карточке оружия.



Первое из двух чисел означает минимальную дальность. Оружие не может стрелять на расстоянии, меньше указанного минимума. Чаще всего это «0». Это означает, что выживший может стрелять по целям, находящимся с ним в одной зоне. (все-равно считается действием дальнего боя).

Второе число означает максимальную дальность. Оружие не может стрелять дальше максимальной дальности.

**Пример:** у Rifle дальность 1-3; это означает, что она может стрелять на три зоны, но не может быть использована в зоне где находится выживший. У MP5 дальность 0-1, это означает, что можно можно стрелять в зоне, где находится выживший и в соседнюю зону.

Когда зона выбрана для дальнего боя, проигнорируйте всех, кто стоит между стрелком и целью. Это означает, что выживший может стрелять через заполненную зону. Выживший даже может стрелять в другую зону, когда его зона заполнена зомби.

Когда вы используете оружие дальнего боя (даже в упор), стрелок не может выбирать цель, в которую он стреляет. Попадания распределяются между целями согласно этому порядку:

- 1- Выжившие (за исключением стрелка)
- 2- Тощие Ходоки
- 3- Тощие Толстяки или Бомбо-мразь (стрелок может выбирать)
- 4- Тощие Бегуны
- 5- Ползучие

Попадания отдаются целям с низшим приоритетом попадания до тех пор, пока они все не будут уничтожены. Далее идет следующий уровень приоритета и т.д. Если есть несколько целей равного приоритета, то стрелок сам выбирает цель среди них.

ПРИОРИТЕТ ПОПАДАНИЯ				
приоритет	тип зомби	Кол-во действий	мин. урон для убийства	Опыт
1	выживший (за исключением стреляющего)	-	-	-
2	тощий ходок	1	1	1
3	тощий толстяк (1) бомбо-мразь (2)	1	2/ A lot	1/5
4	тощий бегун (3)	2	1	1
5	ползучий	1	1	1

Если есть несколько целей равного приоритета, то стрелок сам выбирает цель среди них.

- (1) Каждый тощий толстяк появляется с двумя тощими ходоками.
- (2) Бомбо-мразь: Невосприимчивость, Захват
- (3) Тощие бегуны имеют два очка действия за одну активацию.

**Пример:** В зоне с Terry есть еще один выживший Джо, четыре тощих ходока, один тощий толстяк и два тощих бегуна. Зная, что его сожрут, Terry, вооруженный двумя Mac-10s старается убить как можно больше зомби. Он бросает десять кубиков (по пять на каждый Mac-10s). У него 6, 6, 5, 5, 5, 4, 3, 3, 2. Mac-10s попадает на 5 или 6, что означает 5 попаданий. Джо достаются два попадания и он умирает (такие вот друзья...), остальные попадания уничтожают ходоков.

Terry стреляет снова и выкидывает 6, 5, 5, 4, 4, 4, 4, 2, 2, значит еще 3 попадания. Последний ходок уничтожен, однако два оставшихся попадания приходятся на толстяка, который закрывает собой бегунов и не наносит ему ущерб. Единственный способ убить сначала бегунов, это вступить с ними в ближний бой.

Опытные игроки могут использовать расширенную таблицу приоритета попадания (включающую Берсеркеров и Токсичных зомби), ст. 61

## ПЕРЕЗАРЯДКА

В то время как большинство видов оружия можно использовать постоянно, некоторое (например Double Barrel, Mac-10s, Sawed-off) требует потратить одно очко действия между выстрелами для перезарядки. В конце хода оно автоматически перезаряжается, так что оружие всегда заряжено в начале хода.

- Если один выживший выстрелил и сразу передал оружие другому, то оно все еще требует перезарядки.
- Когда выживший выстрелил из двух стволов двойного типа, они оба перезаряжаются за одно очко действия.
- Разрешена стрельба из одного двойного оружия в одну зону, а потом стрельба из второго двойного оружия в другую зону.

**Пример:** Travis в начале своего хода держит в руках два Sawed-off. Он стреляет из обоих, вторым действием он перезаряжает оба оружия, а третьим действием вновь разряжает их во врага. В конце хода оба Sawed-off автоматически заряжаются.

## УЛУЧШЕННОЕ ОРУЖИЕ: МОЛОТОВ И СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА

Особые карточки снаряжения можно объединять вместе, чтобы получить более мощное оружие. В любой момент (даже когда в вас попали) возьмите две соответствующих карточки, которые должны быть у выжившего в инвентаре, и соедините их вместе. Возьмите карточку получившегося ружья, а карточки компонентов отложите. В случае со Sniper Rifle просто поместите карточку Scope поверх карточки Rifle. Их нельзя разделить обратно. Такое объединение снаряжения не требует действия, а новое оружие занимает только один слот в инвентаре. После того, как выживший собрал новое оружие, он может бесплатно реорганизовать свой инвентарь немедленно.

**МОЛОТОВ:** Соедините карточки Glass Bottles и Gasoline, чтобы получить коктейль Молотова. Molotov не требует бросков кубика, у него нет точности или значения урона. Однако требуется действие дальнего боя. Molotov уничтожает всё в зоне, куда был брошен. Да да, даже если в этой зоне есть выжившие или здоровяки. Отложите карточку Молотова после использования. Использованная карточка не помещается в колоду снаряжения, положите ее отдельно.



**СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА:** Соедините карточки Rifle и Scope, чтобы получить коктейль Sniper Rifle. Теперь вы можете выбирать цель для стрельбы. Если снайперская винтовка сбрасывается, то карточки Rifle и Scope помещаются обратно в колоду снаряжения.



## #9 СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЛОКАЦИИ

### ТАЙЛЫ БОЛЬНИЦЫ



Больницы считаются самым опасным местом в округе. В первые дни эпидемии туда потянуло очень много раненых, мертвых и зараженных людей. Потребовались считанные часы перед тем, как больницы превратились в рассадник зомби.

Месяцами мы избегали больниц словно адскую бездну. Мы могли найти припасы и в других, более безопасных местах. Однако прошло время и правила игры изменились. Поиск даже самых простых припасов теперь сопровождается большим риском. Снова наступят темные времена и страшная зараза пробуждается. Догадаетесь кто она укусит до того, как доберется до вас.

Тайлы Больницы: 1V, 2V, 3V, 4V, 5V, 6V



### ВНУТРЕННИЕ ПЕРЕХОДЫ

Тайлы больницы содержат внутренние переходы. Они считаются уличными зонами. Это влияет на:

- 1- Линии видимости:** Линии видимости ограничены по прямой только краем игрового поля.
- 2- Поиск:** Нельзя искать в этих зонах.
- 3- Появление зомби:** Зомби не появляются во внутренних переходах (конечно если там нет точки появления зомби)

## БОЛЬНИЧНЫЕ ПАЛАТЫ

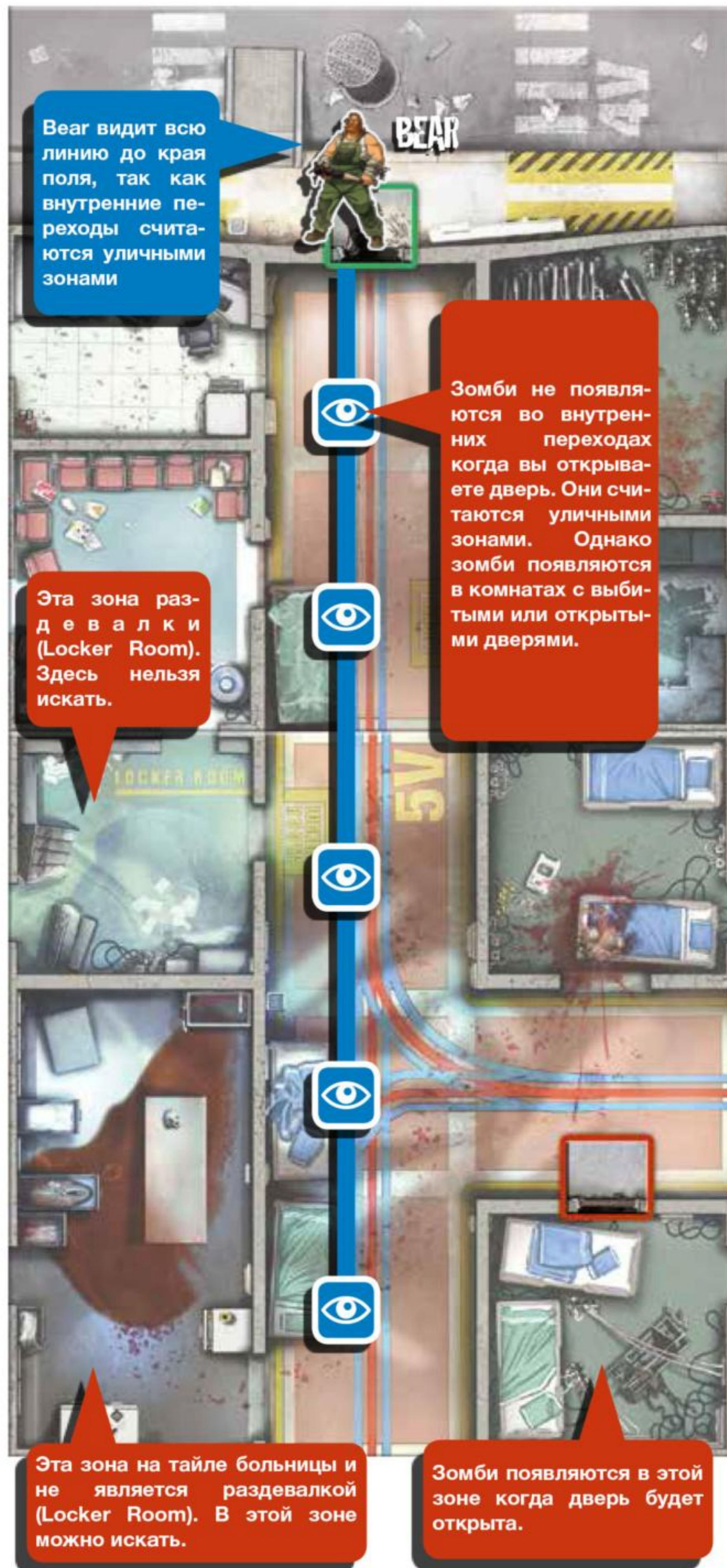
Больничные палаты считаются зонами здания. Это влияет на:

**1- Движение:** Вы можете войти в палату только через открытую дверь.

**2- Поиск:** Вы можете искать в больничных палатах (за исключением Locker Rooms).

**3- Появление зомби:** Открытие двери в камеру генерирует появление зомби внутри. То же самое происходит если дверь камеры уже открыта (или выломана) когда открывается дверь палаты.

Смотрите правила для больничных коек ст. 25.

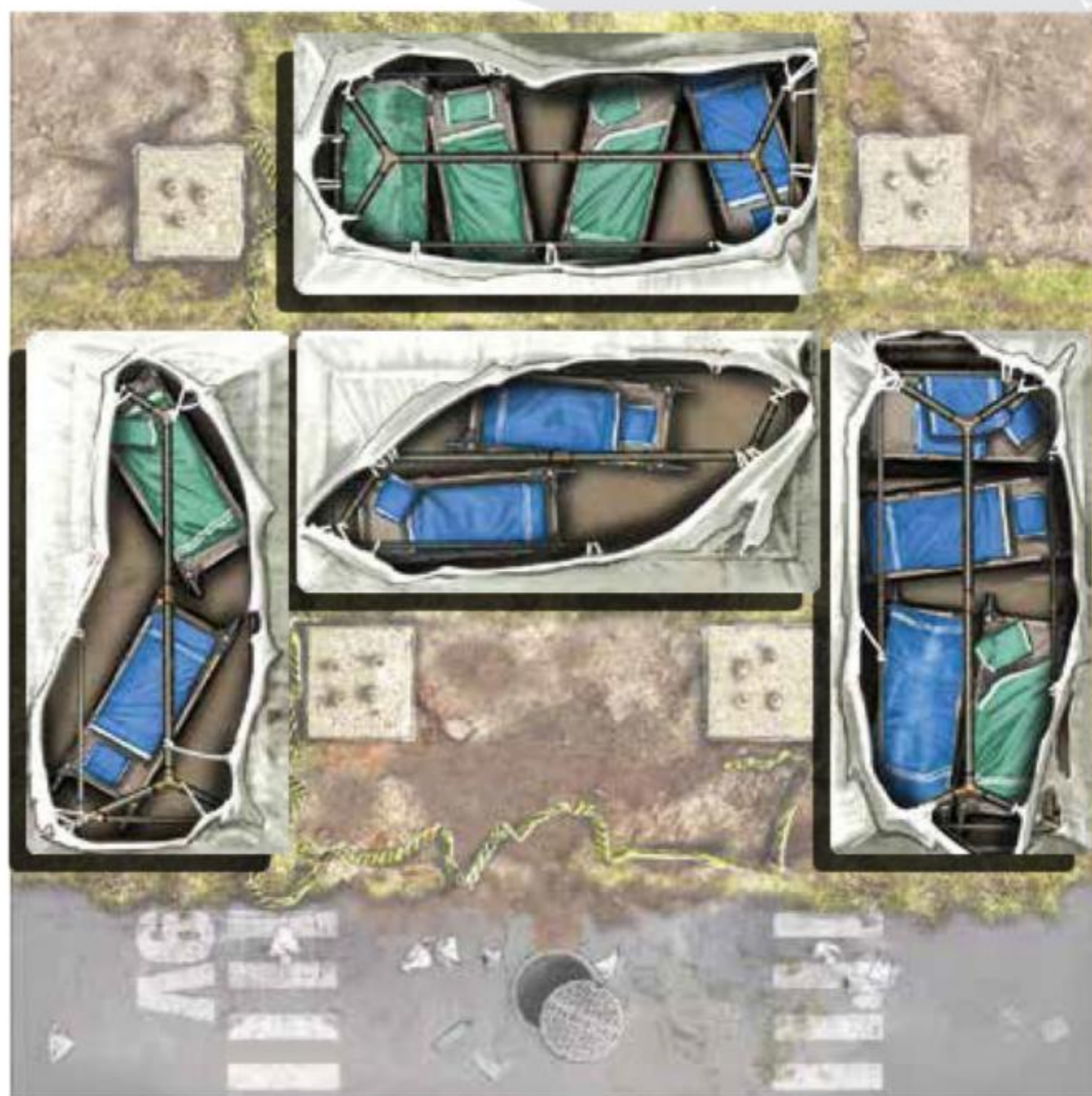


## ТАЙЛЫ ЛАГЕРЯ И ПАЛАТКИ

В ПЕРВЫЕ НЕДЕЛИ ВТОРЖЕНИЯ ЗОМБИ, ВОЕННЫЕ РАЗБИЛИ СВОИ ЛАГЕРЯ НА ПАРКОВКАХ И ДРУГИХ МЕСТАХ В ОКРУЖЕ. К СОЖАЛЕНИЮ, НЕ МНОГИЕ МЕСТА ОСТАЛИСЬ БЕЗОПАСНЫМИ НАДОЛГО. ПОЭТОМУ ОТ НИХ ОСТАЛОСЬ ДОВОЛЬНО МНОГО ПРИБАТОВ, ЧАСТО ЭТО НЕПЛОХОЕ ОРУЖИЕ И БОЕПРИПАСЫ. ТАК ЧТО ПАЛАТКИ ПРЕВРАТИЛИСЬ В ОГРОМНЫЕ МЕШКИ С АММУНИЦИЕЙ, А ТАКЖЕ ЗОМБИ ВНУТРИ, КОТОРЫЕ ТОЛЬКО И ЖДУТ КОГДА ВЫ ИХ ОТКРОЕТЕ. ЭТО Ж ПРЯМО КАК МЕШОЧКИ С СЮРПРИЗОМ. КОМУ ЖЕ ЭТО НЕ ПОНРАВИТСЯ?

- Тайлы лагеря: 7V (так же называется пустырем для приземления вертолета), 8V, 9V.

- Все зоны лагерей считаются уличными зонами. На них можно поместить карты палаток, если это предусмотрено условиями миссии.



## КРУШЕНИЕ ВЕРТОЛЕТА



## ПАЛАТКИ



В зону, накрытую жетоном крушения вертолета (даже частично), нельзя войти или пересечь. А также такая зона блокирует линию видимости. Зомби не появляются в этой зоне. Жетон крушения вертолета может играть так же как и жетоны завала из дополнения Toxic City Mall.

- Поместите карты палаток случайным образом в зоны, которые указаны в описании миссии (если иное не предусмотрено условиями миссии).
- Выживший, который первым входит в палатку, открывает ее. Переверните карту палатки и поместите на нее указанное количество зомби (см также правила больничных коек). Зомби входящий в палатку не открывает ее.
- В палатках нельзя искать (за исключением Администрации и Лазарета).
- Линия видимости не может пересекать палатку или между несколькими палатками и другими зонами.
- Палатки могут быть использованы с другими сезонами Zombicide.

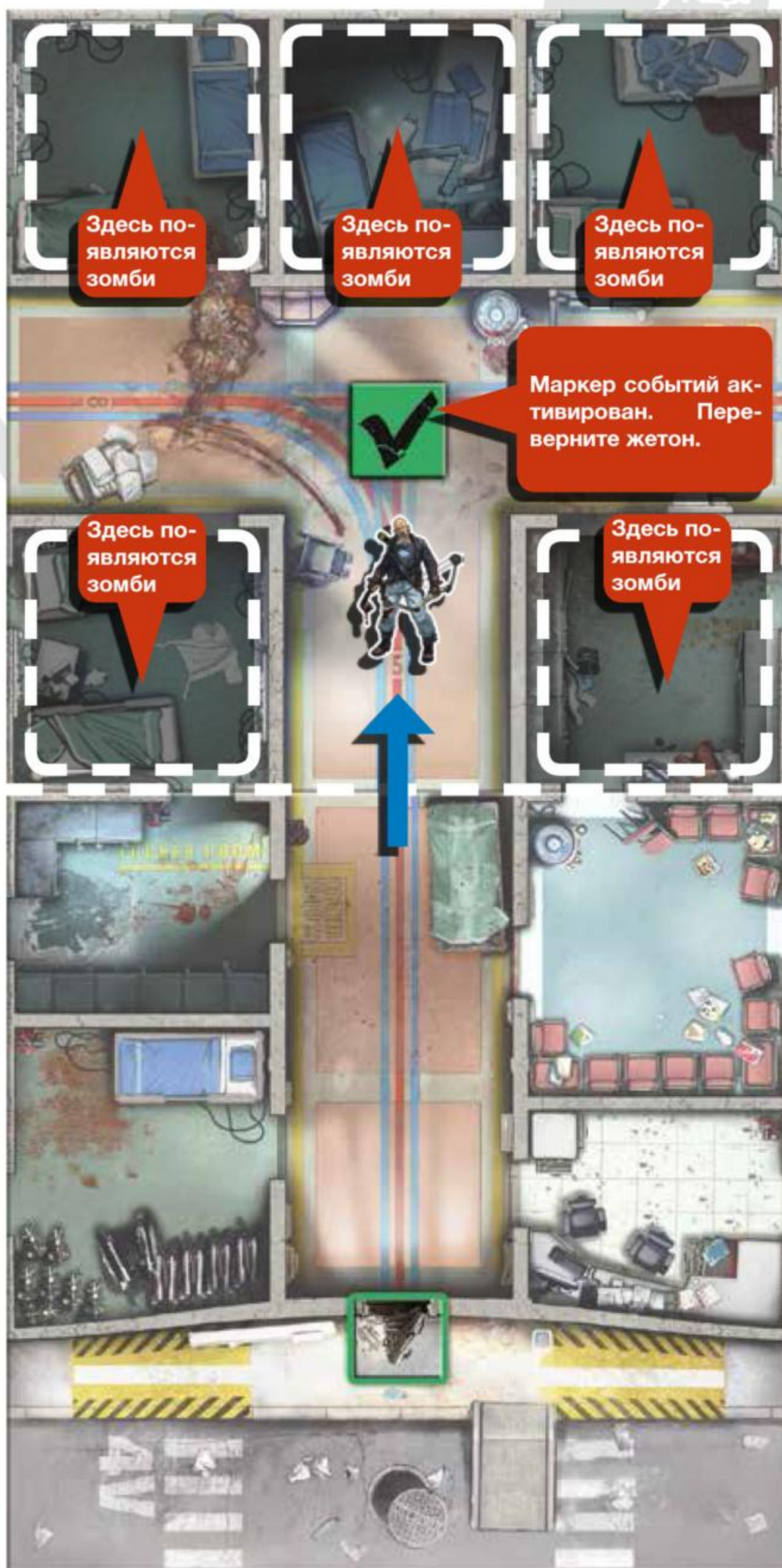
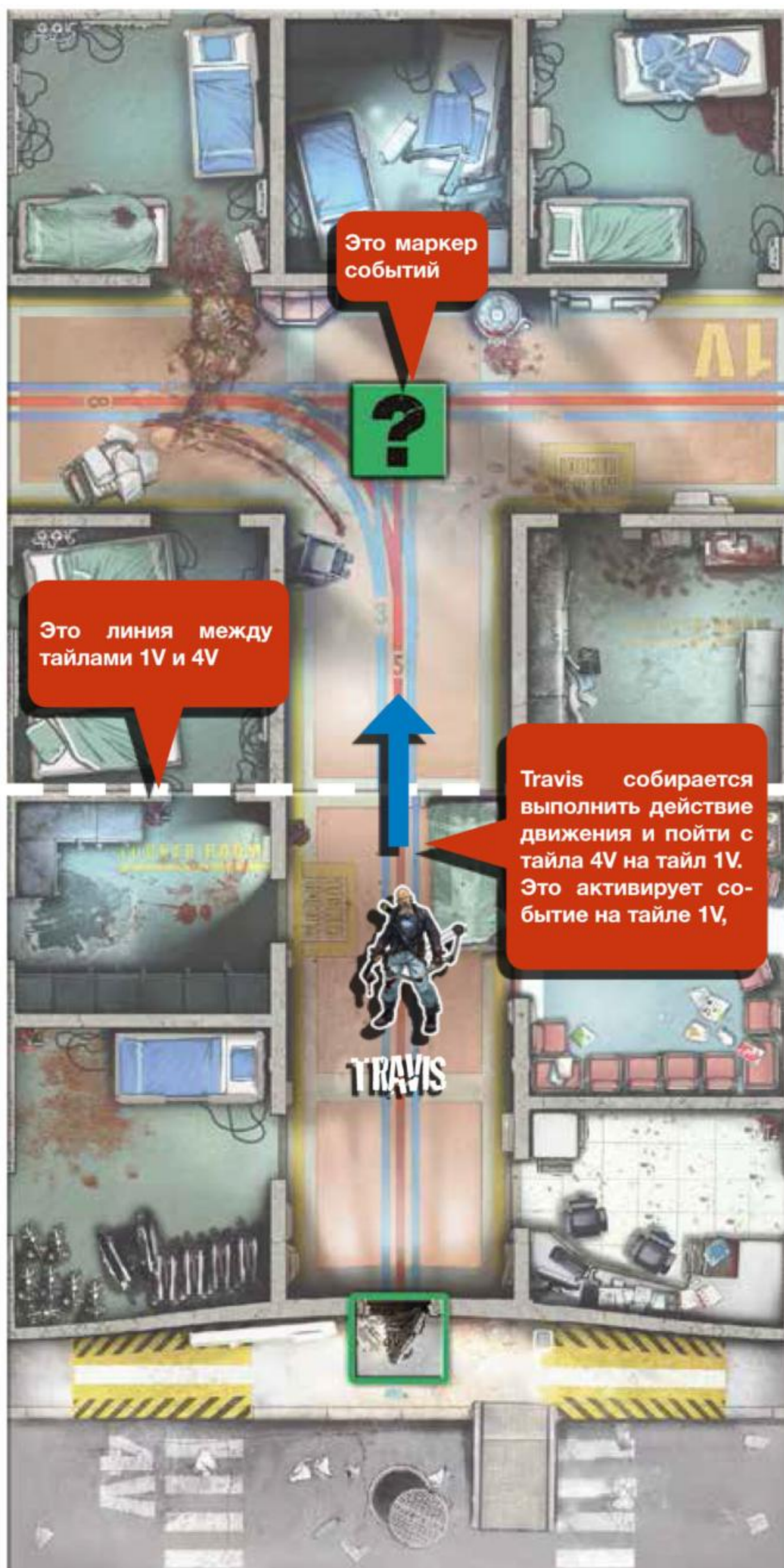


## МАРКЕРЫ СОБЫТИЙ

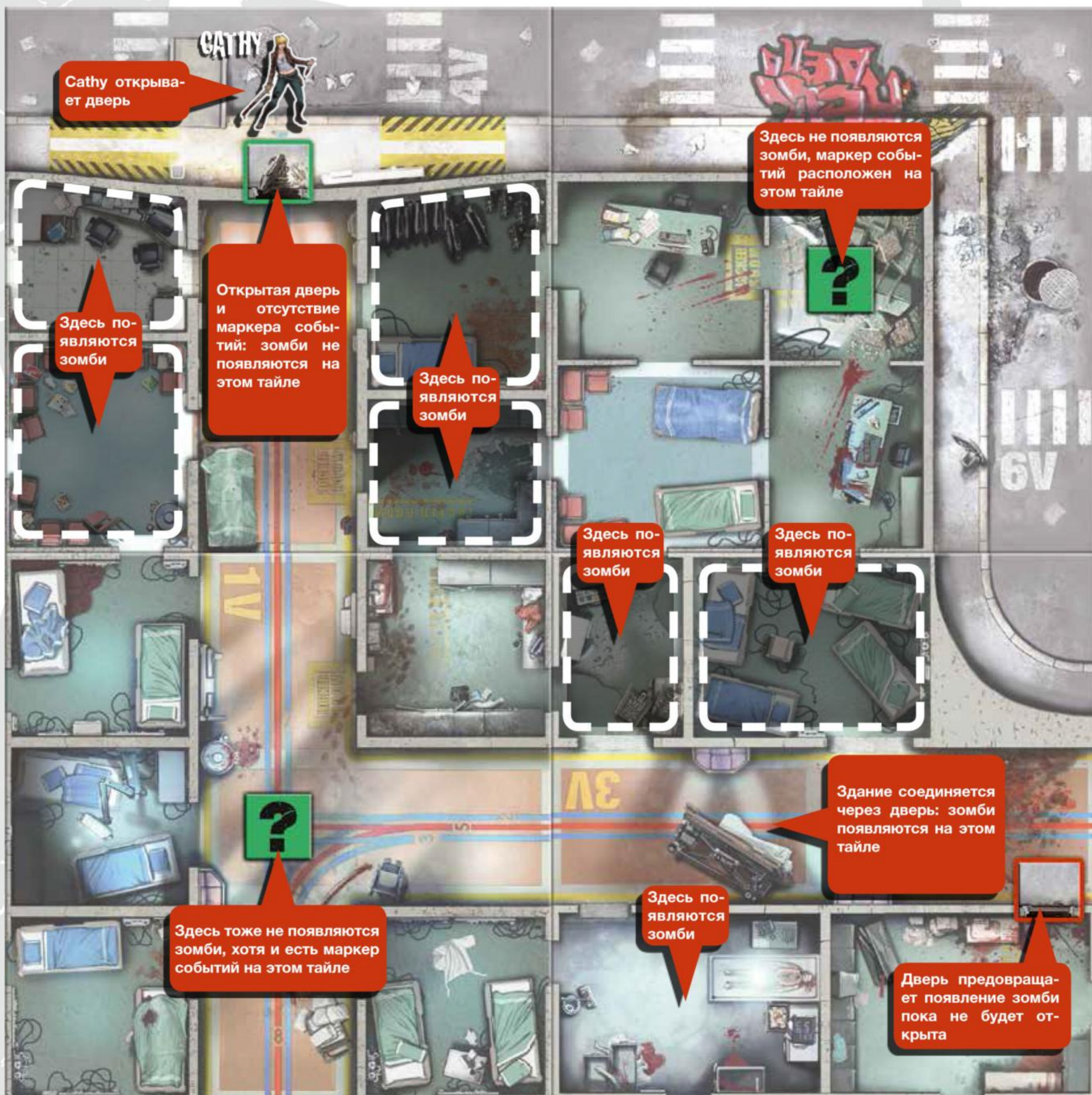


Как и следует из их названия, маркеры событий вызывают особые происшествия когда выполнены требуемые условия. Если иное не предусмотрено правилами миссии, то используйте правила, описанные ниже.

**Маркер события:** На тайле с маркером события зомби появляются только в первый раз, когда выживший заканчивает свое действие на этом тайле (внутри здания или на внутренних переходах). Переверните жетон события, чтобы обозначить это. Не помещайте зомби внутри зданий этого тайла, если дверь в это здание открыта. Зомби появляются только когда выживший заходит внутрь здания или на внутренний переход этого тайла. Эффекты, вызванные маркером событий могут прерывать активацию (или командное действие). Вы должны разобраться с событием прежде чем сможете продолжить ход.



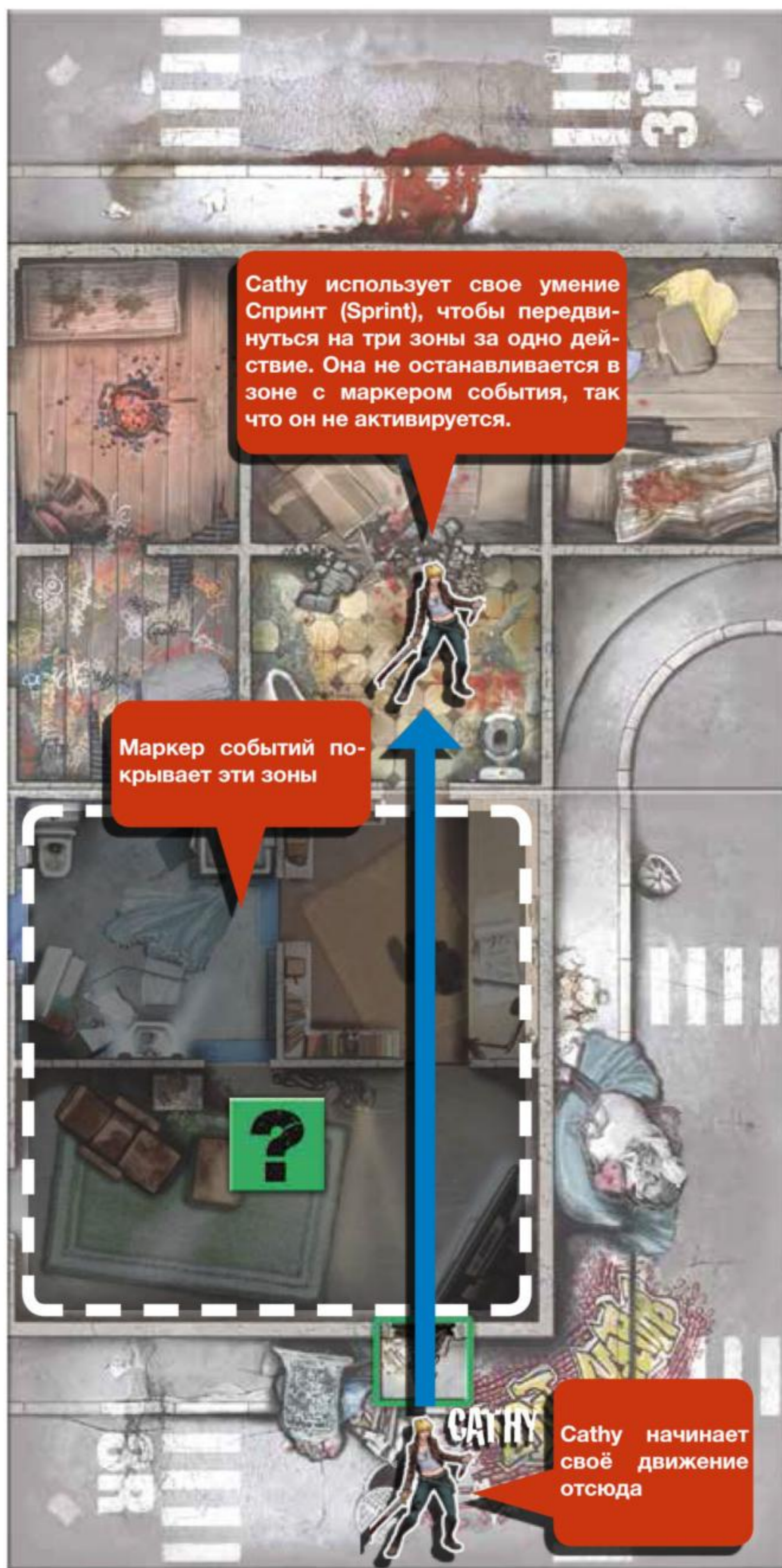




**Пример:** В тайле где находится маркер событий на больной койке появляется ползучий. Maddie использует свое умение Жажда крови: Ближний Бой (Blood-lust: Melee Skill) (ст. 41), чтобы добраться до ползучего. Ускорившись она останавливается в зоне с ползучим и тем самым активирует маркер события. На тайле появляются зомби: два тощих ходока в зоне с Maddie. Следующая карточка зомби это дополнительная активация тощих ходоков. Оба ходока кусают Maddie. Она умирает прежде, чем может продолжить свой ход. Хреново!

Маркеры событий являются отличным инструментом для создания миссий. Например, ограничить зону их действия до одной или связать маркер с конкретной дверью. Помните, что получение удовольствия и есть главное правило.

## ПОСАДОЧНАЯ ПЛОЩАДКА И ЛЕСТНИЦЫ



Огороженная забором посадочная площадка является важным местом любой миссии. Она может использоваться для контроля больших улиц на игровом поле или может служить целью миссии.

- Посадочная площадка огорожена забором. Персонажи могут видеть или стрелять сквозь него. Но они не могут ходить или ездить на машине через забор. Однако помните, что бомбо-мразь может вытащить оттуда выживших с помощью своего умения захват.

- Используйте жетон лестницы, чтобы сделать проход через забор. Не бойтесь использовать его в своих миссиях, например для прохода между этажами или для создания точки появления зомби посреди здания.

Примечание: Забор вокруг посадочной площадки не является забором с колючей проволокой из Prison Outbreak. Он не может быть уничтожен здоровяками



# #9 КОМАНДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

СРАЖЕНИЯ БОК О БОК НА ПРОТЯЖЕНИИ ТАКОГО ДЛИТЕЛЬНОГО ВРЕМЕНИ СОЗДАЛИ ОСОБЫЕ СВЯЗИ МЕЖДУ ЛЮДЬМИ, КОТОРЫЕ ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ ЛИШЬ В ВОИНСКИХ ЧАСТЯХ. ИНОГДА ЭТО БЫЛИ КРОШО ЗАБЫТЫЕ СТАРЫЕ ПРИКАЗЫ, ВЫКРИКУТЫЕ КЕМ-ТО, КТО ВОЗОМНИЛ СЕБЯ ЛИДЕРОМ. В ДРУГИХ СЛУЧАЯХ ТАЙНЫЙ ЯЗЫК, КОТОРЫЙ ИСПОЛЬЗОВАЛСЯ В ЗАБАВНЫХ ВАРИАЦИЯХ. РАЗЛИЧНЫЕ ОСОБЫЕ ЗНАКИ. ДАЛЕЕ ОПИРАЯСЬ НА ЧУТЬЕ, КОТОРОЕ ТОЧНО ЗНАЕТ КОГДА И ГДЕ НУЖНО РЕИДСТВОВАТЬ. В МОЕМ СЛУЧАЕ ЭТО БЫЛО ВСЕГО ПО-НЕМНОЖКУ. ВСЁ ЗАВИСЕЛО ОТ КОМПАЬОНОВ, С КОТРЫМИ Я ШАТАЛСЯ ПО ОКРУТЕ В СТОКОУНЫЕ ВРЕМЕНА. ДУМАЮ МОЖНО НАЗВАТЬ ЭТО ДРУЖБОЙ. ХОТЯ ЭТО И ЕСТЬ НАШЕ САМОЕ МОЩНОЕ ОРУЖИЕ

Опытные игроки могут использовать командные действия для усложнения игрового процесса. В начале игры (ст. 6), в шаге 6, каждая команда может выбрать до двух карточек командных действий (одинаковое число карточек у каждой команды). Они хранятся в течении всей игры. Отложите остальные карточки командных действий.

Во время активации выживший может бесплатно использовать командное действие. Каждая команда может использовать только одно командное действие в ход.

- Выберите выжившего, который использует командное действие и еще одного компаньона по команде.

- Все выбранные выжившие должны иметь возможность использовать командное действие (например, вооружиться оружием ближнего боя если использует действие Бросок (Charge)).

- Каждый выбранный выживший должен выполнять командное действие в установленном вами порядке. Каждое командное действие должно быть полностью закончено перед тем, как следующий выживший может выполнить свое действие. После окончания командного действия, выживший продолжает свой основной ход.

Командные действия не являются активацией. Выживший просто получает дополнительную пользу от них. Умения могут быть использованы во время командных действий, за исключением тех, которые влияют на активацию самого выжившего (например, такие как +1 очко движения (+1 free move action) или Спасатель (Lifesaver). В Zombicide: Rue Morgue есть три командных действия: Бросок (Charge), Рывок (Move), Пальба (Shoot).

Командное действие не прерывается если во время его выполнения какие-либо условия больше не могут выполняться.

**Пример:** Bear и Maddie начинают Бросок (Charge)! Оба перемещаются в выбранную зону и должны выполнить действие ближнего боя против зомби (или против выживших). Сначала их миниатюры помещаются в выбранную зону, содержащую одного тощего ходока. Игрок решает выполнить действие ближнего боя персонажем Maddie. Она убивает тощего ходока. Bear не может выполнить его действие ближнего боя (так как нет больше зомби в зоне), но все еще получает пользу от командного действия.

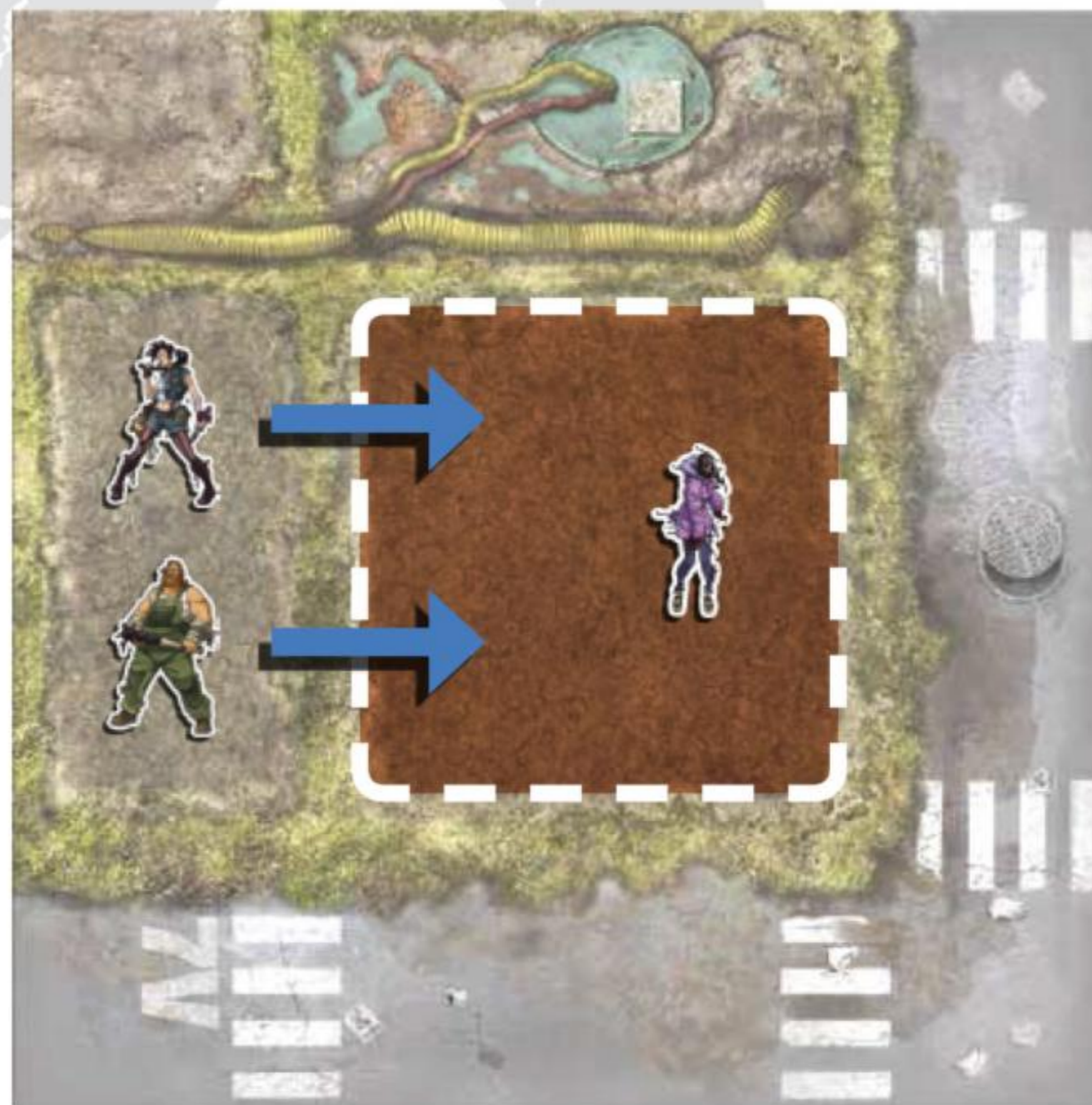
## БРОСОК

Бросок можно выполнить двумя способами:

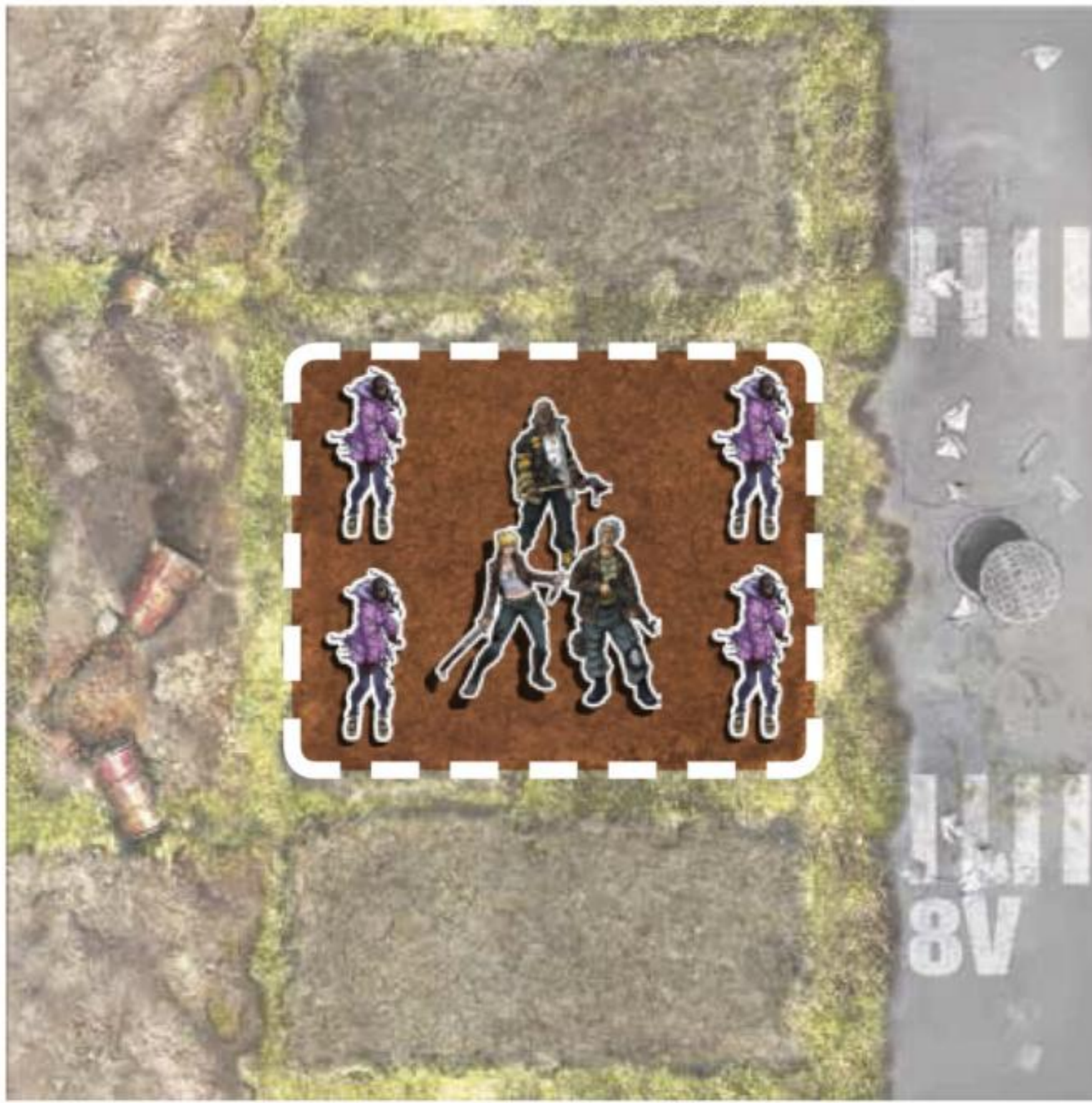
1- Выберите зону, до которой все члены группы могут добраться за одно действие. В этой зоне должен быть хотя бы один зомби (или соперник). Это может быть зона, в которой уже находится один член команды. Если это необходимо, то остальные члены команды получают бесплатное действие, чтобы достичь этой зоны. После движения каждый из команды должен выполнить действие ближнего боя.

2- Выберите зону, в которой находятся все выбранные выжившие. Они могут воспользоваться бесплатным действием, чтобы выбраться из своей зоны и попасть в другую, **где есть хотя бы один зомби (или противник)**. Далее каждый выполняет действие ближнего боя.

Выживший не может пользоваться командным действием Бросок если он находится в зоне с зомби и не имеет возможности выйти из нее за одно действие.



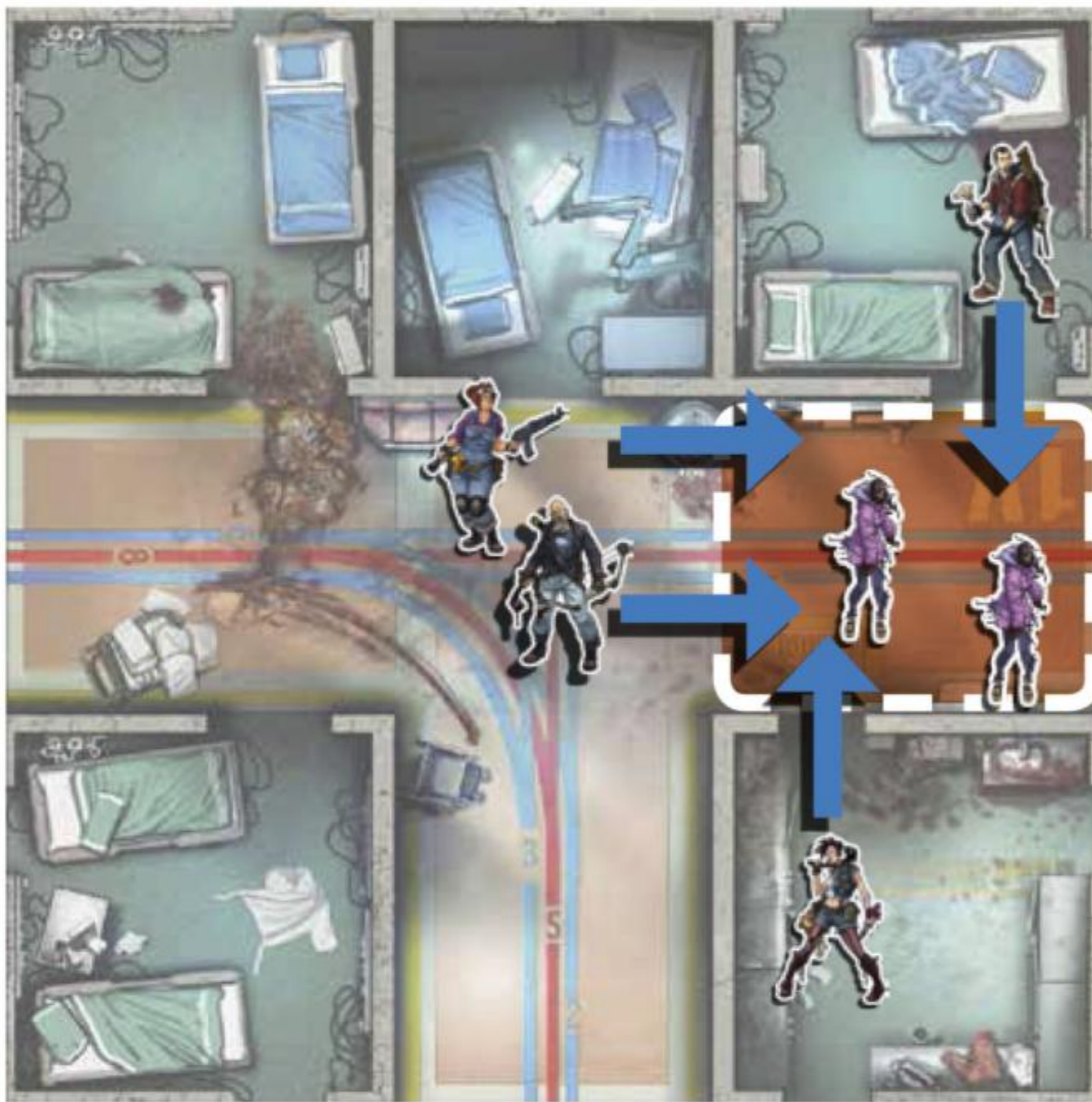
Жизнь порой превращается в боевой крик. Bear кричит Бросок! Командное действие направлено на зону перед ним. Его союзница Maddie с радостью ввязывается в драку вместе с ним. Они оба бесплатно перемещаются в выбранную зону и используют действие ближнего боя.



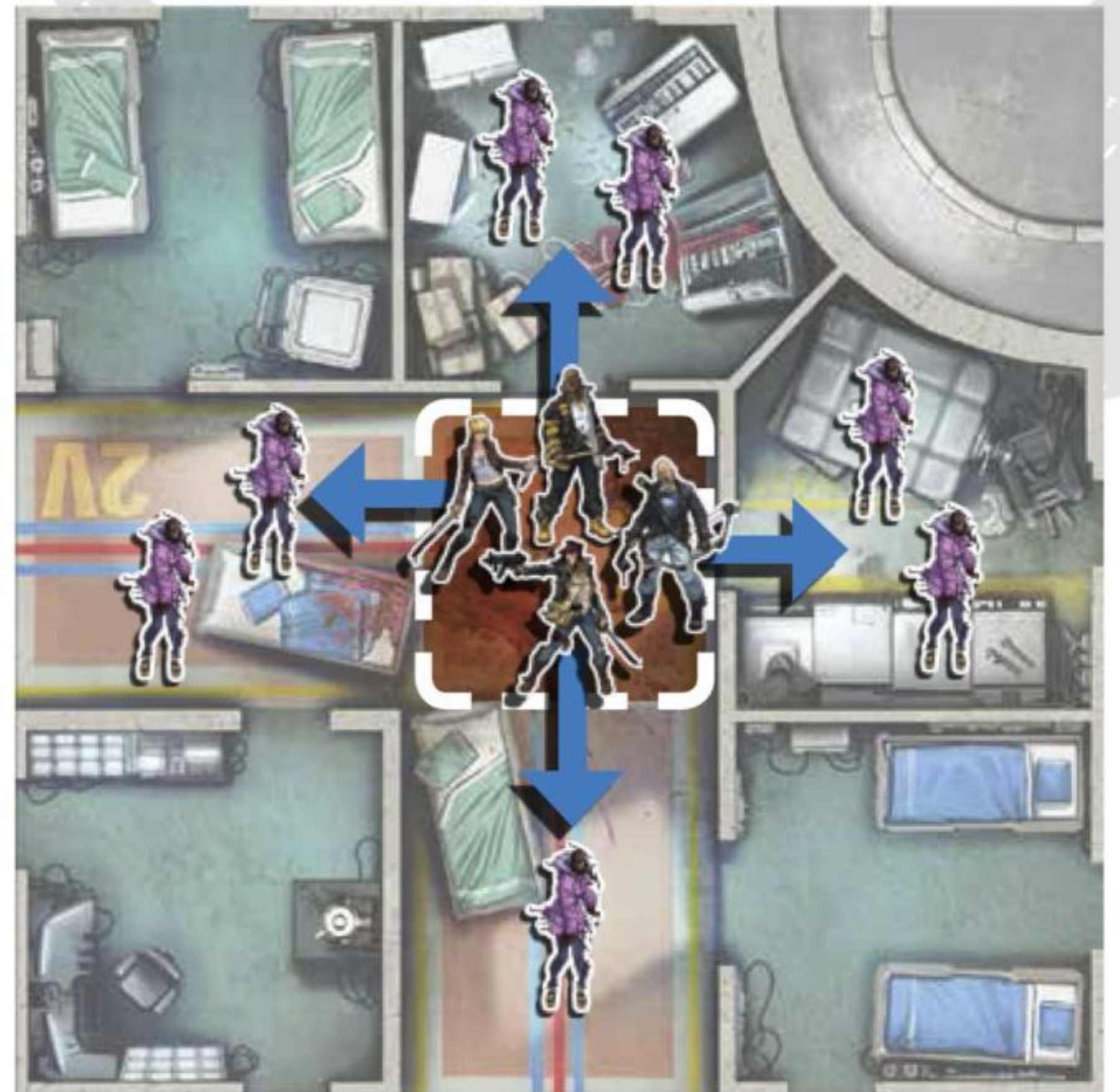
Дан, Cathy и Terry окружены тощими ходоками. Они были к этому готовы и Terry командует Бросок! Командное действие происходит в их зоне. Выжившие не используют бесплатное очко движения, так как уже находятся в требуемой зоне. Каждый из них использует действие ближнего боя.



Дан заканчивает свою активацию в плохом месте - рядом с ним тощий ходок, а у него больше нет действий. Он решает позвать на помощь своих союзников с помощью действия Бросок! Командное действие проходит в его зоне. Laurie, Louise и Terry все с оружием ближнего боя. Они тратят бесплатное действие движения чтобы добраться до Джо. После этого все, включая Джо, используют действие ближнего боя.



Бросок! Maddie командует своим союзникам Джо, Louise и Travis избавиться от наступающих зомби. Они все бесплатно перемещаются в зону где находятся тощие ходоки. Далее каждый из выживших использует действие ближнего боя.



Необходимо срочно вычистить поле от зомби иначе их станет слишком много. Parker использует Бросок! Действие проходит в ее зоне, чтобы ее команда смогла победить в этот критический момент. Каждый из них использует бесплатное действие движения и бесплатное действие ближнего боя. Вот так выглядит Зомбицид!

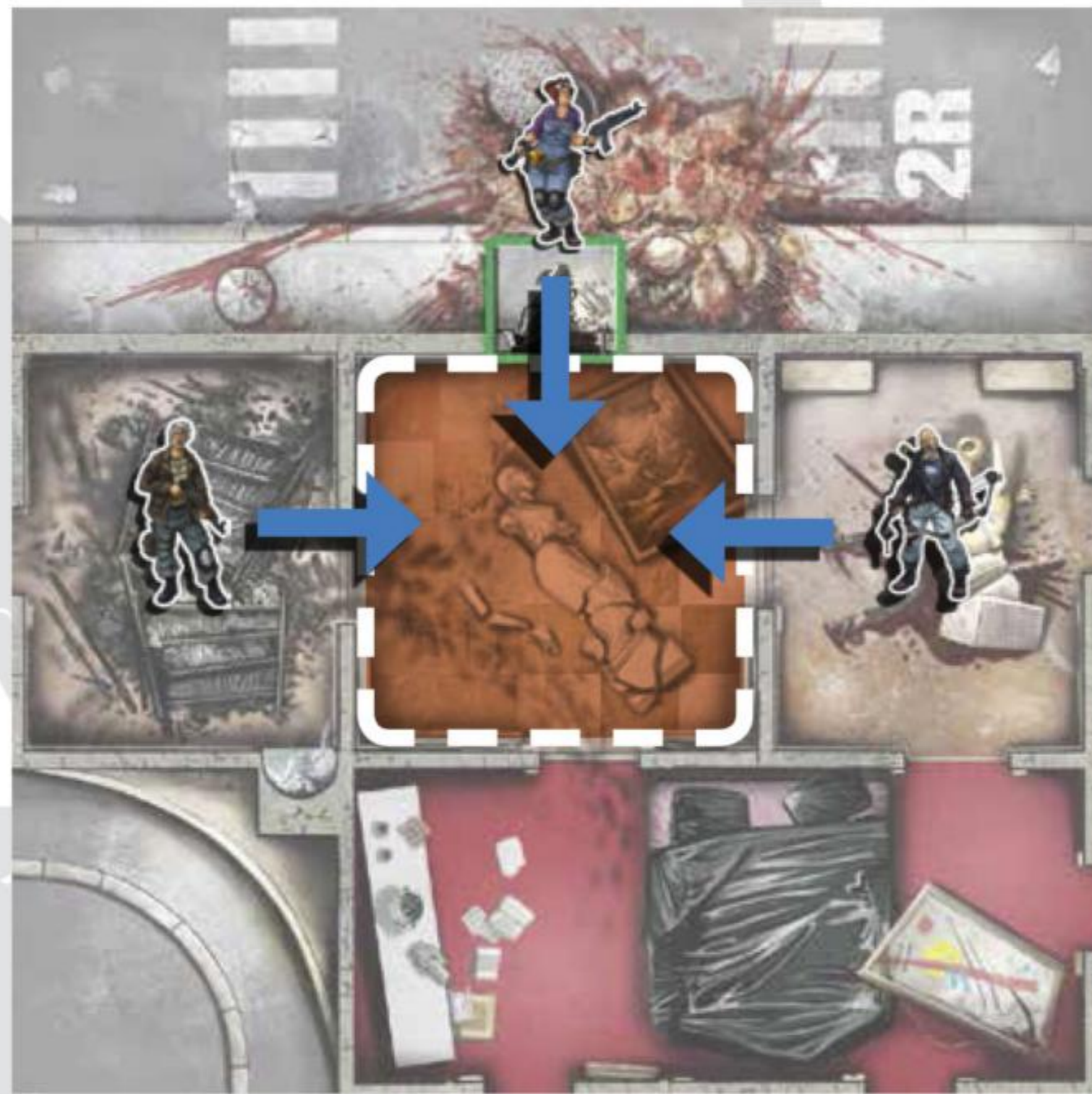
## РЫВОК

Рывок можно выполнить двумя способами:

1- Выберите зону, до которой все члены группы могут добраться за одно действие. Все члены команды получают бесплатное действие, чтобы достичь этой зоны.

2- Выберите зону, в которой находятся все выбранные выжившие. Все члены команды получают бесплатное действие, чтобы выбраться из этой зоны.

Выживший не может пользоваться командным действием бросок если он находится в зоне с зомби и не может выйти из нее за одно действие.



Louise использует Рывок! Она, Tarvis и Terry используют бесплатное действие движения чтобы достичь нужной зоны. Теперь вся группа снова вместе.



Команде необходимо выбраться из зоны посадочной площадки. Cathy использует Рывок! чтобы она и Tarvis могли достичь нужной зоны. James тоже в их команде, но он решает не двигаться с ними а остаться на месте.



Dan ходит последним и понимает что его группа сильно шумела. Они могут привлечь зомби из зон вокруг. С помощью командного действия Рывок вся команда получает бесплатное действие движения, чтобы сбежать в соседние зоны.

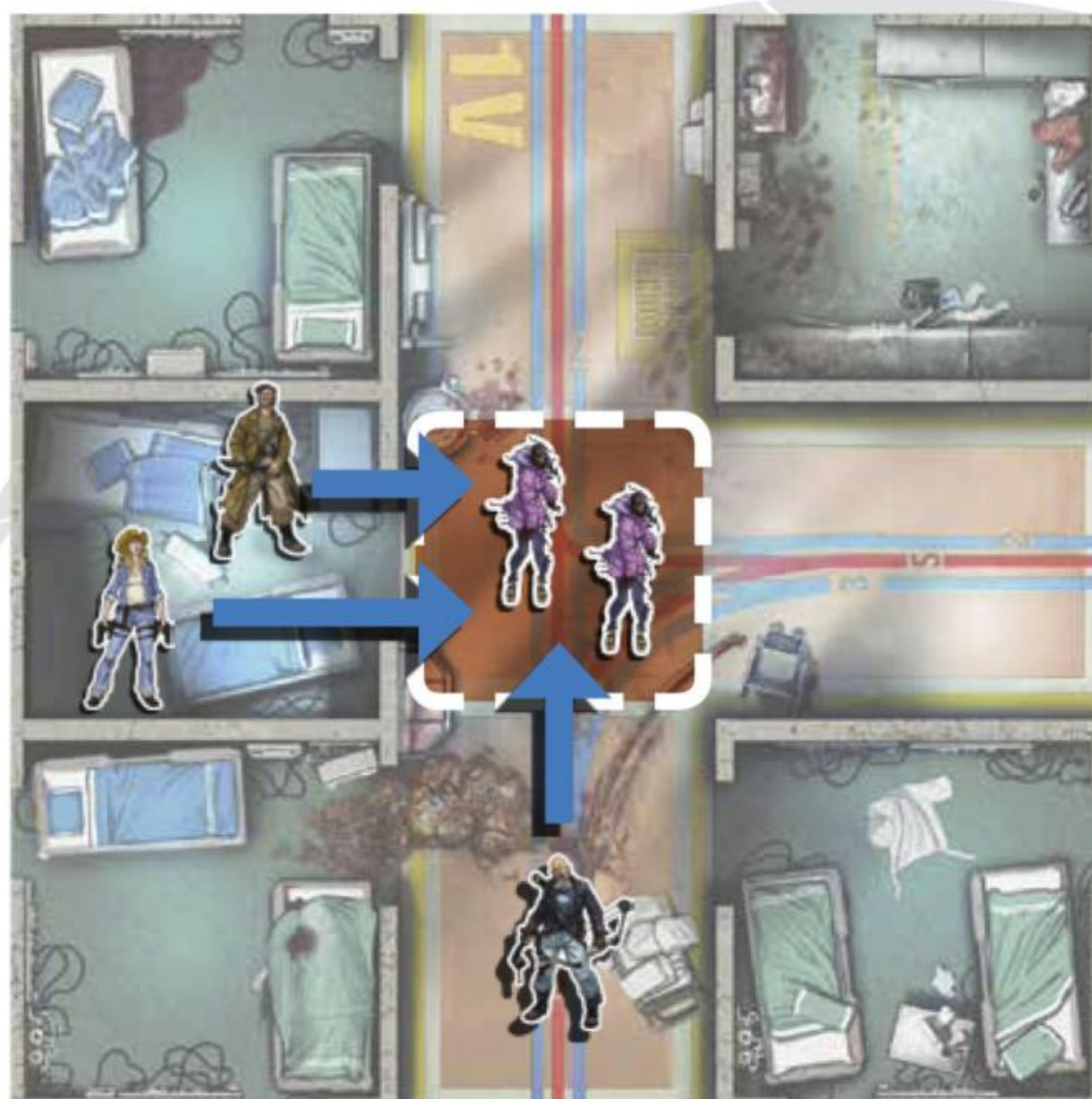
## ПАЛЬБА



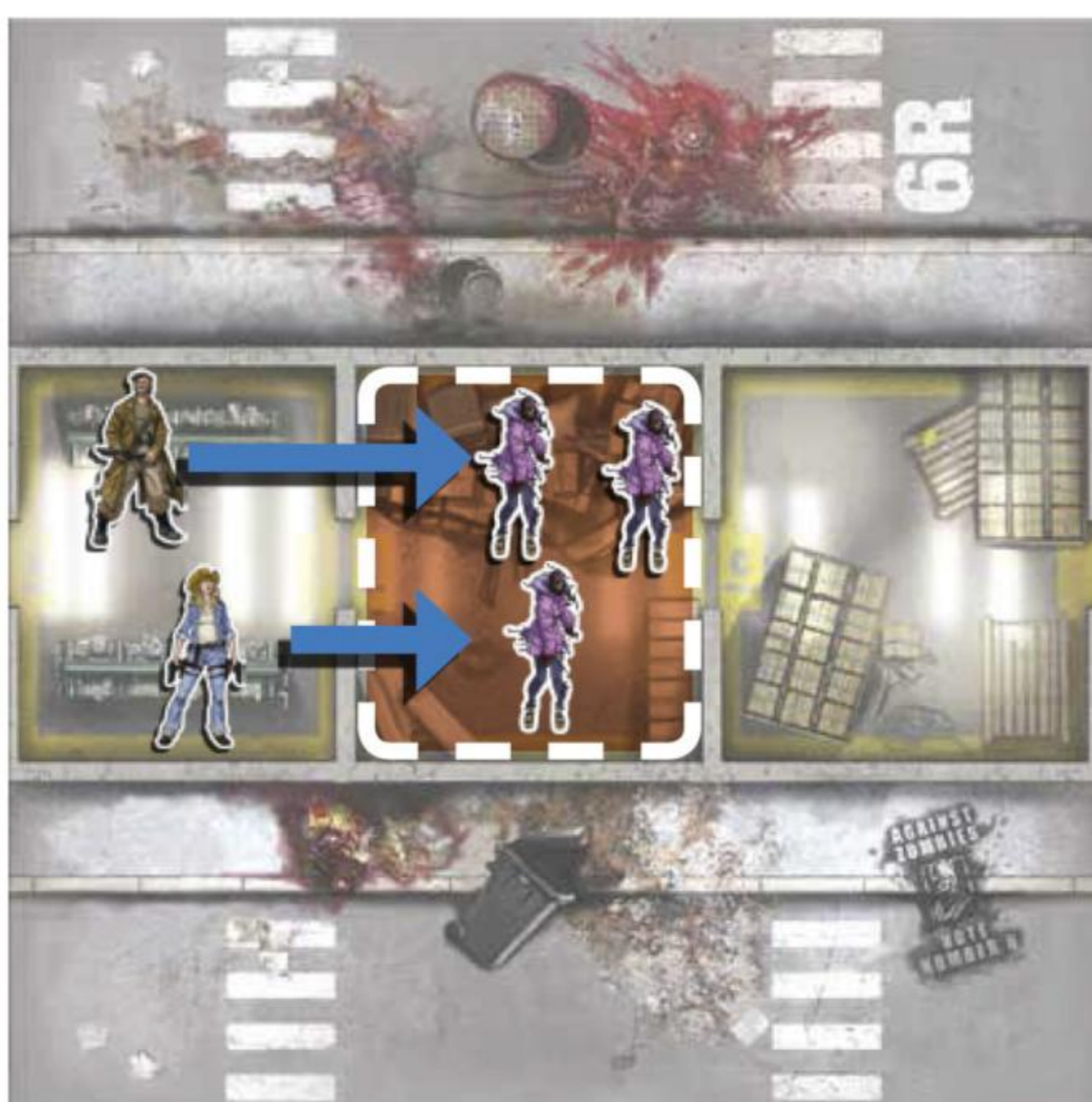
Пальбу можно выполнить двумя способами:

1- Выберите зону, в которую все члены группы могут выстрелить. Все члены команды получают бесплатное действие дальнего боя для стрельбы в эту зону.

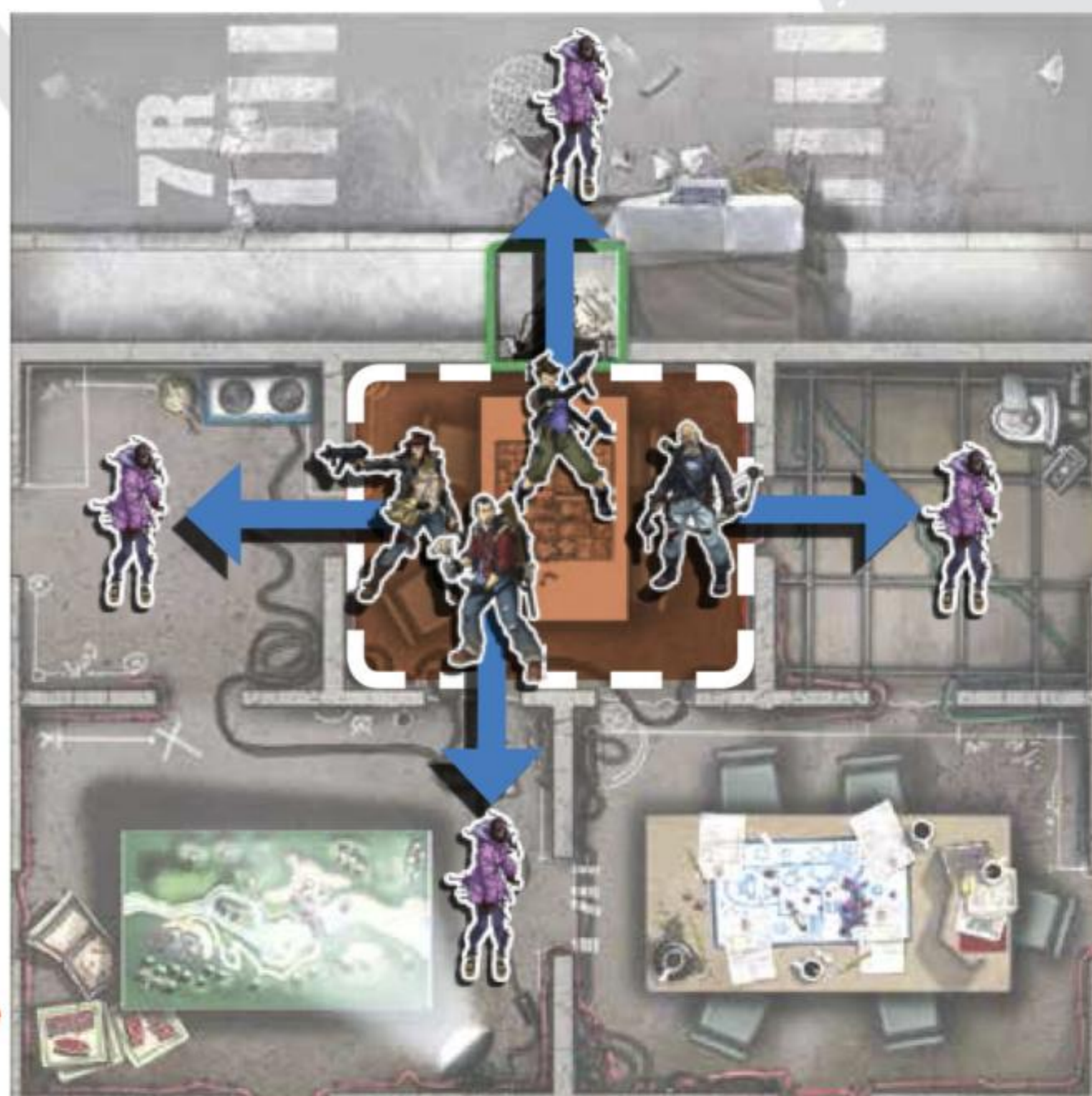
2- Выберите зону, в которой находятся все выбранные выжившие. Все члены команды получают бесплатное действие дальнего боя для стрельбы в доступные зоны.



James, Jane и Travis соорудили отличную ловушку. James использует Пальбу в зону, где стоят тощие ходячки. Jane и Travis конечно же присоединяются к нему. Каждый из них использует действие дальнего боя для стрельбы в выбранную зону.



James и Jane собираются прорваться через толпу тощих ходячих. Jane использует Пальбу! Они оба получают бесплатное действие дальнего боя для стрельбы в целевую зону.



Это перестрелка! Laurie использует карточку Пальба в ее зоне. Каждый компаньон целится в зону на подходящем расстоянии от них и выполняет бесплатное действие дальнего боя. Кто сказал что мы окружены?



# #11 СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

ИТАК, ЛЮДИ ТАК И ОСТАЛИСЬ ЛЮДЬМИ. ДАЖЕ КОГДА ТОЛПЫ ЗОМБИ ХОДЯТ ДРЕ-ТО НЕ ПОДАЛЕКУ. А ЕЩЕ И РЕСУРСЫ ПОСТЕПЕННО ЗАКАНЧИВАЮТСЯ. МЫ УЖЕ НЕ ТАКИЕ СТОЛЧЕН-НЫЕ КАК МОЖЛИ БЫ БЫТЬ. НА САМОМ ДЕЛЕ ВСЁ ЧАЩЕ ПОЯВ-ЛЯЕТСЯ КОНКУРЕНЦИЯ.

**Совершенно не оязательно**, соревновательный режим заставляет команды биться друг с другом до смерти. Всё просто: команды, сформированные во время подготовки к игре (ст. 6) являются соперниками. После окончания игры сложите все очки опыта, полученные членами каждой команды, включая мертвых. Команда, набравшая большее количество очков считается победителем.

А до тех пор никто ни к чему не привязан. Вы можете объединяться с другими игроками, формировать временные союзы, а затем предавать своих союзников. Например, воткнуть нож в спину компаньону или пальнуть ему в затылок.

**ПОМНИТЕ: Убийство другого выжившего не даёт вам очков опыта.**

Соревновательный режим можно использовать только в соревновательных миссиях (ст. 59, 60).

- В ситуациях, в которых игроки должны решать как будет действовать какой-либо игровой эффект, теперь решает первый игрок. Например, когда зомби кусают выживших из команды соперника или то как разделяется группа зомби.

- Приоритет попадания является исключением из предыдущего правила. Атакующий сам выбирает цели среди зомби одного уровня приоритета попадания.

- Первый игрок не препятствует передвижению выживших из команды соперника.



В соревновательном режиме, дополнительно к стартовому снаряжению (ст. 6) команды получают одинаковое количество карточек Bulletproof Vest. Если не достаточно карточек, чтобы по-ровну распределить их, отложите лишние карточки.

Bulletproof Vest дает временную защиту от атак других выживших (НЕ от атак зомби). Не обязательно держать его в руке, чтобы он сработал.

- Когда выживший получает первое ранение, полученное от атаки другого выжившего, переверните карточку Bulletproof Vest. Ранение игнорируется. Не выбрасывайте карточку Bulletproof Vest.

- При втором ранении Bulletproof Vest уничтожается и откладывается в сторону (не в колоду сброса). Ранение снова игнорируется.

- Каждое последующее ранение игнорируется как обычно.

- Выживший может иметь несколько Bulletproof Vest в своем инвентаре.



**ПОМНИТЕ: при попадании в другого выжившего он получает число ранений равное урону использованного оружия.**

ПРИМЕР: Terry одет в Bulletproof Vest. Jane один раз стреляет в него из Pistol (урон 1). Terry получает одно ранение. Карточка Bulletproof Vest переворачивается, а ранение игнорируется. После этого Maddie наносит удар Fire Axe (урон 2). Terry получает еще 2 ранения. Первое ранение игнорируется и карточка Bulletproof Vest откладывается в сторону. Второе ранение наносится как обычно. Terry теряет карточку снаряжения (если она у него есть) и получает карточку ранения (Wounded).

**Соревновательный режим превращает Zombicide в совершенно новую игру.** Возможно вы решите сначала попробовать этот режим на себе, прежде чем показывать Zombicide другим игрокам.

Наряду с появлением Bulletproof Vest мы решили не менять основную механику игры. Всё осталось по-прежнему. Контроль шума всё еще очень важен. Для зомби все выжившие всё такие же вкусные. Всё тот же любимый Zombicide.

# #11 УМЕНИЯ

Каждый выживший в Rue Morgue обладает особыми умениями, которые описываются в этой главе. В случае конфликта с оригинальными правилами, эти правила имеют преимущество. Эффекты этих умений могут быть использованы незамедлительно в тот же ход, когда они получены. Это означает, что если после какого-то действия выживший получает новый уровень и получает умение, он может использовать его немедленно, если у него остались очки действия (или если умение добавляет тебе дополнительное действие).

**ПРИМЕЧАНИЕ: Умения помеченные «\*» это улучшенные умения, использующие материалы Rue Morgue.**

**+1 действие (+1 Action)**- Выживший получает одно дополнительное действие, которым он может воспользоваться по своему желанию.

**+1 к урону: [тип] (+1 Damage: [Type])**- выживший получает +1 к урону конкретным типом оружия (ближний бой, метательное, дальний бой).

**+1 к урону [снаряжение] (+1 Damage with [Equipment])**- выживший получает +1 к урону конкретным оружием.

**+1 к результату броска: Бой (+1 to dice roll: Combat)**- Выживший добавляет 1 к результату каждого кубика (ближний или дальний бой). Максимальный результат всегда 6.

**+1 к результату броска: Ближний бой (+1 to dice roll: Melee)** - Выживший добавляет 1 к результату каждого кубика (только ближний бой). Максимальный результат всегда 6.

**+1 к результату броска: Дальний бой (+1 to dice roll: Ranged)** - Выживший добавляет 1 к результату каждого кубика (только дальний бой). Максимальный результат всегда 6.

**+1 кубик: Бой (+1 die: Combat)** - Выживший добавляет 1 кубик к атаке своим оружием (ближний или дальний бой). Двойное оружие получает по одному кубика каждое.

**+1 кубик: Ближний бой (+1 die: Melee)** - Выживший добавляет 1 кубик к атаке своим оружием (только ближний бой). Двойное оружие получает по одному кубика каждое.

В Zombicide существует множество персонажей с их уникальными умениями. Расширенный список умений вы можете найти на сайте.

<http://zombicide.com/en/>

**+1 кубик: Дальний бой (+1 die: Ranged)** - Выживший добавляет 1 кубик к атаке своим оружием (только дальний бой). Двойное оружие получает по одному кубика каждое.

**+1 свободное действие боя (+1 free Combat Action)** - Выживший получает одно дополнительное действие, которое он может потратить на ближний или дальний бой.

**+1 свободное действие собачьего боя (+1 free Dog Action)** - Выживший получает одно дополнительное действие, которое он может потратить на удар собаки компаньона (см. правила Dog Companions).

**+1 свободное действие ближнего боя (+1 free Melee Action)** - Выживший получает одно дополнительное действие, которое он может потратить только на ближний бой.



**+1 свободное действие движения (+1 free Move Action)** - Выживший получает одно дополнительное действие, которое он может потратить только на движение.

**+1 свободное действие дальнего боя (+1 free Ranged Action)** - Выживший получает одно дополнительное действие, которое он может потратить только на дальний бой.

**+1 свободное командное действие (+1 free Team Action)** - Выживший во время своей активации может использовать одно дополнительное командное действие. Может использоваться только карточка, которая еще не использовалась в этом раунде. Это умение может использоваться даже когда команда уже пользовалась командным действием в свой ход. Это умение позволяет использовать одинаковые карточки умений одним выжившим в один его ход, если команда взяла несколько одинаковых карточек перед началом игры.

**+1 свободное действие поиска (+1 free Search Action)** - Выживший получает одно дополнительное действие, которое он может потратить только на поиск. Искать можно только один раз за ход.

**+1 к максимальной дальности (+1 max Range)**- Максимальная дальность оружия дальнего боя увеличивается на 1.

**+1 зона передвижения\* (+1 Zone per Move\*)**- Выживший может передвигаться на одну зону больше каждое свое действие движения. Это умение складывается с другими модификаторами движения. Вход в зону с зомби прерывает действие выжившего.

**1 переброс за ход (1 re-roll per turn)** - Один раз за ход вы можете перебросить все кубики любого действия, совершенного выжившим. Новый результат принимается вместо старого. Это умение не заменяет другие модификаторы, позволяющие перебрасывать результаты.



**2 коктейля лучше чем 1 (2 cocktails are better than 1)**

- Выживший получает 2 коктейля молотова вместо одного при его создании.

**2 зоны за движение\* (2 Zones per Move Action\*)-**

Выживший, потратив одно очко действия может переместиться на 2 зоны вместо одной. Вход в зону с зомби заканчивает действие выжившего.

**Двуручный (Ambidextrous)** - Выживший использует любое оружие дальнего или ближнего боя так, как если бы у него были значки двойного оружия.

**Варвар (Barbarian)** - Во время ближнего боя выживший может бросить столько кубиков атаки, сколько персонажей стоит с ним в одной зоне (включая выживших, зомби и его самого). Умение складывается с другими модификаторами броска, например, +1 кубик к атаке ближнего боя.

**Блиц (Blitz)** - Каждый раз, когда выживший убивает последнего зомби в зоне, он получает 1 дополнительное действие движения, используемое незамедлительно.

**Жажда крови: Бой\* (Bloodlust: Combat\*)** - Потратив одно действие выживший перемещается на две зоны туда, где есть хотя бы один зомби. После этого он получает свободное действие боя (ближнего или дальнего).

**Жажда крови: Ближний бой (Bloodlust: Melee\*)** - Потратив одно действие выживший перемещается на две зоны туда, где есть хотя бы один зомби или соперник. После этого он получает свободное действие ближнего боя (только ближнего).

**Жажда крови: Дальний бой (Bloodlust: Ranged\*)** - Потратив одно действие выживший перемещается на две зоны туда, где есть хотя бы один зомби или соперник. После этого он получает свободное действие дальнего боя (только дальнего).

**Прирожденный лидер (Born leader)** - В течении своего хода выживший может дать одно дополнительное действие другому выжившему, которое тот может использовать по своему усмотрению. Это действие должно быть использовано до следующего хода, иначе оно пропадет.

**Медвежатник (Break-in)** - Выжившему не требуются никакие приспособления для открывания дверей. Он не создает шума используя это умение. Тем не менее другие условия остаются прежними (например получение особой цели). Более того, выживший получает одно свободное действие, которое он может потратить только на открывание двери.

Стоит заметить что умение Медвежатник не применяется для баррикад (смотри правила Toxic City Mall).

**Можно начинать на [уровень опасности] (Can start at [Danger Level])** - Выживший может начинать игру на указанном уровне опасности (с минимального значения этого уровня). Требуется согласие всех игроков.

**Бросок (Charge)** - Выживший может использовать это действие бесплатно, так часто как он захочет, во время каждой его активации: выживший перемещается на две зоны туда, где есть хотя бы один зомби или соперник. Правила передвижения всё еще используются. Вход в зону с зомби заканчивает действие выжившего.

**Собиратель [тип зомби] (Collector: [Zombie type])** - Выживший получает двойной опыт за убийство конкретного типа зомби.



**Смертельное знание (Death grasp)** - Не откладывайте карточку снаряжения когда выживший получил ранение. Умение не работает если в инвентаре нет места для карточки ранения.

**Судьба (Destiny)** - Выживший может использовать это умение один раз за ход когда он вытянул карточку снаряжения. Он может сбросить эту карточку и вытянуть еще одну.

**Дистрибьютор\* (Distributor\*)** - В фазу появления зомби вытяните столько карточек зомби, сколько выпало кубиков (плюс один за каждую активную точку появления зомби без индикатора появления). Распределите их между точками появления по вашему выбору. Каждая зона без индикатора появления должна получить по одной карточке зомби. Если соперники (ст. 39) обладают этим умением, то первый игрок выбирает команду, которая будет его использовать. Остальные не могут использовать это умение до следующего раунда.

**Дредноут: [тип зомби]\* (Dreadnought: [Zombie type]\*)** - Выживший игнорирует все ранения от зомби указанного типа (ходоки, бегуны, зомби псы, берсерки и т.д).

**Десант (Fast roping)** - Выживший отлично обращается с веревкой, так что может легко выбраться из летящего вертолета. Он может вылезти в уличную зону (но не внутри здания).

**Перезарядка (Free reload)** - Выживший может перезарядить свое оружие бесплатно (Double Barrel, Mac-10, Sawed-Off и т.д).

**Безумие: Бой (Frenzy: Combat)** - Все оружие, которое несет выживший, получает +1 кубик к атаке за каждое ранение, которое получил выживший. Двойное оружие получает по кубику каждое, получается +2 кубика за одно ранение для двойного оружия.

**Безумие: Ближний бой (Frenzy: Melee)** - Все оружие ближнего боя, которое несет выживший, получает +1 кубик к атаке за каждое ранение, которое получил выживший. Двойное оружие получает по кубику каждое, получается +2 кубика за одно ранение для двойного оружия.

**Безумие: Дальний бой (Frenzy: Ranged)** - Все оружие дальнего боя, которое несет выживший, получает +1 кубик к атаке за каждое ранение, которое получил выживший. Двойное оружие получает по кубику каждое, получается +2 кубика за одно ранение для двойного оружия.

**Автомат (Full auto)** - Во время использования действия дальнего боя, выживший может заменить количество кубиков оружия на количество персонажей, находящихся в целевой зоне (включая зомби, соперников и его самого). Умение складывается с другими модификаторами броска, например, +1 кубик к атаке дальнего боя.

**Стрелок (Gunslinger)** - выживший использует все оружие дальнего боя так, если бы оно имело значок двойного оружия.

**Пилот (Helicopter pilot)** - Выживший может управлять вертолетом (ст. 18).

**Бей и беги (Hit & run)** - Выживший может использовать умение бесплатно сразу после действия ближнего или дальнего боя, в результате которого он убил зомби (или соперника). Он может воспользоваться бесплатным действием движения. Выживший не траит дополнительные очки действия, чтобы использовать это бесплатное действие если в зоне с ним находятся зомби.

**Запасливый (Hoard)** - Выживший может нести одну дополнительную карточку снаряжения в рюкзаке.

**Не суй свой нос\* (Hold your nose\*)** - Это умение может использоваться один раз за ход. Выживший получает дополнительное действие поиска в зоне, если он убил хотя бы одного зомби (даже в больнице, палатке или на улице) в этом ходу. Это действие можно потратить только на поиск. Икать можно только один раз за ход.

**И это все, что ты можешь? (Is that all you've got?)** - Вы можете использовать это умение каждый раз, когда выживший вот вот получит ранение. Сбросьте одну карточку снаряжения за каждое очко урона, которое он должен получить. Сбросьте карточку ранения вместе с карточкой снаряжения.

**Прыжок (Jump)** - Выживший может использовать умение в каждую свою активацию. Выживший тратит одно действие: он перемещается на две зоны в пределах видимости. Другие модификаторы движения (например, +1 зона передвижения или скользкий тип) игнорируются, но штрафы передвижения (например, наличие зомби в зоне с выжившим) используются и дальше. Игнорируются все персонажи, баррикады и дыры в зоне вмешательства (см. дополнение Engry Neighbors). Все остальные препятствия не позволяют использовать это умение.

**Спасатель (Lifesaver\*)** - Выживший может использовать это умение один раз за ход. Выберите зону, содержащую хотя бы одного зомби на расстоянии одной зоны от выжившего. Все дружественные выжившие в этой зоне могут переместиться к вашему выжившему без штрафов на перемещение (+1 одно действие за каждого зомби в зоне). Это не движение. Выживший может отказаться от спасения и остаться в выбранной зоне. Обе зоны должны соединяться свободным проходом: на пути не должно быть баррикад, заборов, стен и т.д. «Спасатель» не может использоваться из машины, вертолета или из наблюдательной вышки, так же как и не может вытаскивать выживших из машины, вертолета или наблюдательной вышки.



**Закрываашка (Lock it down)** - Потратив одно очко действия, выживший может запереть открытую дверь в его зоне. Зомби не появляются за этой дверью после повторного открывания.

**Громкий (Loud)** - Один раз за ход выживший может сильно пошуметь. До следующего хода зона, где было использовано это умение, считается самой шумной. Если другие выжившие тоже обладают этим умением, то считается только последний применивший его.

**Увертливый (Low profile\*)** - выживший не может быть ранен союзником или автомобильными атаками (даже атаками соперников). Игнорируйте его когда проезжаете или стреляете в зону, где стоит выживший. Оружие, которое уничтожает всё в зоне действует на выжившего.

**Везучий (Lucky)** - Выживший может один раз перебросить все кубики каждого действия. Новый результат заменяет старый. Это умение не заменяет другие модификаторы, позволяющие перебрасывать результаты.

**Полный набор (Matching set!)** - Когда выживший использует действие поиска и вытягивает карточку со значком двойного оружия, он может немедленно вытянуть вторую карточку того же типа из колоды снаряжения. После этого перемешайте колоду.

**Медик (Medic)** - Один раз за ход выживший может сбросить одну карточку ранения у союзника, стоящего с ним в одной зоне. Он может лечить и самого себя.

**Ниндзя (Ninja)** - Выживший не создает шума. Совсем. Его миниатюра не генерирует жетоны шума и использование его снаряжения или оружия так же проходит в полной тишине. Выживший может не использовать это умение в любой удобный для него момент.

**В упор (Point-blank)** - Когда стреляет на расстоянии равном «0», выживший может выбирать цель для выстрела и может убивать любой тип зомби (включая зомби-берсерков). Его оружие должно обладать достаточным уроном для убийства выбранного зомби.

**ПОМНИТЕ: Бомбо мразь нельзя убить с помощью этого умения, так как у него нет порога урона.**

**Жнец: Бой (Reaper: Combat)** - Используйте это умение во время распределения попаданий после действия атаки. Одно из попаданий может убить еще одного зомби того же типа в этой зоне. Только один дополнительный зомби может быть убит этим умением.

**Пример:** Вооруженный Shotgun Travis стреляет в зону где стоят два тощих толстяка. У него одно попадание, позволяющее ему убить одного толстяка. Благодаря умению «Жнец» он может убить еще одного тощего толстяка, так как это зомби того же типа.

**Жнец: Ближний бой (Reaper: Melee)** - Используйте это умение во время распределения попаданий после действия ближнего боя. Одно из попаданий может убить еще одного зомби того же типа в этой зоне. Только один дополнительный зомби может быть убит этим умением.

**Жнец: Дальний бой (Reaper: Ranged)** - Используйте это умение во время распределения попаданий после действия дальнего боя. Одно из попаданий может убить еще одного зомби того же типа в этой зоне. Только один дополнительный зомби может быть убит этим умением.

**Регенерация (Regeneration)** - в конце каждого раунда отложите все карточки ранений выжившего. Умение не действует если выживший был убит.



**Бросок на 6: +1 кубик в Бой (Roll 6: +1 die Combat)** - вы можете добавить дополнительный кубик для каждой «6» выброшенной на любую атаку. Бросайте дополнительный кубик, если снова выпала «6». Игровые эффекты, дающие вам право переброса (карточка «Plenty of ammo» и др.) должны быть использованы до броска дополнительного кубика.

**Бросок на 6: +1 кубик в Ближний бой (Roll 6: +1 die Melee)** - вы можете добавить дополнительный кубик для каждой «6» выброшенной на атаку Ближнего боя. Бросайте дополнительный кубик, если снова выпала «6». Игровые эффекты, дающие вам право переброса (карточка «Plenty of ammo» и др.) должны быть использованы до броска дополнительного кубика.

**Бросок на 6: +1 кубик в Дальний бой (Roll 6: +1 die Ranged)** - вы можете добавить дополнительный кубик для каждой «6» выброшенной на атаку Дальнего боя. Бросайте дополнительный кубик, если снова выпала «6». Игровые эффекты, дающие вам право переброса (карточка «Plenty of ammo» и др.) должны быть использованы до броска дополнительного кубика.

**Гнилой\* (Rotten\*)** - в конце хода, выживший не вступавший в бой, не ездивший за рулем, не пилотировавший вертолет (пассажиры не считаются) и не производивший шума кладет перед своим персонажем жетон Гнилого. Пока у него этот жетон, выживший игнорируется всеми типами зомби (за исключением Зомбайворов). Зомби не атакуют его и проходят мимо. Выживший теряет свойство Гнилого как только вступает в бой или издает шум. Даже с этим свойством выживший обязан потратить дополнительные очки действия чтобы пробраться через зону с зомби.

**Ищейка (Scavenger)** - Выживший может искать в любой зоне. Умение включает в себя улицы, внутренние переходы, больницы, палатки и т.д.

**Поиск: +1 карточка (Search: +1 card)** - Возьмите дополнительно одну карту во время поиска.

**Толчок\* (Shove\*)** - Выживший может использовать это умение один раз за ход. Выберите удаленную на 1 зону. Все зомби в зоне с выжившим немедленно перемещаются в выбранную зону. Это не считается движением. Между зонами должен быть открытый проход: зомби не могут пересечь баррикады, заборы или стены. Нельзя использовать умение сидя в машине или в вертолете.

**Скользкий тип\* (Slippery\*)** - Выживший не тратит дополнительные очки действия во время перемещения через зону с зомби. Вход в зону с зомби заканчивает движение выжившего.

**Снайпер (Sniper)** - Выживший всегда может выбирать цель во время дальнего боя.

**Спринт (Sprint)** - Выживший может использовать это умение раз за ход. Потратьте одно очко движения: выживший может двигаться на одну, две или три зоны. Вход в зону с зомби заканчивает движение выжившего.

**Супер силач (Super strength)** - Урон в ближнем бою повышается на 3.

**Начинает с [снаряжение] (Starts with a [Equipment])** - Выживший начинает игру с указанным снаряжением. Карточка добавляется в его инвентарь до начала игры.

**Твердая рука\* (Steady hand\*)** - Выживший может игнорировать других выживших (даже соперников) когда использует действие дальнего боя или когда проезжает на машине. Умение не распространяется на оружие, которое уничтожает все в зоне.

**Мастер меча (Swordmaster)** - Выживший использует любое оружие ближнего боя так, если бы на нем был значок двойного оружия

**Тактик\* (Tactician\*)** - Выживший может выполнить свой ход вне очереди. До или после других игроков. Если несколько выживших из одной команды одновременно используют это умение, игроки действуют в порядке активации. Если соперники (ст. 39) используют это умение, то оно используется в порядке очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

**Насмешка (Taunt)** - Выживший может использовать это умение раз за ход, не тратя на него действие. Выберите зону, которую видит выживший. Все зомби на выбранной зоне получают дополнительную активацию: они пытаются добраться до этого выжившего, игнорируя всех остальных на своем пути (не атакуют других выживших).

**Крепкий (Tough)** - Выживший игнорирует первую атаку обычного зомби каждый ход.

**Иммунитет к токсинам (Toxic immunity)** - Выживший игнорирует умение токсичных зомби «Токсичные брызги крови».

**Лихой выстрел (Trick shot)** - Выживший, у которого в руках 2 двойных оружия, может стрелять в разные зоны за одно действие.

**Многорукий (Webbing)** - Все снаряжение выжившего считается экипированным (как будто он держит его в руках).

**Связь с зомби\* (Zombie link\*)** - Выживший совершает дополнительный ход каждый раз когда вытянута карта Дополнительной активации зомби. Он ходит перед дополнительной активацией зомби. Если несколько выживших обладают этим умением, то игроки сами определяют очередность хода. Если соперники (ст. 39) используют это умение, то оно используется в порядке очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

# #13 МИССИИ

## МОО ОБУЧЕНИЕ: УЧИМСЯ ЛЕТАТЬ

ЛЕГКО/6+ ВЫЖИВШИХ/60 МИНУТ

ПРОШЛО НЕСКОЛЬКО МЕСЯЦЕВ С МОМЕНТА ПЕРВОЙ ВСТЫШКИ. МНОГИЕ ИЗ ВЫЖИВШИХ СБИЛИСЬ В ГРУППЫ, ОБЩИНЫ, СЕМЬИ, БАНДЫ... НАЗЫВАЙТЕ КАК ХОТИТЕ. ГЛАВНОЕ ТО, ЧТО ГРУППЫ НАЧИНАЮТ ЗАКАНЧИВАТЬСЯ. БЛИЗЛЕЖАЩИЕ ТЕРРИТОРИИ УЖЕ ДАВНО ВЫЧИЩЕНЫ. НАМ НЕОБХОДИМО ИДТИ ДАЛЬШЕ, БЫТЬ БОЛЕЕ ПРОВОЗНЫМИ, БЫТЬ В НУЖНОЕ ВРЕМЯ В НУЖНОМ МЕСТЕ. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ НА МАШИНЕ БОЛЬШЕ НЕ БЕЗОПАСНО, НА ДОРОЖЕ МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ ВСЯКОЕ.

МЫ ПРИСМОТРЕЛИ НЕСКОЛЬКО ОСТАВШИХСЯ ВЕРТОЛЕТОВ УЖЕ ДАВНО ДАВНО. УВЕРЕНЫ, ЧТО НУЖНА КУЧА ТОПЛИВА, ЧТОБЫ ПОДНЯТЬ ИХ В ВОЗДУХ. НО ЗА ТО МОЖНО ДОБРАТЬСЯ КУДА УДОБНО В МИГ. ДЖО СЧИТАЕТ, ЧТО МЫ ДОЛЖНЫ ПОПЫТАТЬСЯ И ПОСМОТРЕТЬ КТО ИЗ НАС МОЖЕТ УПРАВЛЯТЬ ВЕРТОЛЕТОМ. Я ТАК И ЗНАЛ, ЧТО НАДО БЫЛО ВНИМАТЕЛЬНЕЕ ЧИТАТЬ МАНУАЛЫ К ВИДЕО УТРАМ.

Используемые тайлы:  
2V, 4V, 6V, 7V.

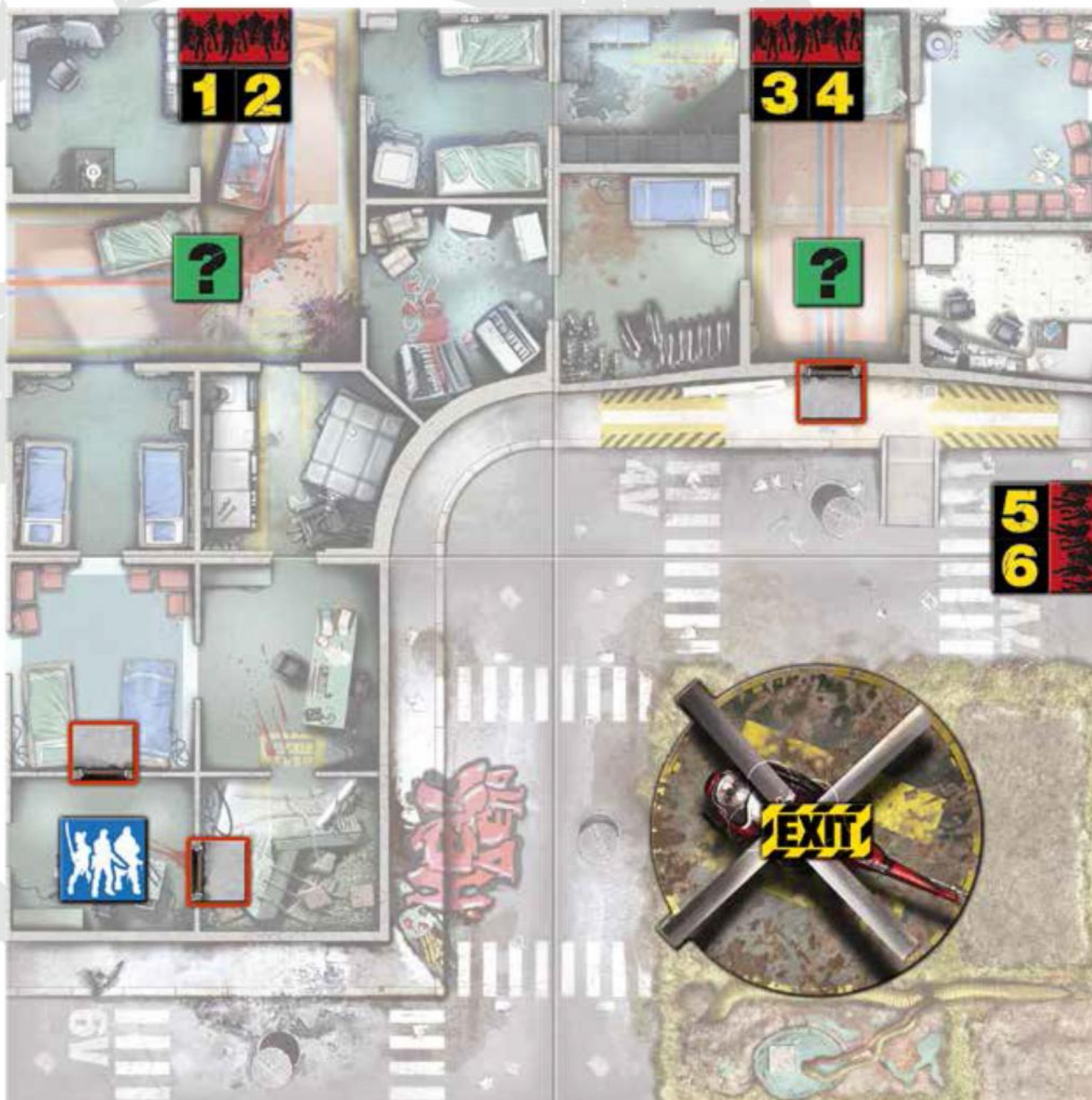
2V	4V
6V	7V

### ЦЕЛИ

**Добраться до вертолета.** Вы победите если все выжившие, начавшие игру доберутся до зоны выхода.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Вертолет не может взлететь**



**ЗОНА СТАРТА**



**ДВЕРЬ ТОЧКА ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ**



**ВЫХОД МАРКЕР СОБЫТИЙ**

1 2 3

4 5 6

**ИНДИКАТОРЫ ПОЯВЛЕНИЯ**

# МОО ОБУЧЕНИЕ #2: КОМАНДНЫЙ ДУХ

ЛЕГКО/6+ ВЫЖИВШИХ/60 МИНУТ

МЫ НАШЛИ ОТЛИЧНОЕ МЕСТО ДЛЯ ПОСАДКИ НАШЕГО ВЕРТОЛЕТА. ИССЛЕДОВАНИЕ ОКРУГИ ЗАЙМЕТ НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ, ТАК ЧТО МЫ ДОЛЖНЫ ОБЕЗОПАСИТЬ НАШ ЛАГЕРЬ. ТЭРРИ СЧИТАЕТ, ЧТО ЗДАНЬЕ НЕПОДАЛЕКУ ОТЛИЧНО ПОДОЙДЕТ. НО СНАЧАЛА НУЖНО ТУДА ВОЙТИ! ГЛАВНЫЙ ВХОД ЗАКРЫТ. ВОЗМОЖНО КОМУ-ТО ИЗ НАС НУЖНО ВОЙТИ С ЗАДНЕГО ХОДА И ПОПРОБОВАТЬ ОТКРЫТЬ ДВЕРИ ИЗНУТРИ. ЕЕЕ! МОЯ ПЕРВАЯ ВОЕННАЯ ОПЕРАЦИЯ! ТАНЖО, ЧАРЛИ...ПШШШ...ПШШШ

Используемые тайлы:  
2R, 5R, 6R, 9R

6R	5R
2R	9R

## ЦЕЛИ

Для начала миссии вам необходим хотя бы один выживший с умением **Пилот (Helicopter pilot)** и один с умением **Десант (Fast roping)**.

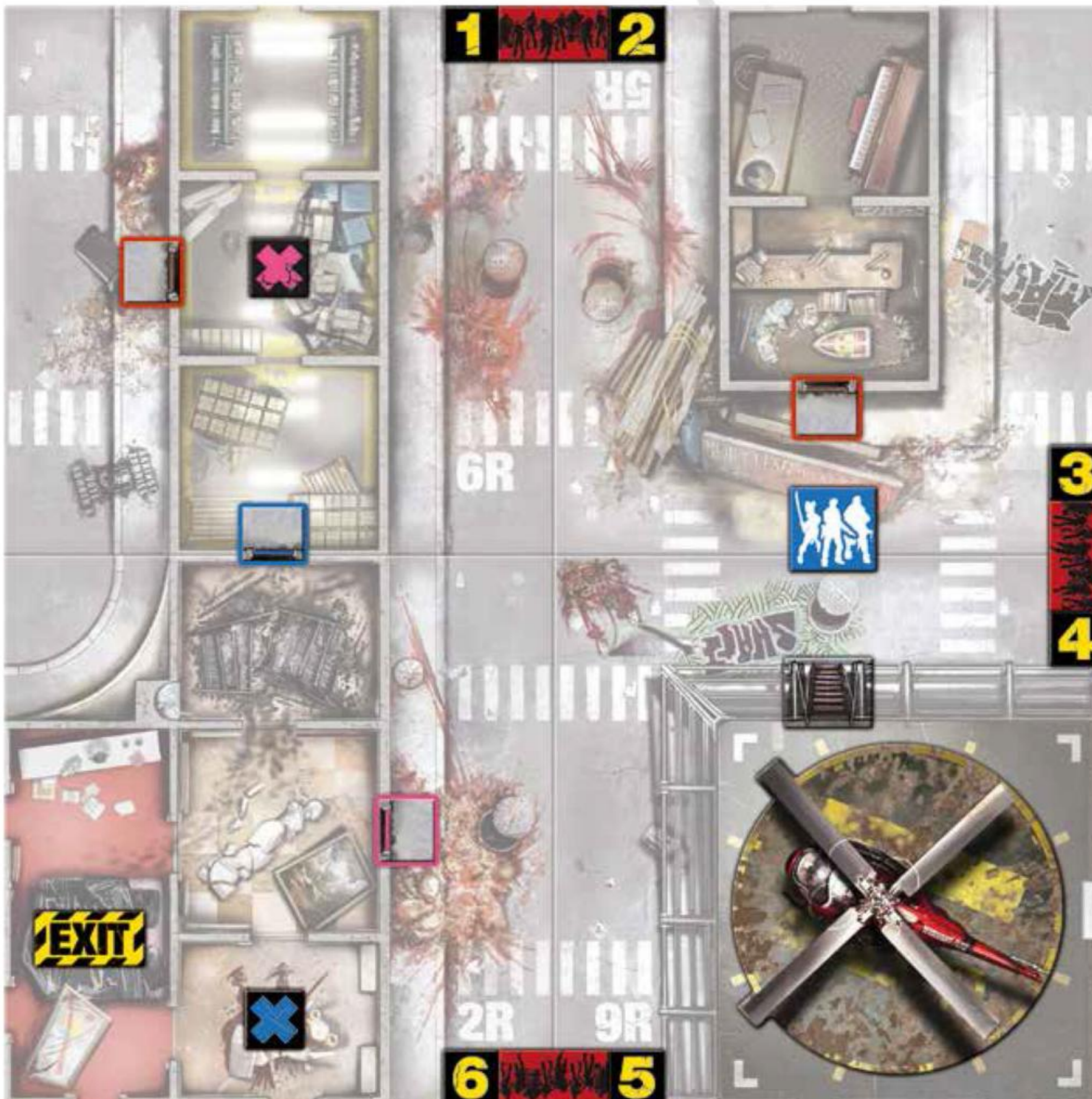
**Обезопасьте лагерь.** Доберитесь до выхода всеми изначальными выжившими. Каждый выживший может уйти через зону выхода в конце своего хода если в зоне нет зомби.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Жетоны целей.** Жетон цели дает 5 очков опыта взявшему.

- **Двери и ключи.** Синяя дверь не может быть открыта, пока не взят синий жетон цели. Розовая дверь не может быть открыта, пока не взят розовый жетон цели.

- **Можно летать на вертолете.** Может взлететь с посадочной площадки (тайл 9R).



# МО1 НУЖНО ПОДЗАПРАВИТЬСЯ

ЛЕГКО/6+ ВЫЖИВШИХ/60 МИНУТ

НАМ СТОИТ ЗАГАСИТЬ ТОПЛИВОМ, ЕСЛИ МЫ ХОТИМ ИССЛЕДОВАТЬ СОСЕДНИЕ ГОРОДА. МЫ НАШЛИ ВЕРТОЛЕТ ВОЗЛЕ БОЛЬНИЦЫ. ВСЕ ПРОХОДЫ ВНУТРЬ ЗАПЕРТЫ. КАЖЕТСЯ ЗДЕСЬ КТО-ТО ЖИВЕТ. И ВИДНО ТУТ БЫЛА БОЛЬШАЯ ПЕРЕСТРЕЛКА ПЕРЕД ТЕМ, КАК ВЕРТОЛЕТ ПРИЗЕМЛИЛСЯ...ИЛИ УПАЛ.

ПОТОМУ-ТО, КЭТИ ОБНАРУЖИЛА ПОСЛЕДНИЮ СТОЯНКУ ВЫЖИВШИХ. ОНА ПРЯМО ЧЕРЕЗ ДОРОЖУ, В ОРУЖЕЙНОЙ. ВСЁ, ЧТО НАМ НУЖНО СДЕЛАТЬ, ЭТО ОТРАБИТЬ ЗДАНЬЕ И ОТКРЫТЬ ПУТЬ К ВЕРТОЛЕТУ. МОЖЕТ МЫ СМОЖЕМ НАЙТИ ЕЩЕ ПАРОЧКУ ПОЛЕЗНЫХ ВЕЩЕЙ.

ЕСЛИ МЫ ПОТОРОПИСЬ, ТО УСТЕЕМ ВСЁ СДЕЛАТЬ ДО ТОГО, КАК ЗОМБИ СТАНЕТ СЛИШКОМ МНОГО.

ХОТЬ БЫ ТАМ БЫЛИ БАТАРЕЙКИ. ПОСЛУШАТЬ НЕМНОГО МУЗЫКИ БЫЛО БЫ ПРОСТО ПРЕКРАСНО.

Используемые тайлы:  
2R, 5R, 6R, 9R

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

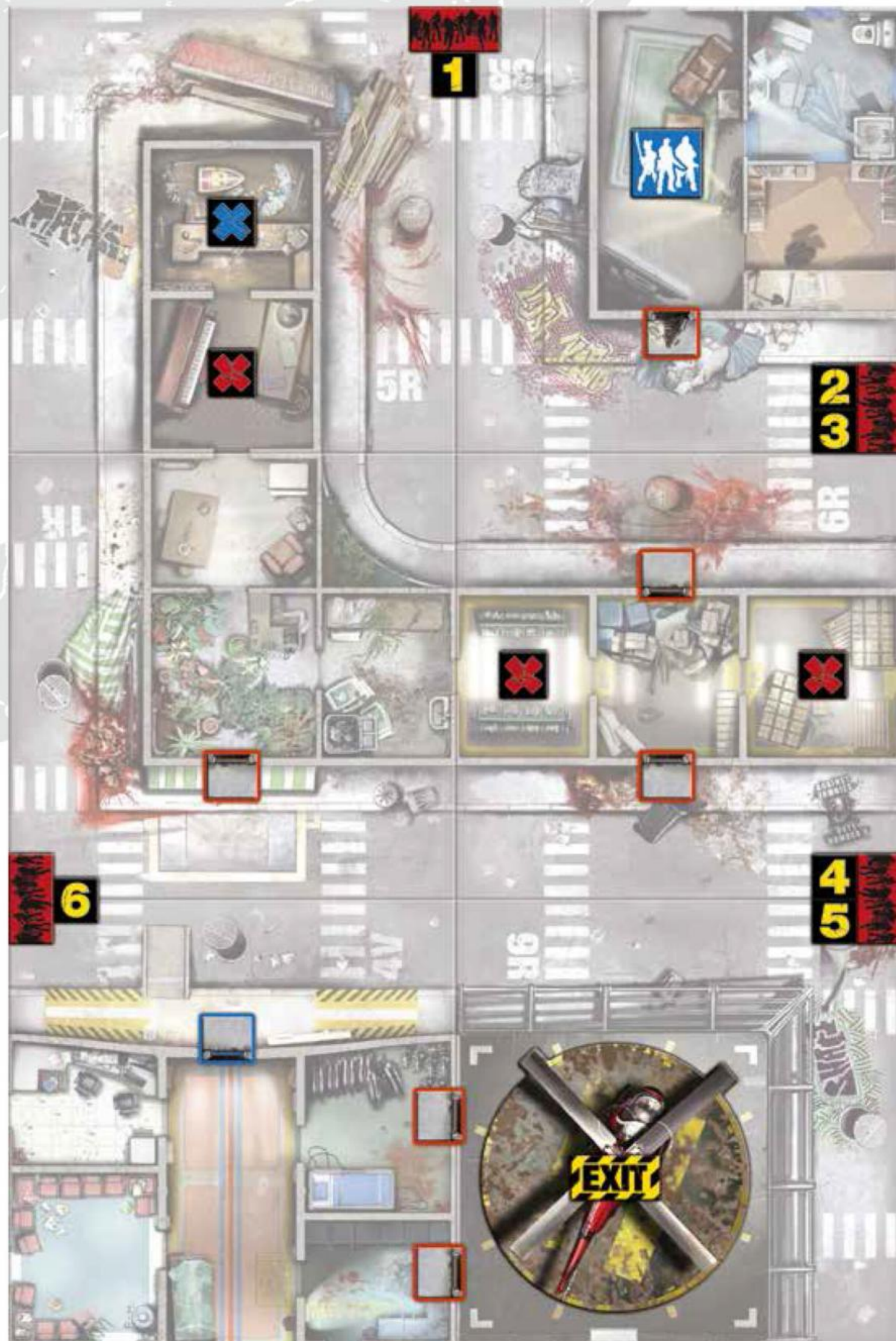
## ЦЕЛИ

**Наполните топливный бак вертолета.**

Победа засчитывается когда все изначальные выжившие добрались до выхода.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Мертвым вещи ни к чему.** Жетон цели дает 5 очков опыта взявшему.
- **Синяя дверь клиники.** Синяя дверь не может быть открыта, пока не взят синий жетон цели.
- **Нельзя летать на вертолете.**



# МО2 ВЫХОДА НЕТ

ЛЕГКО/6+ ВЫЖИВШИХ/90 МИНУТ

ВСЁ ИДЕТ СЛИШКОМ ХОРОШО. МЫ ПРИЗЕМЛИЛИСЬ ДВА ЧАСА НАЗАД, ЧТОБЫ ИССЛЕДОВАТЬ МНОГООБЕЩАЮЩУЮ МЕСТНОСТЬ. НО МЫ НЕ ОЖИДАЛИ, ЧТО ВЕРТОЛЕТ СВОИМ ШУМОМ ПРИВЛЕЧЕТ СЮДА МНОЖЕСТВО ЗОМБИ. В ИТОГЕ МЫ ОКАЗАЛИСЬ ЗАПЕРТЫ В ПОЛУРАЗРУШЕННОМ ЗДАНИИ, ПЫТАЯСЬ ДОБРАТЬСЯ ОБРАТНО ДО ВЕРТОЛЕТА. ДВЕРИ ВЫБИТЫ, ТАК ЧТО ЭТО ВОПРОС ВРЕМЕНИ КОГДА ЗОМБИ ПРОНИКНУТ ВНУТРЬ.

ОБОЖАЮ УСТРАИВАТЬ РЕЗНЮ В ЗАКРЫТЫХ ПРОСТРАНСТВАХ. НЕТ, ПРАВДА ЛЮБЛЮ!

4R	9R
6R	1R
3R	2R

Используемые тайлы:  
1R, 2R, 3R, 4R, 6R, 9R

## ЦЕЛИ

**Уходим со сцены...в вертолете.**  
Победа засчитывается когда все изначальные выжившие добрались до выхода.



## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Стадо зомби.** Добавьте один кубик появления. Зомби с самого начала игры появляются на желтом уровне опасности.

- **Чистая одежда, медицинский кабинет, немного зубной пасты и коллекционный комикс.** Жетон цели дает 5 очков опыта взявшему.

- **Нельзя летать на вертолете.**





# МОЗ ЦЕНА ПРОГРЕССА

СРЕДНЕ/6+ ВЫЖИВШИХ/90 МИНУТ

ПРОШЛО НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ И МАШИНЫ НАЧАЛИ ЛОМАТЬСЯ ИЗ-ЗА ЧАСТОГО КОНТАКТА С ЗОМБИ, ТАК ЧТО НАМ ПОНАДОБИЛИСЬ ОСНОВНЫЕ ЗНАНИЯ В МЕХАНИКЕ. А ВЕРТОЛЕТ ТЕМ БОЛЕЕ ТРЕБУЕТ ПЕРВОКЛАССНОГО СЕРВИСА. ПОСЛЕ НЕДОЛГИХ РАЗДУМЬИ ЛУИЗА ВЫЯСНИЛА КАКИЕ ЗАГЧАСТИ НАМ ПОНАДОБЯТСЯ ДЛЯ РЕМОНТА. МЫ ИСКАЛИ ЧТО-ТО ПОХОЖЕЕ ЦЕЛЫХ ВОСЕМЬ ДНЕЙ И НАКОНЕЦ НАШЛИ. ВОТ ТОЛЬКО ЕСТЬ ОДНА ПРОБЛЕМА: ДЕТАЛЬ НАХОДИТСЯ НА КРЫШЕ ПОВРЕЖДЕННОГО И КРЕПКО ЗАПЕРТОГО ЗДАНИЯ. ЕСЛИ МЫ СОБИРАЕМСЯ ВСЁ СДЕЛАТЬ ПРАВИЛЬНО, ТО ДОЛЖНЫ ИСПОЛЬЗОВАТЬ НОВЫЙ ВЕРТОЛЕТ, А НАШ СТРЕЙ ОСТАВИТЬ НА ЗАГЧАСТИ. КАК ТОЛЬКО МЫ ВЗЛЕТИМ, ЗОМБИ СРАЗУ ЖЕ СБЕГУТ-СЯ НА ШУМ.

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

Используемые тайлы:

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

## ЦЕЛИ

Для начала миссии вам необходим хотя бы один выживший с умением **Пилот (Helicopter pilot)**.

Три шага к победе:

**1- Откройте главное здание.** Для этого вам нужен синий ключ.

**2- Найдите розовый ключ, чтобы завести вертолет.** Исследуйте главное здание и его округу. Преуспев в этом, вы сможете добыть отличные вещи.

**3- Доберитесь до выхода на вертолете.** Победа засчитывается когда все изначальные выжившие добрались до выхода.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Не то, что я искал, но лучше чем ничего.** Жетон цели дает 5 очков опыта взявшему.

**- Большая синяя дверь.** Поместите синий жетон цели случайно среди других жетонов на тайлах 1R и 4R. Синяя дверь не может быть открыта пока не взят синий жетон цели.

**- Острие.** Поместите карточку биты (Nailbat) в отмеченную зону. Выживший, который ищет в этой зоне может взять эту карточку вместо той, которую он нашел.

**- Нельзя летать на вертолете (но...)** Поместите розовый жетон цели случайно среди других жетонов. Нельзя летать на вертолете, пока не взят розовый жетон цели. Взлететь или приземлиться можно в зоне посадочной площадки (тайл 9R) или на пустыре (тайл 7V).



# МО4 СУХАРИКИ

СРЕДНЕ/6+ ВЫЖИВШИХ/90 МИНУТ

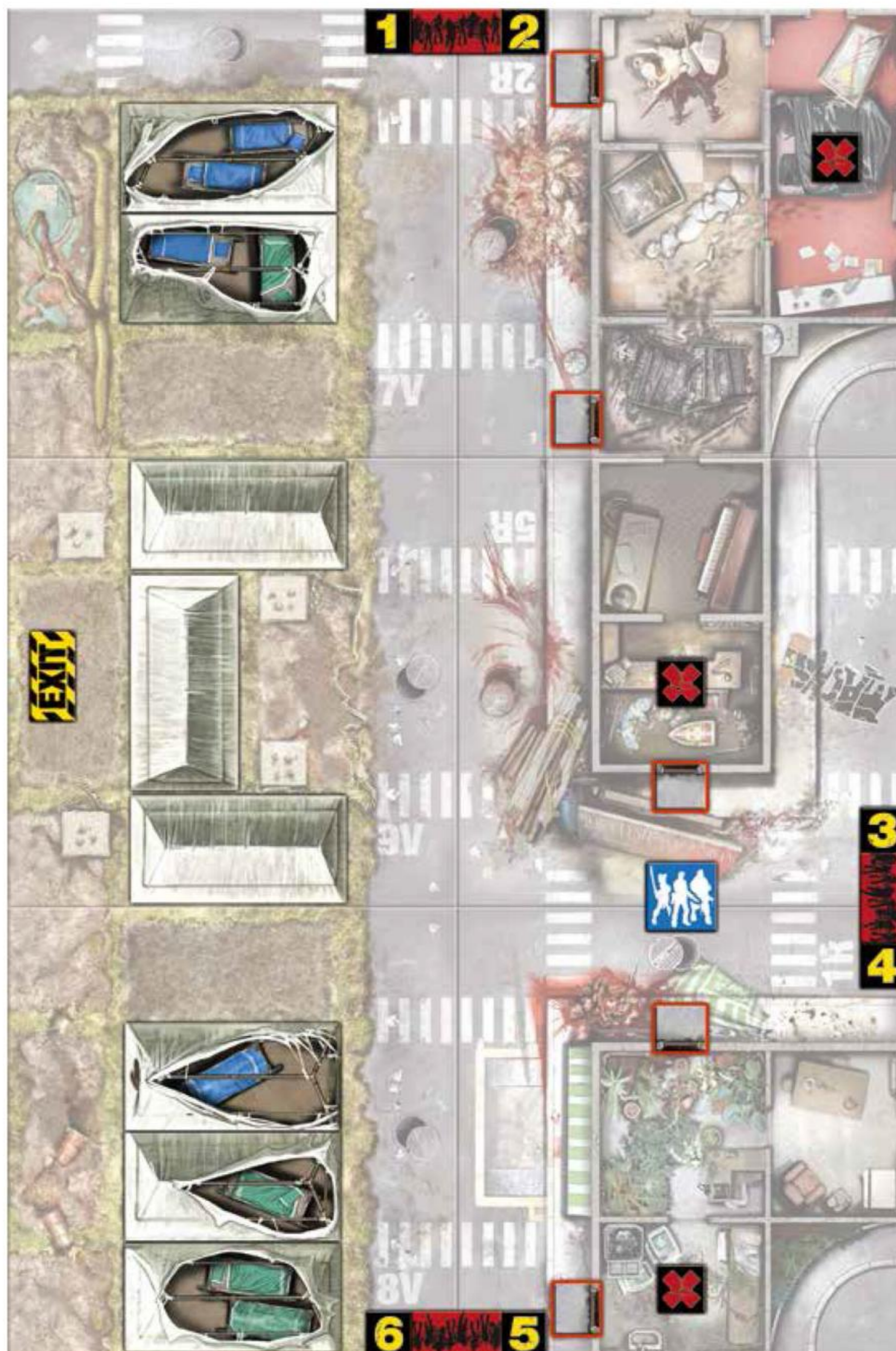
МЫ ПРОЛЕТЕЛИ НАД НЕБОЛЬШИМ ПАРКОМ, КОТРОМУ ПРЕВРАТИЛСЯ ВО ЧТО-ТО, ПОХОЖЕЕ НА ЛАГЕРЬ. КРУЖОМ ВОЕННЫЕ ПАЛАТКИ, И ПОХОЖЕ, ЧТО И ТУТ НЕ ОБОШЛОСЬ БЕЗ БОЯ. МЫ ПРЕЗЕМЛИЛИСЬ НЕ ПОДАЛЕКУ, ЧТОБЫ ИССЛЕДОВАТЬ МЕСТНОСТЬ. ЛЮДИ ПРОДОЛЖАЛИ ПРИХОДИТЬ И УХОДИТЬ ОТСЮДА, ТАК ЧТО ТРУПЫ ИМЕЛИ РАЗНУЮ СТЕПЕНЬ РАЗЛОЖЕНИЯ. БУДЬТЕ УВЕРЕНЫ, ЧТО МНОГИЕ ИЗ НИХ СЕЙЧАС УЖЕ ЗОМБИ, ЖДУЩИЕ СВОЕЙ ДОБЫЧИ.

Используемые тайлы: 1R, 2R, 5R, 7V, 8V, 9V

## ЦЕЛИ

Вот два шага нашего плана:

**1- Что здесь происходит?** Откройте палатку администрации и лазарет, возьмите все жетоны целей.



**2- Мы взяли ключ, теперь сматываемся!** Достигните выхода всеми изначальными выжившими.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Кусочек пазла.** Жетон цели дает 5 очков опыта взявшему.

- **В поисках архива, секретных данных, да чего угодно.** Поместите палатку администрации и палатку лазарета случайно среди остальных палаток на тайле 9V.

7V	2R
9V	5R
8V	1R

	<b>1 2 3</b>
<b>ЗОНА СТАРТА</b>	<b>4 5 6</b>
	<b>ИНДИКАТОРЫ ПОЯВЛЕНИЯ</b>
<b>ДВЕРЬ</b>	<b>ТОЧКА ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ</b>
<b>ВЫХОД</b>	<b>ЖЕТОН ЦЕЛИ</b>

# МО5 ВРЕМЕННАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

СРЕДНЕ/6+ ВЫЖИВШИХ/90 МИНУТ

ДАННЫЕ, ПОЛУЧЕННЫЕ ВЧЕРА НАМЕКАЮТ НА ЭКСПЕРИМЕНТЫ НАД ЛЮДЬМИ И ЗОМБИ. ЧТО ДОКАЗЫВАЕТ, ЧТО ВОЕННЫЕ СОТРУДИЧАЛИ С УЧЕНЫМИ И РАБОТАЛИ НАД... ЧЕМ-ТО. ОНИ МНОГО РАЗ ПРОВАЛИЛИСЬ, НО ПЫТАЛИСЬ СНОВА. СРЕДИ ПРОЧИХ ДАННЫХ, ДЖЭЙМС НАШЕЛ КООРДИНАТЫ ВРЕМЕННОЙ ЛАБОРАТОРИИ ТРЕ ОНИ ХРАНИЛИ РЕЗУЛЬТАТЫ. ВОЗМОЖНО ПРАВИТЕЛЬСТВО ВСЁ ЕЩЕ СУЩЕСТВУЕТ? ВРЯТ-ЛИ. НАМ СТОИТ ОТПРАВИТЬСЯ ТУДА И ВСЁ ВЫЯСНИТЬ. ВОТ ТОЛЬКО НЕ ГОВОРИТЕ МНЕ, ЧТО ПЕРВЫМ ЗОМБИ БЫЛ ПРОСТОЙ ПАРЕНЬ, КОТОРОГО УКУСИЛ РАДИОАКТИВНЫЙ ПТАУК.

Используемые тайлы:  
**2V, 3R, 4V, 6R, 7V, 9R**

## ЦЕЛИ

Длительность игры может зависеть от появления здоровяка. Смотри специальные правила.

План делится на два этапа:

- 1- **Исследуйте местность.** Найдите синий жетон цели и активируйте маркеры событий.
- 2- **Два выхода!** Доберитесь до выхода всеми изначальными выжившими.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Искатели тайников.** Каждый жетон цели дает 5 очков опыта взявшему.
- **Как может «дальше» стать «слишком далеко».** Поместите синий жетон цели случайно среди остальных жетонов.
- **Здоровяк! Все назад в вертолет!** Как только на поле появляется здоровяк, пометите жетон выхода на вертолет. Если на поле нет здоровяков, то поместите жетон выхода в указанную зону.
- **Нельзя летать на вертолете.**



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



# МОБ МОРГ

ТЯЖЕЛО/6+ ВЫЖИВШИХ/120 МИНУТ

КАКАЯ ЖАЛОСТЬ. ВОЕННЫЕ И УЧЕНЫЕ НЕ ДЕЛАЛИ НИЧЕГО ПЛОХОГО И МЕРЗКОГО С ТЕМИ ЗАРАЖЕННЫМИ. ШУТКА! ОНИ ПЫТАЛИСЬ НАЙТИ ВАКЦИНУ И ПРИВЛЕКАЛИ К ЭТОМУ ВСЕ ВОЗМОЖНЫЕ РЕСУРСЫ. В ПРОШЛОЙ ВЫЛАЗКЕ МЫ ЗАПОЛУЧИЛИ НЕКОТОРЫЕ КОДЫ И КООРДИНАТЫ ИХ ОБЪЕКТОВ И ТЕПЕРЬ НАПРАВЛЯЕМСЯ ТУДА. ВДРУЖ ТАМ КОГДА ЧТО-ТО ОСТАЛОСЬ. А «КОГДА ЧТО-ТО» ОЗНАЧАЕТ ЧТО-НИБУДЬ ЦЕННОЕ. ЗНАТЬ МЕСТО, ГДЕ ПРЯТАЛАСЬ САМАЯ ОТЛИЧНО ВООРУЖЕННАЯ ГРУППА, ЭТО МНОГОГО СТОИТ. ПАРКЕР СЧИТАЕТ, ЧТО ИХ КОМПЬЮТЕР МОЖЕТ СОДЕРЖАТЬ НЕОБХОДИМУЮ НАМ ИНФОРМАЦИЮ. ОДНАКО ВСЯ ОКРУГА ИНФЕЦИРОВАНА. Я УЖЕ ГОВОРИЛ, ЧТО НЕ НАВИЖУ БОЛЬНИЦЫ?

Используемые тайлы:  
1V, 2V, 4V, 5V, 8R, 9R

9R	8R
2V	4V
1V	5V

## ЦЕЛИ

План делится на два этапа:  
**1- Найдите синий ключ от вертолета.** Найдите синий жетон цели.

<b>ЗОНА СТАРТА</b>	<b>МАРКЕР СОБЫТИЙ</b>
<b>ДВЕРИ</b>	<b>ОТКРЫТАЯ ДВЕРЬ</b>
<b>ВЫХОД</b>	<b>ЖЕТОН ЦЕЛИ</b>
<b>ИНДИКАТОРЫ ПОЯВЛЕНИЯ</b>	<b>ТОЧКА ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ</b>

**2- Завладейте бортовым компьютером.** Доберитесь до выхода всеми изначальными выжившими.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Бесполезные до эпидемии, никчемные и сейчас.** Каждый жетон цели дает 5 очков опыта взявшему.
- **Карта доступа.** Поместите синий жетон цели случайно среди остальных жетонов. Синяя и розовая двери не могут быть открыты пока не взят синий жетон цели.
- **Нельзя летать на вертолете.**



# МОБ ФЕРМА

ТЯЖЕЛО/6+ ВЫЖИВШИХ/  
120 МИНУТ

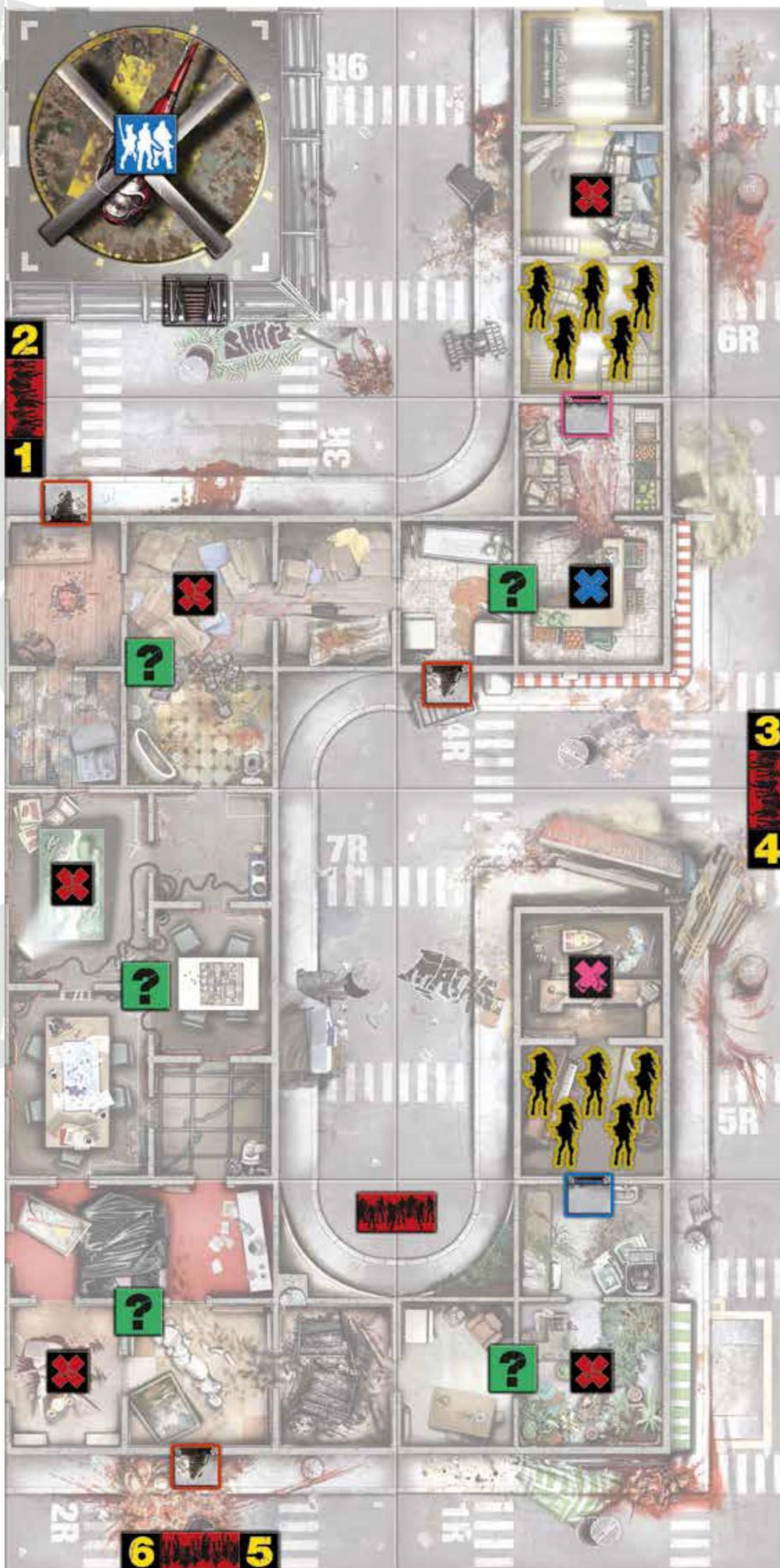
НАШ ПОЛЕТ ПРИВЕЛ НАС К УДА-  
ЛЕННОМУ ХРАНИЛИЩУ. ДАННЫЕ НЕ  
ВРАЛИ: ПРОВАЛЬНЫЕ ОПЫТЫ ПРО-  
ВОДИЛИСЬ ИМЕННО ТУТ. В ПО-  
СЛЕДНЕМ СООБЩЕНИИ ОТ ВЫ-  
ЖИВШИХ СООБЩАЛОСЬ, ЧТО ОНИ  
ВСЕ ЗАРАЖЕНЫ И ВСЁ СТАНО-  
ВИТСЯ ТОЛЬКО ХУЖЕ. ВСЯ  
ОКРУГА ПЕРЕПОЛНЕНА ЗОМБИ.  
ЛЮБОЙ НОРМАЛЬНЫЙ ЧЕЛОВЕК, ПО-  
ПАВШИЙ СЮДА, СРАЗУ СКАЗАЛ БЫ,  
ЧТО ЭТО СМЕРТЕЛЬНАЯ ЛОВУШКА. К  
СЧАСТЬЮ МЫ БЫЛИ ПРЕДУ-  
ПРЕЖДЕНЫ. А ЕЩЕ МЫ НЕНОР-  
МАЛЬНЫЕ.

УСТРОИМ КА МЫ ТУТ НАСТОЯЩИЙ  
ЗОМБИЦИД И ЗА ЭТО НАМ ВОЗ-  
РАСТОСЯ. КАКОЙ ОТЛИЧНЫЙ ДЕНЬ!

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

Используемые тайлы: 1R, 2R, 3R,  
4R, 5R, 6R, 7R, 9R

ЗОНА СТАРТА	ТОЩИЙ ХОДОК
ДВЕРИ	ОТКРЫТАЯ ДВЕРЬ
МАРКЕР СОБЫТИЙ	ЛЕСТНИЦА
	ТОЧКА ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ
ИНДИКАТОРЫ ПОЯВЛЕНИЯ	
ЖЕТОН ЦЕЛИ	



## ЦЕЛИ

План делится на два этапа:

**1- Возьмите все жетоны целей.** Патроны, батарейки, одеяла, чистая одежда, лекарства, военные рационы...да это прямо рождество какое-то!

**2- Вот почему это называется Зомбицид!** Как только взят последний жетон цели, игра длится до тех пор, пока не закончится колода зомби. Не создавайте новую колоду. Уничтожьте всех зомби на поле, чтобы победить

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Добро пожаловать на ферму.** Каждый жетон цели дает 5 очков опыта взявшему.

- **Двери и ключи.** Синяя дверь не может быть открыта, пока не взят синий жетон цели. Розовая дверь не может быть открыта, пока не взят розовый жетон цели.

- **Интересные места.** Точки появления зомби на тайлах 1R и 2R не имеют индикаторов появления. А так же опасайтесь тощих ходочков, ждущих за цветными дверями.

- **Нельзя летать на вертолете.**



# МО5 7 СМЕРТЕЙ ВЕЙЛА

ТЯЖЕЛО/6+ ВЫЖИВШИХ/150 МИНУТ

МЫ НАШЛИ МЕСТО, ГДЕ ОНИ ИЗУЧАЛИ И ЛЮДЕЙ И ЗОМБИ. ЕСЛИ ЭТИ ПАРНИ НАШЛИ ЛЕКАРСТВО ОТ ЗОМБИ-ИНФЕКЦИИ ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВСЕ ПОЖИЛИ, ТО НАМ СТОИТ ХОРОШЕНЬКО ТУТ ПОКОПАТЬСЯ. В ДОБАВОК К ЭТОМУ Я УВЕРЕН, ЧТО ТУТ МЫ СМОЖЕМ НАЙТИ ОТЛИЧНЫЕ ПРИПАСЫ И ОРУЖИЕ. С ДРУГОЙ СТОРОНЫ, РАЗВЕ Я ПРАВДА ХОЧУ ПРЕКРАТИТЬ ВСЁ ЭТО И ВЕРНУТЬСЯ К ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ?

КАК ЖЕ МНОГО ПАЛАТОК. ПОХОЖЕ ПРИДЕТСЯ ДОЛГО ИЗРАТЬ В ПРЯТКИ С ЗОМБИ.

Используемые тайлы: 4V, 5R, 6V, 7V, 8V, 9R

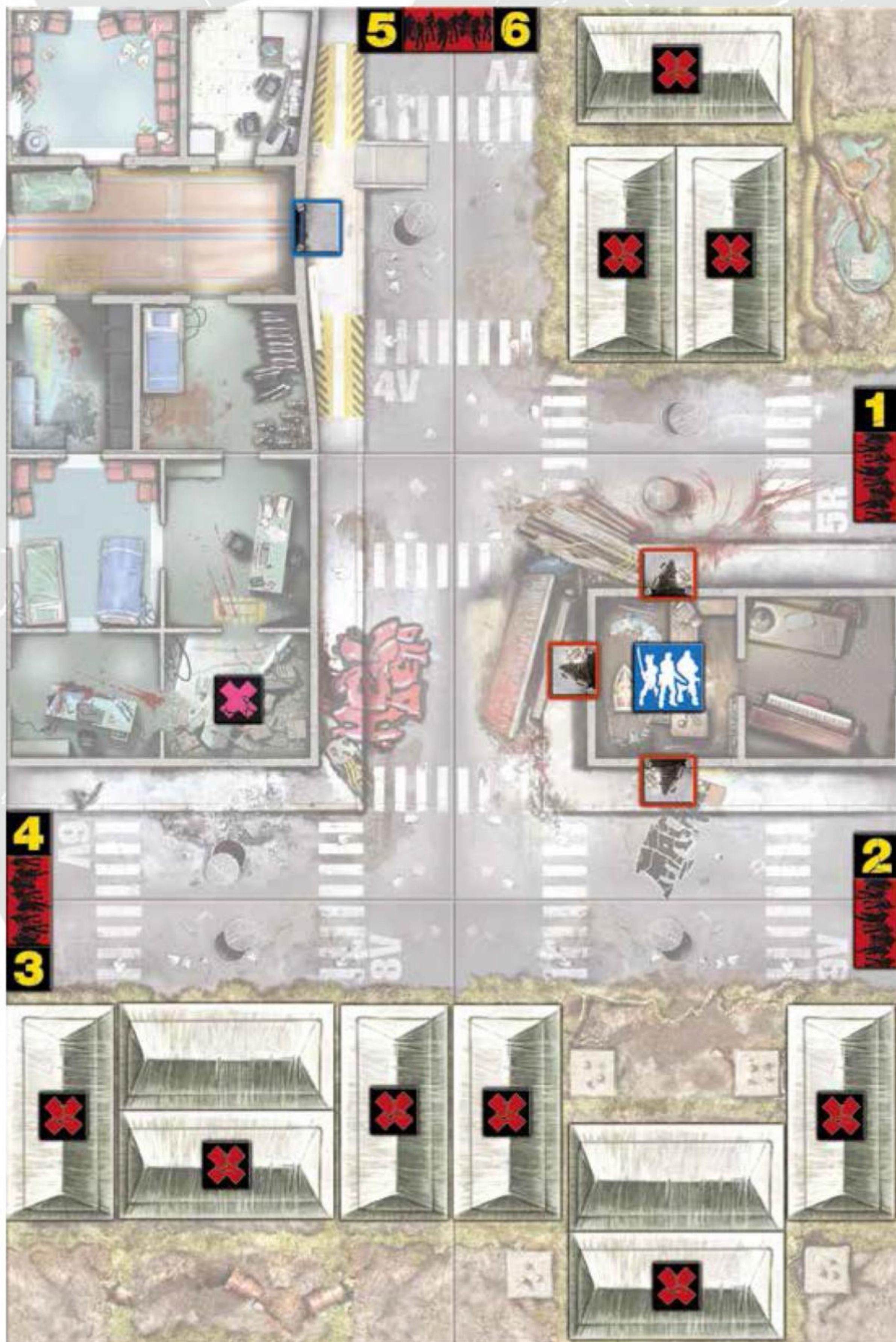
## ЦЕЛИ

**Найдите ответ на свой вопрос.** Возьмите все жетоны целей.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Редко встретишь такой хороший материал в наши дни.** Каждый жетон цели дает 5 очков опыта взявшему.

- **Дверь больницы.** Поместите синий жетон цели случайно среди остальных жетонов. Синяя дверь не может быть открыта, пока не взят синий жетон цели.



- **Эта детка вовсе не оружие.** Положите карточку гильотины (La Guillotine) в палатку администрации когда она открыта. Выживший может взять эту карточку вместо той, которую он нашел.

- **Монах! Средневековый стиль.** Положите карточку биты (Nailbat) в палатку лазарет когда эта палатка открыта. Выживший может взять эту карточку вместо той, которую он нашел.

4V	7V
6V	5R
8V	9V



# МО5 НОЗОКОМЕФОБИЯ

ТЯЖЕЛО/6+ ВЫЖИВШИХ/180 МИНУТ

НИКАКОЙ ВАКЦИНЫ НЕТ.

БЫЛО БЫ СТРАННО ЕСЛИ БЫ МОИ КОМПАЬОНЫ РЕШИЛИ БЫ НЕ ЗАБИРАТЬ ВСЕ ПОЛУЧЕННЫЕ УЧЕНЫМИ ДАННЫЕ. ДУМАЮ ЭТИ ДАННЫЕ ПРИГОДЯТСЯ НАМ ПОЗДНЕЕ ДЛЯ РЕШЕНИЯ ТАКИХ ВОПРОСОВ, О КОТОРЫХ МЫ СЕЙЧАС И НЕ ПОДОЗРЕВАЕМ. ХЕХ, УЧЕНЫИ УМ! А МОЕ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ ПРЯМО СО МНОИ, В СТВОЛЕ МОЕГО ОРУЖИЯ.

О ДА! Я ЗАШЕЛ СЛИШКОМ ДАЛЕКО. НО ПОИМТЕ МЕНЯ ПРАВИЛЬНО, У МЕНЯ НОЗОКОМЕФОБИЯ. ДРУГИМИ СЛОВАМИ Я ОЧЕНЬ БОЮСЬ БОЛЬНИЦ. ЕСТЬ МЫСЛИ ЧТО МОГУТ ХРАНИТЬСЯ ВСЕ ДАННЫЕ? В ЦЕНТРЕ ЭТОИ ОТРОМНОИ БОЛЬНИЦЫ.

ВСЕ В КУРСЕ, ЧТО БОЛЬНИЦЫ ЯВЛЯЮТСЯ ХУДШИМ МЕСТОМ ПОСЛЕ НАШЕСТВИЯ ЗОМБИ.

Используемые тайлы:

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

## ЦЕЛИ

Две ступени нашего плана:

**1- Соберите все данные.** Возьмите все жетоны целей.

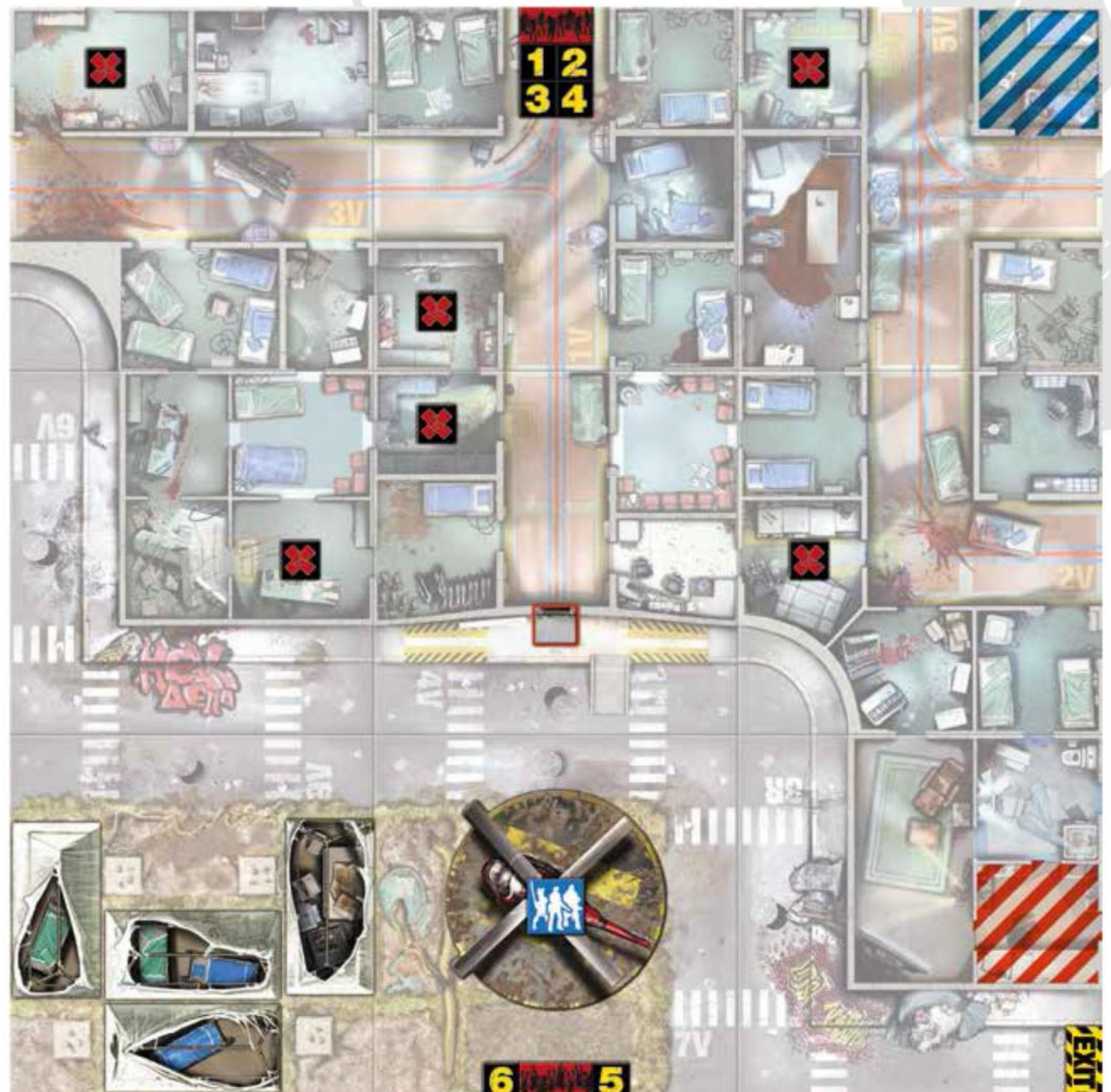
**2- Выберите свою сторону.** Синий и розовый жетоны целей позволяют вам открыть или закрыть двери больницы.

Выберите концовку миссии:  
- Решительный метод. Выжившие запирают себя внутри больницы и победа засчитывается когда внутри больницы не останется зомби.

- Осторожный метод. Запереть двери больницы и сбежать. Победа засчитывается когда все изначальные выжившие одберутся до точки выхода.

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

-  ЗОНА СТАРТА
-  ДВЕРЬ
-  ТОЧКА ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ
-  ЖЕТОН ЦЕЛИ
-  ИНДИКАТОРЫ ПОЯВЛЕНИЯ
-  ВЫХОД
-  БИТА (NAILBAT)
-  ГИЛЬОТИНА (LA GUILLIOTINE)





## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Это Зомби-фест.** Добавьте 2 кубика появления зомби. Взятие жетона цели убирает один из кубиков.
- **Хранилище данных.** Каждый жетон цели дает 5 очков опыта взявшему.
- **Настоящие цвета.** Поместите синий и розовый жетоны целей случайно среди остальных жетонов. Поднятие обоих жетонов позволит вам открывать и закрывать двери больницы. Чтобы это сделать, выживший должен стоять в одной зоне с дверями больницы и потратить одно действие. Специального снаряжения не требуется.
- **Хирургический инструмент для удаления головы.** Положите карточку гильотины (La Guillotine) в отмеченную зону. Выживший может взять эту карточку вместо той, которую нашел.
- **Я решу вашу проблему головной боли.** Положите карточку биты (Nailbat) в отмеченную зону. Выживший может взять эту карточку вместо той, которую нашел.
- **Нельзя летать на вертолете.**



## M10 МИР В ОГНЕ

ТЯЖЕЛО/6+ ВЫЖИВШИХ/90 МИНУТ

МЫ ПОЛУЧИЛИ ВСЕ ДАННЫЕ. НО МЫ ТАК НАШУМЕЛИ, ЧТО ЗОМБИ ОКАЗАЛИСЬ ПОВСЮДУ. ОНИ ЛЕЗУТ СО ВСЕХ СТОРОН. Я ЗНАЮ КАК ПРОВОДИТЬ С ЭТИМ: ЗАМАНИТЬ ИХ В ОДНО МЕСТО И ВЗОРВАТЬ К ЧЕРТУ. БОЛЬШУЩИЙ РЕЙЕРВЕРК! ВОТ ТОЛЬКО КАК ЭТО СДЕЛАТЬ? С ПОМОЩЬЮ НАШЕГО ВЕРНОГО ВЕРТОЛЕТА. ПОСЛЕ ТОГО, КАК ЭТО БУДЕТ СДЕЛАНО, МЫ БУДЕМ ОТБРОШЕНЫ ДАЛЕКО ОТ ДОМА. ПОТРЕБУЮТСЯ НЕДЕЛИ, ЧТОБЫ ВЕРНУТЬСЯ. НО ЕСТЬ И ПЛЮСЫ: ДЛЯ ВЫЖИВШЕГО ВСЕГДА МИР — ДОМ.

Используемые тайлы:

**1R, 2R, 3R, 4R, 5R, 6R, 7V, 9V**

### ЦЕЛИ

Для начала миссии вам потребуется хотя-бы один выживший с умением **пилот (Helicopter pilot)**.

Две части плана:

**1- Удостоверьтесь, что путь свободен.** Откройте все двери.

**2- Бум! Вот и сказочке конец.** Взорвите вертолет и как минимум 30 зомби в зоне выхода с помощью молота или снайперской винтовки.

## ЦЕЛИ

- **Игра с дверями.** Каждая дверь дает 5 очков опыта открывшему

- **Фейерверк.** Вертолет можно легко уничтожить с помощью молота или снайперской винтовки, когда он на земле. Попадание в вертолет срабатывает так же как и молотов. Взрыв уничтожает всё в зоне (в том числе и бомбо-мразь).

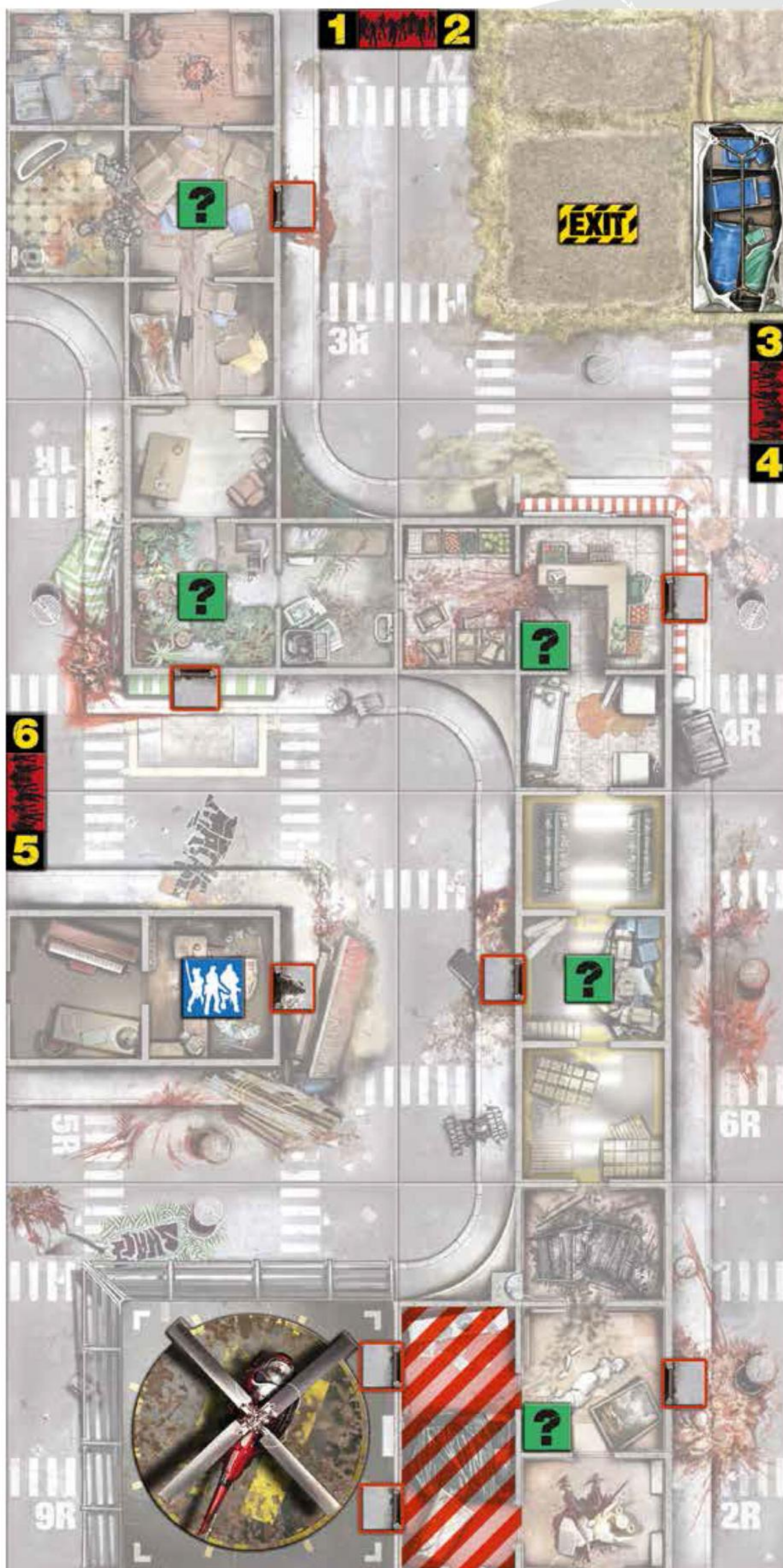
- **Нежное касание.** Положите карточку гильотины (La Guillotine) в отмеченную зону. Выживший может взять эту карточку вместо той, которую нашел.

- **Можно летать на вертолете.** Можно взлетать и садиться на посадочной площадке (тайл 9R) или на пустыре (тайл 7V).

**ВНИМАНИЕ:** вертолет продолжает издавать шум, когда приземляется на пустыре.

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

<b>ЗОНА СТАРТА</b>	<b>МАРКЕР СОБЫТИЙ</b>
<b>ДВЕРЬ</b>	<b>ОТКРЫТАЯ ДВЕРЬ</b>
<b>ИНДИКАТОРЫ ПОЯВЛЕНИЯ</b>	<b>ТОЧКА ПОЯВЛЕНИЯ ЗОМБИ</b>
<b>ГИЛЬОТИНА (LA GUILLOTINE)</b>	<b>ВЫХОД</b>



# M11 ВОЛЧИЙ ГОЛОД

## СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

ПЛОЩАДЬ БЫЛА САМЫМ ОПАСНЫМ МЕСТОМ В ГОРОДЕ. ПО КАКИМ-ТО ПРИЧИНАМ ЗОМБИ УШЛИ ОТСЮДА. ОНИ ПРОГОЛОДАЛИСЬ, ТАК ЖЕ КАК И МЫ И ИЩУТ ЛУЧШЕЕ МЕСТО ДЛЯ ОХОТЫ...ТАК ЖЕ КАК И МЫ. ВРЕМЯ ПОЖИВИТЬСЯ, ПОКА ЗОМБИ НЕ ВЕРНУЛИСЬ.

ЕСТЬ И ПЛОХИЕ НОВОСТИ: МЫ ЗДЕСЬ НЕ ОДНИ. КОМАНДА СОПЕРНИКОВ НЕ СОБИРАЕТСЯ ДРУЖИТЬ С НАМИ.

ХОРОШАЯ НОВОСТЬ: МЫ ТОЖЕ!

Используемые тайлы:

**1R, 2R, 3R, 4R, 5R, 6R, 7R, 8R, 9R**

## ЦЕЛИ

**Соперники.** Игра заканчивается когда взяты все жетоны целей. Сложите вместе все очки опыта, полученные выжившими из вашей команды (включая мертвых). Команда, набравшая большее количество очков считается победившей.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

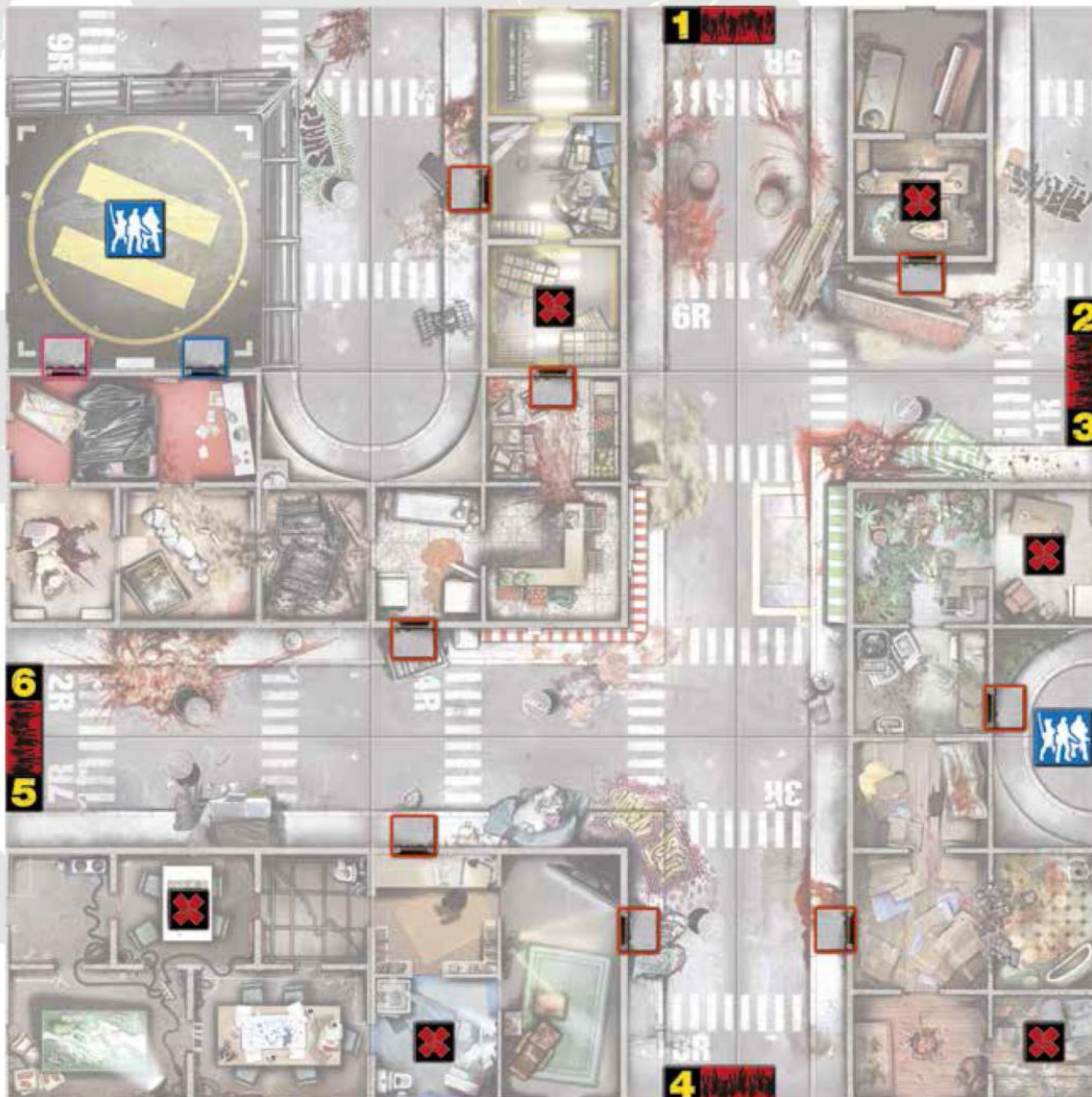
- **Соревновательный режим.** Сложность, количество выживших и время миссии зависит от вашего умения.

- **Две команды.** Каждая команда начинает игру в своей зоне старта.

- **Я бы убил за это.** Каждый жетон цели дает 5 очков опыта взявшему.

- **У нас есть ключ.** Синяя и розовая двери считаются нейтральными. Можете заменить их на жетоны нейтральных дверей из других наборов Zombicide.

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



# M11 ТИХО КАК В ГРОБУ

## СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

ЗА МЕСЯЦЫ, БАНДЫ РАЗДЕЛИЛИ ГОРОД НА ЧАСТИ. СО ВРЕМЕНЕМ ЛЮДИ РЕШИЛИ РАСШИРЯТЬ СВОИ ТЕРРИТОРИИ. НАМ ТОЖЕ НЕОБХОДИМО РАСШИРИТЬСЯ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ДОБЫТЬ БОЛЬШЕ ЗАПАСОВ, А ИМ НУЖНО РАСШИРИТЬСЯ, ЧТОБЫ ОВЛАДЕТЬ ВСЕМ ГОРОДОМ. В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ НАМ НЕОБХОДИМО ЗАХВАТИТЬ ИХ ВЕЩИ. ПРОБЛЕМА В ТОМ, ЧТО НИКТО НЕ ХОЧЕТ ЗАЩИЩАТЬ СВОИ ГРАНИЦЫ. ТАК ЧТО НАМ ПРИДЕТСЯ ПОДОБРАТЬСЯ ОЧЕНЬ БЛИКО К НАШИМ ВРАГАМ.

ЭТО И ЕСТЬ БУДНИ ВЫЖИВШЕГО.

Используемые тайлы:

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

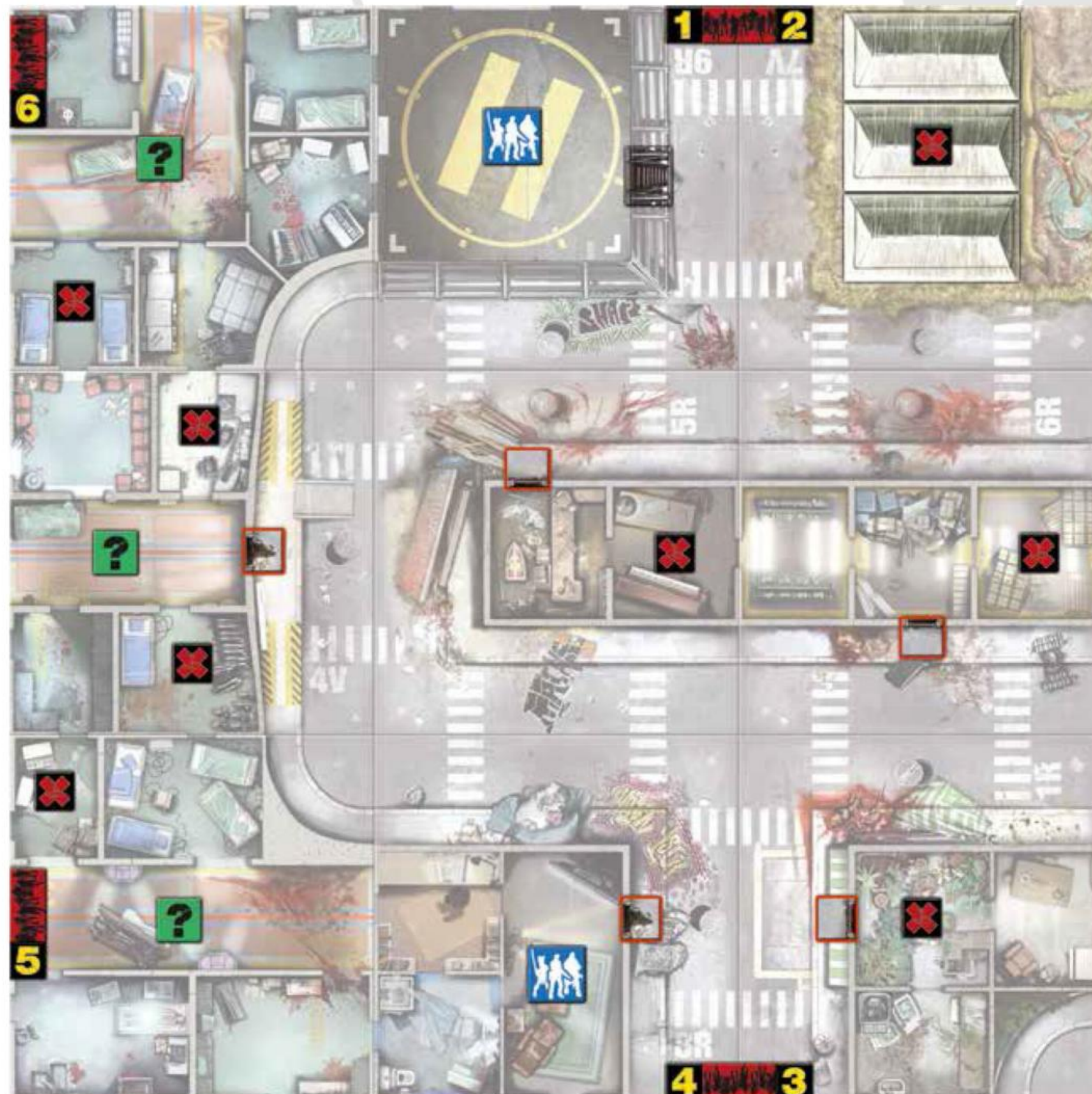
## ЦЕЛИ

**Соперники.** Игра заканчивается когда взяты все жетоны целей. Сложите вместе все очки опыта, полученные выжившими из вашей команды (включая мертвых). Команда, набравшая большее количество очков считается победившей.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Соревновательный режим.** Сложность, количество выживших и время миссии зависит от вашего умения.
- **Две команды.** Каждая команда начинает игру в своей зоне старта.
- **Даже не думай!** Каждый жетон цели дает 5 очков опыта взявшему.

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



# #14 для опытных игроков

## РАСШИРЕННЫЙ СПИСОК ПРИОРИТЕТА ПОПАДАНИЯ

Приоритет	Тип зомби	Кол-во действий	Мин.урон для убийства	Опыт
1	выживший (за исключением стреляющего)	-	-	-
2	токсичный ходок (1)	1	1	1
3	обычный ходок/тощий ходок	1	1	1
4	берсерк ходок	1	1	1
5	токсичный толстяк (2)	1	2	1
	токсичный здоровяк (3)	1	3	5
6	обычный толстяк (2)	1	2	1
	обычный здоровяк	1	3	5
	тощий толстяк (1)	1	2	1
	бомбо мразь	1	A lot	5
7	берсерк толстяк (2)	1	2	1
	берсерк здоровяк	1	3	5
8	токсичный бегун	2	1	1
9	обычный бегун	2	1	1
	тощий бегун	2	1	1
10	берсерк бегун	2	1	1
11	зомби пёс	3	1	1
	ползучий	1	1	1

(1) Каждый толстяк появляется с двумя ходами того же типа.

(2) Токсичный здоровяк: Токсичен. Все стандартные зомби стоящие с ним в одной зоне в конце хода становятся токсичными.

(3) Бомбо-мразь: Невосприимчивость, Захват.

(4) Берсерк здоровяк: Берсерк. Двигается на 2 зоны за одно действие.

## СНАРЯЖЕНИЕ ИЗ ПРОШЛЫХ СЕЗОНОВ

Большинство карточек в Rue Morgue имеют картинку и текст с правилами. Однако есть несколько особых случаев, в которых потребуется дополнительное объяснение, особенно если вы используете прошлые сезоны Zombicide.



## КАРТОЧКИ АААНН! И МАШИНЫ

В предыдущих сезонах Zombicide использовались машины, а поиск в некоторых из них мог вызвать появление зомби (в результате карточки АААНН!). Если вы смешиваете колоды разных сезонов, то эта карточка будет применяться и к тощим зомби.

## ГИЛЬОТИНА И БИТА

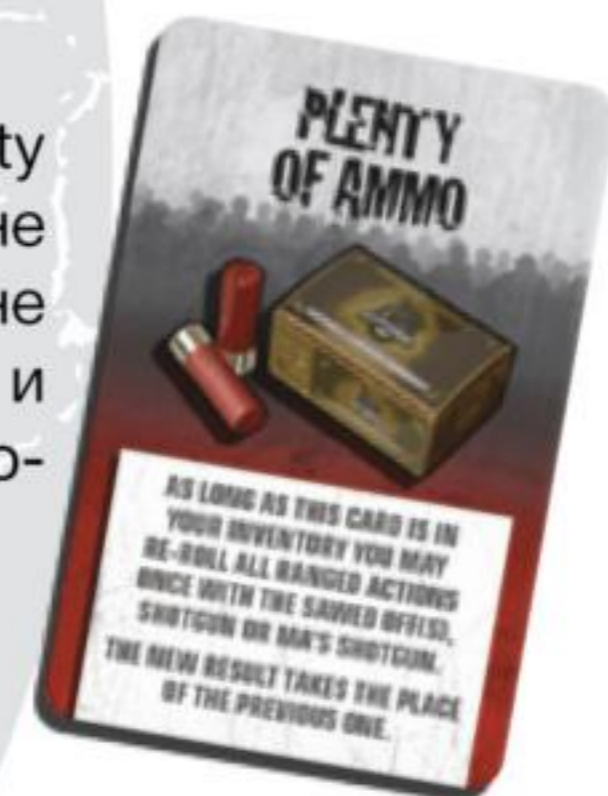
Карточка гильотины («La Guillotine») относится к шмароружию, которое использовалось в предыдущих сезонах. Если вы используете эту карточку вместе со старыми сезонами, то это оружие может быть найдено только в шмаровозке (Pimpmobile). В третьем сезоне это уникальное оружие, которое нельзя найти в обычной колоде предметов и оно используется в некоторых миссиях.



Во втором сезоне Prison Outbreak такая бита собиралась путем соединения бейсбольной биты (Baseball Bat) и гвоздей (Nails). В третьем сезоне это уникальное оружие, которое нельзя найти в обычной колоде предметов и оно используется в некоторых миссиях. Если вы используете предыдущие сезоны, то его всё-равно можно собрать из бейсбольной биты и гвоздей.

## УПОМИНАНИЕ ОРУЖИЯ

Некоторые карточки, например Plenty of Ammo, могут упоминать оружие, не представленное в третьем сезоне Zombicide (Evil Twins, Ma's Shotgun и т.д.). Это сделано из соображений совместимости с другими сезонами.



## ВИНТОВКА И ПРИЦЕЛ



Игроки прошлых сезонов могут заметить изменившийся текст на карточках Rifle и Scope. Они всё так же комбинируются, но у прицела теперь есть новые комбинации. Эти изменения применимы и к остальным карточкам Rifle и Scope из прошлых сезонов.

# #13 АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Активация зомби . . . . .	19	Ничего не делать . . . . .	19
Бита . . . . .	6, 15, 61	Основные правила . . . . .	7-14
Бомбо-Мразь . . . . .	14, 21, 28, 61	Персонажи . . . . .	7-8, 29
Ближний бой . . . . .	26-28	Перезарядка . . . . .	28
Бой . . . . .	26	Поиск . . . . .	15
Вскрывание дверей . . . . .	8-9, 15-16	Ползучие зомби . . . . .	12-14, 25, 28, 61
Гильотина (La Guillotine) . . . . .	6, 15, 61	Приоритет попадания . . . . .	28, 39, 61
Дальность . . . . .	9, 26-28	Разделение зомби . . . . .	20
Дальний бой . . . . .	26-28	Реорганизация инвентаря . . . . .	16, 19
Действия . . . . .	6, 8-9, 15-19	Распределение попаданий . . . . .	26-27
Двойное оружие . . . . .	9, 26-28	Снаряжение . . . . .	6, 8, 11, 15, 19, 26-28, 39
Зона . . . . .	7, 29	Соединение карточек . . . . .	29
Инвентарь . . . . .	11, 15-16, 18-19, 28-29, 39	Снайперская винтовка . . . . .	28-29
Карточки выживших . . . . .	6, 10-11	Тощий Бегун . . . . .	14, 20, 28, 61
Карточки люков . . . . .	15, 23-25	Тощий Толстяк . . . . .	14, 20, 28, 61
Карточки дополнительной активации . . . . .	15, 23-24	Тощий Ходок . . . . .	14, 28, 61
Карточки коек . . . . .	25	Тощие Зомби . . . . .	12-14
Коктейль Молотова . . . . .	6, 14, 15, 21, 28-29	Точность . . . . .	9, 26-28
Конец фазы хода . . . . .	6, 9, 28	Улучшенное оружие . . . . .	28-29, 61
Кубики . . . . .	9, 26-28	Уровень опасности . . . . .	10, 12, 21-23
Линия видимости . . . . .	7, 18, 27, 31	Урон . . . . .	9, 26-28
Начальное снаряжение . . . . .	4, 6	Фаза игрока . . . . .	6, 15-18
Недостаток миниатюр . . . . .	25	Шум . . . . .	8-9, 15, 16, 20



# ИГРОВОЙ ХОД

ЗДЕСЬ СОБРАНЫ  
ОБЩИЕ ПРАВИЛА  
ИГРОВОГО ХОДА

## 1 ШАГ ПЕРВЫЙ

Выберите первого игрока (он получает жетон «первого игрока»)

КАЖДЫЙ ХОД  
НАЧИНАЕТСЯ С:

## 2 ФАЗА ИГРОКА

Первый игрок активирует всех его выживших одного за другим в любом порядке. Когда он закончил, в игру вступает следующий игрок. Ходы переходят по часовой стрелке. У каждого выжившего есть три действия на ход. Если не указано иное, каждое действие может повторяться несколько раз за ход.

**ДВИЖЕНИЕ:** Переместитесь на одну зону.

**ПОИСК:** Только внутри зданий. Вытяните карточку из колоды снаряжения (искать можно только один раз каждым выжившим за ход).

**ОТКРОЙТЕ ДВЕРЬ:** Требуется специальное оборудование или умение. После открытия двери, за ней появляются зомби.

**РЕОРГАНИЗУЙТЕ ИНВЕНТАРЬ:** Обменяйтесь с други выжившим (в той же зоне) если возможно.

**ДАЛЬНИЙ БОЙ:** Требуется оружие дальнего боя.

**БЛИЖНИЙ БОЙ:** Требуется оружие ближнего боя.

**ВОЙДИТЕ ИЛИ ВЫЙДИТЕ ИЗ МАШИНЫ:** Невозможно сесть в машину, если в зоне есть зомби.

**ПОМЕНИЙТЕСЬ МЕСТАМИ В МАШИНЕ:** Пересядьте на другое свободное место.

**ЕДЬТЕ НА МАШИНЕ ДАЛЬШЕ:** Если это разрешено условиями миссии. Выживший должен сидеть на месте водителя. Атакует всех в зонах через которые движется.

**ВОЗЬМИТЕ ЖЕТОН ЦЕЛИ** или **АКТИВИРУЙТЕ ОБЪЕКТ:** В зоне где находится выживший.

**ПОШУМИТЕ:** Должно быть очень нужно, чтобы так рисковать.

**НИЧЕГО НЕ ДЕЛАЙТЕ:** И попробуйте с этим дальше жить.

КОГДА ПОХОДИЛИ  
ВСЕ ИГРОКИ:

## 3 ФАЗА ЗОМБИ

### 1. АКТИВАЦИЯ

Все зомби тратят одно действие на одну из двух вещей:

- Зомби, находящиеся в зоне с выжившим, атакуют его.
- Зомби, которые не атакуют ходят.
- Каждый зомби перемещается в сторону видимого выжившего, если его нет то идут на шум.
- Выберите кратчайший путь. Если требуется, разделите группы и добавьте зомби чтобы уравнять их.

**Помните: Бегуны имеют два очка действия. Как только все зомби завершили ход, бегуны снова проходят активацию и продолжают ход.**

### 2. ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

- Всегда вытягивайте карточки для точек появления зомби в одном и том же порядке.
- Уровень опасности - в расчет берется самый высокий уровень среди всех выживших в игре.
- Толстяки появляются с двумя ходами.
- Закончились миниатюры какого-то типа? Все зомби этого типа получают дополнительную активацию.

## 4 КОНЕЧНАЯ ФАЗА

- Уберите все жетоны шума с поля.
- Передайте жетон «первого игрока» следующему (по часовой стрелке).

## ПРИОРИТЕТ ПОПАДАНИЯ

(1) Каждый тощий толстяк появляется с двумя тощими ходами.

(2) Бомбо-мразь: Невосприимчивость, Захват.

(3) Тощие бегуны имеют два очка действия.

ПРИОРИТЕТ ПОПАДАНИЯ	ТИП ЗОМБИ	ЧИСЛО ДЕЙСТВИЙ	МИН. УРОН ДЛЯ УБИЙСТВА	ОЧКИ ОПЫТА
1	ВЫЖИВШИЙ (ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ СТРЕЛЯВШЕГО)	-	-	-
2	ТОЩИЙ ХОДОК	1	1	1
3	ТОЩИЙ ТОЛСТЯК (1)/ БОМБО-МРАЗЬ (2)	1	2/ A lot	1/5
4	ТОЩИЙ БЕГУН (3)	2	1	1
5	ПОЛЗУЧИЕ	1	1	1