

# БЛЫВШИЕ

ЖИВЫМ ИЛИ НЕ ОЧЕНЬ



**ПРАВИЛА**

**И МИССИИ**



Играть интересно



# ГЛАВЫ

<b>СОСТАВ ИГРЫ</b> .....	<b>3</b>	<b>ФАЗА ЗОМБИ</b> .....	<b>25</b>
<b>ЖИВЫМ ИЛИ НЕ ОЧЕНЬ</b> .....	<b>5</b>	<b>ШАГ 1 – АКТИВАЦИЯ</b> .....	<b>25</b>
Зомбицид в пространстве и времени .....	5	Атака .....	25
<b>ПОДГОТОВКА</b> .....	<b>6</b>	Движение .....	25
<b>ОБЗОР ИГРЫ</b> .....	<b>9</b>	Разделение зомби .....	25
<b>ФАЗА ИГРОКОВ</b> .....	9	Бегуны .....	25
<b>ФАЗА ЗОМБИ</b> .....	9	<b>ШАГ 2 – ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ</b> .....	<b>26</b>
<b>КОНЕЧНАЯ ФАЗА</b> .....	9	Виды зон появления .....	27
<b>ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ</b> .....	9	Карты дополнительного хода .....	30
<b>ОСНОВЫ</b> .....	<b>9</b>	Если закончились фигурки зомби .....	30
<b>ПОЛЕЗНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ</b> .....	9	Жетоны появления отродья .....	31
<b>ПРЯМАЯ ВИДИМОСТЬ</b> .....	10	<b>СРАЖЕНИЕ</b> .....	<b>32</b>
<b>ДВИЖЕНИЕ</b> .....	12	<b>БЛИЖНИЙ БОЙ</b> .....	<b>32</b>
<b>СТРОЕНИЕ КАРТ ОРУЖИЯ</b> .....	12	<b>ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ</b> .....	<b>32</b>
Оружие ближнего боя и дистанционное оружие .....	12	Приоритет целей .....	33
Тип боеприпасов .....	13	Универсальный приоритет целей .....	33
Шумное оружие .....	13	Попадания в своих .....	34
Боевые характеристики .....	14	<b>ОСОБЕННОСТИ ВЕЩЕЙ</b> .....	<b>34</b>
Шум .....	15	<b>ДИНАМИТ</b> .....	<b>34</b>
<b>НАГРАДНОЕ ОРУЖИЕ</b> .....	17	<b>ШКВАЛЬНЫЙ ОГОНЬ 6+</b> .....	<b>34</b>
<b>ОЧКИ АДРЕНАЛИНА,</b>		<b>СВЯТАЯ ВОДА</b> .....	<b>35</b>
<b>УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ И УМЕНИЯ</b> .....	18	<b>НОЖ</b> .....	<b>35</b>
<b>ИНВЕНТАРЬ</b> .....	<b>19</b>	<b>МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИЗ РЮКЗАКА</b> .....	<b>35</b>
Три руки? .....	19	<b>ПЕРЕЗАРЯДКА</b> .....	<b>35</b>
<b>ЗОМБИ</b> .....	<b>20</b>	<b>ОСОБЫЕ ЗОНЫ</b> .....	<b>36</b>
<b>ХОДОК</b> .....	20	<b>БАЛКОНЫ</b> .....	36
<b>ТОЛСТЯК</b> .....	20	<b>КЛАДБИЩЕ, ШАХТА</b>	
<b>БЕГУН</b> .....	20	<b>И ЗОНЫ ПОЯВЛЕНИЯ ОТРОДЬЯ</b> .....	<b>37</b>
<b>ОТРОДЬЕ</b> .....	20	<b>ПОЕЗД</b> .....	<b>38</b>
<b>ФАЗА ИГРОКОВ</b> .....	<b>21</b>	Поезд появляется на игровом поле .....	40
<b>ДВИЖЕНИЕ</b> .....	21	Поезд передвигается по игровому полю .....	40
<b>ОБЫСК</b> .....	21	Поезд покидает игровое поле .....	41
<b>УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ И ОБМЕН</b>		<b>СПУТНИКИ</b> .....	<b>42</b>
<b>ВЕЩАМИ С ДРУГИМИ ВЫЖИВШИМИ</b> .....	21	<b>СОПРОВОЖДЕНИЕ СПУТНИКА</b> .....	<b>42</b>
<b>БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b> .....	21	<b>ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ СПУТНИКОВ</b> .....	<b>42</b>
Ближний бой .....	21	<b>УЛЬТРАРЕЖИМ</b> .....	<b>43</b>
Дистанционный бой .....	21	<b>МИССИИ</b> .....	<b>44</b>
<b>ВЗЯТЬ ИЛИ АКТИВИРОВАТЬ ЦЕЛЬ</b> .....	22	<b>М0 – ВСТРЕЧА С ЗОМБИ (ОБУЧЕНИЕ)</b> .....	<b>44</b>
<b>ДЕЙСТВИЯ С ТЕХНИКОЙ</b> .....	22	<b>М1 – С ВЕТЕРКОМ И МУЗЫКОЙ</b> .....	<b>45</b>
Фургон .....	22	<b>М2 – ПОЕЗД С ЗОМБИ</b> .....	<b>46</b>
Пулемёт Гатлинга .....	22	<b>М3 – СЕМЕЙНЫЙ БИЗНЕС</b> .....	<b>47</b>
Смерть на колёсах .....	22	<b>М4 – БУДЬ БЫСТРЫМ ИЛИ МЁРТВЫМ</b> .....	<b>48</b>
<b>ПОШУМЕТЬ</b> .....	22	<b>М5 – ПОБЕГ ИЗ ГОРОДА</b> .....	<b>49</b>
<b>НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ</b> .....	22	<b>М6 – ПОДРЫВ ШАХТЫ</b> .....	<b>50</b>
<b>КЛАССЫ И КЛАССОВЫЕ</b>		<b>М7 – ПОСЛЕДНЯЯ СТАНЦИЯ</b> .....	<b>51</b>
<b>СПОСОБНОСТИ</b> .....	<b>23</b>	<b>М8 – ЗАЩИТНИКИ БРАТЬЕВ</b> .....	<b>52</b>
<b>ЗАДИРА</b> .....	23	<b>М9 – ЗАКАТАЕМ РУКАВА</b> .....	<b>53</b>
<b>ВЕРУЮЩИЙ</b> .....	23	<b>М10 – СТОЛПЫ ВЕРЫ</b> .....	<b>55</b>
<b>СТРЕЛОК</b> .....	24	<b>УМЕНИЯ</b> .....	<b>56</b>
<b>ГОРОЖАНИН</b> .....	24	<b>АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ</b> .....	<b>59</b>
		<b>СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ</b> .....	<b>59</b>
		<b>ИГРОВОЙ РАУНД</b> .....	<b>60</b>



# СОСТАВ ИГРЫ

## 9 ДВУХСТОРОННИХ ФРАГМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ

### 73 ФИГУРКИ ЗОМБИ



40 ходочков



16 бегунов

16 толстяков

1 отродье  
в котелке



### 3 ДВУХСТОРОННИХ ФРАГМЕНТА ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГИ



### 14 ФИГУРОК И ПЛАНШЕТОВ ВЫЖИВШИХ



Карл



Ханна



Концепсьон



Джеб



Генри



Мэй



Томас



Касси



Молли



Джимми



Паблито



Трикси



Тёрнер



Мег



### 1 ФИГУРКА ПУЛЕМЁТА ГАТАИНГА



## 120 МИНИ-КАРТ

80 карт вещей

### • СТАРТОВЫЕ ВЕЩИ. . . . . ×18

- Старый ствол . . . . . ×6
- Сковорода. . . . . ×6
- Спрингфилд. . . . . ×6

### • ОБЫЧНЫЕ ВЕЩИ. . . . . ×55

- Кольч «Миротворец» . . . . . ×3
- Динамит. . . . . ×6
- Святая вода . . . . . ×6
- Нож. . . . . ×4
- Мачете . . . . . ×2
- Кирка . . . . . ×2
- Много пуль. . . . . ×4
- Много патронов. . . . . ×4
- Ремингтон . . . . . ×3
- Сабля . . . . . ×2
- Обрез . . . . . ×2
- Скофилд. . . . . ×3
- Дробовик . . . . . ×2
- Томагавк. . . . . ×2
- Двустволка. . . . . ×2
- Вода . . . . . ×6
- Винчестер . . . . . ×2

### • НАГРАДНОЕ ОРУЖИЕ . . . . . ×7

- Каретное ружьё. . . . . ×1
- Кольч «Бантлайн» . . . . . ×1
- Тяжёлая сабля . . . . . ×1
- Винтовка Генри . . . . . ×1
- Гнев Маниту. . . . . ×1
- Маузер К96. . . . . ×1
- Волканик . . . . . ×1

### 2 карты-памятки

- Фургон . . . . . ×1
- Пулемёт Гатлинга . . . . . ×1

37 карт зомби (с №1 по №37)



1 карта отряда

## 29 ЖЕТОНОВ

Фургон . . . . . ×1



Выход . . . . . ×1



Первый игрок . . . . . ×1



Шум (Бах!/БУМ!) . . . . . ×1



Жетон изгнания . . . . . ×2



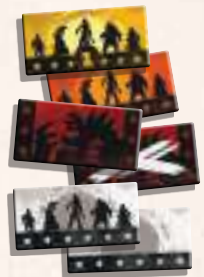
### 9 жетонов целей

- Красный/красный . . . . . ×7
- Красный/синий . . . . . ×1
- Красный/зелёный . . . . . ×1



### 14 жетонов появления

- Стартовый жетон появления . . . . . ×1
- Мобильный жетон появления . . . . . ×2
- Жетон появления отряда (активный/неактивный) . . . . . ×2
- Куча трупов (активная/неактивная) . . . . . ×9



## 6 ПЛАСТИКОВЫХ ПАНЕЛЕЙ



## 6 ЦВЕТНЫХ ПОДСТАВОК ВЫЖИВШИХ



## 6 КУБИКОВ



## 48 УКАЗАТЕЛЕЙ





# ЖИВЫМ ИЛИ НЕ ОЧЕНЬ

**Многие поехали на Запад по тем или иным причинам. Приключения. Возможности. Повег. А кто-то просто хотел размять ноги и посмотреть мир. Да, сэр, это дивные новые земли, полные возможностей для всех, кто готов засучить рукава и усердно работать. Но никто — ни один из нас, чёрт возьми, — не ожидал появления зомби!**

**Кто знает, что заставило мертвецов зашевелиться в могилах. Безумие? Чума? Кто-то говорит, что виноват сам дьявол. Может быть, может быть, но как бы там ни было, все наши мечты и надежды превратились в какой-то... оживший кошмар! Но не всё ещё потеряно, нет, сэр! Запад не для слабых духом, и он породил тех, кто не сдаётся без боя. Так что хватайте оружие, собирайте отряд и готовьтесь к зомбициду!**

**«Зомбицид: Живым или не очень»** — это кооперативная игра, где от 1 до 6 игроков сражаются с ордами зомби, которыми управляет сама игра. Игроки управляют отрядами выживших после наступления конца света, когда мертвецы восстали из могил и начали преследовать живых.



Цель игры — выполнить задачи миссии, выжить и убить как можно больше зомби.

Зомби медленные и предсказуемые, но при этом многочисленные. Остерегайтесь отродий и куч трупов!

Выжившие используют всё, что оказывается под рукой, чтобы уничтожить зомби. Чем лучше оружие, тем выше поднимется счётчик трупов — и тем больше появится зомби!

Выжившие могут обмениваться снаряжением, а игроки сообща разрабатывают тактику. Только объединившись вы сможете выполнить задачи миссии и выжить. Уничтожать зомби весело, но не забывайте спасать других выживших, искать галлоны святой воды для очищения нечестивых мест, из которых появляются мертвяки, успевать на поезд и делать многое другое.

Станьте лучшими истребителями зомби на Диком Западе!

## ЗОМБИЦИД В ПРОСТРАНСТВЕ И ВРЕМЕНИ

**Серия игр «Зомбицид» позволяет игрокам сражаться с зомби в различных ситуациях, создавая уникальную атмосферу, выбирая разных выживших, зомби и прочие элементы игры.**

**Все базовые наборы игры «Зомбицид» используют одну и ту же механику и могут стать точкой входа в игру. Смешивайте и сочетайте элементы разных эпох (современность, фэнтези и научная фантастика), чтобы получать новые впечатления от зомбицида!**

**Классический «Зомбицид» повествует о зомби-апокалипсисе, происходящем в современном мире, а колоритные выжившие скитаются по заброшенным городам.**



**Фэнтезийный «Зомбицид» происходит в Тёмные века, где безумные некроманты разрушают страну армиями зомби. Вы и другие выжившие будете сражаться за светлое будущее!**

**Научно-фантастический «Зомбицид» переносит вас на РК-17, далёкую планету с ценными ресурсами. Инопланетяне-ксеносы заражаются неизвестным смертоносным штаммом и начинают нападать на каждого встречного!**



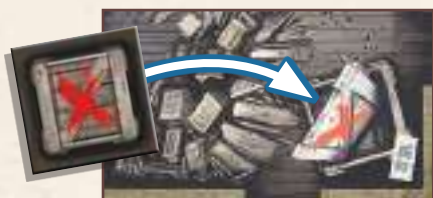


## ПОДГОТОВКА

В стандартной партии в «Зомбицид: Живым или не очень» участвуют 6 выживших, управление которыми распределяется между игроками, число которых может быть от 1 до 6. Каждому новичку мы рекомендуем управлять одним выжившим, чтобы быстрее понять игровую механику. Опытные игроки могут с лёгкостью и управлять целым отрядом из 6 выживших, и в одиночку уничтожать орды зомби на своём пути!

Отряд из 3–4 выживших может пополнить свои ряды спутниками (см. стр. 42), чтобы уравнивать шансы в борьбе с зомби!

1. Выберите миссию.
2. Выложите фрагменты игрового поля.
3. Разместите зоны появления, жетоны и фигурки, указанные в описании миссии. Жетоны целей помещаются на открытые ящики, изображённые на фрагментах игрового поля, как показано на иллюстрации ниже.



**Опытные игроки в «Зомбицид», обратите внимание, что в игре «Зомбицид: Живым или не очень» нет жетонов дверей.**

4. Выберите выживших и распределите их между игроками. Поскольку все игроки действуют против игры, они представляют собой единую команду. Игроки садятся вокруг стола в любом порядке.

В игре «Живым или не очень» представлено 14 выживших в зомби-апокалипсисе. Игроки могут брать с собой в миссии любых из них или заменять их выжившими из других наборов (стартовое снаряжение при этом может измениться). В описании некоторых миссий указаны требования, не позволяющие игрокам выбирать тех или иных выживших, но не беспокойтесь! Это значит, что игроки смогут их найти и спасти в ходе игры!

5. Игроки берут по 1 пластиковой панели на каждого своего выжившего и помещают в них планшеты своих выживших. Также прикрепите к фигуркам выживших цветные подставки, чтобы их было проще различать. Затем каждый игрок берёт для каждого своего персонажа 5 пластиковых указателей того же цвета, что и подставка его фигурки.

6. Разделите следующие карты на колоды. Колоды отличаются цветом рубашек. Перемешайте карты в каждой из этих колод и поместите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

- **Вещи:** снаряжение и оружие, которое выжившие найдут во время игры.



Это карта вещи.

- **Зомби:** враги, с которыми ваш отряд будет сражаться во время игры. Чем больше их убиваешь, тем больше их становится!



Это карта зомби.

- **Отродья:** в игре «Живым или не очень» есть отродье в котелке. Других отродий можно добавлять из дополнительных. У каждого из них есть особые способности, которые придают игре остроты. Каждый раз, когда раскрывается карта зомби, предписывающая появления отродья, отродье выбирается случайным образом.



Это карта отродья.

- **Наградное оружие:** на обороте карты наградного оружия описан подвиг, который игрок должен совершить, чтобы получить это оружие (см. стр. 17). Карты наградного оружия перемешиваются и кладутся рядом с полем лицевой стороной вниз так, чтобы все видели верхнюю карту.



**Редкое и крутое наградное оружие можно получить, совершив подвиг, описанный на обороте карты!**

- Поместите **карты стартовых вещей**, неиспользуемые планшеты выживших, а также карты-памятки по фургону и пулемёту Гатлинга в пределах доступности всех игроков.



*Это стартовое оружие для всех выживших.*

*При первой же возможности ищите оружие лучше!*

7. На планшете выжившего указан любимый тип оружия («Любимое оружие», стр. 19). Каждый выживший получает карту стартовой вещи соответствующего типа:
  - **Пистолет:** «Старый ствол»;
  - **Оружие ближнего боя:** «Сковорода»;
  - **Винтовка:** «Спрингфилд»;
  - **Любое:** игрок выбирает между «Старым стволом», «Сковородой» и «Спрингфилдом».

Если стартовое умение выжившего ссылается на какую-либо стартовую вещь, он получает соответствующую карту прямо сейчас, в дополнение к уже полученным стартовым вещам.



*Ханна получает «Спрингфилд» в качестве стартовой вещи. Концепсьон может выбрать между «Старым стволом», «Спрингфилдом» и «Сковородой».*

8. Поместите фигурки выбранных выживших в стартовую зону (или зоны), как указано в описании миссии. Если в описании миссии не сказано иное, поместите в эту зону жетон шума стороной «Бах!» вверх (если стартовых зон несколько, выберите одну из них).
9. Каждый игрок помещает свою панель (или панели) перед собой. Убедитесь, что стрелка на ней установлена на нулевом делении в синей зоне шкалы опасности. Затем каждый игрок помещает указатель в самое верхнее красное деление своей шкалы ранений, а другой указатель — в ячейку первого (синего) умения. Остальные 3 указателя поместите в резервные ячейки в верхней части панели. Стартовые вещи можно поместить в ячейки рук или любимого оружия (см. стр. 19).
10. Выберите первого игрока и дайте ему жетон первого игрока.

В игре «Живым или не очень» выжившие делятся на 4 класса: задира, верующий, стрелок и горожанин.

**Более подробно особенности классов описаны на стр. 23.**



**Мег — стрелок. Карл — задира. Джимми — горожанин. А Концепсьон — верующая.**



**Задир**ы могут за одно действие передвинуться и атаковать оружием ближнего боя. Они также могут выдержать больше ранений, чем другие выжившие.



**Верующие** выжившие могут применять классовую способность «Изгнание» (см. стр. 23), чтобы силой своей веры временно обездвигивать целые группы зомби. Они также могут использовать обычную воду как святую, чтобы уничтожить зоны появления (см. стр. 27).



**Стрелки** могут применять классовую способность «Шквальный огонь» (см. стр. 24), чтобы быстро стрелять из пистолета ценой потери точности.



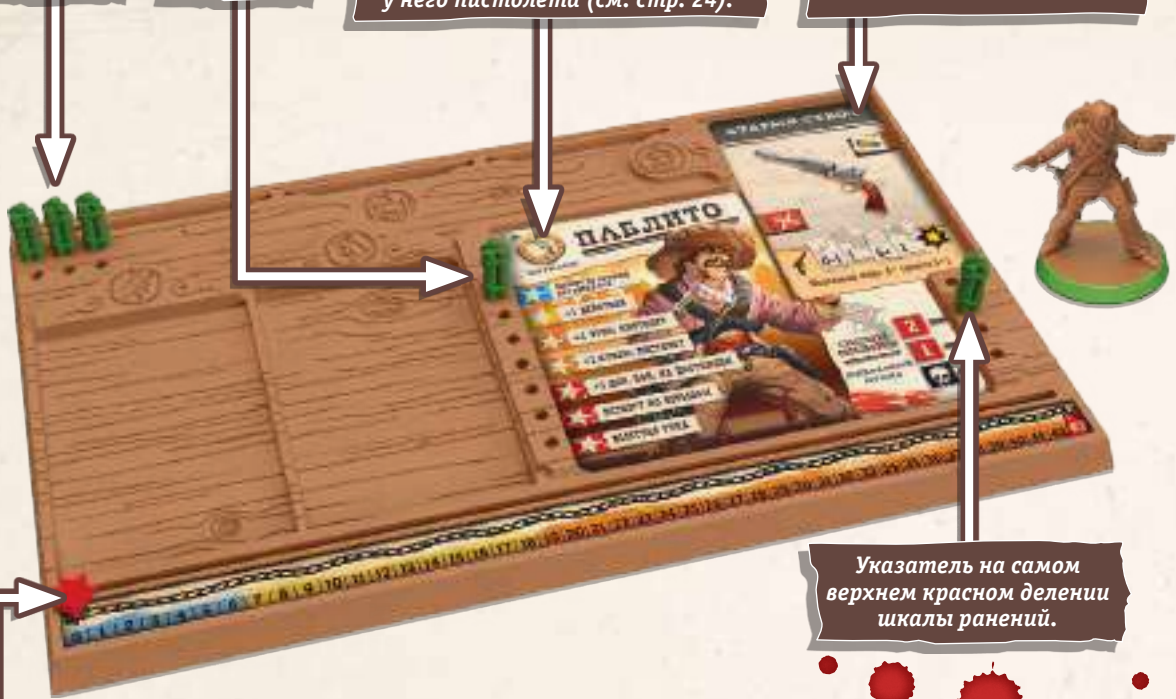
**Горожане** знают город как свои пять пальцев. Им проще находить вещи, и они лучше сражаются в помещениях. Лучше всего они обращаются с дальнобойным оружием, таким как винтовки.

3 указателя в резервных ячейках.

Указатель на синем умении.

Паблито принадлежит к классу стрелков и может вести шквальный огонь из любого имеющегося у него пистолета (см. стр. 24).

Будучи стрелком, Паблито получает своё любимое оружие: «Старый ствол».



Указатель на делении 0 шкалы опасности.

Указатель на самом верхнем красном делении шкалы ранений.







## ОБЗОР ИГРЫ

Эй, нас окружают.

**БАХБАХБАХБАХБАХБАХ!!!!**

Неа. Ошиблась.

*Молли*

Партия в «Зомбицид: Живым или не очень» состоит из серий раундов, которые делятся на несколько фаз.

### ★ ФАЗА ИГРОКОВ

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

Когда игрок задействовал всех своих выживших, право хода передаётся его соседу слева. Тот задействует своих выживших по аналогичным правилам.

Как только участники партии завершили свои ходы, фаза игроков заканчивается (если в миссии присутствует передвигающийся поезд, то он передвигается сейчас, см. стр. 38).

Фаза игроков подробно описана дальше, на стр. 21.

### ★ ФАЗА ЗОМБИ

Каждый зомби на игровом поле активируется и тратит 1 действие, чтобы атаковать находящегося рядом с ним выжившего. Если атаковать некого, зомби двигается к выжившим, которых видит, или же в самую шумную зону.

У некоторых зомби — их называют бегунами — сразу два действия. Они могут дважды атаковать, атаковать и передвинуться (в любом порядке) или дважды передвинуться. Как только зомби завершили свои действия, во всех действующих зонах появления возникают новые мертвяки.

Фаза зомби подробно описана дальше, на стр. 25.

### ★ КОНЕЧНАЯ ФАЗА

Если жетон шума лежал стороной «БУМ!» вверх, то он переворачивается стороной «Бах!» вверх. Если он уже лежал стороной «Бах!» вверх, то он перемещается в зону, в которой больше всего выживших (в спорных моментах решение принимают игроки). Первый игрок передаёт соседу слева жетон первого игрока.

Затем начинается следующий раунд игры.

### ★ ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Партия считается проигранной в следующих случаях:

- когда уничтожен ЛЮБОЙ выживший (будьте осторожны, спутники тоже являются выжившими, см. стр. 42);
- когда задачу миссии становится невозможно выполнить;
- как только на поле становится АКТИВНОЙ седьмая зона появления (следите за зонами появления отродья и кучами трупов, см. стр. 27).

Партия будет считаться выигранной, как только игроки выполнят все условия миссии. «Зомбицид: Живым или не очень» — кооперативная игра, поэтому все игроки вместе побеждают или вместе проигрывают.



## ОСНОВЫ

— Давай планировать дальнейшие действия.

— Неа.

— Нет?

— Чёрта с два! Мы пойдём, разобьём им бошки и двинемся дальше!

— Что ж, звучит как план. Не против, если я добавлю в него немного стрельбы?

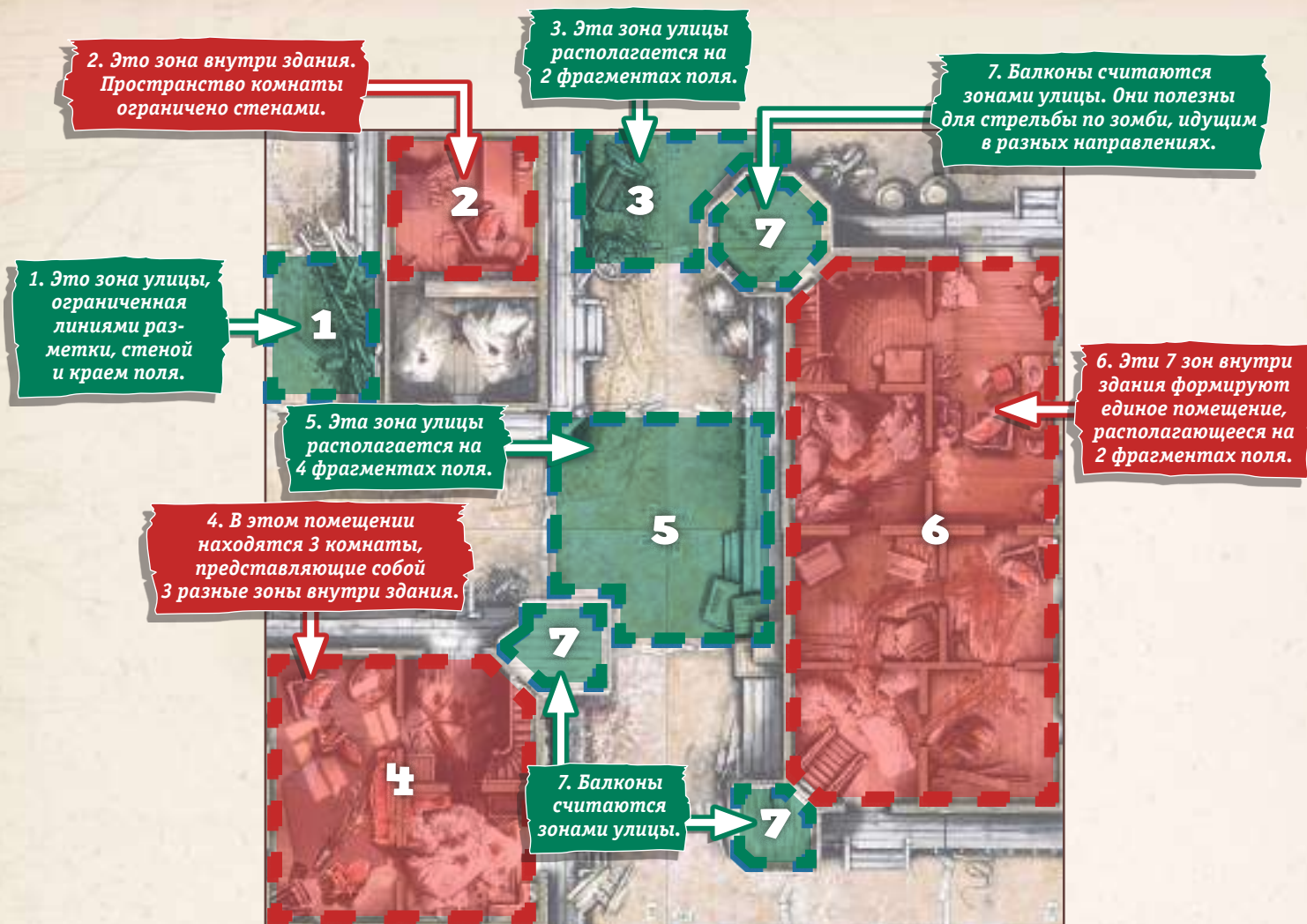
*Карл и Ханна*

### ★ ПОЛЕЗНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

**Действующий:** выживший или зомби.

**Зона:** внутри здания зоной считается комната. На улице зоной считается пространство между двумя линиями разметки или между линией разметки и краем поля или стеной здания. Балконы считаются зонами улицы.





## ★ ПРЯМАЯ ВИДИМОСТЬ

Наличие или отсутствие прямой видимости определяет, могут ли действующие видеть друг друга. Например, может ли выживший видеть зомби, находящегося по другую сторону открытой двери, в соседней комнате, на другой стороне улицы и т. д.

**На улицах** действующие видят по прямой линии, которая параллельна сторонам игрового поля. По диагонали они не видят. В прямой видимости находятся зоны, через которые можно вести линию до тех пор, пока она не упрётся в стену здания или край поля.

**Балконы** всегда возвышаются над несколькими зонами улицы, формируя углы. Стоя на балконе, действующие при определении прямой видимости считаются находящимися во всех этих зонах улицы (сам балкон при этом является отдельной зоной). У балконов также есть особые правила, которые приведены на странице 36.

**Внутри здания** действующий видит все зоны, которые соединены проходами с зоной, где стоит этот действующий. Если есть проход, стены не мешают прямой видимости между двумя зонами. Однако область прямой видимости у действующего ограничена одной зоной, т. е. через комнату посмотреть невозможно (последнее не распространяется на горожан, см. стр. 24).

- Если выживший смотрит из зоны внутри здания наружу, в его прямой видимости находится любое количество зон улицы, расположенных на прямой линии от него.
- Если выживший смотрит из зоны улицы в здание, он видит только первую зону внутри здания.

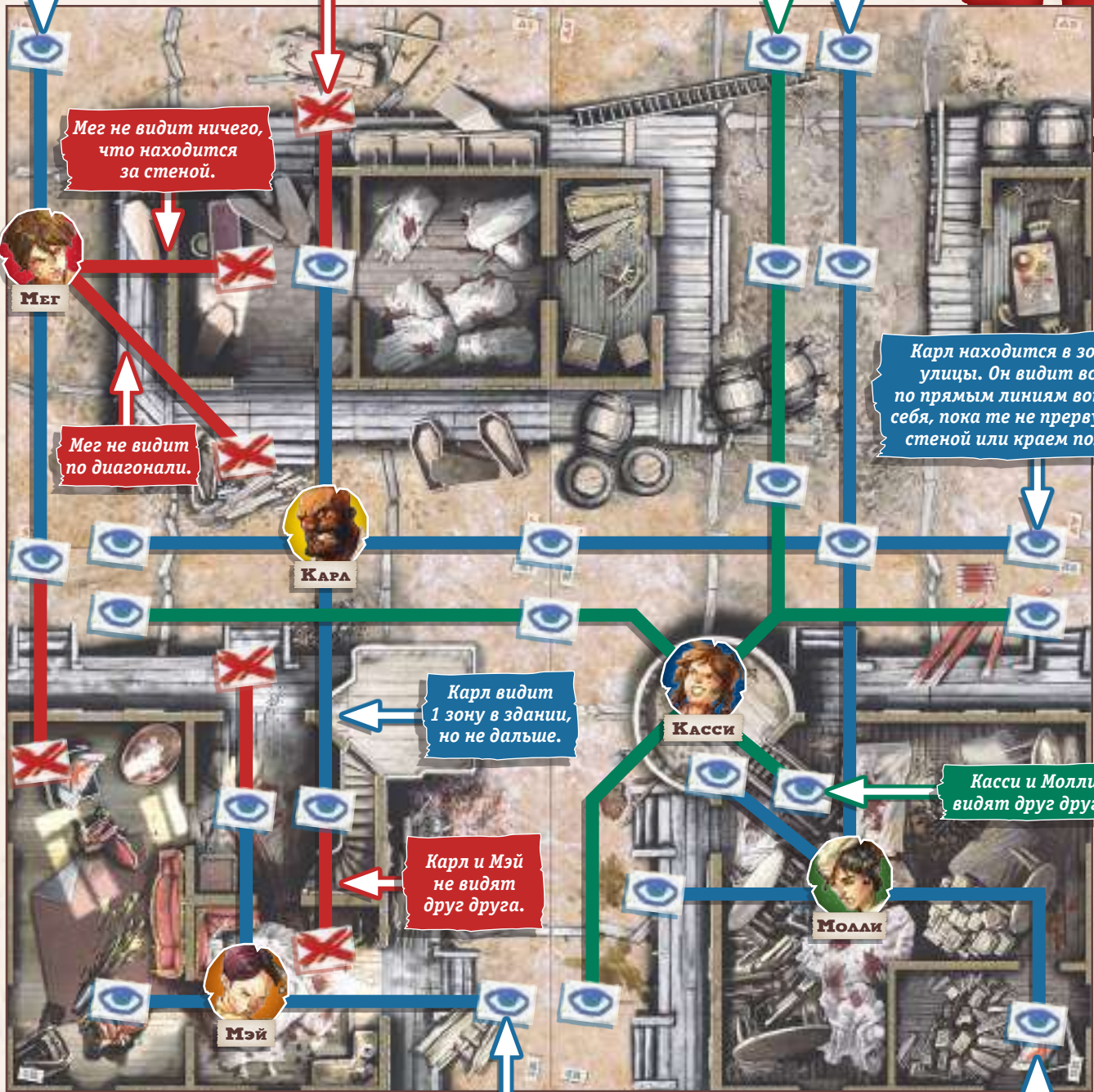


Поскольку Мег стоит в зоне улицы, она видит всё, что находится на прямой линии, пока та не прервётся стеной или краем игрового поля.

Карл не видит эту зону улицы сквозь здание.

Стоя на балконе, Касси видит эти улицы вплоть до края поля.

Линия, определяющая прямую видимость Молли, проходит через всю улицу и ограничивается краем поля.



Мег не видит ничего, что находится за стеной.

Мег не видит по диагонали.

Карл находится в зоне улицы. Он видит всё по прямой линиям вокруг себя, пока те не прервутся стеной или краем поля.

Карл видит 1 зону в здании, но не дальше.

Карл и Мэй не видят друг друга.

Касси и Молли видят друг друга.

Мэй видит соседние зоны в здании, а также зону улицы через проход.

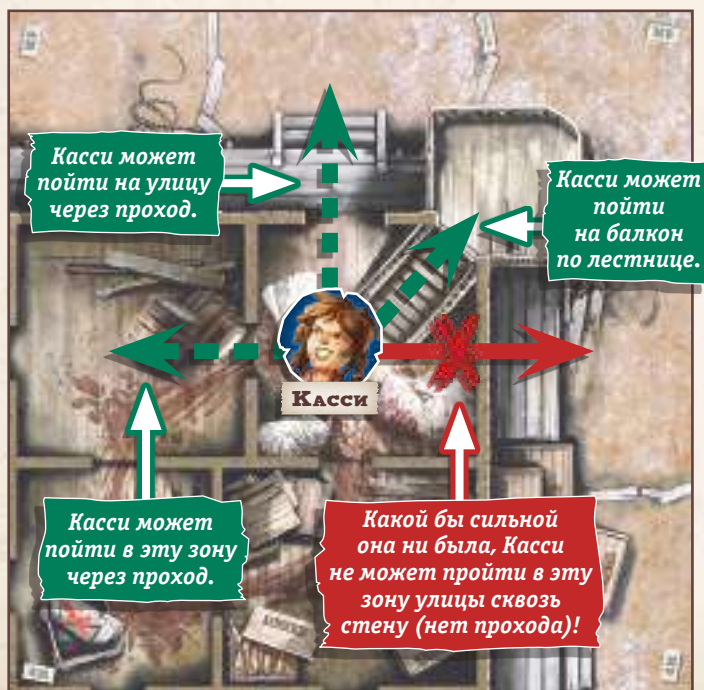
Небольшая комната рядом с Молли также находится в зоне её прямой видимости.

## ★ ДВИЖЕНИЕ

Действующие могут передвигаться из одной зоны в другую при условии, что эти зоны соприкасаются хотя бы одной стороной. Углы не считаются: по диагонали движение невозможно.

**На улицах** движение между зонами ничем не ограничено. Однако, чтобы войти в здание с улицы или наоборот, действующие обязаны идти через открытую дверь или проход.

**Внутри здания** действующим разрешено двигаться из одной зоны в другую при условии, что эти зоны соединены проходом (например, открытой дверью или лестницей на балкон). Расположение фигурки и планировка стен не имеют значения, если зоны соединяются проходом.



## ★ СТРОЕНИЕ КАРТ ОРУЖИЯ

### ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО И ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ

Дайте мне винчестер, и я покажу этим зомби настоящий апокалипсис.

Томас

В игре «Зомбицид: Живым или не очень» в распоряжении игроков находится множество карт вещей. С их помощью выжившие будут уничтожать зомби. В нижней части таких карт указаны их боевые характеристики.



Оружие делится на 2 вида: ближнего и дистанционного боя. На карте оружия указан символ, определяющий его вид.



На картах **оружия ближнего боя** указан символ «Близко». Дальность такого оружия равна 0, и поэтому применять его можно только в той же зоне, где находится выживший. Его используют для действий ближнего боя (стр. 21).



**Сковороды и кирки — оружие ближнего боя.**



На картах **дистанционного оружия** указан символ «На дистанции». Как правило, такое оружие имеет дальность 1 или выше. Его используют для дистанционного боя (стр. 21). Если вы атакуете кого-то дистанционным оружием на расстоянии 0, бой всё равно считается дистанционным.



**Винчестер и кольт «Миротворец» — дистанционное оружие. Винчестер — это винтовка. Кольт «Миротворец» — это пистолет.**

## ТИП БОЕПРИПАСОВ

Для убийства зомби с помощью большей части дистанционного оружия нужны боеприпасы. Хотя количество зарядов не ограничено (развлекайтесь!), не всё оружие использует одинаковые боеприпасы.



Оружие с символом **пуль** использует боеприпасы с пулями (неважно какого калибра).



*Винчестер и кольт «Миротворец» используют в качестве боеприпасов пули.*



Оружие с символом **патронов** использует боеприпасы с патронами (неважно какого калибра).



*Дробовик и каретное ружьё используют в качестве боеприпасов патроны.*

## ШУМНОЕ ОРУЖИЕ

Когда стреляешь в зомби, плохо, что это вызывает большой и громкий бах! А хорошо (кроме того, что зомби застрелен) — что это большой и весёлый бах!

*Мег*

Некоторое снаряжение при использовании создаёт шум и таким образом влияет на жетон шума. На шум сбегаются мертвяки!

Правила шума подробно описаны на странице 15.



На карте оружия может быть **символ «Бах!»** или **«БУМ!»**. Потратив действие на применение такого оружия, положите жетон шума на поле соответствующей стороной вверх. Если жетон шума уже лежит на игровом поле, переместите его в зону, в которой совершено действие (динамит — исключение, см. стр. 15).

**ВАЖНО:** «БУМ!» громче, чем «Бах!». Если на игровом поле уже лежит жетон «БУМ!», игнорируйте шум от оружия с символом «Бах!». До наступления конечной фазы только другой «БУМ!» сможет переместить жетон шума. «Бах!» от колта не сможет потягаться с грохотом взорвавшегося динамита!

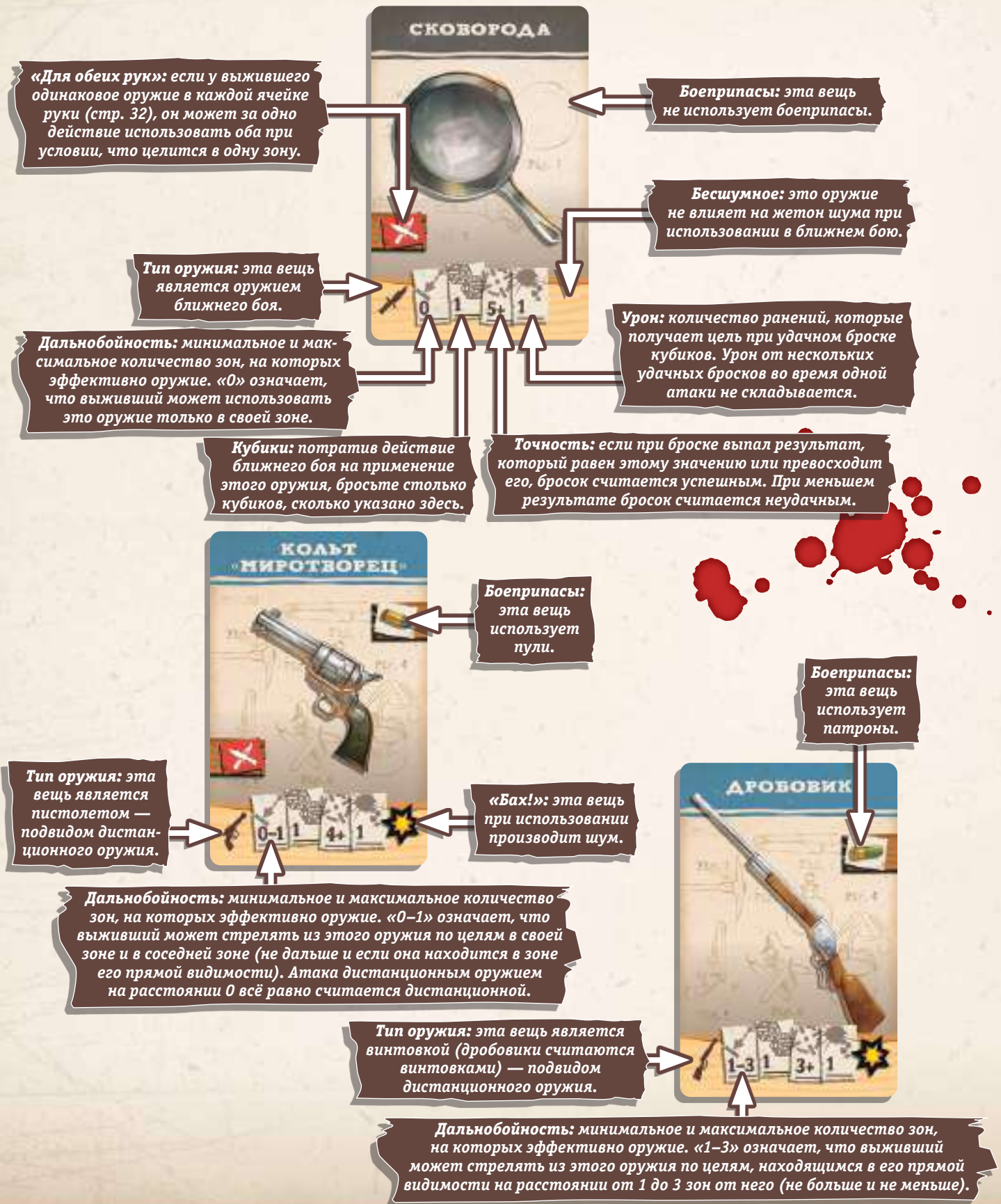


*Нож — бесшумное оружие. Двустоволка и кольт «Миротворец» при стрельбе издадут «Бах!». Кольт «Миротворец» издаст «БУМ!», если его использовать для шквального огня (см. стр. 25)!*



## БОЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Оружие, на карте которого указаны боевые характеристики, можно использовать для уничтожения зомби различными изобретательными способами.



## ШУМ

— Зомби идут на шум, словно это призыв к убийству. Начнёшь стрелять — они придут за тобой.

— Серьёзно?

Бах! Бах!

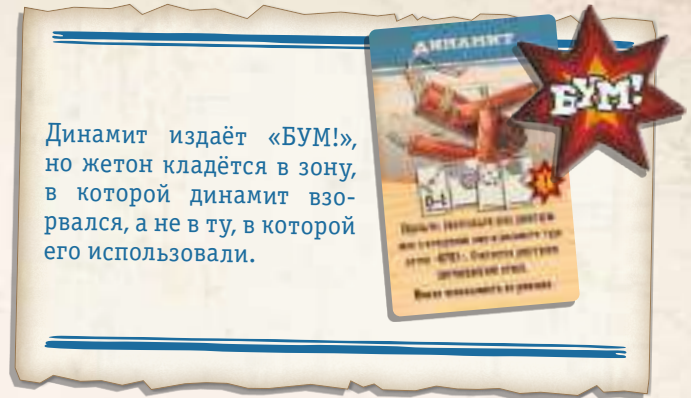
— Ну давайте, дохляки!



*Это жетон шума и его стороны «Бах!» и «Бум!».*

Выстрел из дробовика или взрыв динамита создают шум, а шум привлекает зомби! Шум обозначается двухсторонним жетоном шума.

- Сторона «Бах!» изображает умеренный шум, например шаги выжившего или выстрел из ружья, что вполне естественно для Дикого Запада.
- Сторона «Бум!» изображает громкий шум: шквальный огонь из пистолета, стрельбу из пулемёта или взрыв динамита — что-то, что будет слышно на другом конце города.

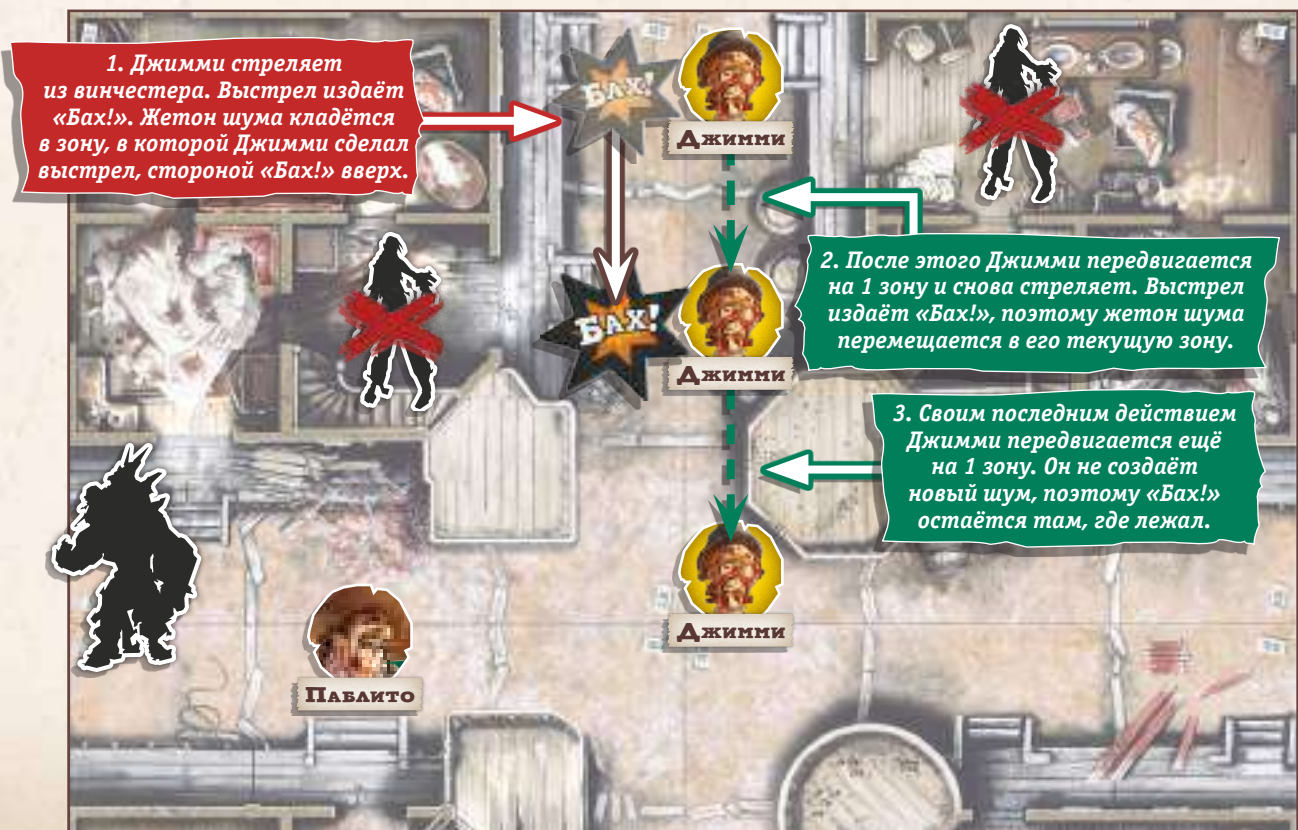


**Очевидно, что «БУМ!» громче, чем «Бах!».**

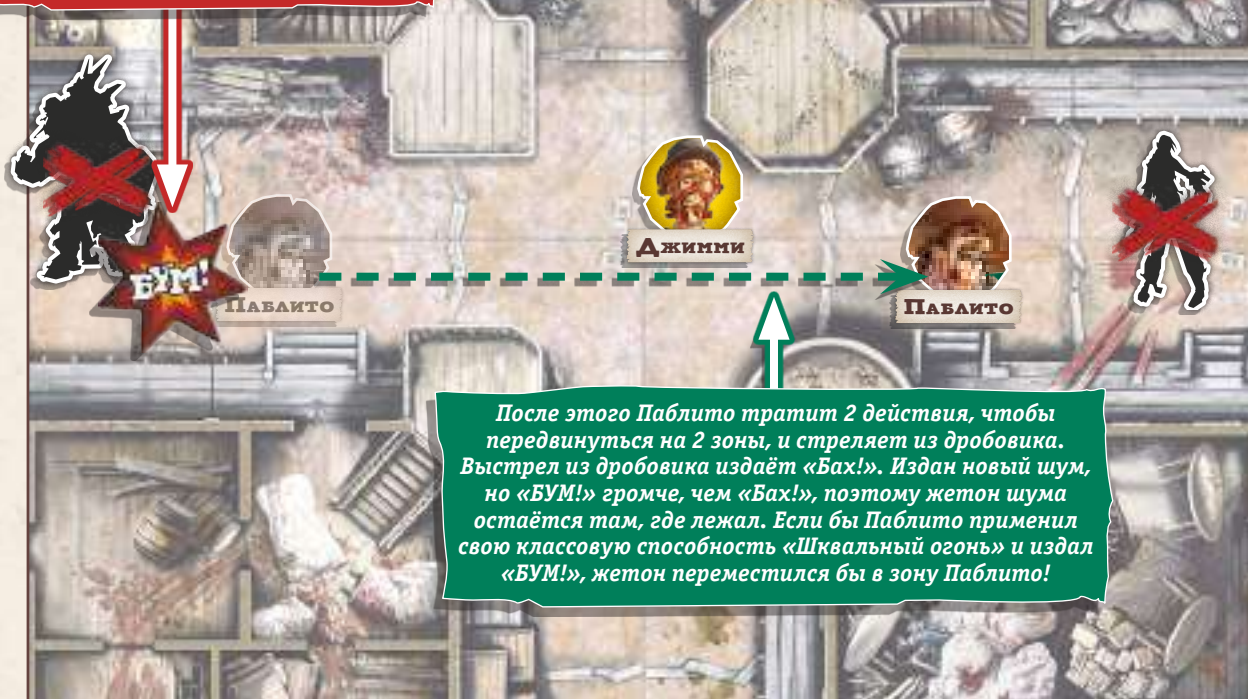
Во время подготовки к игре (см. стр. 6) жетон шума кладётся в стартовую зону выживших стороной «Бах!» вверх. Этот жетон перемещается по полю каждый раз, когда создаётся шум **такой же или большей** громкости. Положите жетон в зону, в которой создан новый шум, той стороной вверх, которая соответствует громкости созданного шума.

**ВАЖНО:** жетон шума остаётся в зоне, в которой шум был создан, даже если создавший его выживший уходит.

**Жетон шума всегда находится на игровом поле**, либо стороной «Бах!», либо стороной «Бум!» вверх. Если игровой эффект убирает жетон шума (например, если он лежит на поезде, а поезд покидает игровое поле), положите жетон шума на игровое поле стороной «Бах!» вверх в зону, в которой больше всего выживших. Если таких зон несколько, выбирают игроки.



Паблито бросает динамит в соседнюю зону. Динамит издаёт «БУМ!». Жетон шума перемещается из своей текущей зоны в зону, где взорвался динамит, стороной «БУМ!» вверх.



После этого Паблито тратит 2 действия, чтобы передвинуться на 2 зоны, и стреляет из дробовика. Выстрел из дробовика издаёт «Бах!». Издан новый шум, но «БУМ!» громче, чем «Бах!», поэтому жетон шума остаётся там, где лежал. Если бы Паблито применил свою классовую способность «Шквальный огонь» и издал «БУМ!», жетон переместился бы в зону Паблито!

Во время каждой конечной фазы шум стихает.

- Если жетон шума лежал стороной «БУМ!» вверх, переверните его стороной «Бах!» вверх.
- Если жетон шума лежал стороной «Бах!» вверх, переместите его в зону, в которой больше всего выживших, стороной «Бах!» вверх.

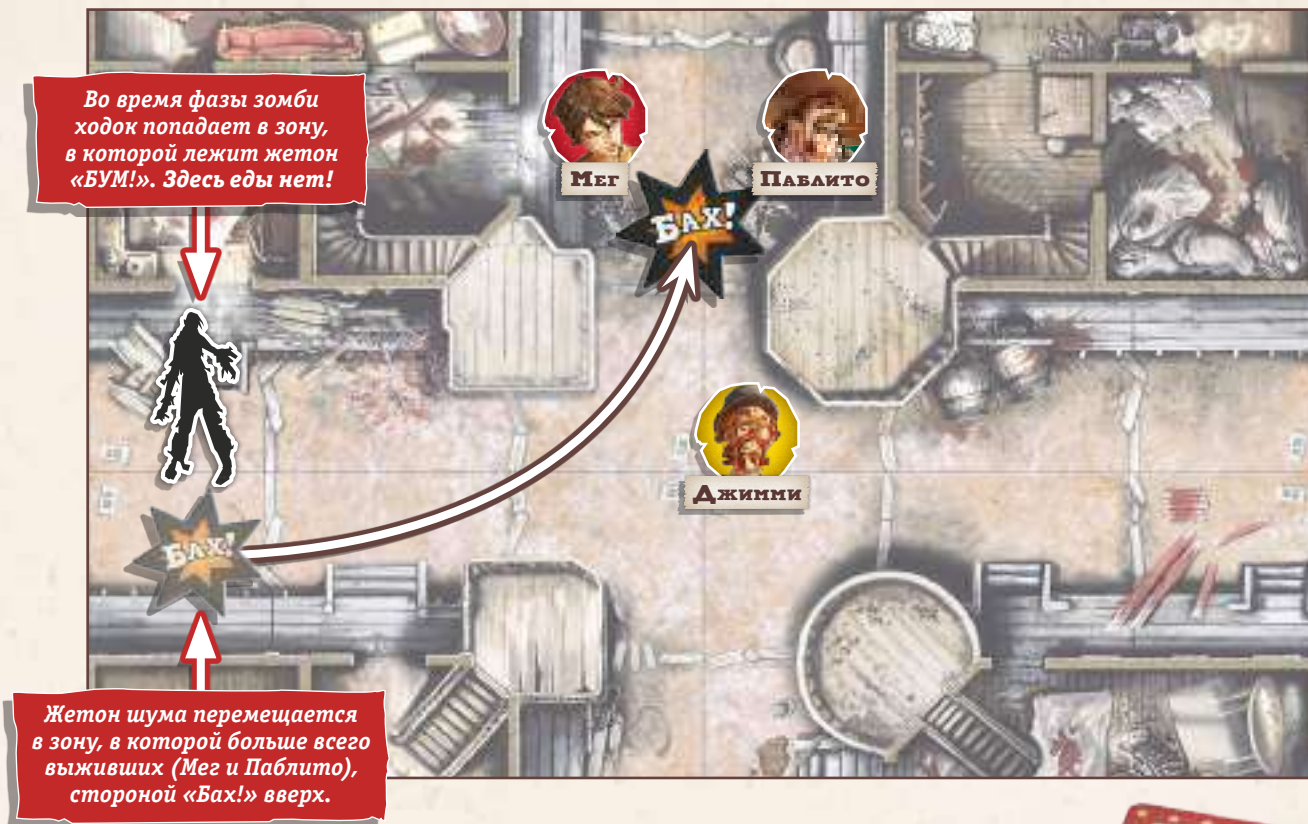
Если таких зон несколько, выбирают игроки.

В конце раунда во время конечной фазы «БУМ!», изданный Паблито, стихает и превращается в «Бах!». Жетон шума переворачивается стороной «Бах!» вверх.





Когда зомби достигают зоны, в которой лежит жетон шума (см. «Фаза зомби» на стр. 25), жетон шума перемещается в зону, в которой больше всего выживших, стороной «Бах!» вверх. Если таких зон несколько, выбирают игроки.



## ★ НАГРАДНОЕ ОРУЖИЕ

Карты особого наградного оружия формируют отдельную колоду. Боевые характеристики наградного оружия лучше, чем у обычного.

Есть 2 способа получить наградное оружие:

- В качестве награды за выполнение задач той или иной миссии.
- Совершить подвиг, описанный на обороте верхней карты в колоде наградного оружия. Выживший получает наградное оружие сразу же, как только совершает подвиг. **После этого выживший может без затраты действий упорядочить инвентарь.**

Карты наградного оружия выдаются в том порядке, в котором лежат, одна за другой, начиная с верха колоды наградного оружия.

Подвиги совершаются по одному за раз, таким образом, одно действие может принести только одно наградное оружие. Однако в течение хода можно получить несколько карт наградного оружия.



**ПРИМЕР 1:** Джимми забирается на балкон и 3 раза стреляет из винчестера, уничтожая 5 зомби. Он совершил подвиг, указанный на обороте карты «Маузер К96», и немедленно получает это наградное оружие. Подвиг следующего наградного оружия — «Убейте за один ход 3 зомби (или больше) из винтовки». Несмотря на то, что Джимми выполнил и это требование, он не получает второе наградное оружие. Каждый подвиг приносит только одно наградное оружие.

## ★ ОЧКИ АДРЕНАЛИНА, УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ И УМЕНИЯ

Практика, чутьё и желание выжить. Вот и всё, что те надо. Пушки и пули сменяют друг друга, а те надо сохранять надежду. Что касается практики... Трупки её те предоставят.

### Тёрнер

За каждого уничтоженного зомби выживший получает 1 очко адреналина (ОА) и продвигает свой указатель на одно деление по шкале опасности. Выполнение задач некоторых миссий даёт выжившим дополнительные ОА, так же как уничтожение отродий и уничтожение или перемещение зон появления.

Шкала опасности разделена на 4 уровня: синий, жёлтый, оранжевый и красный. На каждом уровне опасности выживший получает новое умение (см. стр. 56), которое может ему во время миссии. Новые полученные умения не отменяют те, что были открыты на предыдущих уровнях опасности, поэтому у выжившего может быть 4 умения (по одному за каждый уровень опасности) плюс 1 классовая способность. При получении новых умений отметьте их новыми указателями на панели выжившего.

Однако накопление адреналина имеет и негативные последствия. Когда игроки берут карту, вызывающую появление зомби, они обязаны применить эффект, который соответствует наивысшему уровню опасности среди всех выживших (см. «Появление зомби», стр. 26).

Чем сильнее выжившие, тем больше кругом мертвяков.



Когда выживший начинает партию с синим уровнем опасности, он обладает стартовым умением и классовой способностью (в данном случае у него есть «+1 урон: Близко» и «Рывок»).

При накоплении 7 очков адреналина выживший переходит на жёлтый уровень опасности и получает четвёртое действие в ход.

При накоплении 19 очков адреналина выживший переходит на оранжевый уровень опасности и выбирает одно из двух доступных на этом уровне умений.

При накоплении 43 очков адреналина выживший переходит на красный уровень опасности и выбирает одно из трёх доступных на этом уровне умений.



# ИНВЕНТАРЬ

**Эй! Я нашёл скофилд! Может, махнёмся? Мой скофилд на твой винчестер? Я и патронов отсыплю... И нож в подарок! Торговля — двигатель цивилизации.**

## Джеб

Каждый выживший может нести не более 6 карт вещей, распределённых между тремя типами ячеек его панели: 2 ячейки рук, 1 ячейки любимого оружия и 3 ячейки рюкзака. Сбрасывать карты из инвентаря для освобождения места можно в любой момент, даже в ход другого игрока. Действия на это не расходуются.



В каждой **ячейке руки** может находиться 1 карта вещи. Выживший может использовать оружие и другие вещи в своих ячейках рук.



В **рюкзаке** может находиться одновременно не более 3 карт вещей. Параметры и игровые эффекты находящихся в рюкзаке вещей нельзя использовать, пока игрок не переместит их в ячейки рук.

Карты вещей, в описании которых прямо указано «Можно использовать из рюкзака», можно использовать как из ячейки руки, так и из ячейки рюкзака.



В ячейке любимого оружия может находиться только оружие указанного вида. В ячейке с символом оружия ближнего боя может находиться, например, мачете или кирка. Все остальные виды оружия в этой ячейке хранить нельзя.

Если в ячейке любимого оружия указано «Любое», то там может находиться любое оружие, включая динамит. Карты вещей, не являющиеся оружием (такие как «Святая вода» или «Много патронов»), нельзя хранить в этой ячейке. Оружие в ячейке любимого оружия считается находящимся в ячейке руки, и его можно использовать по обычным правилам.

## ТРИ РУКИ?

Когда у выжившего в ячейке любимого оружия появляется подходящая карта, фактически это означает, что у него теперь три карты в ячейках рук. Выбирайте любую комбинацию двух предметов из этих трёх перед совершением каждого действия в ход этого выжившего и перед каждым его броском кубиков.

**Рюкзак:** Мег хранит здесь винчестер и святую воду. Из винчестера нельзя стрелять, пока он находится в рюкзаке. А вот святую воду можно использовать прямо из рюкзака!



**Ячейка любимого оружия:** Мег может положить в ячейку любимого оружия только пистолет, например скофилд. Она может использовать его, как если бы он находился в ячейке руки.



**Ячейки рук:** обе руки используются преимущественно для сражения. Карты с символами ближнего боя, пистолета или винтовки можно использовать, только когда они находятся в ячейке руки.

# ЗОМБИ

Здорово, зомби, позвольте представить вам мою подругу, миссис Кирку!

*Генри, пробую новый (безуспешный) подход*

В игре «Зомбицид: Живым или не очень» выжившие встретят 4 типа зомби. Большинство из них используют во время своей активации всего одно действие (у бегунов их два). Чтобы уничтожить зомби, нужно атаковать его оружием, которое наносит достаточное количество урона, и нанести этой атакой успешное попадание. При этом выживший, уничтоживший зомби, немедленно получает очки адреналина и отмечает их на своём планшете.

## ★ ХОДОК



Медлительные, но многочисленные зомбаки. Мои любимые.

- Наносит: 1 ранение
- Для уничтожения нужно: 1 урон
- Даёт адреналина: 1 очко

## ★ ТОЛСТЯК



Его трудно завалить, и он всегда в первых рядах.

- Наносит: 1 ранение
- Для уничтожения нужно: 2 урона
- Даёт адреналина: 1 очко

## ★ БЕГУН



Быстрый и смертоносный, два в одном.

- Наносит: 1 ранение
- Для уничтожения нужно: 1 урон
- Даёт адреналина: 1 очко
- Особое правило: при каждой активации у бегунов есть 2 действия (стр. 25).



«Зомбицид: Живым или не очень» позволяет вводить в игру все виды отродий. Они появляются на игровом поле случайным образом из колоды отродий, когда из колоды зомби вытянута карта отродья, но одновременно в игре может находиться только 1 из них.

## ★ ОТРОДЬЕ



Пока на игровом поле находится отродье, все зоны появления отродья активны. Да начнётся апокалипсис!

Самый непрошибаемый и уродливый монстр из всех, которых я видел. Берегись его дружков: он никогда не приходит в одиночку.

- Наносит: 1 ранение
- Для уничтожения нужно: 3 урона (или динамит)
- Даёт адреналина: 5 очков
- Особые правила:
  - Для уничтожения отродья необходимо использовать динамит или оружие, наносящее 3 урона. Обратите внимание, что в игре «Зомбицид: Живым или не очень» нет оружия, наносящего 3 урона. Такого показателя можно достичь с помощью умений (например, «+1 урон», стр. 56) или особых правил миссии.
  - Применяйте следующие эффекты всякий раз, когда раскрываете карту зомби, предписывающую появление отродья:
    - Если на игровом поле нет отродья, возьмите карту из колоды отродий. Затем поместите на игровое поле соответствующее отродье. Кроме того, переверните все жетоны появления отродья активной стороной вверх (см. стр. 27).
    - Если на игровом поле уже есть отродье, оно получает дополнительный ход.



## ФАЗА ИГРОКОВ

Начиная с обладателя жетона первого игрока, каждый участник игры по очереди в произвольном порядке активирует каждого своего выжившего. На синем уровне опасности выживший способен совершить не более 3 действий (не считая дополнительных, которые могут появиться благодаря умениям, доступным на синем уровне). Действия могут быть следующими:

### ★ ДВИЖЕНИЕ

Выживший двигается из своей зоны игрового поля в соседнюю, но не может пройти сквозь стены зданий.

- Чтобы покинуть зону, где есть зомби, выживший обязан потратить ещё 1 действие за каждого зомби, находящегося с ним в одной зоне.
- Движение выжившего прерывается, когда он попадает в зону, где находится зомби (даже если у него есть умение, позволяющее передвигаться на несколько зон одним движением).

**ПРИМЕР:** Мег находится в зоне с 2 ходоками. Чтобы выйти из этой зоны, она тратит 1 действие на движение, а затем ещё 2 действия (по 1 за каждого ходока). Таким образом, Мег тратит 3 действия. Если бы в зоне Мег было 3 зомби, на передвижение ей потребовалось бы 4 действия (1 + 3).

### ★ ОБЫСК

**Хо-хо-хо! Офис шерифа. Вот где лежат все стволы! Сегодня нам повезло!**

Выживший может обыскивать только зоны внутри зданий и только если в этих зонах нет зомби. Игрок берёт карту из колоды вещей. Затем он может либо поместить её в инвентарь, либо немедленно сбросить. Сразу после обыска выживший может упорядочить инвентарь без затраты действия. **Выживший (если он не горожанин) способен совершать только 1 действие-обыск за ход, даже если это дополнительное действие.** Помните, что выжившие могут сбрасывать карты из инвентаря, освобождая место для новых карт, в любое время без затраты действия.

Если колода вещей иссякла, перемешайте сброшенные карты (кроме карт наградного оружия и карт стартовых вещей) и составьте из них новую колоду.

**ВАЖНО:** горожанин может совершать столько действий обыска, сколько захочет (и сможет).

### ★ УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ И ОБМЕН ВЕЩАМИ С ДРУГИМИ ВЫЖИВШИМИ

Выживший может упорядочить карты в своём инвентаре, как ему угодно.

Одновременно с этим выживший может обмениваться любым количеством карт с другим выжившим (но только с одним), который находится с ним в одной зоне. Тот другой выживший может упорядочить карты в собственном инвентаре без затраты действия.

Обмен не обязан быть равноценным: если оба участника согласятся, можно даже отдать всё сразу и даром!

### ★ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Выжившие используют оружие ближнего или дистанционного боя для уничтожения зомби. Подробные правила сражений приведены на стр. 32.

#### БЛИЖНИЙ БОЙ



Выживший применяет оружие ближнего боя, которое держит в ячейке руки (или ячейке любимого оружия), чтобы атаковать зомби в своей зоне. В правилах и на компонентах для обозначения ближнего боя и соответствующего оружия также используется термин «близко».

#### ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ



Выживший применяет дистанционное оружие, которое держит в ячейке руки (или ячейке любимого оружия), чтобы подстрелить зомби в одной зоне на расстоянии, указанном на карте этого оружия.

Выжившие стреляют по зонам, а не по целям. Это правило особенно важно при определении приоритета целей (см. стр. 33).

Атака дистанционным оружием на расстоянии 0 всё равно считается дистанционной.



## ★ ВЗЯТЬ ИЛИ АКТИВИРОВАТЬ ЦЕЛЬ

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

## ★ ДЕЙСТВИЯ С ТЕХНИКОЙ



**Фургон и пулемёт Гатлинга являются техникой. Для их использования можно тратить действия!**

В игре «Зомбицид: Живым или не очень» представлено 2 типа техники: фургон и пулемёт Гатлинга. На картах-памятках указаны их способности.

Техника не действует сама по себе. Для того чтобы совершить действие с техникой, выживший тратит определённое количество действий.

### ФУРГОН

**Лошадей же нет! Дался нам этот фургон! Стой! Это что там, пулемёт Гатлинга внутри?**

*Касси*



- **Передвижение фургона**  
**Требуется действий: 3**  
Любой выживший, находящийся в зоне с фургоном (но не внутри фургона), может потратить 3 действия, чтобы переместить его. Выживший, фургон и всё, что находится внутри фургона, передвигаются из одной зоны в соседнюю. Это действие использует правила движения, но при его выполнении не применяются дополнительные умения, классовые способности и другие эффекты, связанные с движением.
- **Залезание в фургон, вылезание из фургона**  
**Требуется действий: 1**  
Выживший может потратить 1 действие на движение, находясь в зоне с фургоном, чтобы залезть в фургон или вылезти из него. Ограничения на движение применяются

как обычно (см. «Движение», стр. 21). Если выживший заканчивает движение в зоне с фургоном, он может залезть в фургон без затраты действия. Выживший, который залез в фургон, всё равно считается находящимся в зоне с фургоном. В фургон может поместиться любое число выживших. Зомби никогда не залезают в фургон, но могут атаковать выживших, которые в нём находятся.

### ПУЛЕМЁТ ГАТЛИНГА

**Это же... МУХЛЁЖ! Мне нравится!**

*Тёрнер*



- **Передвижение пулемёта Гатлинга**  
**Требуется действий: 3**  
Выживший и пулемёт Гатлинга передвигаются из одной зоны в соседнюю. Это действие использует правила движения, но при его выполнении не применяются дополнительные умения, классовые способности и другие эффекты, связанные с движением.
- **Стрельба из пулемёта Гатлинга**  
**Требуется действий: 1**

Выживший стреляет из пулемёта Гатлинга. Это действие использует правила дистанционного боя (см. стр. 21) с применением характеристик и умений пулемёта Гатлинга (см. «Усиление: на дистанции», стр. 58). Пулемёт Гатлинга применяет только свои способности. Классовые способности, умения и игровые эффекты, связанные с дистанционным боем (такие как карта «Много пуль», например), не применяются.

### СМЕРТЬ НА КОЛЁСАХ

В некоторых миссиях фигурирует пулемёт Гатлинга, установленный на фургон. В этих случаях пулемёт Гатлинга нельзя передвигать отдельно — он передвигается вместе с фургоном. Из такого пулемёта Гатлинга может стрелять выживший, находящийся в фургоне.

## ★ ПОШУМЕТЬ

Выживший нарочно издаёт шум, чтобы привлечь зомби. Положите в зону с этим выжившим жетон шума стороной «Бах!» вверх. Это действие нельзя совершить, если на игровом поле уже лежит «БУМ!».

## ★ НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ

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



# КЛАССЫ И КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Каждый выживший в игре «Зомбицид: Живым или не очень» принадлежит к одному из следующих классов: задира, верующий, стрелок или горожанин. У каждого класса есть свои способности, которыми обладают его представители. Например, классовая способность стрелков — «Шквальный огонь».



**КАССИ**

## ★ ЗАДИРА

Специалисты по дракам, уничтожающие зомби оружием ближнего боя.

- Классовая способность: «Рывок». Один раз в ход задира может потратить 1 действие, чтобы передвинуться на расстояние не более 2 зон — в зону, где есть хотя бы 1 зомби, а затем совершить 1 дополнительное действие ближнего боя.

Применяются ограничения движения. Например, требуется дополнительное действие, чтобы покинуть зону, где есть зомби. Если задира входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

- Классовая способность: «Начинает с показателем здоровья 3». Задиры могут выдержать на 1 ранение больше, чем другие классы.

**ВАЖНО:** задира-спутник НЕ даёт дополнительное здоровье своему лидеру (см. «Спутники», стр. 42).

## ★ ВЕРУЮЩИЙ

Такие выжившие обездвиживают мертвяков и уничтожают их гнёзда силой веры и убеждения.



**Используйте жетон изгнания, чтобы отметить зону, в которой зомби остановлены верующим.**

- Классовая способность: «Изгнание». Один раз в ход выживший может потратить 1 действие, чтобы поместить жетон изгнания в зону с зомби, находящуюся в его прямой видимости. Как только зомби в этой зоне активируются, все жетоны изгнания из неё убираются, а зомби в этой зоне теряют свой ход полностью (бегуны, например, не совершают ни одного действия). После того как группа зомби потеряла ход, другие зомби, входящие в эту зону, уже не попадают под действие изгнания.

**Жетоны изгнания автоматически убираются, если в зоне с ними не осталось зомби.**

- Классовая способность: «Может использовать воду как святую воду». Верующий может считать карту вещи «Вода» картой «Святая вода», чтобы перемещать или убирать жетоны появления (см. стр. 27). В этом случае он получает 5 ОА за уничтожение жетона появления вместо 3 ОА за сброс карты «Вода».

**ПРИМЕР:** Консепсьон тратит действие на применение классовой способности и помещает жетон изгнания в зону, где находятся 2 ходока, 2 бегуна и 1 отродье. Начинается фаза зомби. Жетон убирается. 2 ходока, 2 бегуна и отродье НЕ совершают НИКАКИХ действий. Бегуны теряют оба своих действия! 3 других бегуна находились в соседней зоне с той, в которой лежал жетон изгнания в начале фазы. Они проходят через эту зону безо всяких помех, и жетон изгнания на них не влияет.

**Во время шага появления зомби раскрывается карта дополнительного хода бегунов. Все бегуны на игровом поле активируются, включая тех, которые находятся в зоне, где лежал жетон изгнания. После этого раскрывается карта отродья. Отродье активируется, так как в его зоне больше нет жетона изгнания.**

**ВАЖНО:** если используется способность «Изгнание», но на игровом поле уже лежат 2 жетона изгнания, игроки выбирают, какой жетон переместить в новую зону.

## ★ СТРЕЛОК

Специалисты по пистолетам, способные поливать врагов свинцом со скоростью молнии.

- Классовая способность: **«Шквальный огонь»**. Стрелок использует один пистолет, находящийся в ячейке руки или любимого оружия, чтобы совершить дистанционную атаку, стреляя с удивительной скоростью. При совершении этого действия используются следующие характеристики пистолета:
  - **Дальность:** не меняется.
  - **Кубики:** 6. Это значение может меняться по обычным правилам (например, умением «+1 кубик: на дистанции»).
  - **Точность:** 5+. Это значение может меняться по обычным правилам (например, умением «+1 к броску: на дистанции»)
  - **Урон:** не меняется.
  - **«БУМ!»:** шквальный огонь издаёт «БУМ!» (см. стр. 15).
  - **Перезарядка:** после шквального огня пистолет получает особенность «Перезарядка» (см. стр. 35), пока его не перезарядят. Выживший может потратить 1 действие, чтобы перезарядить его. Пистолет автоматически пере-



заряжается в конечной фазе без затраты действия.

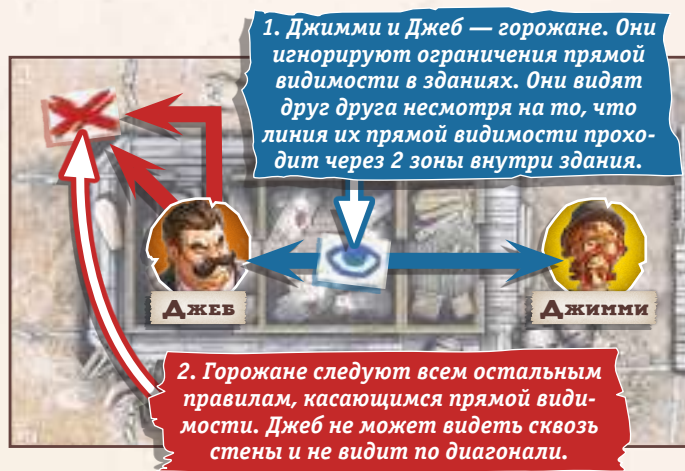
**ПРИМЕР:** Мег совершает дистанционную атаку, чтобы открыть шквальный огонь из кольта «Миротворец». После этого кольт нельзя использовать без перезарядки. Мег тратит действие на перезарядку пистолета. Затем она стреляет как обычно, не используя классовую способность «Шквальный огонь». После этой дистанционной атаки «Миротворец» не получает особенность «Перезарядка». Мег может выстрелить несколько раз без необходимости перезаряжаться.

**ВАЖНО:** шквальный огонь совершается из одного пистолета, даже если у выжившего в каждой ячейке руки одинаковые пистолеты, предназначенные для обеих рук. Если у такого выжившего хватит действий, он может сначала совершить шквальный огонь первым пистолетом, а затем — вторым пистолетом. Он может даже совершить третье действие шквального огня, используя пистолет из ячейки любимого оружия!

## ★ ГОРОЖАНИН

Горожане привыкли к сражениям в городе и знают, как искать и где находить всё необходимое для уничтожения зомби.

- Классовая способность: **«Многократный обыск»**. У горожан нет ограничения в 1 действие-обыск за ход. Они могут тратить на обыск столько действий, сколько захотят (и сколько им доступно).
- Классовая способность: **«Защитник дома»**. Горожане не ограничены одной зоной при определении прямой видимости через зоны внутри здания. Однако они по-прежнему используют проходы и определяют прямую видимость параллельно сторонам игрового поля, а не по диагонали.



Иногда наличие прямой видимости сложно определить. Горожане по обычным правилам определяют прямую видимость параллельно сторонам игрового поля, но, если проходы в комнатах не находятся напротив друг друга, линия прямой видимости может изгибаться под прямыми углами.







## ФАЗА ЗОМБИ

Когда игроки активировали всех выживших, в игру вступают зомби. Игроки не управляют зомби — те делают всё сами, совершая следующие шаги в указанном порядке.

### ★ ШАГ 1: АКТИВАЦИЯ

**Бах! Бах! Бах! Бах! Бах! Бах!**

**Они всё ещё идут?!? Да они ещё прилипчивее, чем тот парень из Сан-Педро, который... Хотя нет, забудьте.**

*Мег*

Каждый зомби активируется и тратит действие на движение **или** атаку, в зависимости от ситуации. Первым делом разыгрываются атаки, только затем — движение.

### АТАКА

Каждый зомби атакует выжившего, находящегося с ним в одной зоне. Атака зомби всегда считается успешной, не подразумевает броска кубиков и наносит 1 ранение.

**Атакованные выжившие распределяют атаки зомби между собой так, как пожелают, даже если это означает, что все атаки придутся по одному выжившему.**

За каждое полученное ранение выживший сдвигает указатель по шкале ранений на 1 деление вниз. Как только указатель достигает последнего значения шкалы ранений, выживший считается уничтоженным (как правило, это происходит после получения 2 ранений для обычного выжившего и 3 — для задиры). В этот же момент партия считается проигранной!



*Каждая атака зомби наносит 1 ранение.*

### ДВИЖЕНИЕ

Зомби, которые не атаковали, тратят своё действие на движение в соседнюю зону по направлению к выжившим.

**1. Зомби выбирает зону, куда он передвигается, руководствуясь следующим приоритетом:**

- а) Зона, находящаяся в поле его прямой видимости, в которой есть выжившие и жетон шума (будь то «Бах!» или «БУМ!»).

- б) Зона, находящаяся в поле его прямой видимости, в которой больше всего выживших и нет жетона шума.
- в) Если зомби не видит выживших, он движется в сторону зоны с жетоном шума.

Во всех случаях расстояние до выбранной зоны неважно.

**2. Зомби двигается на 1 зону по направлению к выбранной зоне по кратчайшему из доступных маршрутов.**

### РАЗДЕЛЕНИЕ ЗОМБИ

Если есть несколько возможных выбранных зон или есть несколько маршрутов одинаковой протяжённости, зомби разделяются на группы равной численности и состава, чтобы проследовать по всем данным вариантам маршрутов. Группы с нечётным количеством зомби разделяются таким же образом. Игроки сами определяют, в какую из образованных групп войдёт на одного зомби больше и каким маршрутом пойдёт каждая группа. Если один зомби может пойти несколькими маршрутами, игроки сами выбирают один из них.

**ПРИМЕР:** к выжившим направляется группа из 4 ходячих, 3 толстяков и 1 бегуна. У зомби есть два возможных маршрута одинаковой протяжённости, поэтому они разделяются на 2 группы.

- 2 ходячих идут по одному маршруту, а 2 других — по другому.
- 2 толстяка идут по одному маршруту, а третий — по другому (по выбору игроков).
- Игроки сами выбирают, по какому маршруту пойдёт бегун.

### БЕГУНЫ

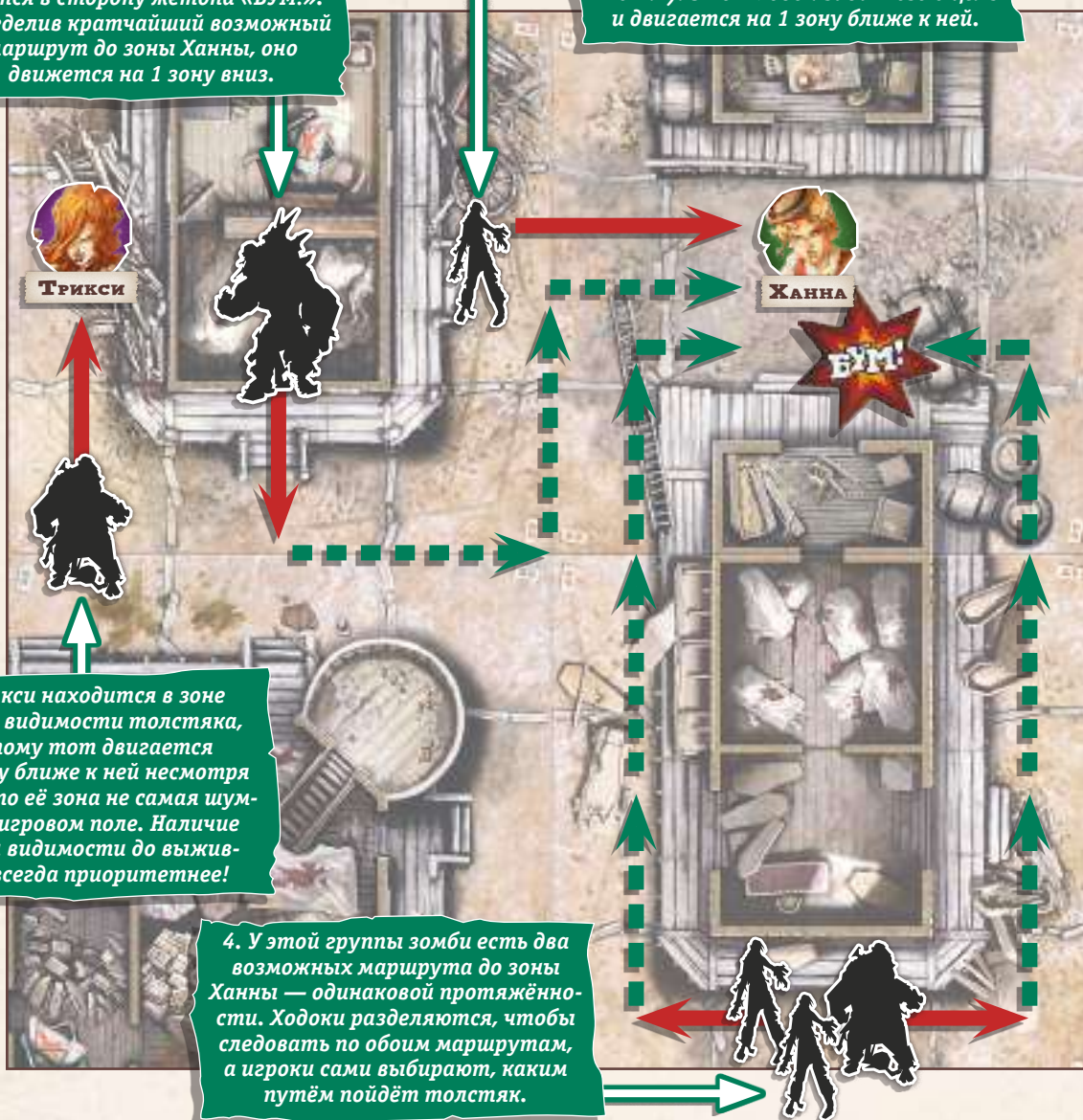
Бегуны — особенные зомби, поскольку могут совершить 2 действия за ход. Как только все зомби, включая бегунов, выполняют первое действие на шаге активации, бегуны активируются снова и выполняют второе действие для атаки выживших в своей зоне или движения, если атаковать некого.

**ПРИМЕР 1:** в начале фазы зомби бегун находится в одной зоне с выжившим. Бегун тратит своё первое действие на атаку, нанося выжившему 1 ранение. Затем бегун совершает второе действие, снова атакуя выжившего, и наносит ему второе ранение.

**ПРИМЕР 2:** группа из 2 бегунов и 1 толстяка находится на расстоянии 1 зоны от выжившего. Поскольку им некого атаковать в своей зоне, своими первыми действиями они двигаются в зону выжившего. Затем бегуны совершают своё второе действие. Теперь они находятся в одной зоне с выжившими и поэтому атакуют. Каждый бегун наносит 1 ранение.

2. Отродье не видит никого из выживших, поэтому передвигается в сторону жетона «БУМ!». Определив кратчайший возможный маршрут до зоны Ханны, оно движется на 1 зону вниз.

1. Зона Ханны — самая шумная на игровом поле (в ней находится жетон «БУМ!»). Этот ходок видит свою цель и движется на 1 зону ближе к ней.



3. Трикси находится в зоне прямой видимости толстяка, поэтому тот движется на 1 зону ближе к ней несмотря на то, что её зона не самая шумная на игровом поле. Наличие прямой видимости до выжившего всегда приоритетнее!

4. У этой группы зомби есть два возможных маршрута до зоны Ханны — одинаковой протяжённости. Ходоки разделяются, чтобы следовать по обоим маршрутам, а игроки сами выбирают, каким путём пойдёт толстяк.

## ★ ШАГ 2: ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

С помощью жетонов появления на картах миссий указаны места, где появляются зомби в конце каждой фазы зомби. Это зоны появления.



Зоны появления зомби отмечены жетонами появления. Появление зомби всегда начинается со стартового жёлтого жетона.

Всегда начинайте со стартовой зоны появления, после чего двигайтесь по часовой стрелке. Для каждого жетона появления, находящегося в зоне, раскройте карту зомби, прочитайте указанный на карте тип зомби и определите, сколько зомби должно появиться в этой зоне. Это количество определяется строкой, цвет которой совпадает с уровнем опасности выжившего с наивысшим показателем адреналина (синим, жёлтым, оранжевым или красным). Поместите указанное число зомби соответствующего типа в эту зону появления.

Повторите вышеуказанный процесс для каждого **активного** жетона появления (подробности на следующих страницах).

Появление отродья во время этого шага может активировать 2 или меньше зон появления отродья (см. стр. 27): в стартовой зоне появления, на кладбище и/или в шахте (в зависимости от того, какие фрагменты игрового поля используются). В этом случае продолжайте разыгрывать появление зомби по часовой стрелке: если вы уже пропустили только что активировавшиеся зоны появления, там никто не появляется.

Если колода зомби иссякла, перемешайте сброшенные карты и составьте из них новую колоду.



Красный уровень: 10 бегунов

Оранжевый уровень: 8 бегунов

Жёлтый уровень: 4 бегуна

Синий уровень: 2 бегуна

**ПРИМЕР:** у Паблито 5 очков адреналина и синий уровень опасности. У Мэй — 12 ОА и жёлтый уровень опасности. Поскольку Мэй имеет больше всего очков адреналина, примените эффект жёлтой строки на карте зомби.

## ВИДЫ ЗОН ПОЯВЛЕНИЯ

В игре 4 вида зон появления, отличающихся цветом жетонов появления зомби: стартовая, мобильная, зона отродья и куча трупов.

**Выживший, перемещающий или уничтожающий жетон появления святой водой (или обычной водой, если её использует верующий), получает 5 ОА.**

**ПОМНИТЕ:** если активными будут одновременно 7 жетонов появления (любых видов), миссия будет немедленно провалена.



• **Стартовая зона появления:** зомби ВСЕГДА сначала появляются в стартовой зоне появления. Даже если позже добавятся новые жетоны появления, начинайте со стартового и двигайтесь по часовой стрелке.

Если в описании миссии не указано иное, стартовый жетон появления никак нельзя переместить.

В зоне, где находится стартовый жетон появления, могут находиться и другие жетоны появления. Появление происходит в следующем порядке:

- Стартовый жетон появления.
- Мобильные жетоны появления.
- Жетоны появления отродья.



**Мобильные жетоны появления всегда вызывают появление зомби, но такие жетоны можно переместить в стартовую зону появления, используя святую воду. Верующие могут использовать для этого обычную воду!**

- **Мобильная зона появления:** мобильные жетоны появления можно переместить, но нельзя деактивировать или уничтожить (если в описании миссии не указано иное). Выживший может сбросить «Святую воду», когда в прямой видимости от него на расстоянии 0-1 находится жетон появления, чтобы переместить оттуда мобильный жетон появления в стартовую зону появления. С этого момента при активации стартовой зоны появления раскрывайте 1 дополнительную карту зомби за каждый перемещённый в стартовую зону мобильный жетон появления.



**Жетоны появления отродья активны, только когда рядом есть отродье.**

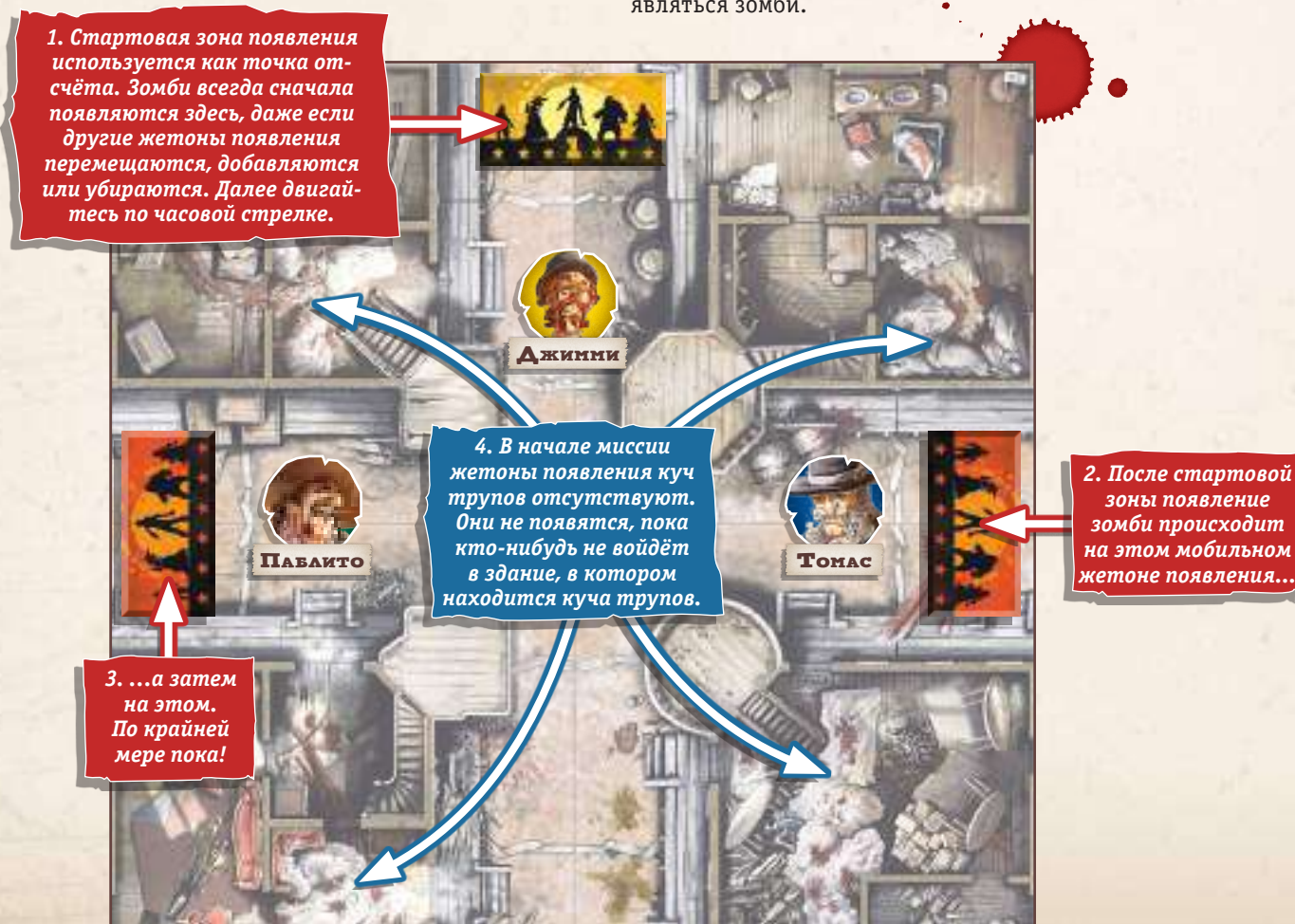
- **Зона появления отродья:** жетоны появления отродья в начале партии лежат неактивной стороной вверх. Их можно переместить, но нельзя уничтожить, если только в описании миссии не указано иное.
  - Как только на поле появится отродье, переверните жетоны появления отродья активной стороной вверх. На них могут немедленно появиться зомби, если игроки ещё не пропустили эти жетоны во время шага «Появление зомби» (см. стр. 26).
  - Как только отродье будет уничтожено, переверните жетоны появления отродья неактивной стороной вверх. На них больше не будут появляться зомби, пока не появится другое отродье.

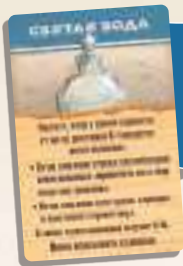
Выживший может сбросить «Святую воду», когда в прямой видимости от него на расстоянии 0-1 находится жетон появления, чтобы переместить оттуда жетон появления отродья (активный или нет) в стартовую зону появления. С этого момента при активации стартовой зоны появления раскрывайте 1 дополнительную карту зомби, когда перемещённый в неё жетон появления отродья будет активным. Это накопительный эффект!



*Кучу трупов можно найти в большинстве домов. Святая вода поможет избавиться от них и упокоить несчастные души.*

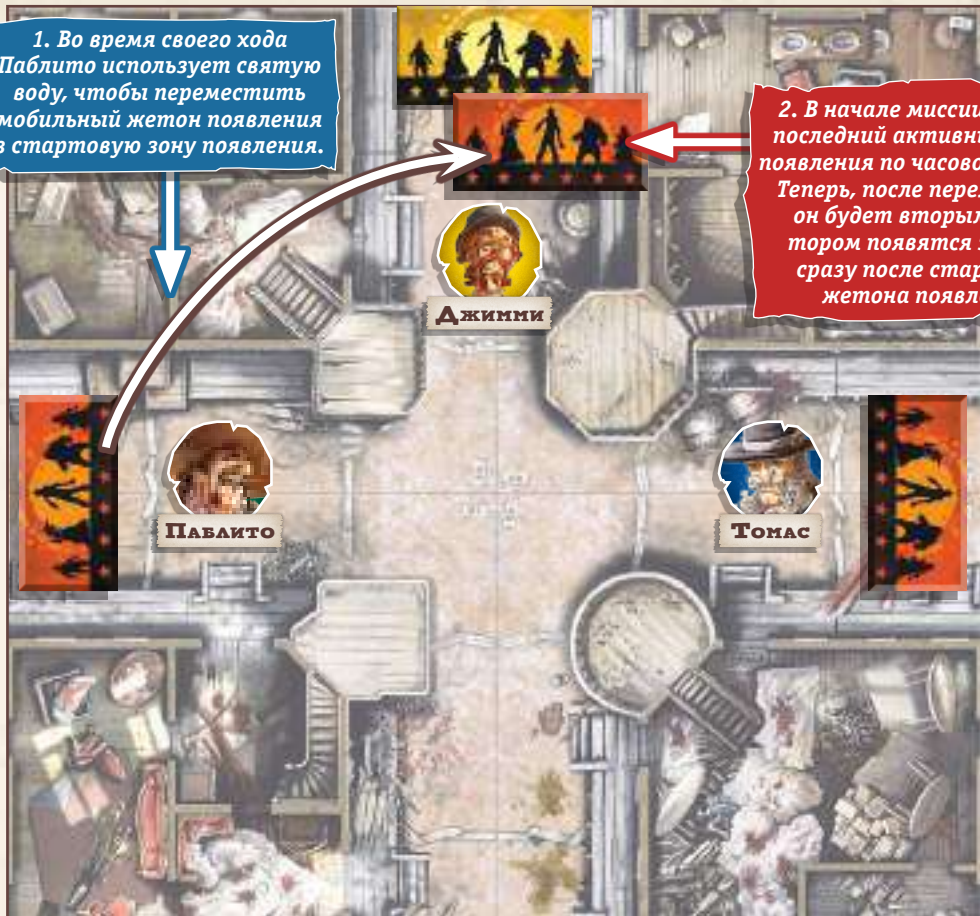
- **Куча трупов:** жетоны появления кучи трупов не выкладываются на игровое поле во время подготовки. На фрагментах игрового поля уже помечены места, в которые помещаются жетоны появления кучи трупов. Их можно уничтожить, но нельзя переместить.
  - Когда любой из выживших впервые входит в здание, в котором есть куча трупов, поместите жетон появления кучи трупов на изображённую на поле кучу трупов активной стороной вверх. С этого момента это активная зона появления! **Жетон кучи трупов не размещается в зданиях, где в начале партии находятся спутники (см. стр. 42).**
  - Здание может располагаться на нескольких фрагментах игрового поля, поэтому в нём может быть несколько куч трупов. В этом случае активной становится только куча трупов, расположенная на том фрагменте (если она на нём есть), где находится выживший, вошедший в здание. Другие жетоны куч трупов станут активными, когда любой выживший войдёт на соответствующие фрагменты поля того же здания.
  - Выживший может сбросить «Святую воду», когда в прямой видимости от него на расстоянии 0–1 находится жетон появления, чтобы перевернуть этот жетон появления кучи трупов неактивной стороной вверх. Если в описании миссии не указано иное, эта зона теперь безопасна и в ней больше не будут появляться зомби.





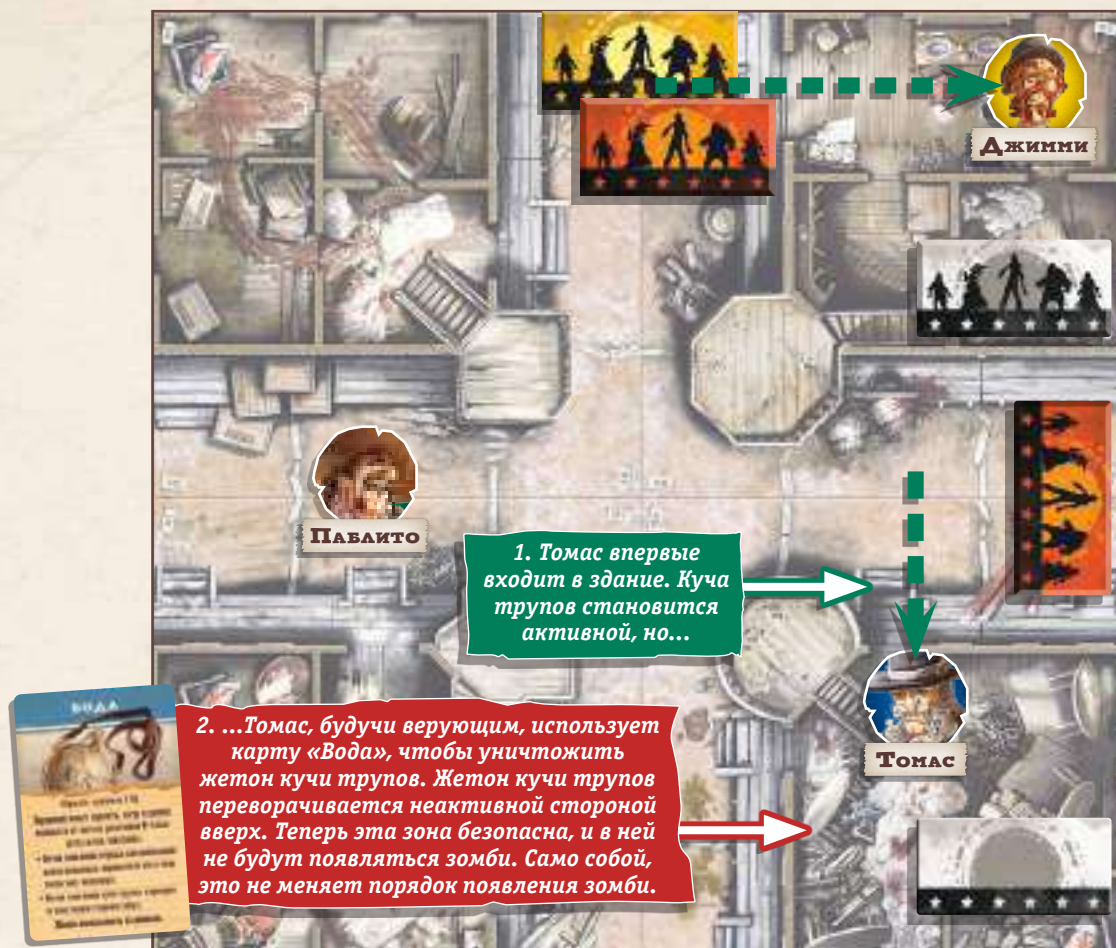
1. Во время своего хода Пабиито использует святую воду, чтобы переместить мобильный жетон появления в стартовую зону появления.

2. В начале миссии это был последний активный жетон появления по часовой стрелке. Теперь, после перемещения, он будет вторым, на котором появятся зомби — сразу после стартового жетона появления.



1. Джимми впервые входит в здание.

2. Куча трупов становится активной, превращаясь в зону появления. Здесь будут появляться зомби, пока эту зону появления не уничтожат, и она вклинивается в уже существующий порядок появления. Теперь это третья зона, где появляются зомби — сразу после стартового жетона появления и мобильного жетона появления.



## КАРТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ХОДА

Когда вы раскрываете карту дополнительного хода, в соответствующей зоне не появляются зомби. Вместо этого все зомби указанного типа немедленно активируются (см. «Активация», стр. 25). Обратите внимание, что такие карты не действуют при синем уровне опасности!



При жёлтом, оранжевом и красном уровне опасности все ходоки немедленно активируются.

При синем уровне опасности ничего не происходит.

## ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ ФИГУРКИ ЗОМБИ

В коробке игры «Зомбицид: Живым или не очень» достаточно зомби для заполнения игрового поля. Однако игроки всё равно могут столкнуться с нехваткой фигурок определённого вида. В этом случае необходимо поместить всех оставшихся в запасе зомби (если таковые есть) на поле, а затем разыграть появление отродья. Если отродье уже есть на игровом поле, оно немедленно активируется (см. стр. 25).

Всегда внимательно следите за количеством зомби в игре, иначе в сторону выживших может рвануть отродье!





## ЖЕТОНЫ ПОЯВЛЕНИЯ ОТРОДЬЯ

Жетоны появления отродья помещаются на кладбище и шахту.



Они становятся активными, только когда на поле появляется отродье! Если ни один из этих фрагментов поля не используется, 1 жетон появления отродья размещается в стартовой зоне появления в начале миссии.

Активная зона появления отродья во время шага появления зомби считается обычной зоной появления (см. стр. 26). Во время этого шага зомби появляются в зонах появления по часовой стрелке, включая только что активированные зоны появления отродья. Если игроки уже пропустили зону появления отродья и она активируется позже, то во время этого шага появления зомби в ней никто не появляется. Когда отродье будет уничтожено, переверните все жетоны появления отродья неактивной стороной вверх.





## СРАЖЕНИЕ



Когда выживший совершает действие ближнего или дистанционного боя, чтобы атаковать зомби, он бросает столько кубиков, сколько указано на карте используемого им оружия.



Если у выжившего в каждой руке одинаковое оружие с символом «Для обеих рук», ему разрешено за 1 боевое действие использовать сразу оба оружия и объединить кубики обеих карт оружия. Помните, что в этом случае всё оружие должно быть нацелено в одну зону.



**ПРИМЕР:** в руках Паблито 2 кольца «Миротворец». Поскольку на карте кольца «Миротворец» есть символ «Для обеих рук», Паблито может стрелять одновременно двумя пистолетами. Таким образом, он будет бросать 2 кубика (по 1 за каждый пистолет) за одно действие.



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



Количество нанесённого одной цели урона при попадании соответствует значению урона на карте оружия. Если все цели в атакуемой зоне уничтожены, оставшиеся попадания сгорают.

- Ходоки и бегуны уничтожаются, если нанесено попадание со значением урона 1 или больше.
- Чтобы уничтожить толстяка, необходимо попадание, которое наносит 2 и более урона. Более слабым оружием вы не завалите толстяка, сколько бы попаданий вы ни нанесли.
- Для уничтожения отродья необходимо попадание, которое наносит 3 и более ранений. Или бросьте динамит в его зону (см. стр. 34)!






## ★ БЛИЖНИЙ БОЙ



**На оружии ближнего боя указан соответствующий символ.**

На различных картах ближний бой, а также предназначенное для него оружие обозначаются термином «близко». Выживший с оружием ближнего боя в ячейке руки может атаковать зомби в своей зоне. Игрок как угодно распределяет свои попадания между целями в своей зоне.

На атаки оружием ближнего боя не влияет приоритет целей, и при промахе атака оружием ближнего боя не приводит к попаданию в своих (стр. 34).

**ПРИМЕР:** Мэй и Мег находятся в одной зоне с толстяком, ходоком и бегуном. Мэй атакует зомби «Гневом Маниту» и выбрасывает ,  и , что приводит к 2 попаданиям. Урон от «Гнева Маниту» — 1, поэтому она не может ранить толстяка. Мэй распределяет свои попадания на бегуна и ходока, убивая их.

## ★ ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ



**На дистанционном оружии указан соответствующий символ.**

На различных картах дистанционный бой, а также предназначенное для него оружие обозначаются термином «на дистанции». Выживший с дистанционным оружием в руке может стрелять по зонам, которые видит (стр. 10). Расстояние до этой зоны не должно превосходить значение дальности на карте оружия.

**ВАЖНО:** промахи при дистанционных атаках могут привести к попаданию в своих (см. стр. 34), поэтому тщательно оценивайте риск!





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

### Символ дальности

Первое значение показывает минимальное расстояние. Если зона находится ближе, стрелять по ней нельзя. В большинстве случаев минимальное расстояние равно 0 — выживший может стрелять по целям в зоне, где находится сам (атака всё равно считается дистанционной).

Второе значение показывает максимальное расстояние. За его пределы оружие стрелять не может.

**ПРИМЕР 1:** дальность обреза составляет 0–1. Из него можно стрелять по зомби в соседней зоне и в зоне выжившего. Стрельба на расстоянии 0 всё равно считается дистанционной атакой!

**ПРИМЕР 2:** дальность дробовика составляет 1–3, и это означает, что выживший может стрелять из него на расстояние не более 3 зон, но не может стрелять по целям в своей зоне.

Не принимайте в расчёт тех, кто находится на линии огня между вами и целью. Выстрел не повредит ни другим выжившим, ни зомби, находящимся в зонах, через которые пролетят пули. Выживший может стрелять по другим зонам, даже когда в его собственной зоне бродят зомби!

## ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

При использовании дистанционного оружия (даже на расстоянии 0) стрелок не выбирает цели, в которые попадает при успешных бросках кубиков. Попадания распределяются между действующими в выбранной для стрельбы зоне по следующему приоритету целей:

1. Толстяк или отродье (по выбору стрелка).
2. Ходок.
3. Бегун.

Попадания приписываются целям с наивысшим приоритетом (т. е. «1») до их уничтожения. Затем идут цели со следующим приоритетом, тоже до полного уничтожения, — и так далее.

Если у нескольких целей одинаковый приоритет, игрок сам распределяет между ними попадания.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛИ	ВИД	КОЛИЧЕСТВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО УРОНА, ЧТОБЫ УНИЧТОЖИТЬ	ОЧКИ АДРЕНАЛИНА ЗА УНИЧТОЖЕНИЕ
1	Толстяк / отродье	1	2/3	1/5
2	Ходок	1	1	1
3	Бегун	2	1	1



**ПРИМЕР:** Джимми вооружён винчестером (урон 2) и стреляет по зоне с 1 толстяком, 2 ходоками и 2 бегунами.

- Первым действием Джимми выбрасывает на кубиках и . Попаданием из этого оружия считается результат 4 и выше, т. е. у Джимми 2 попадания. Согласно приоритету целей, первое попадание приходится в толстяка, убивая его (урон 2). Второе попадание приходится в ходока, также убивая его (1 попадание — 1 цель).
- Вторым действием Джимми выбрасывает 2 попадания: и . Согласно приоритету целей, первое попадание получает ходок, и, таким образом, он умирает. Второе попадание приходится в бегуна, также убивая его. В атакованной зоне остаётся только один бегун.



### УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

Приоритет целей не учитывает подвиды зомби. Зомби из игры «Зомбицид: Живым или не очень» и зомби из других дополнений обладают одним и тем же приоритетом по типу (толстяк/отродье, ходок и бегун). Если у нескольких целей разных подвидов одинаковый приоритет, игроки сами выбирают, по кому попадают!

**ВАЖНО:** толстяки стоят первыми в приоритете целей и невосприимчивы к оружию с уроном 1. Таким образом, они защищают ходоков и бегунов в своей зоне от любого дистанционного оружия с уроном 1, поскольку все попадания придутся сначала в них. То же самое относится и к отродьям, для уничтожения которых требуется 3 урона (или динамит).

## ПОПАДАНИЯ В СВОИХ

Я понимаю, ты мог ошибиться, но ради всего святого, я же не зомби!

*Карл*

Выживший не может попасть в себя своими атаками. Однако в экстренной ситуации выжившему может потребоваться выстрелить по зоне, где находятся его союзники.

Промачи во время таких атак автоматически считаются попаданиями по выжившим, находящимся в атакованной зоне. Распределите такие попадания среди выживших в атакуемой зоне по усмотрению игроков и отметьте полученный ими урон по обычным правилам (оружие с урном 2 наносит 2 ранения и так далее).

**ПОМНИТЕ:** попадания в своих не происходят при действиях ближнего боя.



**ПРИМЕР:** Ханна стреляет из каретного ружья по зоне с Карлом и 2 ходоками. Результаты её броска — и . Она получает 2 попадания... и промах. Каждое попадание убивает по ходоку, а промах наносит 1 урон Карлу. Он получает 1 ранение.



**ХАННА**



## ОСОБЕННОСТИ ВЕЩЕЙ

У некоторых карт вещей есть особые игровые эффекты, указанные либо в тексте карты, либо в ключевых словах.



### ★ ДИНАМИТ



**Динамит крошит на кусочки всех противников в зоне!**

Совершите дистанционную атаку динамитом. Эта карта не обязана находиться в ячейке руки. Сбросьте карту, и произойдёт взрыв!

- Все действующие в атакуемой зоне уничтожаются. Выживший, использовавший динамит, получает все полагающиеся за это очки адреналина.
- Положите в атакуемую зону жетон шума стороной «БУМ!» вверх.

### ★ ШКВАЛЬНЫЙ ОГОНЬ 6+



**Старые стволы надёжные, но устаревшие. Скорее найдите пистолет получше!**

Стрелки, совершающие дистанционную атаку пистолетом, у которого есть эта особенность, могут применять свою классовую способность «Шквальный огонь» (см. стр. 24), но точность будет 6+ вместо обычной 5+.

## ★ СВЯТАЯ ВОДА



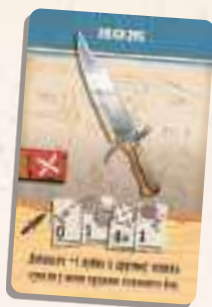
**Святая вода уничтожает зоны появления, даря мертвецам вечный покой.**

Выживший может без затраты действия сбросить «Святую воду», когда в прямой видимости от него на расстоянии 0–1 находится хотя бы 1 жетон появления, чтобы переместить или уничтожить все жетоны появления, лежащие в одной зоне.

- Мобильные жетоны и жетоны появления отродья (и активные, и неактивные) перемещаются в стартовую зону появления с сохранением своего статуса.
- Зона появления кучи трупов уничтожается. Переверните жетон неактивной стороной вверх. Больше здесь не будут появляться зомби.

В обоих случаях выживший получает 5 ОА.

## ★ НОЖ



**Пришёл на перестрелку с ножом? Не такая уж это плохая идея.**

Если в ячейке руки выжившего находится нож, все действия ближнего боя, совершённые другим оружием ближнего боя, получают +1 кубик. Этот бонус не применяется для оружия с пометкой «Для обеих рук», за исключением случаев, когда используется два ножа. В этом случае они дают друг другу этот бонус!

**ПРИМЕР:** *Мэй держит кирку в ячейке любимого оружия и 2 ножа в ячейках рук. Она может использовать кирку, получить +1 кубик и бросить суммарно 3 кубика.*

*Она также может атаковать ножами. Из-за того, что ножи — это одинаковое оружие с пометкой «Для обеих рук» и каждый нож даёт +1 кубик другому, для этой атаки она бросит 4 кубика.*

## ★ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИЗ РЮКЗАКА



**Некоторые вещи можно использовать даже когда они не в руке. Очень удобно!**

Такие карты вещей необязательно помещать в ячейку руки для использования. Карты «Много пуль», например, даже лежа в рюкзаке, позволяют выжившим перебрасывать броски оружия.

## ★ ПЕРЕЗАРЯДКА



**Перезаряжаемое оружие обладает убойной силой, но его нужно перезаряжать перед новым выстрелом.**

Оружие с особенностью «Перезарядка» опустошается после каждого выстрела. Если выживший хочет выстрелить из такого оружия несколько раз за раунд, между выстрелами ему нужно потратить 1 действие, чтобы его перезарядить. Перезаряжаемое оружие автоматически перезарядится в конечной фазе, поэтому в начале нового раунда оно всегда готово к бою.

- Если из такого оружия выстрелить, а затем передать его другому выжившему без перезарядки, получатель должен будет сам его перезарядить для выстрела.
- За одно действие выживший может перезарядить сразу два используемых им оружия с символом «Для обеих рук».
- Допустимо сначала потратить действие на выстрел одним перезаряжаемым оружием с символом «Для обеих рук» в одну зону, а затем другим действием выстрелить вторым перезаряжаемым оружием с символом «Для обеих рук» в другую зону.



# ОСОБЫЕ ЗОНЫ

В игре «Зомбид: Живым или не очень» есть особые зоны игрового поля, подчиняющиеся особым правилам.

## ★ БАЛКОНЫ

Эй! Я вижу свой дом отсюда! А ещё прямо на нас идёт куча зомби!

С возвышающихся над улицами балконов очень удобно стрелять. Их также можно использовать для заманивания зомби. Но будьте осторожны: уйти с балкона можно только по лестнице!

Балконы являются **зонами улицы**. Действующие попадают на балкон через лестницы внутри зданий, совершая действие движения.

Умения (например, «Прыжок», см. стр. 57) и особые правила, указанные в описании миссии, могут позволять действующим попадать на балконы другими способами.

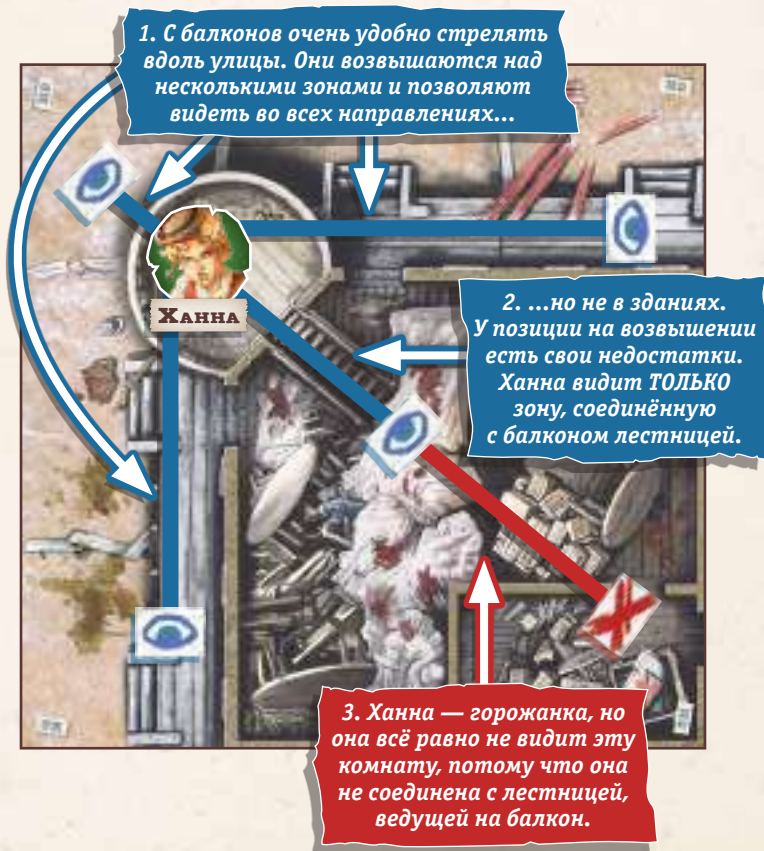
**ВАЖНО:** лестницы обозначают связь зоны внутри здания и балкона. Лестницы считаются проходами, а не самостоятельными зонами.

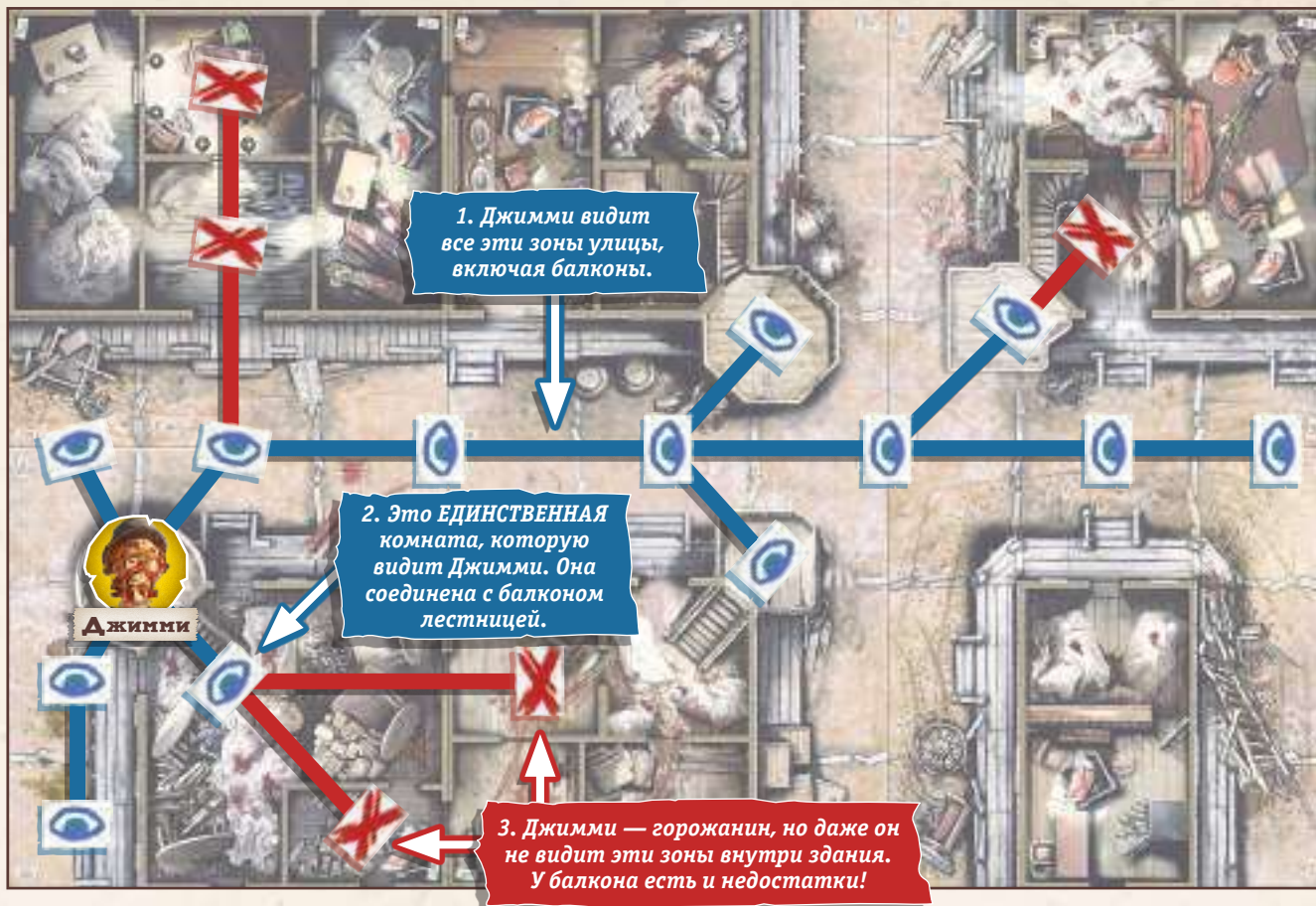
У балконов есть специальные правила, касающиеся прямой видимости.

- Для определения прямой видимости действующий, находящийся на балконе, считается находящимся на всех зонах улицы, над которыми возвышается балкон. Дистанция всё равно считается от (и до) балкона.
- У действующего также есть прямая видимость до зоны внутри здания, с которой балкон связан лестницей.
- Действующий не видит другие зоны внутри здания (даже при наличии классовой способности горожанина, например).



3. Трикси, используя умение «Прыжок» (см. стр. 57), может попасть в любую зону, которую видит, в пределах 2 зон. Она прыгает на балкон одним действием, игнорируя лестницы (и высоту, отделяющую балкон от улицы).

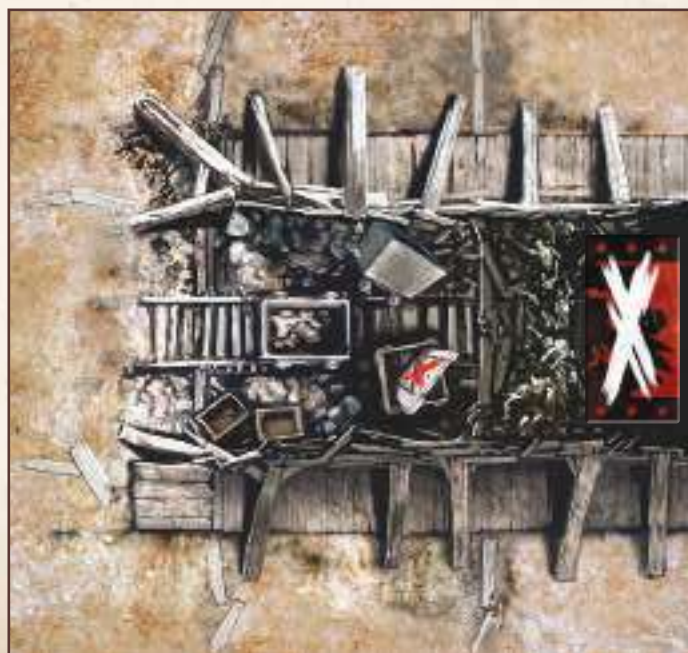




## ★ КЛАДБИЩЕ, ШАХТА И ЗОНЫ ПОЯВЛЕНИЯ ОТРОДЬЯ

На кладбище и в шахте находятся неактивные жетоны появления отродья (см. стр. 27). Они становятся активными, когда появляется отродье, и становятся неактивными, когда отродье уничтожается.

Жетоны появления отродья можно переместить в стартовую зону появления, используя святую воду или другие игровые эффекты, указанные в описании миссии. Они продолжают становиться активными и неактивными в зависимости от присутствия отродья, но находятся в стартовой зоне появления.



## ★ Поезда

Наших любимых лошадей зомби сожрали первыми. Теперь из города в город можно попасть только на поезде, пересекая безжизненные пустоши. Надо любой ценой уберечь и технику, и саму дорогу!

В игре есть три двухсторонних фрагмента игрового поля с номерами 10, 11 и 12. На одной их стороне изображены элементы поезда, а на другой — железная дорога. Зоны поезда считаются зонами внутри здания. Зоны железной дороги — это зоны улицы.

Поезд может быть **неподвижным** или **движущимся**.

**Неподвижный поезд** выкладывается на поле так, как указано в описании миссии, в окружении зданий и/или зон улицы, формируя пространство игры.

**Движущийся поезд** пересекает игровое поле, начиная с фрагмента поезда 10, который едет по железной дороге до противоположного края игрового поля.

### ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА:



Железная дорога объединяется с зонами улицы, расположенными по краям от её фрагментов. Белые шпалы помогают разграничить созданные зоны улицы, расположенные на нескольких фрагментах поля.

### ЛОКОМОТИВ (10R):

**КАБИНА И ТЕНДЕР:**  
кабина и тендер локомотива являются зонами внутри здания. Вместе они считаются одним зданием.

**ЗОНЫ УЛИЦЫ СНАРУЖИ Поезда:** эти небольшие участки считаются частью зон улицы на фрагментах, с которыми они соединяются с обеих сторон от поезда. Если эти участки не соединяются с другими зонами улицы, они игнорируются.



Локомотив считается препятствием. В него нельзя войти, и он блокирует прямую видимость (его нельзя перепрыгнуть умением «Прыжок», стр. 57).

### ВАГОН Поезда (11R):

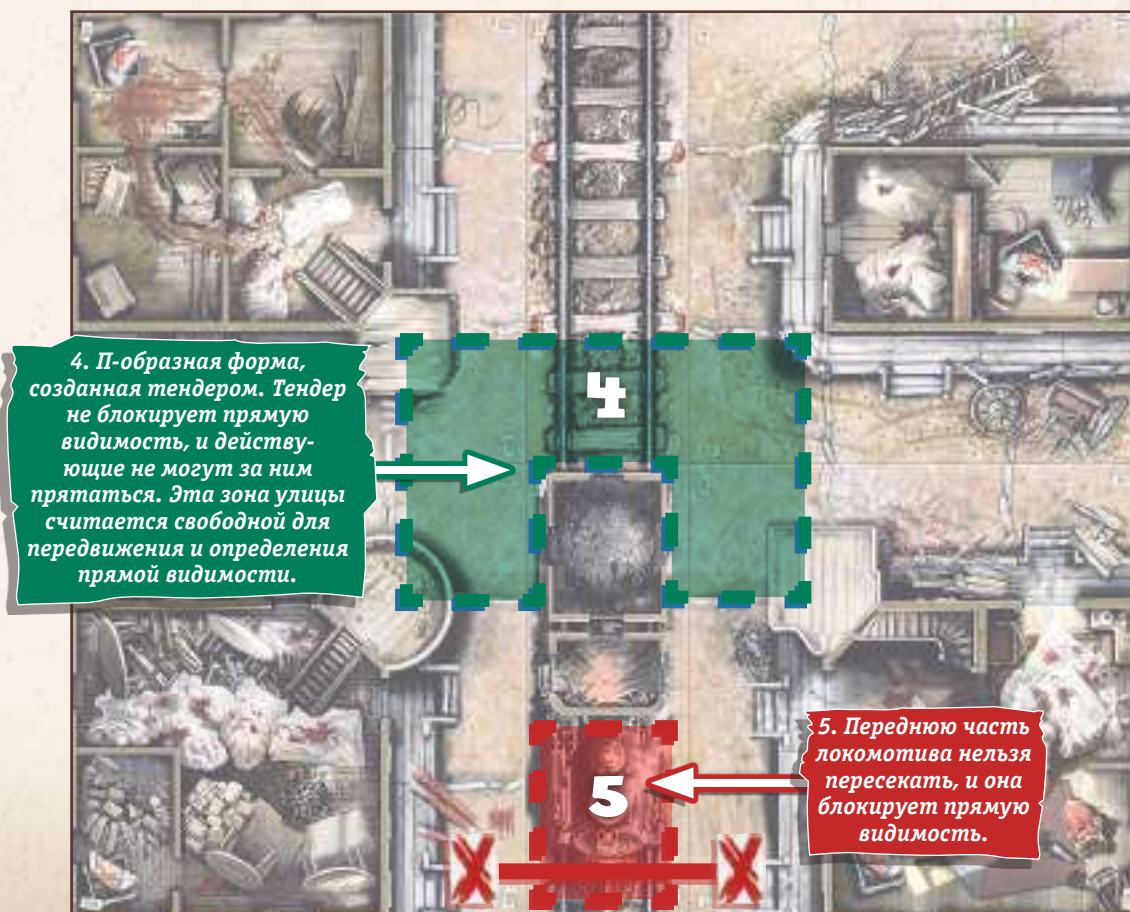
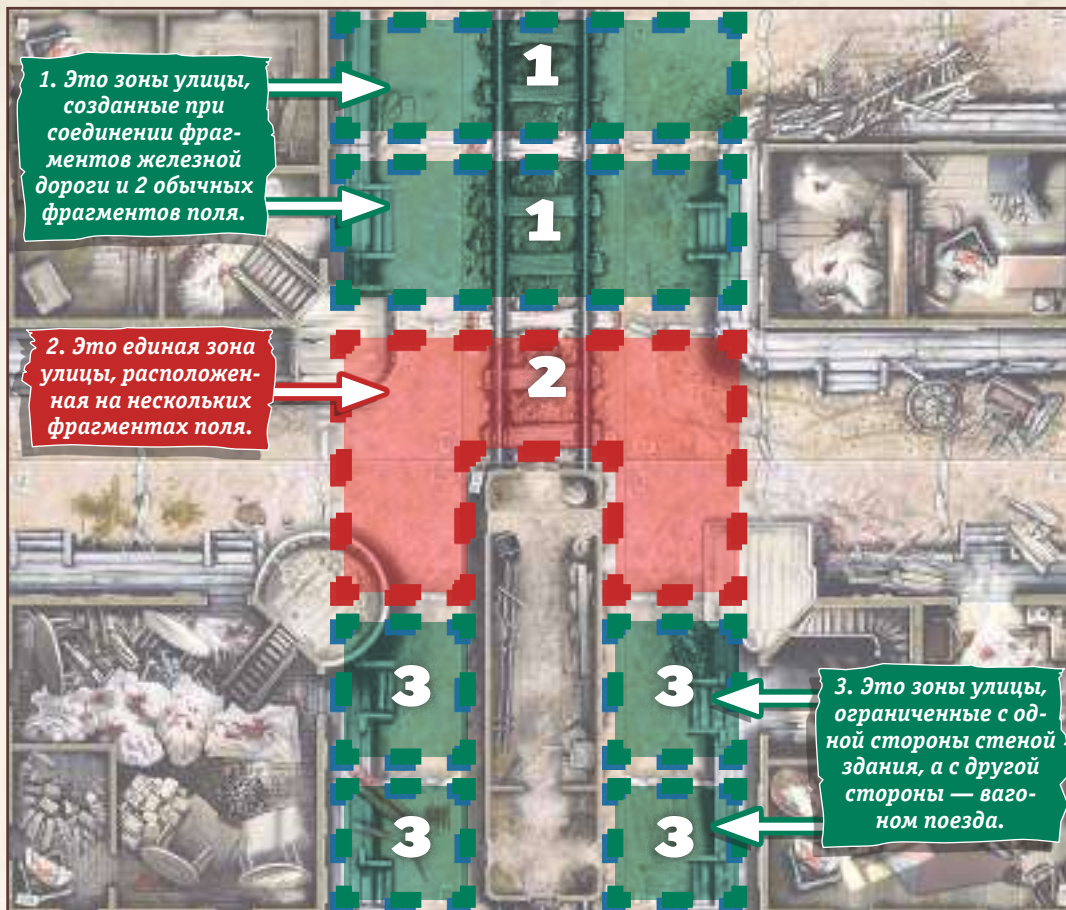


Этот вагон поезда является одной зоной внутри здания. Он считается самостоятельным зданием.

### ВАГОН Поезда (12R):



Этот вагон поезда состоит из 2 зон внутри здания. Он является одним зданием.



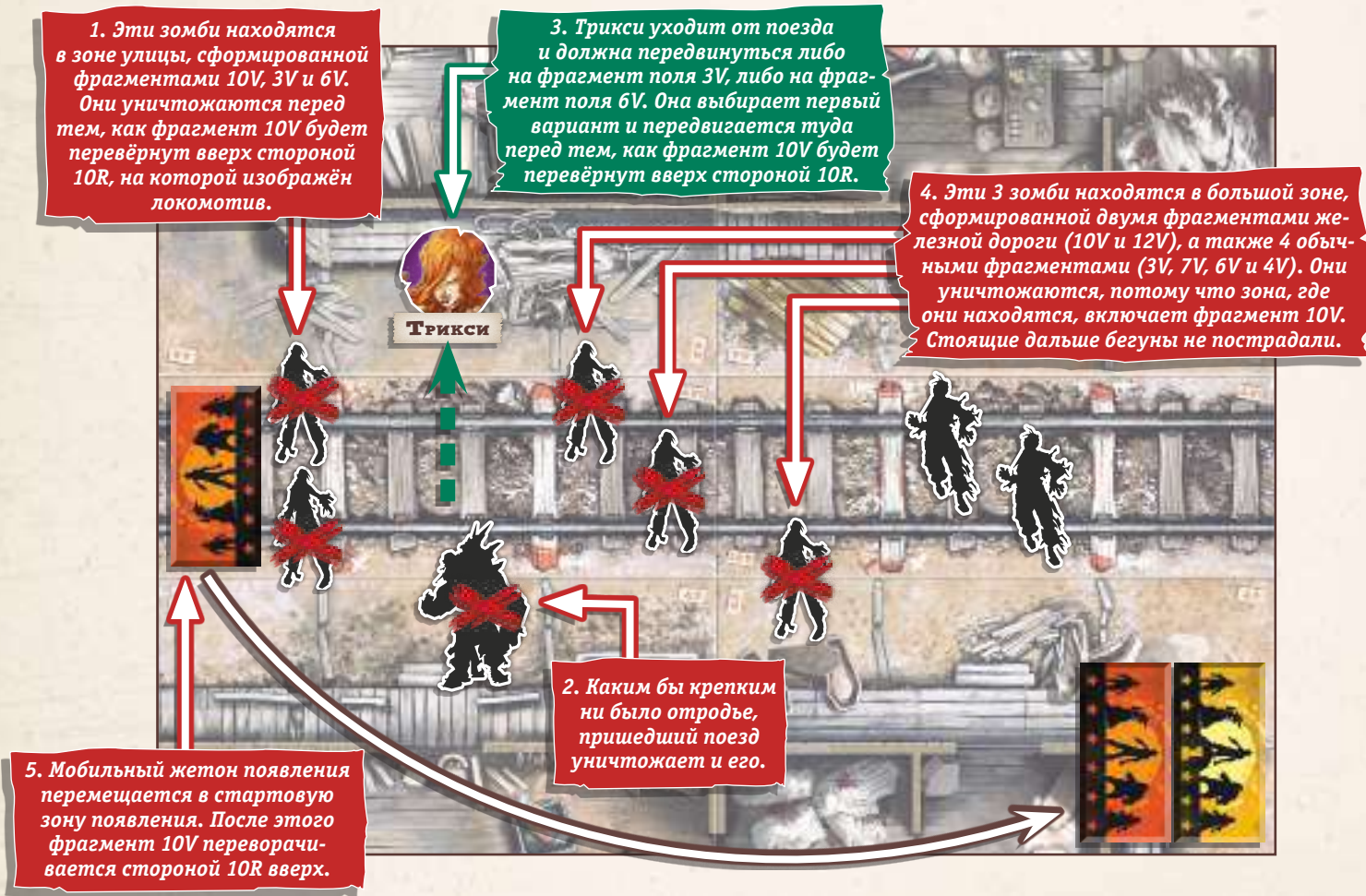
## ПОЕЗД ПОЯВЛЯЕТСЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

**ВАЖНО:** движение поезда разыгрывается в конце фазы игроков, перед фазой зомби.

В миссии, в которой есть пустая железная дорога, на игровом поле может появиться поезд (например, после выполнения задачи миссии). В этом случае в конце фазы игроков во всех зонах, которые затронет это изменение, происходит следующее:

- Все зомби, включая отродье, уничтожаются. ОА никто не получает.

- Выжившие помещаются в ближайшую зону улицы без затраты действия. Если для этого подходят несколько зон улицы, выбор делают игроки.
- Мобильные жетоны появления перемещаются в стартовую зону появления.
- Остальные игровые элементы (такие как жетоны целей или фургон, оставленный на рельсах) убираются из игры. Будьте осторожны, так можно провалить миссию!
- Переверните фрагмент 10V стороной 10R вверх — на игровом поле появится локомотив.
- Поместите на локомотив жетон шума стороной «БУМ!» вверх.



## ПОЕЗД ПЕРЕДВИГАЕТСЯ ПО ИГРОВОМУ ПОЛЮ

В конце фазы игроков, если локомотив уже на игровом поле, он передвигается. Совершите эти шаги по порядку:

1. Уберите следующий фрагмент железной дороги на пути локомотива. Примените те же эффекты, что и при появлении поезда на игровом поле. Не забудьте положить жетон «БУМ!» на локомотив!
2. Передвиньте поезд на 1 фрагмент вперёд. Для этого переместите фрагмент поезда 10R (локомотив) вместе с вагонами позади него так, чтобы заполнилось пустое пространство, освобождённое убранным фрагментом.

Все действующие и все игровые элементы, находящиеся в поезде, передвигаются вместе с ним без каких-либо изменений.

3. Поместите фрагмент железной дороги, убранный на первом шаге, позади всего поезда (локомотива и всех соединённых с ним вагонов). В зависимости от миссии этот жетон кладётся либо стороной с поездом вверх, если это ещё один вагон, который присоединяется к локомотиву и передвигается вместе с поездом, либо стороной с железной дорогой вверх, если он не передвигается вместе с поездом.



## ПОЕЗД ПОКИДАЕТ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Поезд продолжает двигаться по рельсам, в итоге покидая игровое поле. Локомотив уходит первым, а в следующих раундах поле покидают вагоны. Этот процесс разыгрывается так же, как передвижение поезда по игровому полю (см. схемы ниже).

Когда фрагмент поезда покидает поле, игровые элементы, находящиеся на этом фрагменте поезда, тоже считаются покинувшими поле.

С покинувшими поле игровыми элементами происходит следующее:

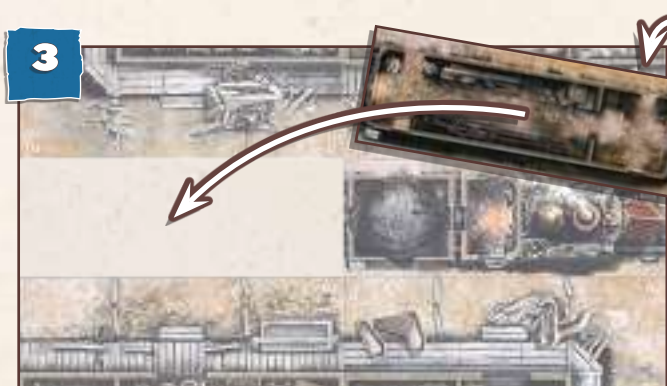
- Все зомби, включая отродий, уничтожаются. ОА за это никто не получает.
- Выжившие покидают игровое поле до конца миссии.
- Мобильные жетоны появления, находящиеся на поезде, перемещаются в стартовую зону появления.
- Прочие игровые элементы убираются из игры. Будьте осторожны, так можно провалить миссию!



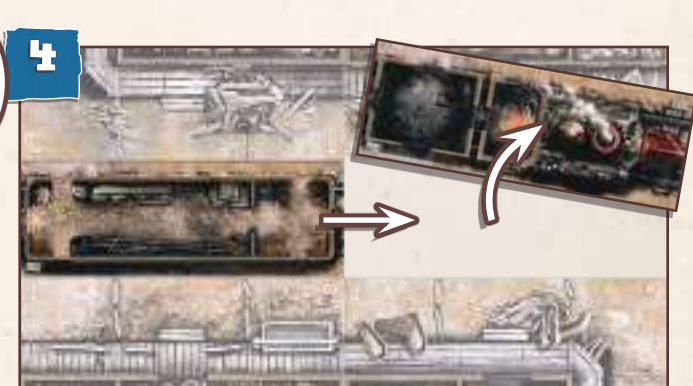
**1.** Поезд прибывает: фрагмент 10V переворачивается стороной 10R вверх.



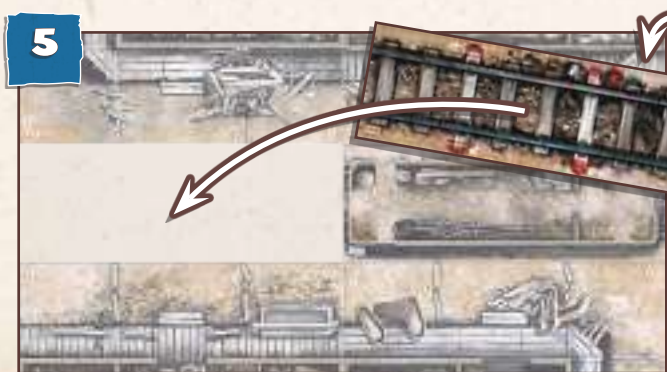
**2.** Поезд движется вперёд: фрагмент 12V, лежащий перед локомотивом, убирается.



**3.** Локомотив сдвигается вперёд. Затем в соответствии с условиями миссии фрагмент 12V переворачивается стороной 12R вверх и кладётся позади локомотива.



**4.** Когда поезд покидает игровое поле, локомотив убирается. Следующий за локомотивом вагон (12R) сдвигается вперёд и занимает его место.



**5.** Затем локомотив (10R) переворачивается стороной с железной дорогой вверх (10V) и помещается на пустое место.



**6.** В следующем раунде фрагмент 12R переворачивается стороной 12V вверх. Фрагмент 10V не двигается. Теперь поезд полностью покинул игровое поле.



## СПУТНИКИ

— Идём со мной, если хочешь жи...

— Ага, ага, просто дай мне ствол, и я те покажу, кто кого поведёт.

### Генри и Мег

В некоторых миссиях фигурки выживших выступают в качестве целей или дополнительной поддержки. Они называются спутниками и либо действуют согласно инструкции в описании миссии, либо просто следуют за выжившими. Игроки сами выбирают, какого спутника поставить в каждое из обозначенных в описании миссии мест. Во время подготовки отложите в сторону их планшеты выживших так, чтобы все игроки могли их видеть.

Иногда описание миссии может противоречить описанным ниже правилам. В этом случае приоритетны особые правила миссии.

**Кучи трупов не активируются в зонах внутри здания, где в начале партии находятся спутники-одиночки.**

### ★ СОПРОВОЖДЕНИЕ СПУТНИКА

Порой в описании миссии указано, что во время подготовки к партии игроки могут назначить спутника определённому выжившему. Этот выживший получает соответствующий планшет выжившего и может применять классовую способность спутника. Полученный планшет выжившего не занимает ячейку в инвентаре. Фигурка спутника помещается рядом с выжившим.

Планшет выжившего-спутника можно обменивать вместе с соответствующей ему фигуркой и классовой способностью точно так же, как и карты вещей.

Выживший, обладающий планшетом спутника, называется лидером. Один выживший может быть лидером нескольких спутников.

В миссии также могут находиться спутники-одиночки, действующие самостоятельно. Любой выживший может потратить действие, чтобы **объединиться** с таким спутником, если они находятся в одной зоне. После этого выживший сразу же становится его лидером и получает его планшет выжившего.

**ВАЖНО:** лидер спутника-задиры НЕ получает дополнительное здоровье.



### ★ ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ СПУТНИКОВ

- Спутник — это **выживший**. Это также означает, что миссия будет провалена, если спутника уничтожат.
- Спутник может стать целью попадания в своих (стр. 34).
- Спутник считается уничтоженным, если получит хотя бы 1 ранение.
- Спутник всегда держится рядом со своим лидером. Все особые правила, умения, направленные на движение, а также классовые способности всегда распространяются и на спутника.
- У спутника нет инвентаря.
- Спутник не совершает действий.

**ПРИМЕР 1:** Генри тратит 1 действие, чтобы объединиться с Джебом, находящимся в его зоне в качестве спутника-одиночки. Генри становится лидером Джеба, получает его планшет выжившего и помещает его фигурку рядом со своей. С этого момента Генри может применять классовые способности Джеба. В свою очередь Джеб применяет классовую способность Генри «Рывок», чтобы везде за ним успевать.

**ПРИМЕР 2:** Мег присоединяется к Генри и Джебу в их зоне. Затем она тратит 1 действие для обмена. Новым лидером Джеба становится Мег, и она получает его планшет и классовые способности горожанина. Теперь Мег может совершать обыск несколько раз за ход и улучшает прямую видимость!



## УЛЬТРАРЕЖИМ

В какой-то момент начинаешь чувствовать, как сам Господь Бог делится с тобой частичкой своей силы, и ты сам начинаешь творить чудеса. У меня нет слов, чтобы описать эти ощущения.

Томас

С помощью ультрарежима выжившие могут накапливать очки адреналина выше красного уровня и получать за это дополнительные умения. Этот режим отлично подойдёт для установки рекордов по убитым и для завершения очень продолжительных миссий.

**Ультрарежим:** когда выживший достигает красного уровня, переместите указатель адреналина обратно на «0» и добавьте очки адреналина, полученные сверх тех, которые были необходимы для достижения красного уровня. Выживший по-прежнему находится на красном уровне и сохраняет все полученные ранее умения. Накапливайте очки опыта по обычным правилам и получайте ещё не выбранные до этого умения при достижении новых уровней опасности.

Когда все умения выжившего будут выбраны, при очередном достижении оранжевого и красного уровней выбирайте любые умения из тех, что есть в игре «Зомбицид: Живым или не очень».



**ПРИМЕР:** Мэй получила своё 43-е очко адреналина и достигла красного уровня. У неё уже есть следующие умения: «Бей и беги» (синий), «+1 действие» (жёлтый), «+1 доп. бой: близко» (оранжевый) и «Прыжок» (красный уровень). Игрок возвращается в начало шкалы адреналина и продолжает миссию. Мэй по-прежнему находится на красном уровне и продолжает накапливать очки адреналина по мере убийства зомби.

Мэй не получает дополнительные умения при повторном достижении синего или жёлтого уровней, поскольку у неё уже есть все доступные на этих уровнях умения. Достигнув повторно оранжевого уровня, она получает «+1 кубик: бой», её второе умение оранжевого уровня. Достигнув повторно красного уровня, игрок выбирает себе новое умение из двух оставшихся на этом уровне и берёт «+1 доп. боевое действие». Счётчик адреналина возвращается в начало шкалы.

Пока Мэй в третий раз заполняет шкалу адреналина, она не получает новых умений на синем, жёлтом и оранжевом уровнях, поскольку уже получила их все. Достигнув красного уровня в третий раз, она получает последнее красное умение: «+1 кубик: бой». Счётчик адреналина вновь возвращается в начало шкалы.

Мэй всё ещё продолжает накапливать очки адреналина, но с этого момента она будет получать любой навык по своему выбору, когда вновь достигнет оранжевого и красного уровня опасности.



# МИССИИ

Игроки могут проходить нижеуказанные миссии в любом порядке, подбирая их согласно доступному времени и предпочитаемому уровню сложности.

Указанные в описании каждой миссии особые правила заменяют собой основные правила, включая правила по картам.

**Большая часть миссий запрещает игрокам брать выживших того или иного класса.** Это сделано и ради аутентичности сюжета, и ради глубины игрового процесса. Отряд наверняка найдёт спутников (см. стр. 42) запрещённого класса во время игры!

## МО – ВСТРЕЧА С ЗОМБИ (ОБУЧЕНИЕ)

ЛЕГКО / 10 МИНУТ

Слышь, дружище, это чё, твоя первая стая зомби и первый зомбицид? Ну, не парься. Пули их быстро уложат. Картечь тоже, да и кирка... просто обшарь дома, чтоб раздобыть всё нужное, сдерживай толпу, и всё будет в порядке. Да, и следи за кучами трупов. Половина из них восстанет, если мы ничё не сделаем, так что вот, бери святую воду — и вперёд, за работу!

Ограничения классов: **нет**.

Необходимые фрагменты поля: 2R и 3R.

2R 3R

## ЗАДАЧИ

**Ваши первые зомби.** Соберите все жетоны целей. Затем всем выжившим нужно добраться до выхода. Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

### • Подготовка.

- Игрок, получивший жетон первого игрока, во время подготовки получает карту «Святая вода» из колоды вещей в дополнение к стартовому снаряжению. Он может выдать эту карту любому выжившему, которым управляет.
- Поместите толстяка, бегуна и 2 ходоков в указанные зоны.

- **То, что нужно.** Подобрал жетон цели, выживший получает 5 ОА и верхнюю карту наградного оружия из колоды (если есть). После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



## М1 – С ВЕТЕРКОМ И МУЗЫКОЙ

ЛЕГКО / 25 МИНУТ

Поезд приближается, и остановки у него не будет! Это наш шанс свалить с этого форпоста с трупами! Но с пустыми руками мы не уйдём. Здесь полно шикарного оружия, которое скоро станет нашим!

Ограничения классов: **нет**.

Необходимые фрагменты поля: **1R, 2R, 5V, 8V, 10V и 12V**.

### ЗАДАЧИ

**Докажи, что полезен, и залезай на поезд!** Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Получите по 1 награднему оружию на каждого выжившего.** Часть его находится в городе, но вам понадобится совершить несколько подвигов, чтобы оружия хватило всем.
2. **Всем выжившим нужно уехать на поезде.** На поезде не должно остаться зомби.



**Будьте осторожны!** Поезд может появиться на игровом поле до того, как вы соберёте нужное количество наградного оружия!

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите синий жетон цели в обозначенную зону. Пулемёт Гатлинга установлен в фургоне.
- **Поезд прибывает!** Синий жетон цели нельзя подобрать. Во время каждой конечной фазы перемещайте его на 1 зону вперёд вдоль железной дороги. Когда жетон покинет игровое поле, в зону, где это произошло, прибует поезд (см. стр. 40).
- **Вот это оружие!** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал, и верхнюю карту наградного оружия из колоды (если есть). После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



8V	1R
10V	12V
2R	5V



## М2 – ПОЕЗД С ЗОМБИ

ЛЕГКО / 35 МИНУТ

Мы осматривали этот городок, как вдруг в него прикатил поезд. Пар иссяк, и мы поняли, что эта чёртова штукавина мертвей, чем зомби. И что же случилось потом? Зомби! Этот чёртов поезд просто набит ими! Но погодите-ка! В угольном тендере стоит пулемёт Гатлинга! Ух ты! Зажжём!

Ограничения классов: **задиры под запретом.**

Необходимые фрагменты поля: **1R, 2V, 3R, 4R, 5V, 9V, 10R, 11R и 12R.**

### ЗАДАЧИ

Соберите отряд и взорвите поезд с зомби. Для победы выполните следующие задачи в любом порядке.

- **Соберите отряд.** Объединитесь со всеми спутниками. Они должны остаться в живых.
- **Взорвите вагоны с зомби.** Бросьте динамит в каждую мобильную зону появления.
- **Зачистите территорию.** Деактивируйте все кучи трупов.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
  - Поместите 4 спутников-задир в обозначенную зону.
  - В этой миссии поезд неподвижен.

- **Ничейное оружие.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал, и верхнюю карту наградного оружия из колоды (если есть). После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Большой ствол!** Из пулемёта Гатлинга можно стрелять, но его нельзя передвигать.
- **Взрыв вагонов с зомби.** Обе мобильные зоны появления нельзя переместить святой водой (верующие выжившие не могут их переместить также и обычной водой). Единственный способ переместить их в стартовую зону появления — бросить динамит в их зону. В этом случае переместите мобильную зону появления в стартовую зону появления. Выжившие, которые находятся на этом фрагменте поезда, передвигаются в ближайшие зоны улицы, а фрагмент поезда переворачивается стороной с железной дорогой вверх. Все зомби на этом фрагменте поезда уничтожаются (выживший получает соответствующее количество ОА).

4R	10R	2V
1R	12R	5V
3R	11R	9V





**Стартовая зона выживших**

4x



**Жетоны целей (5 ОА)**



**Пулемёт Гатлинга**

4x



**Спутники-задиры**



**Жетон шума**



**Зоны появления**



**Фургон**

## МЗ – СЕМЕЙНЫЙ БИЗНЕС

ЛЕГКО / 35 МИНУТ

Эй, все сюда! Хватайте пушки, перебьём всех зомби! Здесь полно припасов, а шикарный поезд готов везти нас до следующей станции! А чтобы было веселее, пусть поезд посмеётся последним, чё скажете?

Ограничения классов: **верующие и стрелки под запретом.**  
Необходимые фрагменты поля: **1V, 3R, 4R, 5V, 6R, 7V, 10R, 11V и 12V.**

### ЗАДАЧИ

Соберите отряд и раздавите зомби. Выполните следующие задачи в любом порядке:

- **Соберите отряд.** Объединитесь со всеми спутниками.
- **Раздавите зомби.** Соберите все мобильные жетоны появления в стартовой зоне появления.

### ЗАТЕМ...

Всем выжившим и спутникам нужно уехать на поезде. Поезд должен покинуть игровое поле без зомби внутри.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите 2 спутников-верующих и 4 спутников-стрелков в обозначенные зоны.
- **Отличное оружие!** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал, и верхнюю карту наградного оружия из колоды (если есть). После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Поезд ждёт.** Как только все выжившие (и спутники) окажутся в поезде, он начнёт движение (см. стр. 40). Поезд не остановится ни при каких обстоятельствах, даже если выжившие покинут его. Как только поезд достигнет стартовой зоны появления, все находящиеся там жетоны появления уничтожаются и убираются из игры.



4R	6R	3R
5V	1V	7V
10R	11V	12V



## МЧ – БУДЬ БЫСТРЫМ ИЛИ МЁРТВЫМ

СРЕДНЕ / 45 МИНУТ

Мы услышали выстрелы с другого конца города и примчались, как только смогли! Эти смельчаки загнаны в угол! Забраться на балкон — отличная идея, но у них кончились патроны, зато зомби не кончились! Мы должны принести им патроны, а потом унести ноги! С их помощью мы можем выиграть эту войну!

Ограничения классов: **горожане под запретом.**

Необходимые фрагменты поля: **1R, 2R, 3R, 4R, 5V, 7R, 8V и 9R.**

### ЗАДАЧИ

**Оружие к бою.** Выполните эти задачи в любом порядке:

- **Завоюйте доверие горожан.** Объединитесь со спутниками-горожанами, дав им патроны (см. особые правила).
- **Соберите стадо зомби.** Соберите все мобильные жетоны появления в стартовой зоне появления.

### ЗАТЕМ...

- **Эвакуируйтесь.** Всем выжившим и спутникам нужно добраться до выхода. Выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
  - Поместите 4 спутников-горожан в обозначенные зоны.
  - Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
- **Перезарядка!** Для объединения с горожанином (см. стр. 42) также требуется сбросить либо карту «Много пуль», либо карту «Много патронов», либо синий жетон цели, либо зелёный жетон цели.
- **Патроны?** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.
  - Подобрал красный жетон цели, выживший также получает верхнюю карту наградного оружия из колоды (если есть). После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
  - Синий и зелёный жетоны цели считаются боеприпасами и могут использоваться для объединения с горожанами. Поместите подобранный жетон цели на панель выжившего. Он не занимает ячейку инвентаря, и выжившие могут обмениваться им как картой вещи.

**ВАЖНО:** выжившие не могут использовать эти жетоны целей как карты «Много пуль» и «Много патронов». Это подарок нашим новым друзьям!

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





## М5 – ПОВЕГ ИЗ ГОРОДА

СРЕДНЕ / 25 МИНУТ

Запад — место не для слаботервных. Каждый сам за себя, особенно если против зомби. Но вместе мы сильнее, тут уж ничего не попишешь. Поэтому, когда вон те на наше предложение помощи ответили: «Нет, сэр, спасибо большое...» Что ж, можно подвести лошадь к воде, но нельзя заставить её пить. Боюсь, ребятам придётся усвоить этот урок, а мы поможем им прийти в себя, тут уж без обид.



Ограничения классов: горожане под запретом.

Необходимые фрагменты поля: 1R, 3R, 4R, 5R, 6R, 8V, 10R и 12R.

### ЗАДАЧИ

**Спасите горожан!** Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

- 1. Спасите 4 горожан.** 2 из них уже находятся на игровом поле. Остальные 2 спрятаны среди красных жетонов целей. Подбирайте жетоны целей, пока не найдёте горожан.
- 2. Заберитесь на поезд!** Всем выжившим и спутникам нужно добраться до выхода. Выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
  - Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
  - Распределите двух случайных горожан по трём балконам. Балконы выберите случайным образом. Отложите планшеты этих горожан в сторону.
- **Вот ты где!** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал. Подобрал синий или зелёный жетон цели, выживший также получает спутника-горожанина (см. стр. 42). Возьмите соответствующий планшет. Выживший становится лидером этого спутника.
- **Неподвижный, но вооружённый поезд.** Из пулемёта Гатлинга можно стрелять, но его нельзя передвигать. Поезд неподвижен.



12R	10R
8V	4R
1R	3R
5R	6R

## М6 – ПОДРЫВ ШАХТЫ

СРЕДНЕ / 35 МИНУТ

Некоторые заходят слишком далеко, защищая свою территорию. Взять хотя бы тот отряд стрелков, застрявших в шахте, когда их тележка слетела с рельсов. Глупость, как по мне. Но мы — хорошие соседи, мы поможем им. Здесь есть динамит, это ясно как день. Мы найдём его, взорвём тележку и доставим всех домой к ужину!

Ограничения классов: **стрелки под запретом.**

Необходимые фрагменты поля: **1R, 2R, 3R, 5R, 7R и 8V.**

1R	7R
2R	3R
5R	8V



## ЗАДАЧИ

**Подорвите шахту!** Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

- 1. Уничтожьте блокирующий фургон.** Бросьте динамит в зону с фургоном, чтобы убрать его с поля.
- 2. Спасите стрелков.** Объединитесь со всеми спутниками-стрелками.
- 3. Подорвите шахту.** Найдите детонатор (синий жетон цели) и провода (зелёный жетон цели), если их ещё не нашли. После этого отряд сможет в любой момент подорвать шахту и выиграть партию!

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Подготовка.**
  - Поместите 4 спутников-стрелков в обозначенную зону.
  - Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
  - НЕ помещайте жетоны целей в шахту (фрагмент 8V).
- Смотри, что нашёл!** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал. Подобрал красный жетон цели, выживший также получает верхнюю карту наградного оружия из колоды (если есть). После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- Держать позицию!** Зона появления отродья остаётся неактивной, пока стрелки находятся в зоне шахты (даже если появляется отродье). Как только хотя бы один стрелок объединится с выжившим, зона появления отродья начинает работать как обычно (становится активной, если отродье есть на поле).
- Фургон застрял.** В зону, в которой находится фургон, нельзя войти, и фургон нельзя передвигать. Фургон можно уничтожить, бросив динамит в его зону. В этом случае уберите фургон, и зона начнёт подчиняться обычным правилам.



## М7 – ПОСЛЕДНЯЯ СТАНЦИЯ

СЛОЖНО / 50 МИНУТ

Что ж, друзья, тяжело говорить, но наша старушка испустила последний пар. Нам повезло, что мы забралась так далеко. Дальше пойдём пешком. К счастью, здесь полно припасов, видимо, их оставили те, кто сбежал, когда пришли зомби.

Ограничения классов: **верующие и горожане под запретом.**  
Необходимые фрагменты поля: **1V, 2V, 3R, 5R, 7V, 9V, 10R, 11R и 12R.**

### ЗАДАЧИ

**Приготовьтесь к новому переходу.** Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

- 1. Соберите припасы в фургон.** Подберите все жетоны целей и поместите их в фургон.
- 2. Унесите ноги.** Всем выжившим и фургону нужно добраться до выхода. Любой выживший (в том числе с фургоном) может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.



### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
  - Выжившие максимально равномерно распределяются между 3 стартовыми зонами.
  - Поместите 2 спутников-верующих и 4 спутников-горожан в обозначенные зоны.
  - В каждую зону с целью поместите 2 случайных жетона целей. Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
  - В этой миссии поезд неподвижен.
- **Одежда, дорожное снаряжение и оружие.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал. Поместите подобранный жетон цели на панель выжившего. Он не занимает ячейку инвентаря, и выжившие могут обмениваться им как картой вещи. Подобрал красный жетон цели, выживший также получает верхнюю карту наградного оружия из колоды (если есть). После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Фургон для путешествий.** Выживший, находящийся в зоне с фургоном, может потратить 1 действие, чтобы погрузить все жетоны целей из своего инвентаря в фургон. Положите жетоны целей на фургон. Они будут перемещаться вместе с фургоном, и забрать обратно их уже нельзя.

5R	2V	10R
3R	7V	12R
9V	1V	11R



## М8 – ЗАЩИТНИКИ БРАТЬЕВ

**СЛОЖНО / 35 МИНУТ**

Меня нельзя назвать примерным прихожанином, но у наших верующих друзей, без сомнения, есть талант не позволять трупам вставать снова и снова. После того как мы разберёмся с ходячими, знающие люди приступят к своей святой работе. Но сегодня не всё идёт по плану.

Пришла ещё одна орда, и она огромна. Разумнее было бы свалить на несколько миль отсюда. Мы пытались уговорить друзей отступить, но они упёрлись. Что ж, видимо, мы станем их пастырями!

Ограничения классов: **верующие под запретом.**

Необходимые фрагменты поля: **1R, 2R, 3R, 4R, 8V, 9V, 10V, 11V и 12V.**

9V	3R	4R
10V	11V	12V
8V	1R	2R

 Стартовая зона выживших	5x  Жетоны целей (5 ОА)
2x  Спутники-верующие	 Фургон
 Жетон шума	  Зоны появления



## ЗАДАЧИ

**Торопись! Поезд ждать не будет!** Выполните эти задачи в любом порядке:

- **Добудьте сокровище.** Получите 3 спрятанных наградных оружия. Их можно получить, только подбирая жетоны целей.
- **Раз-два, взяли!** Уберите фургон с железной дороги.
- **Соберите верующих.** Объединитесь с 2 спутниками-верующими.

## ЗАТЕМ...

- **Не опоздайте на поезд!** Все выжившие и спутники должны забраться на поезд, пока он не покинул игровое поле. Поезд должен покинуть игровое поле без зомби внутри, иначе партия будет проиграна.



## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
  - Поместите 2 случайных спутников-верующих в обозначенные зоны. Отложите планшеты этих верующих в сторону.
  - Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
  - Отложите в сторону 3 случайных наградных оружия. Их нельзя будет получить за выполнение подвигов.
- **Обыщите местность.** Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал. Подобрал красный жетон цели, выживший также получает одну случайную карту наградного оружия из 3 карт, отложенных во время подготовки. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Уберите фургон до того, как приедет поезд!** Как только подобраны и синий, и зелёный жетоны целей, на игровом поле появляется поезд (см. стр. 40). Если в этот момент на рельсах всё ещё стоит фургон, партия проиграна.



## M9 – ЗАКАТАЕМ РУКАВА

**ОЧЕНЬ СЛОЖНО / 50 МИНУТ**

**Народ заперся в церкви и ждёт чуда. Что ж, ангелы не то, чем кажутся, и они просят закатать рукава! Есть работёнка! Нам надо отбить заражённый поезд, наполнить тендер углём и удрать из города на этом железном коне. Нет времени падать на колени: сражения выигрывают те, кто крепко стоит на ногах!**

Ограничения классов: **верующие и задиры под запретом.**  
Необходимые фрагменты поля: **1R, 2R, 4V, 6R, 8V, 9V, 10R, 11R и 12R.**

## ЗАДАЧИ

**Все на заброшенный поезд!** Выполните эти задачи в любом порядке:

- **Соберите несколько храбрецов.** Объединитесь со спутниками-верующими и спутниками-задирами.
- **Зачистите поезд.** Переместите мобильную зону появления с поезда в стартовую зону появления (фрагмент 9V).
- **Наполните тендер.** Подберите 6 красных жетонов целей в шахте (фрагмент 8V) и перенесите их в тендер. См. особые правила.

## ЗАТЕМ...

- **Убирайтесь из города.** Поместите в поезд всех выживших и спутников и запустите движение. Поезд должен покинуть игровое поле без зомби внутри, иначе партия будет проиграна.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
  - Поместите 2 спутников-верующих и 4 спутников-задир в обозначенную зону.
  - Поместите 6 жетонов целей в шахту на фрагменте 8V. Они символизируют мешки с углём, которыми нужно наполнить тендер.
- **Личное оружие.** Каждый жетон цели (кроме мешков с углём) даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал, и верхнюю карту наградного оружия из колоды (если есть). После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Мой Гат... то есть наш пулемёт Гатлинга.** Из пулемёта Гатлинга можно стрелять, но передвигается он только вместе с поездом.
- **Мешки с углём.** Красные жетоны целей в шахте (фрагмент 8V) — это большие и тяжёлые мешки с углём.

- Мешок с углём может подобрать только выживший, у которого есть хотя бы 1 спутник-задира. Мешки с углём не дают очки адреналина. Каждый спутник-задира может держать одновременно не более одного мешка с углём. Поместите жетон цели, обозначающий мешок с углём, на планшет спутника. Спутниками можно обмениваться по обычным правилам, при этом жетоны целей остаются на планшетах спутников.

- Мешки с углём нельзя подбирать, если в шахте есть активная зона появления отродья и/или любые зомби.

• **Лав ми, тендер.** Выживший, находящийся в зоне тендера или любой смежной с ним зоне, может потратить 1 действие, чтобы поместить в тендер ВСЕ жетоны целей, которые несут его спутники-задиры. Забрать эти жетоны обратно нельзя. Выживший получает 5 ОА за каждый жетон цели, который он поместил в тендер.

• **Поезд готов!** Как только 6 мешков с углём окажутся в тендере, любой выживший, находящийся в локомотиве, может потратить 1 действие на то, чтобы запустить поезд (см. стр. 40). Запущенный поезд уже не может остановиться и передвигается как обычно.

9V	6R	4V
11R	12R	10R
1R	2R	8V

	9x 	
Стартовая зона выживших	Жетоны целей (5 ОА)	Зоны появления
2x 	4x 	
Спутники-верующие	Спутники-задиры	Жетон шума
		
		Пулемёт Гатлинга



## M10 – СТОЛПЫ ВЕРЫ

ОЧЕНЬ СЛОЖНО / 35 МИНУТ

В этой старой церкви произошло нечто ужасное. Здесь повсюду запёкшаяся кровь, а запах! Невыносимое зловоние. Наши верующие друзья говорят, что теперь это место осквернено. Их долг — остановиться тут и навести порядок. Не могу сказать, что я не согласен.

Пока они работают, мы общаем округу. Гарантирую, что будут и припасы, и зомби. Надеюсь, зомби не будет очень много, но, если судить по этой старой церкви, мои надежды напрасны.

Ограничения классов: **верующие под запретом.**

Необходимые фрагменты поля: **2R, 3R, 5R, 6R, 8V и 9V.**

### ЗАДАЧИ

**Восстановите церковь.** Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

- 1. Найдите чашу и святой крест.** Подберите синий и зелёный жетоны целей.
- 2. Протяните руку помощи.** Объединитесь с 2 спутниками-верующими.
- 3. Всем выжившим нужно добраться до выхода.** Любой выживший и его спутники могут сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

#### • Подготовка.

- Поместите 2 спутников-верующих в обозначенную зону.
- Поместите синий и зелёный жетоны целей лицевой стороной вниз случайным образом среди красных жетонов целей.
- НЕ помещайте жетоны целей в шахту (фрагмент 8V).

#### • Воздастся ли мне после смерти?

Каждый жетон цели даёт 5 очков адреналина выжившему, который его подобрал.

9V	6R	5R
8V	2R	3R

**ПОМНИТЕ!** *Выжившие не могут объединиться со спутниками-верующими, пока не подберут синий и зелёный жетоны целей.*





## УМЕНИЯ

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

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

**+1 дальнобойность** — дальнобойность дистанционного оружия в руках выжившего увеличивается на 1.

**+1 действие** — у выжившего есть дополнительное действие, которое он может потратить по своему усмотрению.

**+1 доп. [действие]** — у выжившего есть 1 дополнительное действие указанного типа («Боевое действие», «Бой: близко», «Бой: на дистанции», «Движение» или «Обыск»). Его разрешено потратить только на указанное действие. Количество действий, которые применяются ограниченное число раз в ход (например, обыск), по-прежнему ограничено.

**+1 доп. действие [снаряжение]** — у выжившего есть 1 дополнительное действие, которое он может потратить с использованием указанного снаряжения или вида снаряжения (оружие ближнего боя, винтовка, пистолет и т. д.).

**+1 доп. изгнание** — у выжившего есть 1 дополнительное действие, которое можно потратить на классовую способность верующего «Изгнание». Несмотря на то, что «Изгнание» совершается за счёт дополнительного действия, эту классовую способность всё равно можно применять только 1 раз в ход.

**+1 доп. перезарядка** — у выжившего есть 1 дополнительное действие, которое можно потратить на перезарядку оружия (см. стр. 35).

**+1 доп. рывок** — у выжившего есть 1 дополнительное действие, которое можно потратить на классовую способность задиры «Рывок». Несмотря на то, что «Рывок» совершается за счёт дополнительного действия, эту классовую способность всё равно можно применять только 1 раз в ход.

**+1 доп. шквальный огонь** — у выжившего есть 1 дополнительное действие, которое можно потратить на классовую способность стрелка «Шквальный огонь».

**+1 зона за 1 движение** — когда выживший тратит 1 действие на движение, он может передвинуться как на 1 зону, так и на 2. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

**+1 изгнание в ход** — выживший получает возможность дополнительно применить классовую способность верующего «Изгнание» каждый раз, когда он активируется. Это позволяет верующему применять способность «Изгнание» несколько раз в ход!

**+1 к броску: [действие]** — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение действия указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»). Максимальное значение всегда равно 6.

**+1 кубик: [действие]** — выживший бросает на 1 кубик больше при выполнении действия указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»). Если выживший атакует двумя

оружиями с символом «Для обеих рук», он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего +2 кубика.

**+1 кубик: [снаряжение]** — выживший бросает на 1 кубик больше при выполнении любого боевого действия с использованием указанного снаряжения или вида снаряжения (оружие ближнего боя, винтовка, пистолет и т. д.). Если выживший атакует двумя указанными оружиями с символом «Для обеих рук», он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего +2 кубика.

**+1 рывок в ход** — выживший может дополнительно применить классовую способность задиры «Рывок» каждый раз, когда он активируется. Это позволяет задире применять способность «Рывок» несколько раз в ход!

**+1 урон: [снаряжение]** — выживший получает бонус «+1 урон» к выбранному снаряжению или виду снаряжения (винтовка, пистолет или оружие ближнего боя).

**+1 урон: [действие]** — выживший получает бонус «+1 урон» к выбранному типу действий («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»).

**Амбидекстр** — выживший может использовать любое оружие, как если бы на нём был символ «Для обеих рук».

**Бей и беги** — выживший может без затрат действий использовать это умение, после того как совершил боевое действие, в результате которого был уничтожен хотя бы 1 зомби. После этого он может совершить дополнительное движение. Если при этом выживший покидает зону, где находятся зомби, он не должен тратить на это действия. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается (даже если у него есть умение, позволяющее передвигаться на несколько зон одним движением).

**Боевые рефлексy** — когда зомби появляются на игровом поле в области прямой видимости этого выжившего, он может немедленно совершить против них дополнительное боевое действие. Этим действием выживший может уничтожать и тех зомби, которые были в его зоне и до этого. Дистанционные атаки также должны быть нацелены на зону появления. Выживший может использовать это умение по разу за каждую раскрытую карту зомби.

**Братья по оружию: [эффект]** — выживший может использовать это умение, если находится в одной зоне хотя бы с 1 другим выжившим. Пока это умение активно, каждый выживший в зоне (включая обладателя этого умения) может использовать указанный эффект.

**ВАЖНО:** умение «Братья по оружию» может указываться сокращённо «БПО».

**Бросок 6: +1 к урону [действие]** — выживший получает бонус «+1 урон» за каждую «шестёрку», выброшенную при совершении действия указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»).

**Бросок 6: +1 кубик [действие]** — выживший может бросить дополнительный кубик за каждую «шестёрку», выброшенную при совершении действия указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»). Бросайте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпадает «шестёрок». Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать кубики, должны быть применены до того, как вы начнёте бросать дополнительные кубики, полученные за счёт этого умения.

**Быстрая рука** — выживший может использовать любую вещь из своего инвентаря так, будто она находится у него в ячейке руки.

**Верующий** — выживший считается верующим в дополнение к своему стартовому классу (см. стр. 23).

**Горожанин** — выживший считается горожанином в дополнение к своему стартовому классу (см. стр. 24).



**Доспех: [тип зомби]** — выживший игнорирует все ранения, нанесённые ему зомби с указанным словом в названии. Например, «Доспех: ходок» игнорирует ранения от всех ходоков.

**Жнец: [действие]** — выживший может использовать это умение при распределении попаданий от действия указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»). Одним из попаданий вы можете дополнительно уничтожить второго такого же зомби в зоне поражения. Повторно использовать это умение в ходе одного и того же боевого действия нельзя. Выживший получает адреналин за дополнительного уничтоженного зомби.

**Задира** — выживший считается задирой в дополнение к своему стартовому классу (см. стр. 23). При получении этого умения здоровье выжившего увеличивается на 1, и он немедленно вылечивает 1 ранение, если они у него были. Увеличить здоровье выше максимального значения нельзя.

**ВАЖНО:** *задира-спутник НЕ даёт дополнительное здоровье своему лидеру.*

**Изгнание [эффект]** — выживший может применить это умение или игровой эффект в зоне, в которой находится жетон изгнания (см. эффекты жетона изгнания на стр. 23).

**Изгнание: +1 доп. боевое действие** — у выжившего есть 1 дополнительное боевое действие, которое он может использовать против зомби, находящихся в зоне с жетоном изгнания.

**Изгнание: +1 к броску** — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение боевых действий против зомби, находящихся в зоне с жетоном изгнания. Максимальное значение всегда равно 6.

**Изгнание: +1 кубик** — выживший бросает на 1 кубик больше, когда атакует зомби, находящихся в зоне с жетоном изгнания. Если выживший атакует двумя оружиями с символом «Для обеих рук», он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего +2 кубика.

**Изгнание: +1 урон** — выживший получает бонус «+1 урон» ко всем боевым действиям, попадающим по зомби, которые находятся в зоне с жетоном изгнания.

**Изгнание: переброс** — выживший может перебросить один раз все кубики, если атакует зомби, находящихся в зоне с жетоном изгнания. Новый результат заменяет предыдущий. Это умение складывается с эффектами вещей, которые позволяют перебрасывать кубики.

**Импровизированное оружие: близко** — выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он совершает дополнительную ближнюю атаку, используя нижеуказанные характеристики. Модификаторы ближнего боя (например, другие умения) по-прежнему действуют.



**Импровизированное оружие: на дистанции** — выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он совершает дополнительную дистанционную атаку, используя нижеуказанные характеристики. Модификаторы дистанционного боя (например, другие умения) по-прежнему действуют.



**Инвентаризация** — выживший может потратить действие и сбросить карту вещи из инвентаря, чтобы взять новую карту вещи. Это не считается обыском. Выживший может использовать это умение несколько раз в свой ход.

**Медик** — во время каждой конечной фазы выживший может вылечить по 1 ранению себе и каждому выжившему в своей зоне. Увеличить здоровье выше стартового значения нельзя.

**Меткий выстрел** — выживший может свободно выбирать цели для любого своего действия с дистанционным оружием. Попадания в своих игнорируются.

**Мусорщик** — выживший может обыскивать зоны улицы. При этом стандартные правила обыска по-прежнему действуют (запрет на обыск в зонах, где есть зомби).

**Начинает с [вещь]** — этот выживший начинает партию с указанной вещью. Он автоматически получает карту этой вещи во время подготовки к партии.

**Незаметный** — на этого выжившего не действуют попадания в своих при стрельбе по зоне, где он находится (однако правила динамита по-прежнему применяются).

**Прирождённый лидер** — в свой ход выживший может подарить 1 дополнительное действие другому выжившему, чтобы тот распорядился им как пожелает. Это действие разыгрывается немедленно, после чего прирождённый лидер продолжает свой ход.

**Провокатор** — выживший может использовать это умение без затраты действия, но не более 1 раза в свой ход. Выберите зону в пределах 2 зон от вашего выжившего, до которой есть свободный проход. Выбранная зона обязательно должна находиться в прямой видимости выжившего. Все зомби в выбранной зоне немедленно получают дополнительный ход: они пытаются достичь провокатора всеми возможными способами. Эти зомби игнорируют любых других выживших, не атакуют их и, если необходимо, проходят через зоны, в которых стоят выжившие, чтобы добраться до провокатора.

**Проньра** — выживший не тратит дополнительные действия, чтобы передвинуться из зоны, где есть зомби. Он также игнорирует зомби при передвижении (даже если он может пройти несколько зон — например, с помощью умения «Спринт»).

**Прыжок** — выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Он тратит 1 действие и передвигается на 2 зоны в зону, находящуюся в его прямой видимости, игнорируя всё в пересекаемой зоне. Умения, направленные на движение (например, «+1 зона при передвижении» или «Проньра»), не действуют, однако ограничения движения (например, наличие зомби в стартовой зоне) по-прежнему применяются. Это умение можно использовать, чтобы попасть на балкон с улицы и наоборот, не используя лестницу.

**Решительный** — выживший может совершать дистанционные атаки по целям в своей зоне независимо от минимальной дальности его оружия. Совершая действие дистанционного боя с расстояния 0, этот выживший выбирает любые цели и может уничтожать зомби любого типа. Для уничтожения цели дистанционное оружие этого выжившего по-прежнему должно наносить необходимое количество урона. Попадания в своих при атаке с использованием этого умения игнорируются.

**Рывок [эффект]** — выживший может использовать это умение или игровой эффект, когда применяет классовую способность задиры «Рывок» (см. стр. 23).

**Рывок: +1 зона** — когда выживший применяет классовую способность задиры «Рывок», он может переместиться на 1 зону дальше. Стандартные правила движения по-прежнему действуют.

**Рывок: +1 к броску** — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике после броска на выполнение дополнительного действия ближнего боя, полученного от классовой способности задиры «Рывок». Максимальное значение всегда равно 6.

**Рывок: +1 кубик** — выживший бросает 1 дополнительный кубик при совершении дополнительного действия ближнего боя, полученного от классовой способности задиры «Рывок». Если выживший атакует двумя оружиями с символом «Для обеих рук», он бросает дополнительный кубик за каждую руку. То есть всего +2 кубика.

**Рывок: +1 урон** — выживший получает бонус «+1 урон» к дополнительному действию ближнего боя, полученному от классовой способности задиры «Рывок».

**Рывок: переброс** — выживший может перебросить один раз все кубики для каждого действия ближнего боя, полученного от классовой способности задиры «Рывок». Новый результат заменяет предыдущий. Это умение складывается со свойствами вещей, которые позволяют перебрасывать кубики.

**Связь с зомби** — выживший делает дополнительный ход каждый раз, когда из колоды зомби раскрывается карта дополнительного хода (этот эффект НЕ распространяется на карты отродья). Выживший ходит перед зомби. Если бонус от этого умения получают несколько выживших одновременно, игроки должны сами выбрать порядок своих ходов.

**Спасатель** — выживший может использовать это умение без затраты действия, но не более 1 раза в свой ход. Выберите зону, в которой есть хотя бы 1 зомби и 1 выживший на расстоянии 1 зоны от вашего выжившего. Между зонами должен быть свободный проход, и между ними должна быть прямая видимость. Вы можете передвинуть одного выжившего из выбранной зоны в зону вашего выжившего без штрафов. Это не считается движением. Выживший может отказаться от спасения и остаться в выбранной зоне, если этого желает управляющий им игрок.

**Спринт** — выживший может использовать это умение не более 1 раза в каждый свой ход. Потратив действие на движение, он вместо одной зоны может передвинуться сразу на две или три. Если выживший входит в зону, где есть зомби, движение прекращается.

**Стрелок** — выживший считается стрелком в дополнение к своему стартовому классу (см. стр. 24).

**Счастливчик** — выживший дополнительно может 1 раз перебрасывать все кубики для каждого совершаемого действия. Новый результат заменяет предыдущий. Это умение складывается со свойствами вещей, которые позволяют перебрасывать кубики.

**Твёрдая рука** — можете игнорировать других выживших, когда вы промахиваетесь, используя дистанционное оружие. Умение не распространяется на оружие, которое уничтожает всё в выбранной зоне (например, динамит).

**Толчок** — выживший может использовать это умение без затраты действия, но не более 1 раза в свой ход. Выберите зону на расстоянии 1 зоны от своего выжившего. Между зонами должен быть свободный проход. Все зомби, стоящие в зоне с вашим выжившим, выталкиваются в эту зону. Это не считается движением.

**Усиление: [действие]** — последовательно выполняя одно и то же действие указанного типа («Боевое действие», «Близко» или «На дистанции»), выживший получает 1 дополнительный кубик к каждому новому броску. Эффект этого умения накопительный и действует до конца хода выжившего. Бонус немедленно теряется, если выживший совершает любое другое действие.

**ПРИМЕР:** *выживший с умением «Усиление: на дистанции» тратит своё первое действие на дистанционную атаку винчестером (2 кубика). Второе своё действие он тратит на ещё одну дистанционную атаку — и добавляет к ней дополнительный кубик благодаря своему умению (итого 3 кубика). Третьим действием он снова стреляет и на этот раз бросает уже 4 кубика. Наконец, четвёртым действием он совершает передвижение, и бонус умения «Усиление» пропадает.*

**Шквальный огонь [эффект]** — выживший может использовать это умение или игровой эффект, когда применяет классовую способность стрелка «Шквальный огонь» (см. стр. 24).

**Шквальный огонь: +1 дальнобойность** — дальнобойность дистанционного оружия в руках выжившего увеличивается на 1 при применении классовой способности стрелка «Шквальный огонь».

**Шквальный огонь: +1 доп. перезарядка** — у выжившего есть 1 дополнительное действие, которое можно потратить на перезарядку пистолетов при использовании классовой способности стрелка «Шквальный огонь».


**Шквальный огонь: +1 к броску** — выживший прибавляет 1 к результату, который выпал на каждом кубике при применении классовой способности стрелка «Шквальный огонь». Максимальное значение всегда равно 6.

**Шквальный огонь: +1 кубик** — выживший бросает на 1 кубик больше при применении классовой способности стрелка «Шквальный огонь».

**Шквальный огонь: +1 урон** — выживший получает бонус «+1 урон», когда применяет классовую способность стрелка «Шквальный огонь».

**Шквальный огонь: жнец** — выживший может использовать это умение при распределении попаданий, когда он применяет классовую способность стрелка «Шквальный огонь». Одним из попаданий вы можете дополнительно уничтожить второго такого же зомби в зоне поражения. Повторно использовать это умение в ходе одного и того же боевого действия нельзя. Выживший получает адреналин за дополнительное уничтоженное зомби.

**Шквальный огонь: переброс** — выживший может перебросить один раз все кубики при применении классовой способности стрелка «Шквальный огонь». Новый результат заменяет предыдущий. Это умение складывается со свойствами вещей, которые позволяют перебрасывать кубики.

**Эксперт по взрывчатке** — бросайте кубик каждый раз, когда выживший сбрасывает карту динамита для совершения действия дистанционного боя. Если выпал результат  или больше, выживший может вернуть эту карту обратно в свой инвентарь. Этот бросок кубика нельзя изменить и на него нельзя повлиять какими-либо эффектами.

**Эксперт по оружию для обеих рук** — пока этот выживший использует оружие с символом «Для обеих рук», у него есть дополнительное боевое действие. Это действие выживший может использовать только со своим оружием с символом «Для обеих рук».



# АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Активация зомби.....	25	Первый игрок .....	9
Атака зомби.....	25	Перезарядка .....	35
Балконы .....	36	Планшет выжившего .....	7
Бегун .....	20	Победа и поражение .....	9
Ближний бой .....	32	Подвиг .....	17
Взять жетон цели .....	22	Подготовка .....	6
Движение .....	21	Поезд .....	38
Движение зомби .....	25	Попадание .....	32
Действия .....	21	Попадания в своих .....	34
Действующий .....	9	Пожуметь .....	22
Дистанционный бой .....	32	Появление зомби.....	26
Если закончились фигурки зомби.....	30	Приоритет целей.....	33
Зона.....	9	Прямая видимость .....	10
Инвентарь .....	19	Ранения.....	25
Кладбище .....	37	Распределение попаданий .....	33
Классы .....	23	Святая вода.....	35
Количество игроков .....	6	Спутники.....	42
Конечная фаза .....	9	Сражение .....	32
Куча трупов .....	28	Стартовые вещи .....	7
Миссии.....	44	Тендер.....	38
Наградное оружие.....	17	Типы зомби.....	20
Ничего не делать.....	22	Толстяк.....	20
Обзор игры .....	9	Точность.....	32
Обмен вещами.....	21	Упорядочивание инвентаря.....	21
Объединение со спутниками.....	42	Уровень опасности .....	18
Обыск.....	21	Урон.....	32
Оружие.....	12	Фаза зомби .....	25
Оружие с символом «Для обеих рук».....	32	Фаза игроков .....	21
Основы.....	9	Фургон .....	22
Особенности вещей .....	34	Ходок .....	20
Отродье .....	20	Шахта .....	37
Очки адреналина.....	18	Шум .....	15



## ★ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ ★

### АВТОРЫ ИГРЫ:

Рафаэль Житон, Жан-Батист Лулье,  
Никола Рау и Давид Прети

### РАЗВИТИЕ:

Фель Баррос и Фабио Тола

### ПРОИЗВОДСТВО:

Ребекка Хо, Тьяго Аранья, Марсела  
Фабрети, Гильерме Гулар, Айседора  
Лейте, Тьяго Мейер, Шафик Ризван,  
Кеннет Тан и Грегори Варгис

### ИЛЛЮСТРАЦИИ:

BigChild Creatives, Collateral Damage  
Studios, Эдуард Житон, Никола Фрук-  
тюз, Джорджия Ланца, Саид Джелаби,  
Джереми Мейсон, Стефано Морони,  
Дэни Орицио, Симон Тессуто и Проспер  
Типальди

### ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:

Габриэль Бурги, Марк Бруйон, Маттео  
Череза, Луиза Комбал, Фабио де Кастро,  
Макс Дуарте и Юлия Феррари

### РАЗРАБОТКА МИНИАТЮР:

Венсан Фонтейн, BigChild Creatives,  
Джейсон Хендрикс, Арагорн Маркс,  
Эльфрид Першон, Карлес Вакеро  
и Рафаль Зелазо

### АВТОР ТЕКСТА:

Эрик Келли

### КОРРЕКТОРЫ:

Эрви Дуби, Адам Криер, Эрик Келли  
и Джейсон Коепп

### АРТ-ДИРЕКТОР:

Матье Арлу

### ИЗДАТЕЛЬ:

Давид Прети

© 2024 CMON Global Limited, all rights reserved.  
No part of this product may be reproduced  
without specific permission. Guillotine Games  
and the Guillotine Games logo are trademarks of  
Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON, and the  
CMON logo are registered trademarks of CMON  
Global Limited. Actual components may vary from  
those shown. Figures and plastic components  
included are pre-assembled and unpainted.

### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

### ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО:

Михаил Акулов

### РУКОВОДСТВО

### ПРОИЗВОДСТВОМ:

Иван Попов

### ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО

### ДЕПАРТАМЕНТА:

Александр Киселев

### ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:

Валентин Матюша

### ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР:

Дарья Дунайцева

### ПЕРЕВОДЧИК:

Алексей Белов

### ГЛАВНЫЙ

### ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:

Иван Суховой

### ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:

Дарья Великсар

### КОРРЕКТОР:

Ольга Португалова

### ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР:

Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру  
и желаете, чтобы она была издана,  
пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается  
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил,  
компонентов и иллюстраций игры  
без разрешения правообладателя  
запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

# ИГРОВОЙ РАУНД

КАЖДЫЙ РАУНД СОСТОИТ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ ФАЗ:

## 1

### ФАЗА ИГРОКОВ

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

#### • ДВИЖЕНИЕ:

Передвиньтесь на 1 зону (потратьте дополнительные действия, если в вашей зоне есть зомби).

#### • ОБЫСК (РАЗ В ХОД, ГОРОЖАНЕ — ИСКЛЮЧЕНИЕ):

Это действие можно совершить только в зоне внутри здания, в которой нет зомби. Возьмите карту из колоды вещей.

#### • УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ И ОБМЕН ВЕЩАМИ С ДРУГИМИ ВЫЖИВШИМИ:

Выживший может упорядочить карты в своём инвентаре так, как хочет. Также в рамках этого действия он имеет право обмениваться любым числом карт с 1 другим выжившим в своей зоне, который тоже может упорядочить свой инвентарь без затраты действий.

#### • БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

**Действие ближнего боя:** в ячейке руки должно быть оружие ближнего боя.

**Действие дистанционного боя:** в ячейке руки должно быть дистанционное оружие.

#### • ВЗЯТЬ ИЛИ АКТИВИРОВАТЬ ЦЕЛЬ в зоне выжившего.

#### • ПОШУМЕТЬ:

Поместите в зону выжившего жетон шума стороной «Бах!» вверх.

#### • НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ:

Все неиспользованные действия сгорают.

**После того как все игроки завершат свои ходы, разыграйте передвижение Поезда**

КОГДА ВСЕ ИГРОКИ ЗАВЕРШАТ СВОИ ХОДЫ:

## 2

### ФАЗА ЗОМБИ

#### ШАГ 1 — АКТИВАЦИЯ: АТАКА ИЛИ ДВИЖЕНИЕ

Каждый зомби тратит 1 действие, совершая одно из двух:

#### • АТАКА:

Зомби, находящийся в одной зоне хотя бы с одним выжившим, атакует его.

#### • ДВИЖЕНИЕ:

Зомби, которые никого не атаковали, двигаются.

В первую очередь зомби идут к выжившим, которых видят, а затем — к источнику шума. Выбирайте кратчайший маршрут. Если есть несколько маршрутов одинаковой длины, разделите зомби на равные группы (если зомби нечётное количество, игроки выбирают, в каком направлении пойдут «лишние»).

**ВАЖНО:** бегуны выполняют сразу 2 действия за активацию. После того как все зомби совершили первое действие, бегуны активируются повторно и совершают второе действие.

#### ШАГ 2 — ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

• Всегда раскрывайте карты зомби для каждой зоны появления в одном и том же порядке (по часовой стрелке).

• Зомби появляются согласно наивысшему уровню опасности среди всех выживших.

• Закончились фигурки зомби определённого типа? Берите те, что остались. Затем появляется отродье. Если отродье уже есть на игровом поле, оно получает дополнительный ход.

• Если на игровом поле появляется отродье, активируйте все зоны появления отродья. В них появляются зомби, если игроки ещё не пропустили эти зоны на шаге появления зомби.

## 3

### КОНЕЧНАЯ ФАЗА

• Переверните жетон шума стороной «Бах!» вверх. Если он уже лежит стороной «Бах!» вверх, он перемещается в зону, где больше всего выживших.

• Жетон первого игрока передаётся следующему игроку по часовой стрелке.



## ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

Если несколько целей имеют одинаковый приоритет, игроки сами выбирают, какую из них уничтожить первой.



ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	ВИД	КОЛ-ВО ДЕЙСТВИЙ	КОЛИЧЕСТВО УРОНА, ЧТОБЫ УНИЧТОЖИТЬ	ОЧКИ АДРЕНАЛИНА ЗА УНИЧТОЖЕНИЕ
1	Толстяк / отродье	1	2/3	1/5
2	Ходок	1	1	1
3	Бегун	2	1	1