

1. КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ.



9 Двусторонних тайлов игрового поля.

71 миниатюра:

- 6 Выживших;
- 16 Бегунов;
- 40 Ходоков;
- 8 Толстяков ;
- 1 Мутировавший.

110 мини карт:

- 42 карты Зомби;
- 62 карты снаряжения;
- 6 карт ранения.

6 Игральных кубиков.

6 Индивидуальных карт Выживших.

4 Жетона машин (полицейский автомобиль и сутенерский автомобиль).

24 Маркера продвижения.

12 Жетонов дверей (открытая/закрытая).

10 Жетонов целей.

6 Жетонов мест появления зомби.

1 Жетон выхода.

18 Жетонов шума.

1 Жетон первого игрока.

2. СПАСТИСЬ И ВЫИГРАТЬ.

Zombicide - кооперативная игра: игроки сталкиваются с Зомби, которыми управляет сама игра. Каждый игрок управляет одним, двумя, тремя или четырьмя Выжившими от инфекции Зомби. Цель игры проста: выжить и завершить цели Миссии.

Выжившие убивают Зомби тем, что они могут достать. Чем круче оружие они найдут, тем больше зомби они смогут уничтожить! Хорошие новости - то, что Зомби медленные, глупые и предсказуемые. Дурные вести.... Зомби очень много.

Вы можете обменять снаряжение, дать и получить (или проигнорировать совет), и даже пожертвовать собой, чтобы спасти девочку! Только сотрудничество позволит Вам достигать целей в каждой Миссии. Уничтожать зомби весело, но во включенных Миссиях Вы должны будете также спасать других Выживших, зачищать зараженные области, искать еду, оружие и даже прокатиться через заброшенный город и так далее.

После игры в Zombicide Вас будут мучить кошмары о том, что это Вы остались в живых!

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА.

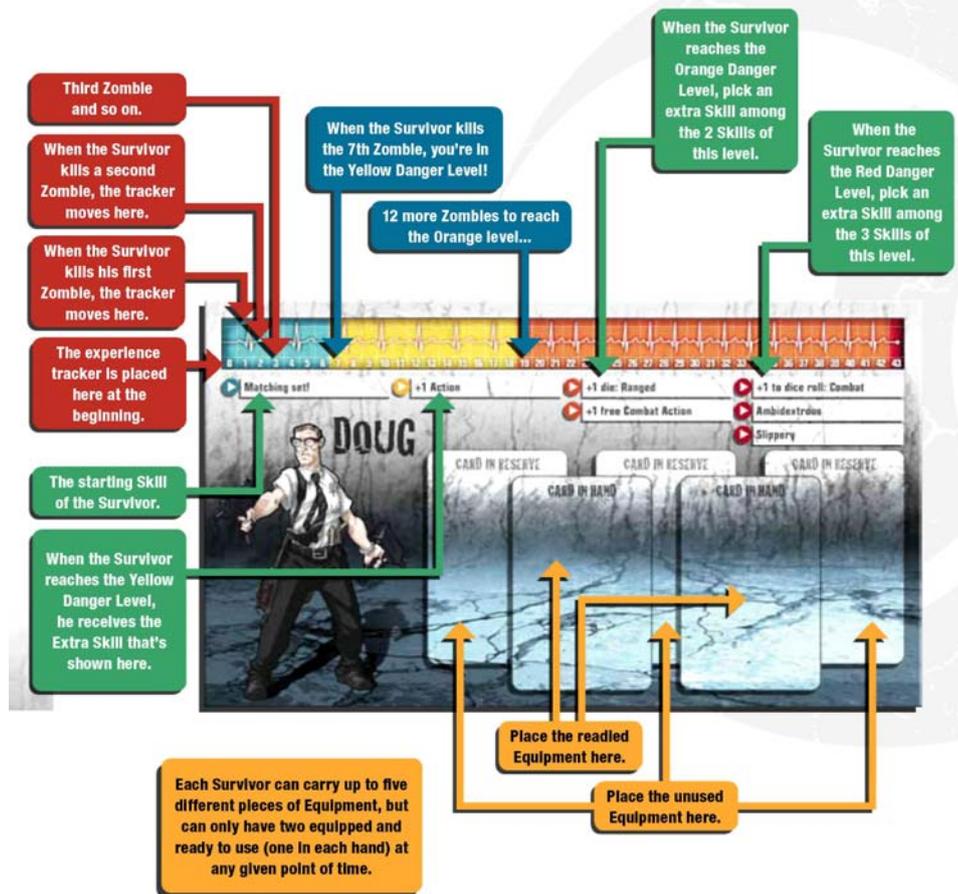
1. Выберите миссию.
2. Сформируйте поле.
3. На поле расположите жетоны дверей, машин и целей.
4. Отложите в сторону карты оружия: "Дьявольская парочка", "Мамочки обреза", "Коктейль Молотова", карты сковородок и карты ранений. Также выберите по одной карте пожарного топора, лома и пистолета.
5. Сформируйте колоды: одну с картами Зомби другую с картами снаряжения, расположив их лицом вниз, рядом с игровым полем.
6. Каждый игрок выбирает Выживших:
1 игрок: 4 Выживших.
2 игрока: по 3 Выживших на каждого игрока.
3 игрока: по 2 Выживших на каждого игрока.
4 - 6 игроков: по 1 Выжившему на каждого игрока.
7. Для каждого Выжившего, разместите счетчик опыта в первом квадрате в синей области Шкалы опасности, а второй на первом соответствующем Навыке.
8. Случайным образом распределите стартовое снаряжение: пожарный топор, лом и пистолет. Всё правильно детки, если Выживших больше, чем стартового оружия, ну, в общем, это просто хреново... Как утешение все остальные получают сковородку. Любое стартовое оружие, перечисленное в Индивидуальных Картах Выживших, не затрагивает вышеупомянутое стартовое снаряжение.

Например Фил выбрал случайным образом

одно из стартового снаряжения. Затем он берет пистолет, указанный в его Индивидуальной Карточке, из колоды снаряжения.

Тайлы игрового поля пронумерованы, чтобы помочь Вам подготовить Миссии





4. ИНДИВИДУАЛЬНАЯ КАРТА ВЫЖИВШИХ.

Надписи на изображении Индивидуальной карты Выжившего.

Шкала опасности:

Начальное расположение счетчика опыта.

Когда Выживший уничтожил первого зомби, счетчик опыта перемещается сюда.

Когда Выживший уничтожил второго зомби, счетчик опыта перемещается сюда.

После третьего сюда и т.д.

Когда Выживший уничтожает седьмого зомби, он переходит на Желтый уровень опасности.

Для перехода на Оранжевый уровень необходимо уничтожить дополнительно 12 зомби (т.е. всего 19 зомби).

Навыки

Начальный навык Выжившего.

Когда Выживший достигнет Желтого уровня опасности, он получает дополнительный навык, который указан здесь.

Когда Выживший достигнет Оранжевого уровня опасности, он выбирает дополнительный навык, из двух представленных навыков этого уровня.

Когда Выживший достигнет Красного уровня опасности, он выбирает дополнительный навык, из трёх представленных навыков этого уровня.

Снаряжение:

Каждый Выживший может нести до пяти единиц различного снаряжения, но только два готово к немедленному использованию (по одному в каждой руке).

Положите готовое к использованию снаряжение сюда.

Положите не используемое снаряжение сюда.

Поместите миниатюры выбранных Выживших на стартовую область, обозначенную в каждой Миссии.

Определите первого игрока. Zombicide - кооперативная игра: не выбирайте первого игрока случайным образом! Выбранный игрок получает жетон первого игрока.

Ход передаётся по часовой стрелке! Как только все игроки завершили свой ход, первый игрок передает жетон первого игрока игроку с лева от него.

Заметка!

В Индивидуальных картах Выживших, которые находятся в этой коробке, есть информация с обеих сторон. Лицевая сторона описывает одного из шести Выживших находящихся в коробке. На обратной стороне напечатана пустая Индивидуальная карта. Используйте пустые Индивидуальные карты, для создания Ваших собственных Выживших или загрузите новые с Guillotine Games! <http://www.guillotinegames.com>

5. ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.

Персонажи - Оставшиеся в живых или зомби.

Зона:

В здании Зона - комната.

На улице Зона - часть между двумя пешеходными переходами и стенами зданий вдоль улицы. Зона может располагаться более чем на двух или даже четырех тайлах игрового поля.

Ты видишь, что я вижу?

Как я узнаю, видят ли меня Зомби или вижу ли я их?

В зданиях, Персонажи видят во всех Зонах, которые связаны с открытой Зоной, в которой находится Персонаж. Его поле зрения, однако, ограничено расстоянием в одну Зону. Если есть проход, стены не блокируют угол обзора между двумя Зонами.

На улицах Персонажи видят вдоль прямых линий, которые параллельны краям игрового поля. Персонажи не видят по диагонали. Их поле зрения

распространяется на столько Зон по прямой, сколько Персонажи могут пройти прежде, чем достигнут стены или края игрового поля.

Надписи на рисунке тайла игрового поля.

--- Это зона в здании ---

--- Это зона на улице, протянувшаяся на два тайла игрового поля ---

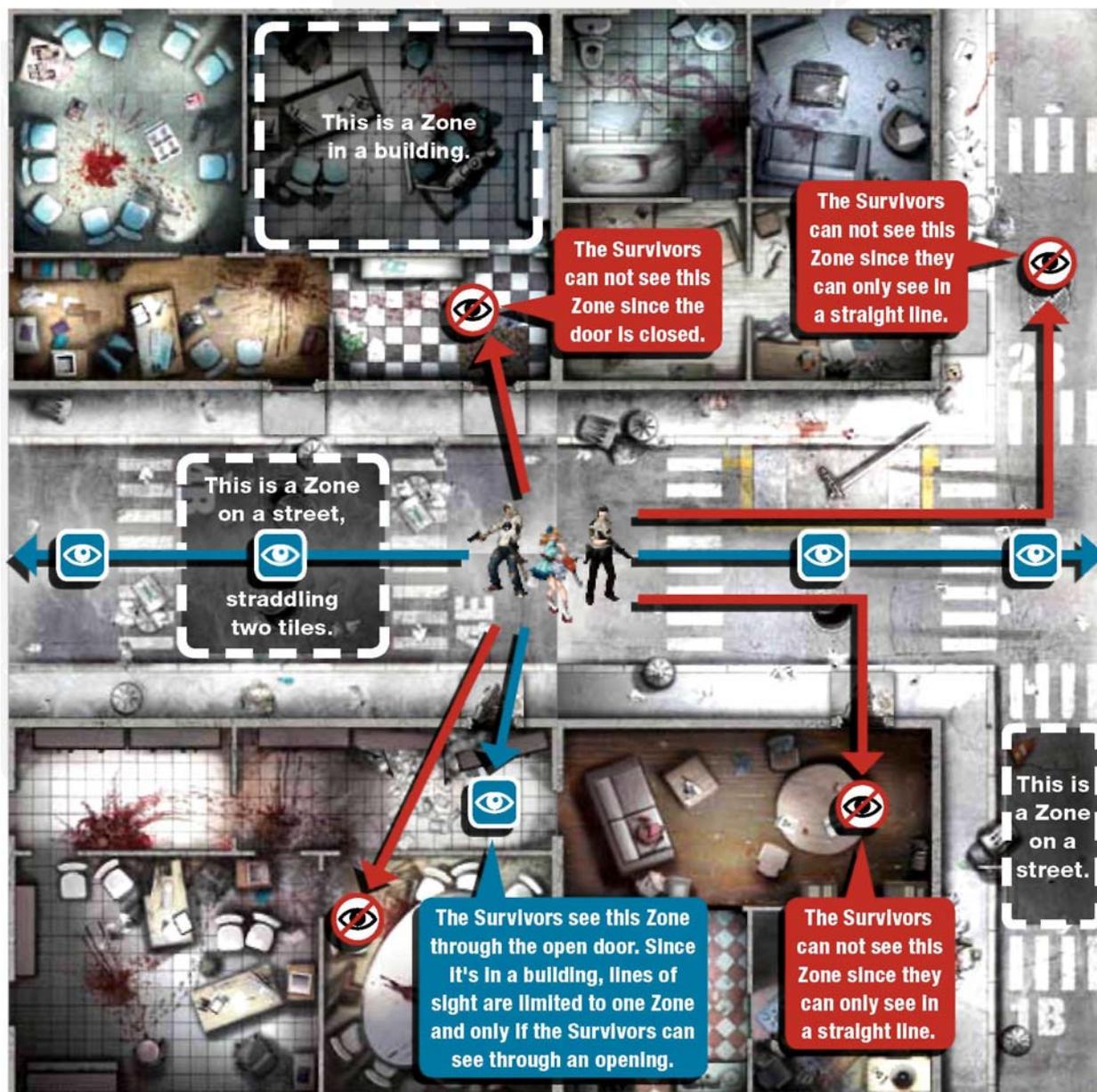
--- Это зона на улице ---

Выжившие не могут видеть эту зону, пока дверь закрыта.

Выжившие не могут видеть эту зону, т.к. они могут видеть только по прямой (не видят за углом).

Выжившие не могут видеть эту зону, т.к. они могут видеть только по прямой (не видят через дверь находящуюся впереди справа).

Выжившие видят эту зону через открытую дверь. Так как это находится в здании, углы обзора ограничены одной Зоной и только тем, что Выжившие видят через проход.



Движение

Персонажи могут двигаться от одной Зоны до другой. Углы не учитываются; это означает, что движение по диагонали запрещено. На улицах у движения от одной Зоны до другой нет ограничений. Однако, необходимо пройти через дверь, чтобы переместиться из здания на улицу и обратно.

В здании можно двигаться от одной Зоны до другой, пока эти Зоны связаны открытыми проёмами. В этом случае стены игнорируются между этими двумя Зонами.

Надписи на рисунке тайла игрового поля.

Чтобы покинуть это здание, Выживший должен сначала переместиться сюда...

..... потом сюда. И конечно пройти через дверь.

В Zombicide вы не можете передвигаться по диагонали.



Шшшшш.

Стрельба из оружия или взлом двери оружием ближнего боя производят много шума, а шум привлекает Зомби. Каждое действие, по открытию

двери при помощи шумного оружия или при стрельбе из оружия (смотри: "Шумное оружие"), на игровое поле вкладывается Жетон шума, который должен быть помещен в Зону, где Выживший решил выполнить это действие. Каждый Выживший, также считается как Жетон шума. Да, просто дыхание шумное! Все Жетоны шума удаляются с игрового поля в конце раунда игры после хода Зомби.

Например: Сумасшедший Нед открывает дверь при помощи пожарного топора. Это - шумный способ открыть дверь. Вкладывается Жетон шума. Позже в Зоне Неда появляются Зомби, которых он уничтожает двумя ударами топора. Пожарный топор - бесшумное смертельное оружие, таким образом, оно не производит шума. В этой Зоне есть два Жетона шума: жетон, который был вложен при открытии двери и сам Нед.

В другой Зоне, Эми три раза выстрелила из двустволки Sub mGs., хотя она бросила шесть кубиков, она получает только три Жетона шума в своей Зоне, по одному за каждое действие стрельбы. Жетоны шума остаются в Зоне, где они выложены: они не перемещаются за Эми, когда она двигается.

Зомби

Существует - четыре типа Зомби:



Ходок. Оно воняет, оно противно, и оно медленно. Устранение Ходока обеспечивает 1 очко опыта.



Толстяк. Большой, раздутый и жесткий, этих Зомби трудно уничтожить. Оружие, наносящее только 1 уцерб, не может повредить их... вообще. Каждый Толстяк появляется в игре в сопровождении двух Ходоков, но не, когда его группа делится, см. Ход Зомби. Убийство Толстяка обеспечивает 1 очко опыта.



Мутировавший - худший кошмар Выживших. Только оружие, наносящее 3 или более повреждения, может убить этого монстра. Хорошо нацеленный Коктейль Молотова, также достигнет цели. К счастью одновременно на игровом поле может быть только один Мутировавший. Если появляется второй Мутировавший, замените его Толстяком в сопровождении двух Ходоков. Мутировавший появляется в игре в одиночку (возможно, он съел своих Ходоков). Уничтожение Мутировавшего обеспечивает 5 очков опыта.



Бегун. Активнее остальных Зомби по некоторым причинам, они передвигаются в два раза быстрее Ходоков. У каждого Бегуна есть два Действия, в то время как у всех других Зомби только одно. Устранение Бегуна обеспечивает 1 очко опыта.

Шумное оружие.

Различное Снаряжение, такое как пожарный топор, лом или бензопила позволяют Вам взламывать двери так же хорошо, как и устранять Зомби.

У снаряжения, позволяющего Вам взламывать двери, есть этот символ.



У снаряжения, позволяющего Вам уничтожить Зомби, есть этот символ.



Комбинация этих символов с одним из следующих определяет, производит ли Снаряжение Жетон шума, когда Вы используете его, чтобы взломать дверь или устранить Зомби.

Снаряжение, у которого есть этот символ, производит Жетон шума.



Снаряжение, у которого есть этот символ, тихо и не производит Жетон шума.



Пример 1: При помощи пожарного топора можно взломать дверь и уничтожить Зомби. Пожарный топор генерирует Жетон шума при взломе двери и не генерирует Жетон шума, когда Вы используете его в качестве оружия ближнего боя, чтобы уничтожить Зомби.

Пример 2: Бензопила также может взламывать



двери и уничтожать Зомби. Пила генерирует Жетон шума, когда используется для взлома дверей и когда используется в качестве оружия для шинковки Зомби.



Шкала опасности и опыт.

За каждого убитого Зомби Выживший получает очки опыта и продвигает маркер по шкале опасности. За некоторые цели в миссии получают больше опыта, как уничтожение Мутировавшего.

Существует четыре Уровня опасности, от единичных появлений Зомби до «Да они просто кишат»: Синий, Желтый, Оранжевый и Красный. Вы действительно не хотите знать то, что происходит в Красном...?

Когда Выживший получает 7 очков опыта, его Уровень опасности Желтый, и он получает четвертое Действие, которое может использоваться немедленно, и далее каждый ход; то есть теперь Выживший постоянно получает дополнительное Действие.

Когда Выживший получает 19 очков опыта, активизируется Оранжевый Уровень опасности, и он может выбрать между двумя навыками, обозначенными на его личной карточке.

При достижении 44 очков опыта Выживший достигает Красного Уровня опасности и получает один навык из трех, доступных на этом Уровне. У этого опыта есть и побочный эффект: когда Вы тянете карту Зомби, читайте линию, которая соответствует цвету Уровня опасности Выжившего, достигшего самого высокого уровня среди играющих.

6. ХОД ИГРОКОВ.

Игроки активирует своих Выживших одного за другим начиная с Первого игрока. Каждый Выживший может выполнить три Действия на Синем Уровне опасности. Это значение увеличивается до четырёх, когда Выживший достигает Желтого Уровня опасности.

У некоторых Выживших есть дополнительное действие на Синем Уровне опасности. Любые дополнительные действия не учитываются этим общим количеством.

Например: Эми использует своё дополнительное Действие движения.

Возможные Действия:

Движение

Выжившие перемещаются от одной Зоны до другой, но не могут двигаться через внешние стены зданий или закрытые двери. Если в Зоне есть Зомби, Выживший при выходе из Зоны должен потратить дополнительное Действие за каждого находящегося Зомби в Зоне.

Например: Сумасшедший Нед находится на той же самой Зоне где находятся два Ходока. Чтобы покинуть эту Зону, он тратит одно действие



движения и еще два действия (по одному за каждого Ходока), в общей сложности три действия. Если бы было три Зомби в его Зоне, то Нед нуждался бы в четырех действиях, чтобы переместиться... или помощь от другого Выжившего.

Исследование (поиск).

Вы можете только исследовать Зоны в здании и при условии отсутствия в ней Зомби. Игрок берет карту из колоды Снаряжения. Выживший может выполнить только одно Действие поиска за один ход, даже если у него есть дополнительные действия. После Действия поиска Выживший может дополнительно (вне действий) перегруппировать своё снаряжение, но Выживший не может передавать своё снаряжение другим Выжившим: это - другое Действие!

Особый случай: автомобили. Вы можете искать также в автомобиле в уличной Зоне без Зомби. Вы можете искать в сутенёрской машине, только один раз. В машине может находиться или "Дьявольская парочка" или "Мамочкин обрез". Некоторые Миссии могут содержать несколько сутенёрских машин. В этом случае только оружие, которое еще не было взято, может находиться в них. Если свободного оружия нет... значит его нет в автомобиле.

Вы можете исследовать патрульные машины несколько раз. Тяните карты, пока Вы не найдете оружие, остальные карты сбрасываются. Карты "Aaahh!" прерывают Ваш поиск и заставляют

появляться Зомби, в обычном порядке (см. ход Зомби).

В любой момент времени Вы можете сбросить карты своего снаряжения, чтобы создать место для новых карт.

Открытие дверей.

Обычно двери заперты. Выживший не может открыть дверь, пока у него не будет в руке оружия ближнего боя с символом "Открытые двери":

При открытии первой двери в здании



показываются все Зомби, которые находятся внутри. Расстановка Зомби в каждой Зоне здания, осуществляется одна за другой, вытаскивая по одной карте Зомби для каждой Зоны. Поместите соответствующее карте число Зомби в каждую Зону (см. ход Зомби).

Перегруппировка снаряжения и обмен с другим Выжившим.

За счет одного Действия, Выживший может поменять оружие, которое он держит в руках. Выживший может одновременно обменять любое число карт только с одним Выжившим, который находится в той же самой Зоне. Этот другой Выживший может перегруппировать свой собственное снаряжение "бесплатно".

Стрельба

Выживший использует стрелковое оружие, которое он держит в руках, чтобы выстрелить в Зону, которая находится в пределах дальности, указанной на карте оружия (См. Бой).

Ближний бой.

Выживший использует оружие ближнего боя, которое он держит в руках, для нападения на Зомби, которые находятся в его Зоне (См. Бой).

Посадка и высадка из автомобиля.

Выживший садится или выходит из автомобиля, который находится в его Зоне. Для посадки в автомобиль, также требуется использовать одно Действие. Специальные правила об автомобилях объяснены в разделе "автомобили".

Сбор или активация целей (объектов).

Выживший может взять Жетон цели или активировать объект, который находится в той же самой Зоне где и он. Эффекты целей см. в описаниях Миссий.

Пошуметь.

Выживший использует Действие пошуметь в попытке привлечь Зомби. Поместите один Жетон шума в его Зону.

Бездействие.

Если Выживший ничего не делает и преждевременно заканчивает свой ход, то в этом

случае оставшиеся Действия потеряны.

Как только все игроки выполнили свои ходы, первый игрок передает жетон первого игрока игроку с левой стороны от него.

7. ХОД ЗОМБИ.

Как только игроки походили всеми своими Выжившими, в игру вступают Зомби. Во время хода Зомби игроки отыгрывают следующие фазы:

Фаза 1 – нападение.

Каждый Зомби, который находится на Зоне Выжившего, хватается, если это возможно, предмет снаряжения, который несет Выживший. Игрок, который управляет этим Выжившим, выбирает предмет снаряжения и сбрасывает её карту. Выживший получает карту ранения, которая помещается вместо потерянного снаряжения. Во время перегруппировки своего снаряжения, игрок может перемещать карту ранения, как будто это обычное снаряжение, но карту ранения нельзя сбросить для уменьшения количества снаряжения, которое может нести Выживший. Выживший с двумя картами ранения считается убитым, и его снаряжение сбрасывается. Если несколько Выживших находятся в одной Зоне, игроки делят ранения по своему усмотрению. Да, взаимопомощь также означает разделять боль и страдание!

Например: Ходок находится в одной Зоне с двумя Выжившими и наносит ранение во время хода Зомби. Игроки выбирают, какой Выживший получает ранение и теряет снаряжение. Они могут решить, например, нанести ранение Выжившему, у которого нет снаряжения, или который уже ранен и таким образом избавить его от страданий!

Зомби участвуют в бою группой: все Зомби на той же самой Зоне присоединяются к Бою, даже если их настолько много, что это может показаться самоубийством!

Например: группа из семи Ходоков находится на той же самой Зоне где и Выжившие. Первых двух Ходоков достаточно, чтобы убить несчастную жертву, но целая группа не делает ничего иного кроме как... Время еды!

Фаза 2 – перемещение (движение).

Зомби, которые не нападали во время первой фазы, перемещают на одну Зону к Выжившему, которого они видят. Если они видят Выживших в разных Зонах, то они двигаются в сторону самой шумной группы (Помните: Выживший считается как Жетон шума). Если они никого не видят, то они двигают в сторону Зону, которая содержит самое большее количество жетонов шума.

Зомби всегда передвигаются по самому короткому маршруту. Если есть больше чем один такой маршрут (т.е. несколько коротких маршрутов

одинаковой длины), Зомби делятся на группы в соответствии с количеством коротких маршрутов, чтобы использовать максимальное количество коротких маршрутов.

Зомби также делятся на несколько групп, если несколько Зон содержат одинаковое количество Жетонов шума. Если необходимо, добавьте Зомби так, чтобы все группы содержали одинаковое их количество! Мутировавшего никогда не добавляют для создания нескольких равноценных групп. Игроки сами решают, к какой группе его присоединить.

Например: группа из 4 Ходоков, 1 Толстяка и 3 Бегунов двигаются в сторону группы Выживших. Зомби могут следовать двумя маршрутами имеющих одинаковую длину. Они делятся на две группы. 2 Ходока идут одним маршрутом, 2 других следуют другим маршрутом. Толстяк присоединяется к одной из двух групп Ходоков. Для создания равноценных групп, добавьте к другой группе Зомби второго Толстяка! 3 Бегуна также делятся, два в одну группу, один во вторую группу. Добавьте четвертого Бегуна к последней группе так, чтобы первоначальная группа Зомби могла быть разделена на две идентичных группы. Трудности множатся, а неприятности случаются для Выживших!

Бегуны

Бегуны совершают два Действия. После первого Действия они немедленно повторяют фазу 1 – Нападение или, если никого нет, чтобы напасть, фазу 2 – Движение.

Пример 1: в начале хода группа Зомби из трех Бегунов - на расстоянии одной Зоны от Выживших. Они выполняют свое первое действие.

Фаза 1 - Нападение: в Зоне где находятся Бегуны нет никого, на кого они могут напасть.

Фаза 2 - Перемещение: Бегуны перемещаются в соседнюю Зону, где находится Выживший.

После этого Бегуны совершают свое второе действие: так как они находятся в той же самой Зоне где и Выживший, они на него нападают. Каждый из этих трех Бегунов наносит Выжившему одно ранение.

Пример 2: в начале хода группа Зомби из трех Бегунов находится в той же самой Зоне, где и Выживший. Во время первого действия:

Фаза - 1: они нападают на него, наносят ему три ранения и устраняют его.

Фаза - 2 для них не происходит.

После этого Бегуны должны выполнить второе действие:

Фаза - 1: больше в Зоне где находятся Бегуны нет никаких других Выживших.

Фаза - 2: Бегуны передвигаются на одну Зону

в сторону Зоны с самым большим количеством жетонов шума.

Фаза 3 – появление зомби на игровом поле.

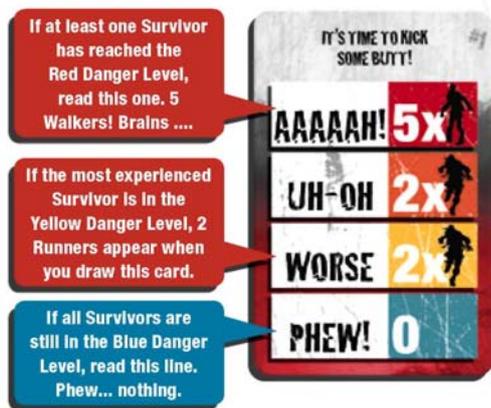
В сценариях к Миссиям указаны места, где Зомби появляются в конце каждого хода Выживших: это Зоны Появления. Выберите Зону Появления и потяните карту. Поместите количество Зомби, которое указано на цвете, соответствующем Уровню опасности самого опытного Выжившего находящегося в игре (Синий, Желтый, Оранжевый или Красный). Повторите эту операцию для каждой Зоны Появления.

ВНИМАНИЕ: каждый Толстяк сопровождается двумя Ходоками, когда это происходит в Зоне Появления, но не, когда Вы добавляете Толстяка, чтобы уравновесить группу Зомби, которая делится.

ЗАМЕТКА: всегда начинайте с той же самой Зоны Появления, затем продолжайте по часовой стрелке

Пример: Ванда имеет 5 очков опыта и находится на Синем Уровне опасности. Даг имеет 12 очков опыта, т.е. находится на Желтом Уровне опасности. Чтобы определить, сколько Зомби появляется в игре, прочитайте количество Зомби указанное на Желтой линии, которая соответствует цвету Уровня опасности Дага, самого опытного из Выживших.

Описание карты: "Пришло время кое-кого пнуть".



Если, хотя бы, один Выживший достиг Красного Уровня опасности, прочитайте это. 5 Ходоков! Жесть.

Если самый опытный Выживший находится на Желтом Уровне опасности, 2 Бегуна появляются, когда Вы тянете эту карту.

Если все Выжившие находятся все еще на Синем Уровне опасности, прочитайте эту линию. Уф... ничего не случилось, Вам повезло.

Есть два особых случая: карта "дополнительная активация" и карта "канализационный люк". В обоих случаях никакие Зомби не появляются в Зоне Появления Зомби.



Так много Зомби, и так мало миниатюр!

Коробка Zombicide содержит достаточно Зомби, чтобы наводнить ими город. Однако, возможны случаи, когда игрок вытягивает карту во время фазы появления Зомби, но оставшихся фигурок требуемого типа Зомби недостаточно. В этом случае размещаются оставшиеся Зомби (сколько есть), после чего, все Зомби требуемого типа сразу получают дополнительную активацию.

Когда Вы вытаскиваете карту "дополнительной активации", все Зомби требуемого типа активируются еще раз (выполняется фаза 1 и 2 хода Зомби, см. выше). Обратите внимание, эти карты не имеют никакого эффекта на Синем Уровне Опасности!



Описание карты: "как раз в то самое время, когда Вы думали, что хуже уже быть не может".

На Желтом Уровне опасности. Все Бегуны были немедленно активированы. Они получают два Действия.

На Синем Уровне Опасности ничего не происходит.

Когда Вы вытягиваете карту "канализационный люк", ни один Зомби не появляется в Зоне Появления. Вместо этого поместите обозначенное число и тип Зомби в каждой Зоне, где на карте обозначен люк. Это правило применяется для каждого тайла игрового поля, где находится хотя бы один Выживший. Появление Зомби через канализационный люк никогда не происходит на тайлах игрового поля, на которых отсутствуют Выжившие.



Описание карты: "из канализационных люков, расположенных на тайле по крайней мере с одним из Выживших, будут появляться Зомби".

Самый опытный Выживший достиг Желтого Уровня опасности: разместите 2 Ходока на каждом канализационном люке.



ВНИМАНИЕ: Уровень опасности в игре соответствует самому высокому Уровню опасности Выжившего находящегося в игре. Если этот Выживший убит, Уровень опасности снизится до Уровня следующего самого опытного Выжившего.

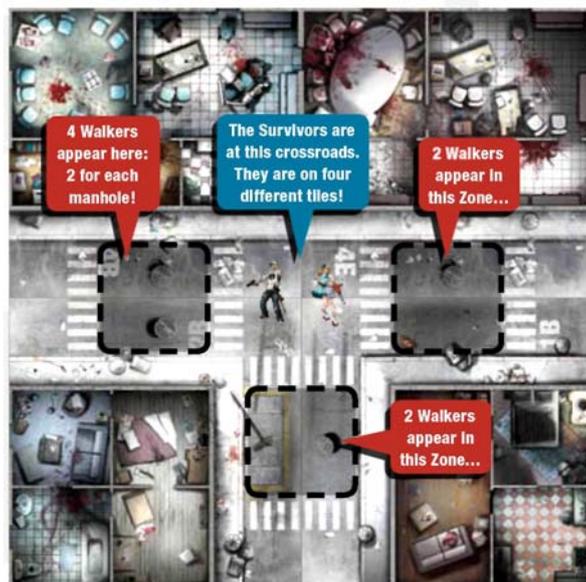
Описание рисунков игрового поля.

Выжившие находятся на этом перекрестке. Они находятся на четырех различных тайлах игрового поля.

4 Ходока появляются здесь, по 2 на каждый люк!

2 Ходока появляются в этой зоне...

2 Ходока появляются в этой Зоне...



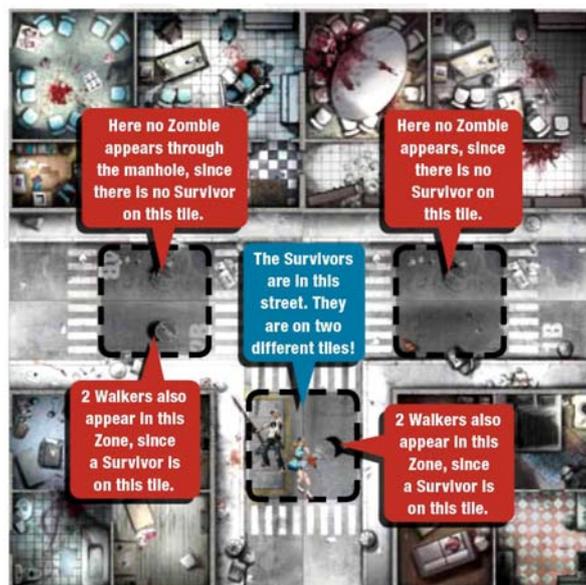
Выжившие находятся на улице. Они занимают два тайла игрового поля!

Здесь Зомби не появляются через люк, т.к. на тайле нет ни одного Выжившего.

Здесь Зомби не появляются через люк, т.к. на тайле нет ни одного Выжившего.

2 Ходока появляются в этой Зоне, т.к. Выжившие находятся на тайле.

2 Ходока появляются в этой Зоне, т.к. Выжившие находятся на тайле.





8. БОЙ (СТРЕЛЬБА, БЛИЖНИЙ БОЙ).

Описание карт оружия.

ПИСТОЛЕТ

Знак ДВОЙНОЙ: если у Вас есть пистолет в каждой руке, Вы можете их оба использовать во время одного Действия (прицеливание в одну и ту же Зону).

Знак ШУМНЫЙ: производит Жетон шума при использовании. Двойное оружие производит один Жетон шума за Действие.

Прицельная дальность: минимальное и максимальное количество Зон на которое стреляет оружие. "0" Только для ближнего боя (рукопашная).

Кубики: для использования этого оружия во время Действия, бросьте столько кубиков сколько указано на карте.

Точность: каждое значение брошенного кубика, которое равняется или превышает значение, указанное на карте, считается успешным. Низшие результаты - неудачи.

Повреждение: ущерб считается за каждый успешный бросок. Значение "2" необходимо, для устранения Толстяков. Значение "3" необходимо, для устранения Мутировавшего.

ФОМКА.

Знак открытая дверь: может быть использована для взлома двери.

Знак бесшумности: не производит Жетон шума, когда используется для взлома двери.

Знак бесшумности: не производит Жетона шума, при использовании во время ближнего боя.

Прицельная дальность: минимальное и максимальное количество Зон на которое стреляет оружие. "0" Только для ближнего боя (рукопашная).

Кубики: для использования этого оружия во время Действия, бросьте столько кубиков сколько указано на карте.

Точность: каждое значение брошенного кубика, которое равняется или превышает значения точности указанной на карте, считается успешным. Низшие результаты - неудачи.

Повреждение: ущерб считается за каждый успешный бросок. Значение "2" необходимо, для устранения Толстяков. Значение "3" необходимо, для устранения Видоизменённого.

Во время действия Бой бросьте столько кубиков, сколько указано на карте используемого оружия. Если у действующего Выжившего есть два идентичных оружия со знаком двойной, он может использовать оба оружия одновременно за счет одного Действия. Если это стрелковое оружие, из него можно одновременно стрелять по одной и той же Зоне.

Пример: Даг держит в руках два Sub mGs. У Sub mG есть знак Двойной. Даг может стрелять из них одновременно использовав только одно действие. Это позволяет ему бросит шесть

кубиков одновременно, поскольку у Sub mG значение кубиков “3”!

Ванда держит два мачете. Она может ударить ими обоими сразу, таким образом, она может бросить два кубика для каждого действия нападения (ближний бой).

Улучшенное Оружие: снайпера винтовка и коктейль Молотова.

Определенные карты Снаряжения из Вашего инвентаря можно соединить, чтобы смастерить улучшенное оружие. Для того что бы собрать улучшение оружие не надо тратить ни одного Действия. Когда Снаряжение объединено, оно занимает одно место на карточке Выжившего. Собранное улучшенное оружие может быть сразу использовано.

Снайперская винтовка: объедините винтовку и оптический прицел, чтобы получить снайперскую винтовку. Положите карту снайперского прицела на карту винтовки. Теперь Вы можете выбирать свои цели, стреляя из этой винтовки.

Коктейль Молотова: сбросьте карты "Стеклобутылка" и "Бензин" и возьмите карту "Коктейль Молотова". Для использования карты "Коктейль Молотова" не нужно бросать кубики, оценивать точность и количество повреждения. Просто уничтожьте всё в Зоне (Да, даже других Выживших и Мутировавшего) в которую Вы его кинули. Сбросьте карту "Коктейль Молотова" после его использования.

Каждый бросок кубика, который равняется или превышает число точности оружия, успешен. Каждый успешный бросок наносит цели количество повреждений, соответствующее количеству повреждений указанному в карточке оружия. Для уничтожения Ходока и Бегуна необходимо 1 повреждение. Однако, оружие, наносящее 2 и более повреждений необходимо, чтобы устранить Толстяка, и только оружие, наносящее 3 повреждения убьет Видоизменённого. Не имеет смысла, использовать несколько попаданий оружия, которое наносит 1 повреждение для уничтожения Толстяка или Мутировавшего, они даже не вздрогнут.

Пример: Даг разряжает два своих Sub mGs в трех Ходоков, которые охраняют Толстяка, и выполняет пять успешных броска из 6 брошенных (по три за каждый Sub mGs) . Первые три выстрела просто сметают Ходоков. Однако, Толстяку два оставшихся попадания не наносят ни какого вреда, т.к. Sub mG наносит только 1 повреждение.

Ванда выполняет один успешный бросок и

наносит два повреждения, чего хватает, чтобы уничтожить этого Толстяка!

Если бы было два Бегуна вместо одного Толстяка, то единственное попадание Ванды мачете не устранил бы этих двух Бегунов; каждый успешный бросок может нанести повреждение только одной цели, оставшиеся повреждения - потрачены впустую.

Ближний бой.

Выживший может напасть на Зомби только если находится в одной Зоне с ними. Каждый бросок кубика, который равен или превышает, значение точности на карте оружия, является успешным броском - попаданием. Игрок делит свои попадания, как он желает среди возможных целей в Зоне.

Пример: Ванда со своими двумя мачете нападает на группу Зомби, состоящую из Ходока, Бегуна и Толстяка. Она выбрасывается 5 и 4 (на двух кубиках), что означает два попадания. Она решает обезглавить Бегуна и забить Толстяка, оставляя Ходока, наименее опасного из этих трех, для ее следующего действия.

Стрельба.

Оставшийся в живых может выстрелить только в цели, которые он видит (См. Углы обзора).

ЗАМЕТКА: внутри здания обзор ограничен радиусом в одну Зону, при условии, что она видна через открытый проход.

Значение прицельной дальности оружия указано на его карте, которое соответствует количеству Зон, через которое оно может стрелять. Первое из двух значений показывает минимальный диапазон. Оружие не может быть использовано в Зоне ниже минимального значения прицельной дальности. В большинстве случаев это 0, т.е. Выживший может стрелять в Зоне, в которой он находится.

Второе значение показывает максимальный радиус поражения оружия. Оружие не может выстрелить в Зоны вне максимального диапазона Прицельной дальности.

Пример: у винтовки Прицельная дальности 1-3, что означает, что она может стрелять вокруг в радиусе трёх Зон, но не может использоваться в той же самой Зоне, в которой находится Выживший. У Sub mG Прицельная дальности 0-1, что означает, что он может стрелять в Зоне, где находится его владелец или по смежной Зоне.

ЗАМЕТКА: Когда выбрана Зона для стрельбы можете игнорировать любых Персонажей, которые находятся в области между стреляющим и целью, то есть Выжившие могут стрелять через занятые Зоны

без последствия, для других Выживших или Зомби.

При стрельбе Выживший не может сам выбирать



цели, которые он поражает в случае успешных бросков (за исключением снайперской винтовки и различных навыков). Повреждения наносятся Зомби в следующем порядке:

1 – Выжившие, которые находятся в Зоне (кроме стрелка);

2 – Ходока;

3 – Толстяки или Мутировавший;

4 – Бегуны.

Повреждения наносят, пока все цели более низкой степени приоритета не будут устранены.

Пример: В Зоне Дага есть: другой Выживший - Нед, четыре Ходока, один Толстяк и два Бегуна. Понимая, что ему не спастись, Даг собирается прихватить с собой как можно больше из них! Он бросает шесть кубиков (три для каждого Sub mG). Он выбрасывает 6, 6, 5, 5, 5 и 1. У Sub mG точность попадания пять и выше, следовательно у Дага пять попаданий. На Неда приходится два, которые его убивают (вот тебе и друзья...). Ходоки устранены оставшимися попаданиями.

Даг стреляет снова и выбрасывает 6, 5, 5, 3, 1, 1, т.е. еще три попадания. Последний Ходок убит, но два оставшихся попадания не причиняют вреда Толстяку, который ограждает двух оставшихся Бегунов. Один из вариантов добраться до Бегунов был бы с оружием для ближнего боя, при помощи которого можно свободно распределять свои попадания, среди возможных целей в Зоне.

Автомобили.

В некоторых Миссиях автомобилями можно управлять. Посадка в автомобиль стоит одного Действие. Вы можете сесть в автомобиль, только если в Зоне нет Зомби. Выживший, который садится в автомобиль, выбирает место: сиденье водителя или одно из трех пассажирских. Автомобиль вмещает только четверых: водителя и трех пассажиров.

Когда наступает ход Выжившего сидящего на месте водителя, он может потратить одно Действие, чтобы переместить автомобиль на одну или две Зоны. Это не Действие движения, оно не

подвергается действию модификаторов движения, таким как свободное Действие движения (см. раздел Навыки), увеличивающее движение.

Езда в автомобиле позволяет избежать неудобства, которые связаны с Действием движения, например при езде автомобиле игнорируются Зомби в Зоне.

Автомобиль, который въезжает, выезжает или проезжает Зону, переезжает всех, кто находится в ней. Игрок, который управляет водителем, кидает один кубик за каждую миниатюру, находящуюся в Зоне, которую автомобиль покинул, проехал или достиг. Каждое значение 4, 5, 6 наносит одно повреждение (только одно: невозможно переехать Толстяка или Видоизменённого). Повреждения наносятся Зомби также как и при Действии стрельба: сначала Выжившие, потом Ходоки, потом Толстяки или Мутировавший и наконец Бегуны.

Также возможно вести ближний бой и стрелять из машины. В таком случае Зомби могут также напасть на Выживших сидящих в автомобиле.

Изменение мест в автомобиле стоит одно Действие.

Автомобили нельзя направлять в здания.



DYNAMIC SURVIVOR IDENTITY CARD OVERVIEW

18 EXPERIENCE POINTS
Ned's in the Yellow Danger Level. One more experience point and he'll get to the Orange Danger Level. The player will then have to choose between two exciting new Skills.

EXTRA EQUIPMENT
Ned was wounded earlier in the game. The Wounded card occupies an Equipment slot. Another Wound and Ned will be eliminated. Thankfully, he found a goalie mask to discard to prevent the next wound. Ned also has some gasoline which, combined with glass bottles, can be used to build a Molotov. Come on, Abomination, let's burn!

EQUIPPED WEAPONS
Sniper rifle and fire axe. By combining a rifle and a scope, Phil has a priceless sniper rifle to shoot Runners among crowds of Walkers. In the other hand, a "2" damage valued fire axe allows Ned to break through doors and Fatties alike.

Краткий обзор индивидуальной карточки Выжившего во время игры.

18 ОЧКОВ ОПЫТА на Желтом Уровне опасности. Еще одно очко опыта и он доберётся до Оранжевого Уровня опасности. Игрок должен будет тогда выбрать между двумя новыми Навыками.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ Фил был ранен ранее в игре. Карта ранения занимает слот Снаряжения на Индивидуальной карте Выжившего. Ещё одно ранение и Фил будет убит. К счастью он нашел, вратарскую маску, сбросив которую, можно избежать следующего ранения. У Фила также есть немного бензина, который, объединив со стеклянными бутылками, можно использовать, чтобы смастерить коктейль Молотова (Ну же Мутант, давай погреемся).

ИСПОЛЬЗУЕМОЕ ОРУЖИЕ Снайперская винтовка и пожарный топор. Соединяя винтовку и снайперскую прицел Фил стал обладателем бесценной снайперскую винтовкой, позволяющей прицельно стрелять в Беунов среди толпы Ходоков. В другой руке у него топор наносящий "2" повреждения, который позволяет Филу взламывать двери и уничтожать Толстяков.

Навыки.

В игре Zombicide у каждого Выжившего есть определенные Навыки, эффекты которых описаны в этом разделе. В случае противоречий с общими правилами, правила применимые к навыкам приоритетны.

Некоторые нижеописанные Навыки не применимы к Выжившим находящимся в этой коробке. Они будут использоваться другими Выжившими в будущем. Испытайте эти навыки с Выжившими, которых Вы создадите сами!

Эффекты следующих Навыков и/или бонусов можно сразу использовать во время хода, в котором они были получены. Например, если одно Действие заставляет Выжившего повысить свой Уровень опасности и получить Навык, этот Навык может быть сразу использован, если у Выжившего есть какие-либо оставшиеся Действия (или если позволяет Навык, выполните дополнительное Действие).



+1 действие: У Выжившего есть дополнительное Действие, которое он может использовать, как ему нравится.

+1 к броску кубиков: Бой: Выживший добавляет 1 к результату каждого брошенного кубика во время Действия Бой (Ближний бой или Стрельба). Максимальный результат всегда равняется 6.

+1 к броску кубиков: Ближний бой: Оставшийся в живых добавляет 1 к результату каждого брошенного кубика во время Действия Ближний бой. Максимальный результат всегда равняется 6.

+1 к броску кубиков: Стрельба: Выживший добавляет 1 к результату каждого брошенного кубика во время Действия Стрельба. Максимальный результат всегда равняется 6.

+1 кубик: Бой: Выживший кидает дополнительный кубик во время Действия Бой (Ближний бой или Стрельба).

+1 кубик: Ближний бой: Выживший кидает дополнительный кубик во время действия Ближний бой.

+1 кубик: Стрельба: Выживший кидает дополнительный кубик во время действия Стрельба.

+1 дополнительное боевое действие: У Выжившего есть одно дополнительное Боевое Действие. Это Действие можно использовать для Ближнего боя или Стрельбы.

+1 дополнительное действие движения: У Выжившего есть одно дополнительное Действие Движения. Это Действие можно использовать только в качестве Действия Движения.

+1 дополнительное действие поиска: У Выжившего есть одно дополнительное Действие Поиска. Это Действие можно использовать, только чтобы Искать.

+1 к максимальной прицельной дальности: максимальная Прицельная дальность оружия Выжившего увеличивается на 1.

+1 Зона на движение: Выживший может пройти через одну дополнительную Зону каждый раз во время Действия движения. Эта способность складывается с другими эффектами игры, приносящими бонусы к Действиям движения.

1 переброс за ход: один раз за ход, Вы можете повторно бросить все кубики, которые используются во время Действия, сделанного Выжившим. Новый результат заменяет предыдущий. Эта способность складывается с другими эффектами снаряжения, позволяющим перебросить кубики.

2 Зоны за Действие Движения: когда Выживший тратит одно Действие Движения, он может переместиться на одну или две Зоны.

Стрельба с двух рук: Выживший использует всё Стрелковое оружие и оружие ближнего боя, как будто у оружия есть знак двойной.



Прирожденный лидер: Во время своего хода Выживший может передать одно свободное действие другому Выжившему. Это Действие должно быть использовано во время следующего хода Выжившего (кому передано действие), иначе действие потеряно.

Судьба: Выживший может использовать этот навык один раз за ход, когда он смотрит вытянутую карту Снаряжения. Можно сбросить вытянутую карту и вытянуть другую карту Снаряжения.

Опытный стрелок: Выживший использует всё стрелковое оружие, как будто у оружия знак Двойной.



Запас: Выживший может нести одну дополнительную карту Снаряжения.

Держи нос по ветру: Этот Навык можно использовать один раз за ход. Выживший получает дополнительное Действие Поиска в Зоне, во время хода когда он или она устранили всех Зомби (в т.ч. вне здания).

Это все, что Вы можете?: Когда Выживший с этим Навыком ранен, он сбрасывает карту Снаряжения, но не получает карту Ранения. Если у него нет карты Снаряжения, чтобы её скинуть или если он не хочет скинуть карту Снаряжения, тогда, он получает карту Ранения.

Закройте это немедленно: За счет одного Действия Выживший может закрыть открытую дверь.

Шумный: Один раз за ход, Выживший может сильно Пошуметь! До следующего хода этого Выжившего эту Зону считают, как имеющую самое высокое количество жетонов Шума на всей карте. Если у разных Выживших есть эта способность, только последний, кто использовал его, применяет

данный эффект.

Счастливчик: Выживший может один раз перебросить все кубики для любого Действия. Новый результат заменяет предыдущий результат броска. Эта способность плюсуется с эффектами других способностей (например “1 переброс за ход”) и Оборудования, которое позволяет делать перебросы.

Найди пару!: Когда Выживший вытягивает карту оружия со знаком Двойной, он может немедленно искать вторую карту того же самого типа в колоде карт Оборудования. После перемешать колоду Оборудования.



Медик: Один раз за ход, Выживший может убрать одну карту Ранения у Выжившего, который находится в той же самой Зоне где и он. Он может также излечить себя.

Ниндзя: Выживший становится бесшумным. Вообще. Его присутствие не считается источником шума, и когда он использует своё Оборудование или оружие оно также не производит шума (т.е. жетон шума не выставляется)

Вертячий: Выживший не тратит дополнительное Действие (я) когда он идёт через Зону, где есть Зомби.

Снайпер: Выживший может свободно выбирать цели во время любых Боевых Действий (стрельба, ближний бой).

Начинаем со [Оборудованием]: Выживший начинает игру с указанным Оборудованием. Карта Оборудования в обязательном порядке выбирается для персонажа перед началом игры.

Мастер мечей: Выживший рассматривает все оружие ближнего боя, как будто у оружия знак Двойной.



Выносливый: Выживший игнорирует первое полученное ранение, каждый раз когда он ранен.

Мастерская стрельба: Когда Выживший вооружен Двойным оружием, он может во время одного Действия стрелять по целям, которые находятся в разных Зонах (одно оружие для одной Зоны).

