

ВАШИНГТОН, ОКРУГ ЗОМБИЯ

СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ ДЛЯ «ЗОМБИЦИДА»



HOBBY
WORLD

Играть интересно

ПРАВИЛА И МИССИИ

ГЛАВЫ

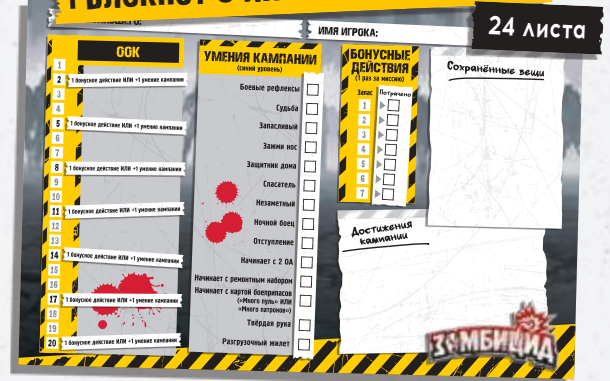
- СОСТАВ ИГРЫ 2
- ТЁМНАЯ СТОЛИЦА 4
- РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА 4
 - РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ВЕЩЕЙ 4
 - Риск 5
 - Сохранение вещей 6
- НОКАУТ И ГИБЕЛЬ 7
- ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЧАСОВ 7
 - Ночные правила 8
 - Источники света 8
- ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ 11
 - СЕКРЕТНАЯ СЛУЖБА 11
 - КОРИДОРЫ 11
 - ХАМВИ 11
 - МЕШКИ С ПЕСКОМ 11
 - ТАНК 12
- ПРАВИЛА КАМПАНИИ 13
 - ЛИСТ КАМПАНИИ 13
 - Панель ООК 14
 - Умения кампании 14
 - Бонусные действия 14
 - Сохранённые вещи 14
 - Достижения кампании 15
 - КАРТЫ ЦЕЛЕЙ 15
 - Подготовка к партии 16
 - Взять карту цели 17
 - Достижения и ключевые слова 18
- КАМПАНИЯ ДОПОЛНЕНИЯ: ЗАРАЖЁННОЕ ГОСУДАРСТВО 18
 - M1 – ЛИЦОМ К ЛИЦУ С НЕВОЗМОЖНЫМ 18
 - M2 – МЫ НИКОГО НЕ БРОСИМ 20
 - M3 – УРОВЕНЬ БОЕГОТОВНОСТИ 5: ИСЧЕЗНОВЕНИЕ 21
 - M4 – ЗОНА БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ 22
 - M5 – УРОВЕНЬ БОЕГОТОВНОСТИ 4: ВНИМАТЕЛЬНЫЙ ОСМОТР 24
 - M6 – УРОВЕНЬ БОЕГОТОВНОСТИ 3: КРУГЛЫЙ ДОМ 25
 - M7 – ДОСТАТЬ КЛЮЧ-КАРТУ 26
 - M8 – ПОЧИНИТЬ ЛИФТ 27
 - M9 – УРОВЕНЬ БОЕГОТОВНОСТИ 2: В БЫСТРОМ ТЕМПЕ 28
 - M10 – УРОВЕНЬ БОЕГОТОВНОСТИ 1: ВЗВЕДЁННЫЙ ПИСТОЛЕТ 29
- НОВЫЕ УМЕНИЯ 31
- СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ 31
- ИГРОВОЙ РАУНД 32

№01 СОСТАВ ИГРЫ

6 ПЛАНШЕТОВ ВЫЖИВШИХ



1 БЛОКНОТ С ЛИСТАМИ КАМПАНИИ



8 ЖЕТОНОВ



95 КАРТ ЦЕЛЕЙ



6 ДВУСТОРОННИХ ФРАГМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ



95 КАРТ ВЕЩЕЙ

6 улучшенных стартовых вещей

45 улучшенных вещей



11 карт улучшенного супероружия

33 вещи Секретной службы



6 КУБИКОВ РИСКА



8 ФИГУРОК

6 ВЫЖИВШИХ

2 СПУТНИКА



Анджело

Джастин

Антон

Тэсс

Минди

Эшли

Президент

Тэйлор

№02 ТЁМНАЯ СТОЛИЦА

Где мы были, когда началось вторжение зомби? Конечно же, я это помню. В Вашингтоне! Тогда мы ещё совсем не знали друг друга. Мы были обычными людьми, живущими обычной жизнью. Мы были потребителями с работой и счетами. Просто мелкими винтиками в огромном механизме. Но, как мы вскоре обнаружили, судьба никогда не предопределена заранее. Ты сам её творец. Всё, чего тебе порой не хватает, — это лишь небольшого толчка. Да-да. В нашем случае это был довольно большой толчок. Сначала мы уловили какой-то отдалённый шум, похожий на грохот, — он доносился с другого конца города. Мы увидели, как оттуда, словно летучие мыши, вырвавшиеся из ада, повалили люди. Затем мы услышали выстрелы, взрывы и крики. Начался хаос, ознаменовавший падение привычного мира и наше окончательное освобождение. В тот день Вашингтон, округ Колумбия, превратился в Вашингтон, округ Зомбия. Так позвольте же поведать нашу историю.

«Вашингтон, округ Зомбия» — это дополнение для игры «Зомбицид. Вторая редакция». В этом буклете содержатся расширенные правила игры, а также полноценная сюжетная кампания.

Что такое кампания? Это серия миссий, объединённых общей историей, а выжившие — её герои. Каждый выбор, сделанный игроками при прохождении кампании, оказывает непосредственное влияние на происходящие события. По ходу кампании выжившие развиваются, получая новые умения и сохраняя между миссиями добытое ими мощное оружие. Однако лучшая награда — это не добыча, а воспоминания об истории, которую вы пережили вместе со своими друзьями.

«Заражённое государство» — это кампания из 10 миссий, в которой используются расширенные правила из этого дополнения, в том числе новые правила вещей: теперь выжившие могут рискнуть и попытаться уничтожить дополнительных зомби, бросив особые кубики риска, но есть вероятность, что оружие при этом будет сломано. С помощью этих кубиков также можно (при удачном броске) сохранить свои вещи между миссиями.

В расширенных правилах также вводятся часы — особый жетон первого игрока, имитирующий течение времени на игровом поле. Теперь после захода солнца в мире «Зомбицида» будут действовать новые правила ночных боёв!

«Вашингтон, округ Зомбия» — это дополнение для игры «Зомбицид. Вторая редакция».



№03 РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Расширенные правила вводят в игру новые механики. Они используются в кампании «Заражённое государство» (стр. 18), а также добавляют немного остроты в отдельные миссии вне кампании!

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ВЕЩЕЙ

Это как в кино: плохие парни продолжают вторгаться в самую вооружённую страну в мире. Многие люди погибли в бою и, став зомби, бросили своё оружие. Так много оружия, а руки всего две!



Колоды улучшенных карт заменяют соответствующие колоды вещей из базового «Зомбицида». Колода Секретной службы используется только во время миссий в Вашингтоне. Обе эти колоды используют новые правила риска и сохранения предметов.

В дополнении «Вашингтон, округ Зомбия» представлены несколько колод с картами вещей, использующих особые кубики риска.

- Колоды улучшенных карт из дополнения «Вашингтон, округ Зомбия» заменяют соответствующие колоды вещей, стартовых вещей и супероружия из базовой игры. На улучшенных картах указаны значения риска и сохранения, которые подробнее описаны на следующей странице.
- Колода карт Секретной службы используется в кампании и с фрагментами игрового поля из дополнения «Вашингтон, округ Зомбия» (см. стр. 11).

! КУБИКИ РИСКА

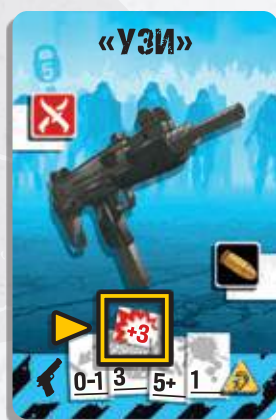
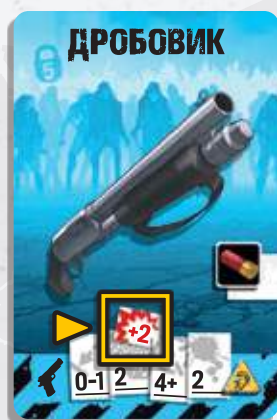
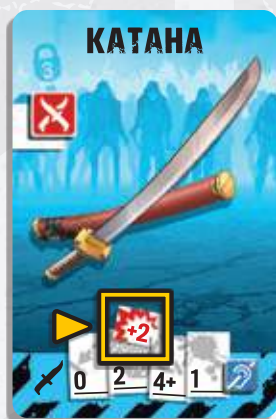
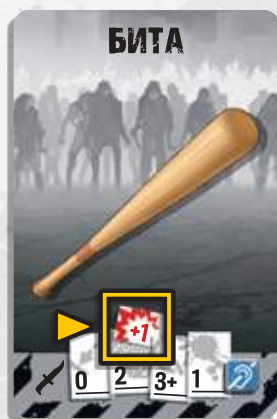
Кубики риска используются так же, как и обычные кубики, однако вместо результата «1» на них указан особый символ поломки. Если в результате броска такого кубика выпадает символ поломки, разыграйте соответствующий игровой эффект.



На всех кубиках риска вместо результата «1» указан символ поломки.

• РИСК

Да, я знаю, что это не так работает. Но ты зацени результат!



Значение риска позволяет бросить дополнительные кубики во время атаки выжившего, но при этом существует вероятность поломки и потери оружия.

Перед совершением боевого действия с оружием, у которого есть значение риска, игрок может объявить, что он **рискует**.

Тогда во время этого боевого действия игрок добавляет указанное на карте используемого оружия число кубиков риска. Игрок не может уменьшить количество добавляемых кубиков риска. Всё или ничего.

Кубики риска используются как обычные кубики: они добавляют попадания, если выпавшие на них результаты соответствуют значению точности используемого оружия. Однако если получен хотя бы 1 результат с символом поломки на **любых** кубиках риска (и ТОЛЬКО на кубиках риска, так как на обычных кубиках нет символа поломки), это означает, что оружие сломано. Сбросьте карту используемого оружия сразу после того, как выполнили боевое действие.

Оружие «для обеих рук» используется по обычным правилам, позволяя бросить кубики риска сразу с двух карт (не забудьте — всё или ничего! Либо рискуйте, либо ползите домой). Выпавший результат с поломкой означает, что одно из используемых оружий сломано, а хотя бы два таких результата — что оба этих оружия сломаны.

ВАЖНО: вы ни при каких обстоятельствах не можете перебрасывать кубики риска (например, умение «Счастливирик» или карты «Много пуль» или «Много патронов» не действуют на кубики риска).

ПРИМЕР 1: Джастин атакует бейсбольной битой. При атаке этим оружием игрок должен бросить 2 обычных кубика и может бросить 1 кубик риска. Джастин рискует и берёт все три кубика, после чего бросает их и сверяется с указанным на карте значением точности оружия (3+).

Результат броска обычных кубиков — и , поэтому Джастин получает 1 попадание. Результат не считается поломкой, так как это обычный кубик.

На кубике риска выпадает , что также добавляет 1 попадание.

Таким образом, атака Джастина нанесла 2 попадания.

ПРИМЕР 2: Джастин рискует при атаке дробовиком. Он берёт указанные на карте 2 обычных кубика и 2 кубика риска, после чего бросает их в надежде получить результат 4+.

Результаты броска обычных кубиков — и , что даёт Джастину 2 попадания.

Результаты броска кубиков риска — и , что даёт Джастину 1 попадание и символ поломки.

Таким образом, результатом этой атаки стали 3 попадания и 1 символ поломки. Сначала Джастин распределяет полученные попадания по обычным правилам, а затем сбрасывает карту дробовика.

ПРИМЕР 3: Джастин рискует при атаке двумя катанами, каждая из которых позволяет бросить 2 обычных кубика и 2 кубика риска. Таким образом, Джастин бросает 4 обычных кубика и 4 кубика риска и сравнивает полученные результаты с точностью 4+.

Результаты броска обычных кубиков — , и , что даёт Джастину 2 попадания.

Результаты броска кубиков риска — , , и , что даёт Джастину 3 попадания и символ поломки.

Таким образом, результатом этой атаки стали 5 попаданий и 1 символ поломки. Сначала Джастин распределяет полученные попадания по обычным правилам, а затем сбрасывает одну из катан. Вторая катана остаётся у него.

ПРИМЕР 4: Анджело рискует при атаке двумя «УЗИ», имея в инвентаре карту «Много пуль». Каждое используемое им оружие позволяет бросить 3 обычных кубика и 3 кубика риска. Таким образом, Анджело бросает 6 обычных кубиков и 6 кубиков риска и сравнивает полученные результаты с точностью 5+.

Результаты броска обычных кубиков — , , и , что даёт Анджело 1 попадание.

Результаты броска кубиков риска — , , , и , что даёт Анджело 2 попадания и 3 символа поломки.

Поскольку кубики поломки нельзя перебросить, то после розыгрыша этой атаки дальнего боя оба «Узи» будут сломаны. Тем не менее игрок может использовать карту Анджело «Много пуль», чтобы перебросить 6 обычных кубиков в попытке улучшить результат!



СОХРАНЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Ага, вокруг достаточно оружия, чтобы застрелить всех зомби, а добыть еду не так уж и сложно, если ты можешь за неё бороться. Нет, настоящая проблема кроется в поддержании и сохранении наших лучших пушек. Порой нам очень не хватает запчастей. Так что не слишком привязывайся к этим штукам.



Значение сохранения позволяет выжившему перенести карту вещи из одной миссии в следующую. Соблюдайте баланс при составлении своего инвентаря, ведь чем мощнее оружие, тем труднее его сохранить!

Игроки могут захотеть сыграть несколько партий в «Зомбицид» одними и теми же выжившими либо сыграть в кампанию вроде той, что представлена в этом дополнении. В этом случае значение сохранения на карте демонстрирует работоспособность вещи, которая позволяет выжившему хранить её у себя между миссиями.

Все карты в инвентаре каждого выжившего сбрасываются в конце каждой миссии, за исключением карт вещей, на которых указано значение **сохранения**. Для каждой такой карты бросьте соответствующее число кубиков риска:

- Если получен хотя бы 1 результат с символом поломки, карта вещи сбрасывается. Считается, что между миссиями она была повреждена и больше не может использоваться по назначению.
- Если не получено ни одного результата с символом поломки, выживший сохраняет у себя эту карту вещи и автоматически получает её при подготовке к следующей миссии вместе с положенными стартовыми вещами. Перед началом игры выживший может упорядочить карты в своём инвентаре любым способом.

ВАЖНО: результаты, полученные при броске на сохранение карты, нельзя перебрасывать.

Если сразу несколько групп игроков попеременно проходят кампанию и сохраняют вещи между партиями, в какой-то момент у выживших может не оказаться достаточного количества карт вещей определённого типа. В этом случае игроки сами решают, кто из выживших получит нужные карты вещей, а кто потеряет их.

ПРИМЕР: Минди завершает миссию с бензопилой (сохранение 5), мачете (сохранение 2), парой обрезов (сохранение 4) и картой «Много патронов» (нет значения сохранения).

- Поскольку у карты «Много патронов» нет значения сохранения, она сбрасывается.
- Минди бросает 5 кубиков риска за бензопилу: . Одно выпавшего результата с символом поломки достаточно, чтобы потерять это оружие и сбросить его карту.
- Минди бросает 2 кубика риска за мачете: . Символов поломки нет, и Минди оставляет мачете у себя на следующую миссию.
- Минди бросает 4 кубика риска за первый обрез: . Символов поломки нет, так что обрез тоже остаётся у Минди.
- Минди бросает 4 кубика риска за второй обрез: . 2 символа поломки! Второй обрез сломан, и его карта сбрасывается.





НОКАУТ И ГИБЕЛЬ

- Запомните меня!
- Что, опять?

По правилам базового «Зомбицида» всякий раз, когда выживший погибает, партия считается проигранной. Однако если вы играете кампанию, это правило заменяется на правило нокаута, которое даёт дополнительное время, чтобы спасти павшего товарища, прежде чем он окончательно умрёт.

Выживший, потерявший свой последний пункт здоровья, считается нокаутированным (НО НЕ ПОГИБШИМ). Положите его фигурку набок в той зоне, где он находится, и сбросьте все его карты вещей (броски на сохранение не совершаются).

С этого момента и до конца **следующего (не текущего)** игрового раунда этот выживший считается жетоном цели. Любой выживший может поднять его, выполнив действие «Взять цель». Если за это время фигурку нокаутированного выжившего не возьмут, он погибает.

- Если кто-то взял фигурку нокаутированного выжившего, поместите её на планшет персонажа, соответствующего фигурке. Он не считается погибшим, но не принимает участие в игре до следующей миссии.

- Если никто **не взял** фигурку нокаутированного выжившего, он окончательно **погибает**. Уберите его фигурку и проверьте, не сказано ли в задачах миссии, что она считается проигранной при гибели любого выжившего. Игроки не могут выбирать погибшего выжившего в последующих миссиях до конца кампании.

ПРИМЕЧАНИЕ: отслеживайте, кто из выживших погиб, чтобы убедиться, что он не будет принимать участие в последующих миссиях кампании.

При подготовке к следующей миссии игрок за погибшего выжившего может выбрать себе другого выжившего и взять для него новый лист кампании. Выбор другого выжившего приводит к потере всех вещей, ООК, бонусных действий и умений кампании (см. стр. 14) предыдущего выжившего. **Однако достижения кампании сохраняются и переходят от погибшего выжившего к его преемнику.**

Если во время партии не осталось выживших (они все нокаутированы или погибли), кампания считается проигранной для всех игроков.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЧАСОВ

Зомби не нужно есть, отдыхать или спать. И развлечения им тоже не нужны. Какая же у них скучная заражённая жизнь. Да и ладно. Не будь как зомби. Отслеживание времени может спасти твою обед, твою жизнь и твоё чувство юмора!



Часы — это улучшенный жетон первого игрока, который отслеживает время по мере прохождения миссии. Рано или поздно наступит ночь и навяжет выжившим свои собственные мрачные правила.

Часы, показывающие текущее время и отслеживающие процесс смены дня и ночи, являются жетоном первого игрока. Начальное время указано в описании миссии. Во время каждой конечной фазы часы переводятся на 1 час вперёд, а затем передаются следующему игроку.

- В **дневное время (с 7:00 до 18:00)** действуют обычные правила.
- В **ночное время (с 19:00 до 6:00)** действуют ночные правила.
- Часы и ночные правила могут использоваться и в классическом «Зомбициде», при этом начальное время миссии соответствует реальному времени, в которое игроки начинают партию.



• НОЧНЫЕ ПРАВИЛА

- Видимость зомби ограничена дальностью 0.
- Видимость выживших ограничена дальностью 0-1.
- Значение точности любых дистанционных атак становится равным 6 (попадание засчитывается при выпадении результата «6»). Все влияющие на точность игровые эффекты по-прежнему действуют (например, «+1 к броску: на дистанции»). Автоматические успехи, например, от броска коктейля Молотова, также по-прежнему действуют.

• ИСТОЧНИКИ СВЕТА



На карте вещи «Фонарь» указано ключевое слово «Источник света», позволяющее при использовании этой вещи поместить на игровое поле жетон освещения. Освещение зон отменяет большинство ночных правил, но также приманивает зомби!

На карте вещи «Фонарь» указано ключевое слово «Источник света», что позволяет в **ночное время** осветить некоторые зоны. В дневное время эти правила не действуют.

Фонарь **включается** при следующих обстоятельствах:

- Выживший тратит 1 действие, чтобы включить фонарь.
- Выживший совершает действие обыска и решает воспользоваться своим фонарём.
- Выживший объявляет о совершении дистанционной атаки с дальностью 0-1 и решает воспользоваться своим фонарём. При этом жетон освещения кладётся на поле до того, как будет выполнено это действие.

Положите жетон освещения так, чтобы он находился в двух зонах: зоне выжившего (с этим источником света) и соседней зоне (не по диагонали). Если этот выживший передвигается, жетон освещения передвигается вместе с ним, поворачиваясь в любую сторону по выбору игрока за каждое выполненное им

действие движения. Когда вы выполняете дистанционную атаку с дальностью 1, второй зоной, куда нужно положить жетон освещения, автоматически становится атакованная зона.

Фонарь **выключается** при следующих обстоятельствах:

- Выживший тратит 1 действие, чтобы выключить фонарь.
- Выживший отдаёт или сбрасывает фонарь, которым он освещал зоны.

В этом случае уберите жетон освещения.

На зоны, в которых лежит жетон освещения, действуют следующие правила:

- Действующие видят, что находится в этих зонах, по обычным правилам.
- Штрафы на точность в ночное время не распространяются на дистанционные атаки по этим зонам.

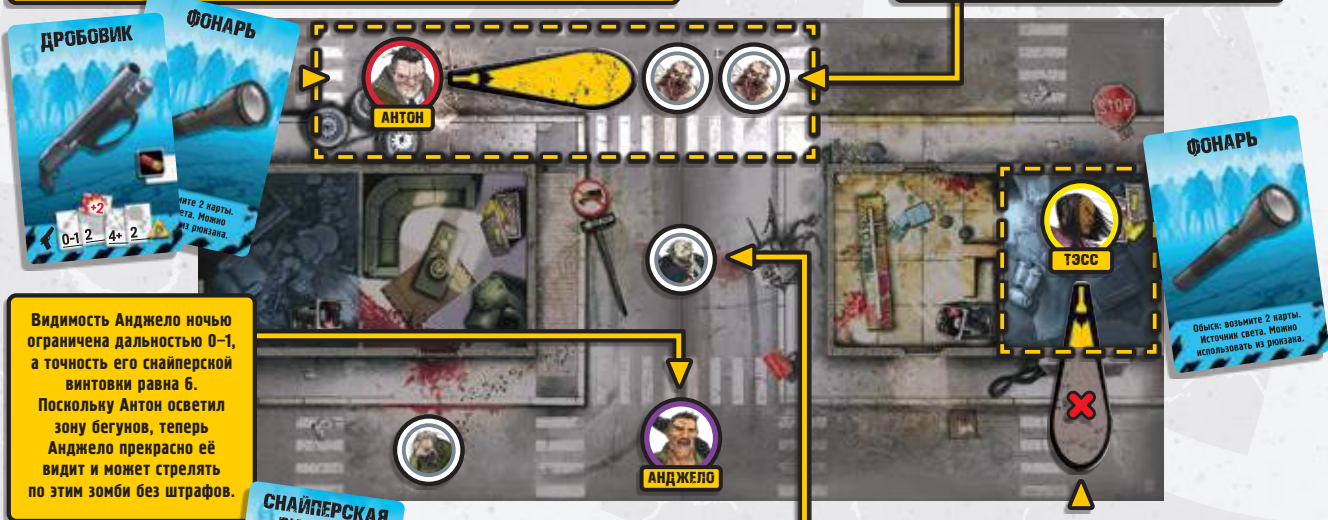


- Непосредственно перед фразой зомби любые зомби, в прямой видимости которых находится хотя бы 1 жетон освещения, получают дополнительный ход. Затем по обычным правилам разыгрывается фраза зомби. Из-за источников света каждый зомби может получить не более 1 дополнительного хода за игровой раунд. Не забудьте, что зомби могут увидеть освещённую зону издалека, поскольку действующие видят её по обычным правилам!

ПРИМЕЧАНИЕ: освещение не проходит через препятствия, блокирующие видимость (например, закрытые двери, стены и танки). Жетон освещения можно направить на стену, чтобы не освещать им вторую зону.

Наступила ночь. Видимость Антона ограничена дальностью 0-1, а неподалёку находятся бегуны. Антон может выстрелить по ним из своего дробовика, но из-за того, что сейчас ночь, точность оружия равна 6. Антон совершает действие дистанционной атаки и перед броском кубиков бесплатно включает свой фонарь. Он кладёт жетон освещения так, чтобы тот находился в его зоне и в зоне бегунов. Точность дробовика вновь становится 4+, однако обе зоны теперь освещены.

Видимость этих бегунов ограничена только их зоной. Они не видят Антона или Анджело на другой стороне улицы и идут только на шум. Поскольку Антон включил фонарь и осветил свою зону, теперь эти бегуны видят зону Антона.



Видимость Анджело ночью ограничена дальностью 0-1, а точность его снайперской винтовки равна 6. Поскольку Антон осветил зону бегунов, теперь Анджело прекрасно её видит и может стрелять по этим зомби без штрафов.

Из-за ограничений видимости в ночное время толстяк видит зону бегунов, но не зону Анджело. Если перед началом фазы зомби толстяк всё ещё будет видеть освещённую фонарём зону, он немедленно получает дополнительный ход, но будет передвигаться к самой шумной зоне (независимо от того, какие зоны освещены).

Тэсс совершает действие обыска и использует свой фонарь, чтобы вынуть дополнительную карту. Она кладёт жетон освещения в свою зону и решает направить его на стену. Освещённой становится её зона, но не зона за стеной (поскольку стена является препятствием, блокирующим видимость). Таким образом, стоящий рядом с Анджело ходок не видит свет от фонаря.

1



Минди находится на жёлтом уровне опасности. Она ходит в ночное время и своим первым действием совершает дистанционную атаку дробовиком по толстяку в соседней зоне. Минди бесплатно включает свой фонарь, освещая обе зоны, из-за чего штрафы к точности за ночное время перестают действовать! Минди бросает кубики и уничтожает толстяка.

2

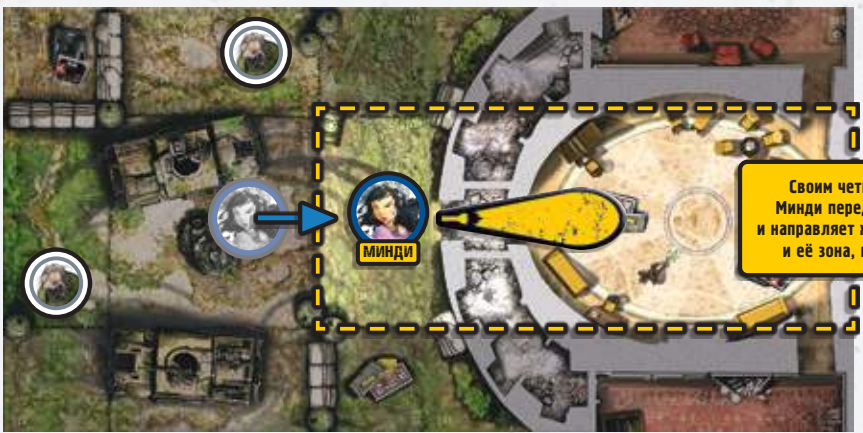
Вторым действием Минди передвигается. Её фонарь по-прежнему включён, и после своего передвижения Минди бесплатно направляет жетон освещения на пару зомби.



Своим третьим действием Минди стреляет в освещённую зону с зомби, игнорируя штрафы за ночное время. Один из атакованных ей зомби уничтожен.

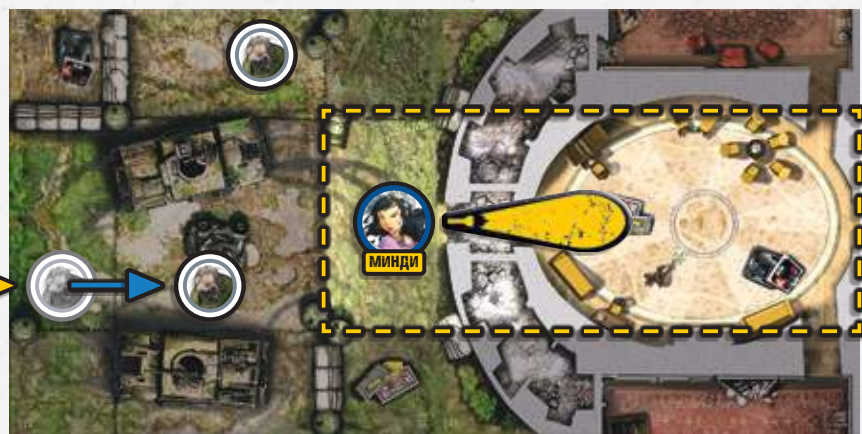
3

Своим четвёртым и последним действием Минди передвигается в сторону Белого дома и направляет жетон освещения на здание. Теперь и её зона, и зона внутри здания освещены.



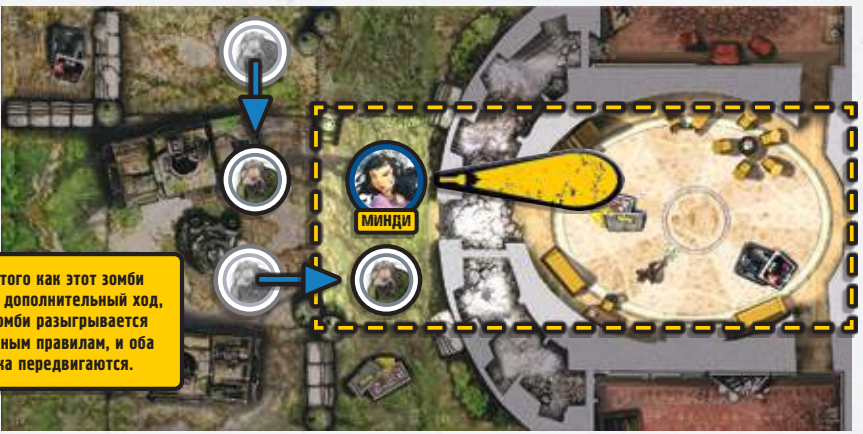
4

Непосредственно перед фазой зомби игроки проверяют, находятся ли освещённые зоны в пределах видимости каких-либо зомби. Один из ходовов видит такую зону и поэтому немедленно получает дополнительный ход.



5

После того как этот зомби закончил дополнительный ход, фаза зомби разыгрывается по обычным правилам, и оба ходака передвигаются.



№04 ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

В этом разделе описаны правила, касающиеся фрагментов поля Вашингтона, а также особые игровые эффекты Секретной службы. Аналогично расширенным правилам, они используются в кампании «Заражённое государство» (стр. 18).

СЕКРЕТНАЯ СЛУЖБА

Как мы узнали позже, Секретная служба сделала всё возможное, чтобы сдержать первые волны зомби, защитить Белый дом и спасти как можно больше людей. В первый день многие из оперативников пали смертью храбрых. Знаю, это странно, но именно поэтому мы с некоторым уважением относимся к оставшемуся после них снаряжению и оборудованию. Только, к сожалению, все эти вещи не рассчитаны на длительное использование и ломаются чаще, чем их гражданские аналоги.



Карты вещей Секретной службы можно найти на фрагментах поля Вашингтона, в частности в зонах Секретной службы и хамви.

Карты вещей Секретной службы формируют отдельную колоду с изображением костюма на рубашке. Аналогично другим колодам во время шага 6 подготовки к игре карты вещей Секретной службы перемешиваются и помещаются лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Карты Секретной службы используют расширенные правила вещей (стр. 4).

Если не сказано иное, **любой выживший, совершающий действие обыска в зоне Секретной службы или в зоне с хамви, берёт соответствующие карты из колоды Секретной службы.** Ищите такие зоны на фрагментах поля Вашингтона!

КОРИДОРЫ



На некоторых фрагментах поля из дополнения «Вашингтон, округ Зомбия» указаны коридорные зоны (отмеченные роскошными красными коврами). Коридоры полностью аналогичны зонам улицы:

- Коридорные зоны не ограничивают видимость.
- Выжившие не могут совершать действие обыска в коридорных зонах.

ХАМВИ

Жетон хамви позволяет выжившим искать вещи Секретной службы в зоне, где он находится. **Выжившие не могут водить хамви.** Используйте жетон хамви, чтобы обозначить места действия Секретной службы в миссиях, где не используются фрагменты поля Вашингтона.

МЕШКИ С ПЕСКОМ

Мешки с песком помогли нам понять, что обычные зомби на самом деле не очень умны, и им не хватает координации для выполнения самых простых задач. Представьте наши лица: вот мы прячемся за мешками с песком, ожидая, что наши враги набросятся на нас, и вдруг видим, что они замешкались, пытаются обойти препятствие.



Мешки с песком замедляют зомби, не блокируя видимость. Огонь по готовности!

Мешки с песком — это препятствия, указанные на фрагментах игрового поля на границах 2 зон. Они замедляют зомби, перемещающихся между этими зонами, не блокируя видимость. Мешки с песком полезны для того, чтобы загнать зомби в ловушку и проредить их ряды дистанционными атаками.

- Мешки с песком не блокируют видимость.
- Выжившие могут свободно передвигаться через мешки с песком.
- Если граница зоны полностью перекрыта мешками с песком, зомби не могут передвигаться через неё и, чтобы добраться до этой зоны, выбирают маршрут в обход препятствия. **Это правило игнорируется при дополнительных ходах зомби!** В этом случае мешки с песком игнорируются, и зомби свободно передвигаются через них.

ТАНК

Ладно, это танк. Насмотрелись уже, как на них в кино ездят. Должно быть, это не так уж и трудно... Где тут ключ зажигания?



Танк блокирует видимость и передвижение, если на него не забраться.

Танк — это препятствие, находящееся на фрагменте игрового поля 10V.

- Танк блокирует видимость для всех: никого из действующих за танком не будет видно. Но если действующий стоит на танке, он видит по обычным правилам (и его тоже видят по обычным правилам). Слезть с танка можно по обычным правилам передвижения.
- Чтобы залезть на танк, выживший должен передвинуться в зону с танком и потратить 1 дополнительное действие на залезание. После этого он считается стоящим на танке. Спуск с танка не требует траты дополнительных действий.
- Зомби не могут залезть на танк и, чтобы добраться до нужной зоны, выбирают маршрут в обход препятствия. **Это правило игнорируется при дополнительных ходах зомби!** В этом случае танк не считается препятствием для перемещения зомби (но по-прежнему блокирует видимость). При этом зомби могут стоять на танке и спускаться с него без штрафов.



№05 ПРАВИЛА КАМПАНИИ

Правила кампании, подробно описанные в данном разделе, дополняют основные и расширенные правила игры «Зомбицид» и используются в кампании «Заражённое государство» (стр. 18).

ЛИСТ КАМПАНИИ

На самом деле не секрет, что лучший способ узнать всё о выжившем — это посмотреть на его безделушки. Большинству из нас нравится носить с собой какие-то вещи из прошлого, и мы всегда держим их при себе, куда бы ни направились, чтобы помнить, кто мы и откуда пришли. Вот у тебя с собой какие штуки?

На протяжении всей кампании выжившие накапливают очки опыта кампании (ООК), за которые они получают бонусные действия и умения кампании. Принятые игроками решения также могут открыть определённые достижения и изменить ход истории.



Для отслеживания прогресса каждого выжившего используется лист кампании. В начале кампании каждый выживший получает собственный лист кампании из блокнота. Запишите историю своего героя!

Описание каждого раздела листа кампании приведено ниже.

ПАНЕЛЬ ООК: по мере получения ООК вашим выжившим отмечайте их здесь, зачеркивая по очереди квадраты с числами. Зачеркнув подсвеченный квадрат, выживший получает бонусное действие или умение кампании (стр. 14).

УМЕНИЯ КАМПАНИИ: каждый раз, когда выживший получает умение кампании, выберите его из списка и зачеркните квадрат справа от названия (стр. 14)!

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ: каждый раз, когда выживший получает бонусное действие, зачеркивайте один квадрат из запаса. Выживший может иметь несколько бонусных действий, но каждое из них можно использовать только раз за миссию (стр. 14).

СОХРАНЁННЫЕ ВЕЩИ: записывайте в данный раздел листа вещи, которые этот выживший сохраняет на следующую миссию (стр. 14).

ИМЯ ВЫЖИВШЕГО:

ИМЯ ИГРОКА:

ООК

1	
2	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании
3	
4	
5	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании
6	
7	
8	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании
9	
10	
11	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании
12	
13	
14	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании
15	
16	
17	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании
18	
19	
20	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании

УМЕНИЯ КАМПАНИИ
(синий уровень)

- Боевые рефлексы
- Судьба
- Запасливый
- Зажми нос
- Защитник дома
- Спасатель
- Незаметный
- Ночной боец
- Отступление
- Начинает с 2 ОА
- Начинает с ремонтным набором
- Начинает с картой боеприпасов («Много пуль» ИЛИ «Много патронов»)
- Твёрдая рука
- Разгрузочный жилет

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
(1 раз за миссию)

Запас	Потрачено
1	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>

Сохранённые вещи

Достижения кампании

ДОСТИЖЕНИЯ КАМПАНИИ: записывайте в данный раздел листа ключевые слова, характеризующие важные решения или подвиги выжившего. Они оказывают влияние на события кампании (стр. 15).

• ПАНЕЛЬ ООК

Наши спортсмены часто говорят, что охота на зомби похожа на интенсивную спортивную тренировку. В какой-то момент становимся зависимым от адреналина. Как по мне, это многое, МНОГОЕ объясняет!

Как правило, выживший может получить 2 ООК за миссию:

- 1 ООК, когда выживший впервые за миссию достигает оранжевого уровня опасности.
- 1 ООК, когда выживший впервые за миссию достигает красного уровня опасности.

При игре с ультрарежимом (стр. 35 правил базового набора) повторное достижение указанных уровней опасности не учитывается. В некоторых миссиях выжившие могут получить дополнительные ООК.

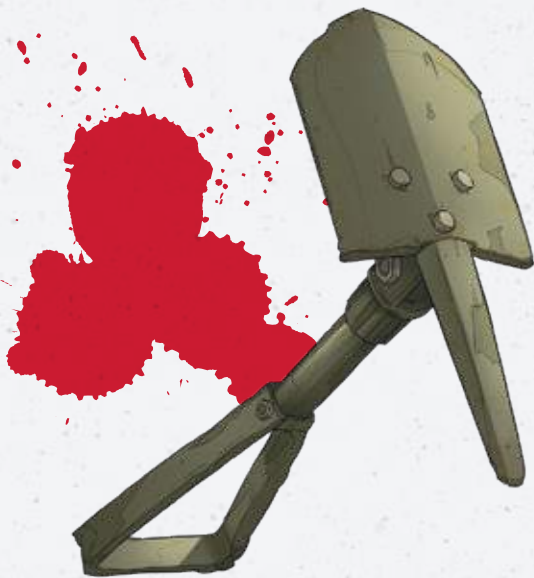
ПРИМЕР: во время первой миссии кампании уровень опасности Антона поднялся до оранжевого, но не до красного. Он получает 1 ООК, и игрок ставит крест в квадрате «1» раздела «ООК» своего листа кампании. Это ООК останется у него до конца кампании (или пока этот выживший не погибнет).

Полученные ООК сохраняются у выжившего на протяжении всей кампании: добавляйте соответствующие новые отметки по мере увеличения количества полученных ООК. Достижение определённого количества полученных ООК приносит выжившему соответствующую награду.

Выжившие получают ООК по мере выполнения миссии. За определённое количество ООК (подсвечено на листе кампании) начисляются награды: выживший получает их немедленно и может использовать в том же ходу, в котором они были получены.

При получении каждой награды выживший должен выбрать либо бонусное действие, либо умение кампании.

ПРИМЕР: теперь игроки выполняют вторую миссию. Благодаря тому, что его уровень опасности вновь поднялся до оранжевого, Антон получил ещё одно ООК. Теперь у него 2 ООК, что позволяет ему получить награду. Игрок выбирает между бонусным действием и умением кампании.



• УМЕНИЯ КАМПАНИИ

Мы, выжившие, знаем несколько хороших способов научиться новым трюкам. И они не обязательно связаны с болью. Лучший из них — это опыт. Если действительно хочешь чему-то научиться, начни делать это как можно раньше.

Выживший получает умение кампании по вашему выбору из списка перечисленных умений на своём листе кампании. Зачеркните квадрат рядом с выбранным умением. **Выживший может получить каждое умение кампании только один раз.**

С этого момента выживший получает выбранное умение на синем уровне опасности в дополнение к любым умениям синего уровня, которые у него уже есть. Его можно использовать немедленно.

Некоторые умения кампании появляются в «Зомбициде» впервые и подробнее описаны на стр. 31.

ПРИМЕР: Антон получает умение кампании и выбирает умение «Спасатель». С этого момента у Антона на синем уровне опасности есть два умения: «Риск: +1 кубик: на дистанции» и «Спасатель». Причём последнее умение Антон может использовать немедленно!

• БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Мы привыкли не жалеть себя, чтобы выжить и получить желаемое. Ради этого некоторые порой выкладываются на полную, на мгновение выходя за пределы человеческих возможностей. Это редкое и впечатляющее зрелище.

Выживший получает бесплатное действие, которое раз за миссию он может потратить по своему усмотрению.

В рамках одной кампании выживший может выбрать эту награду несколько раз. Зачеркните соответствующее количество квадратов «запаса» в разделе «Бонусные действия» листа кампании.

Каждый раз, когда выживший выполняет своё бонусное действие, отмечайте это **карандашом** в квадрате «Потрачено» рядом с этим действием. Выживший может выполнить несколько бонусных действий в течение одного хода. Запас полностью восстанавливается в конце каждой миссии: для этого сотрите свои метки из квадратов «Потрачено».

ПРИМЕР: на протяжении кампании Эшли трижды получила награду «+1 бонусное действие». Во время каждой миссии она может потратить 3 бонусных действия по своему усмотрению, а в конце каждой миссии она восстановит все свои потраченные бонусные действия.

• СОХРАНЁННЫЕ ВЕЩИ

Правила сохранения вещей (стр. 6) позволяют выжившим перенести свои вещи из одной миссии в следующую. Чтобы упростить отслеживание таких вещей, игроки могут записывать их карандашом в этом разделе.



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

За всё время, проведённое в Вашингтоне, мы повидали немало странного и неожиданного. Во-первых, мы к этому так и не привыкли. А во-вторых, мы не хотим, чтобы всё это закончилось!



В миссиях кампании жетоны целей заменены на карты целей. Эти карты оформлены так, чтобы игроки размещали их в определённых зонах — рисунок на их рубашке совпадает с рисунком на соответствующем фрагменте игрового поля. **Не читайте текст на лицевой стороне карты цели, пока её не возьмёт выживший, иначе это испортит вам впечатление от игры!**

• ДОСТИЖЕНИЯ КАМПАНИИ

Продолжай делать всё, что в твоих силах, но не позволяй людям вешать на тебя ярлыки. Мы редко получаем прозвища, которые бы нам нравились.

При прохождении миссий кампании выжившим иногда нужно будет принять важное решение или совершить некий выдающийся подвиг. Результатом данного обстоятельства может стать запись в разделе листа кампании «Достижения кампании», как правило, в виде ключевого слова (например, «Преторианец» или «Обитатель туннелей»).

Достижения кампании могут быть как индивидуальными, так и коллективными и способны повлиять на последующие миссии: получение определённого достижения может привести к особым событиям, повлиять на поведение спутников по отношению к выжившему или даже изменить ход самой кампании.



Ящики с супероружием не заменены картами. Эти жетоны помещаются на поле и активируются по обычным правилам.

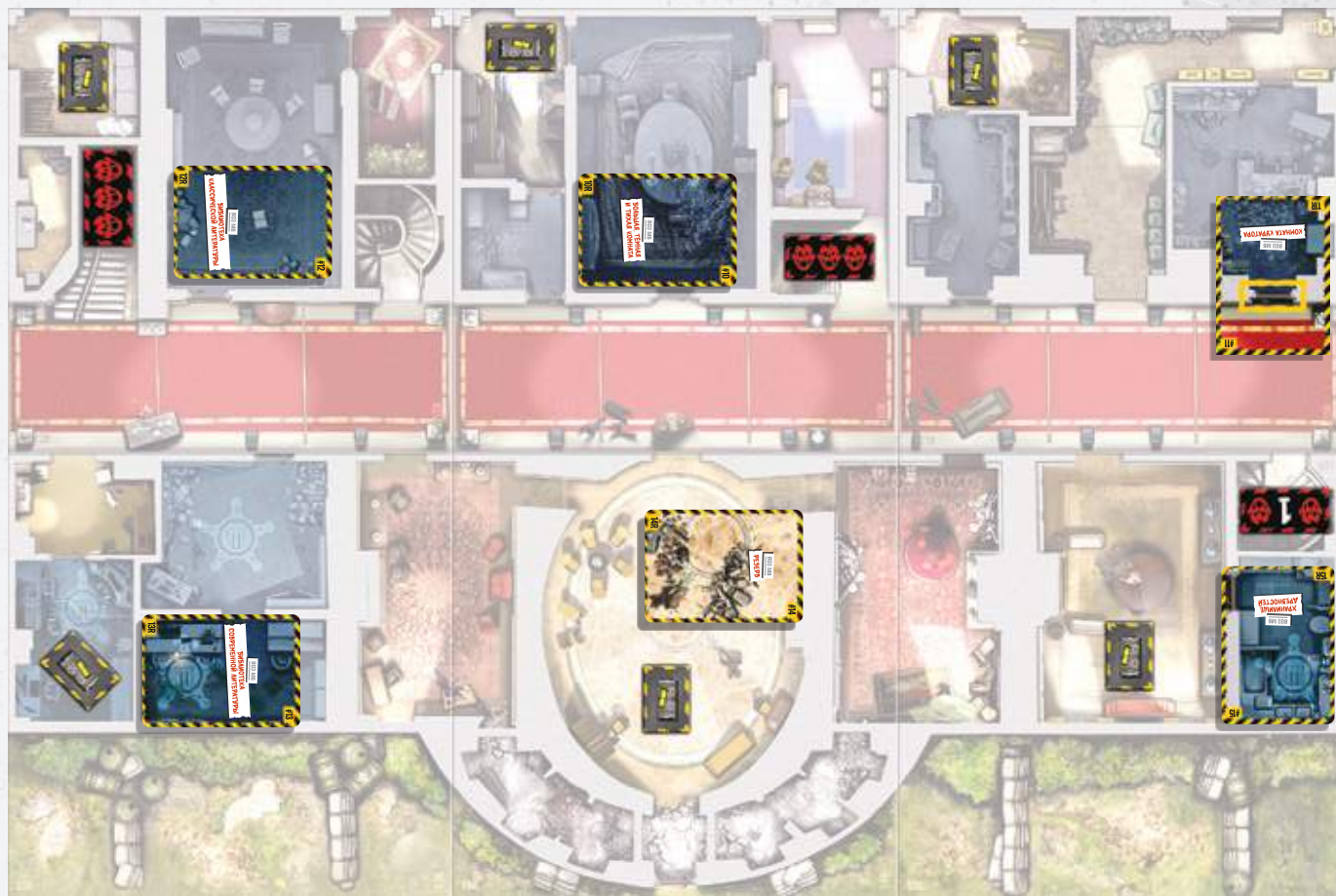
• ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

Для каждой миссии кампании предназначена отдельная стопка карт целей, которая называется **набор целей**. **Перед началом кампании разделите карты целей на стопки в соответствии с номером миссии на обороте (M1, M2 и так далее).** Каждую стопку положите в соответствующий пакетик, не глядя на лицевые стороны карт. При подготовке к очередной миссии кампании возьмите карты из пакетика, соответствующего номеру миссии, и разложите на игровом поле так, как указано в разделе подготовки к партии. **Для упрощения подготовки на каждой карте цели указан номер фрагмента поля, куда её необходимо положить.**

Некоторые карты целей, называемые **заметками**, размещаются лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Во время миссии выжившие могут принять решения, в результате которых им будет предписано прочитать определённую заметку.



Это стандартная раскладка при подготовке к миссии кампании. Всё осталось прежним, за исключением замены жетонов целей на карты целей. Когда выживший берёт одну из них, игроки вслух зачитывают её текст и применяют соответствующие эффекты. Порой приходится сделать выбор! Также обратите внимание, что размещение ящиков с супероружием не изменилось относительно базовой игры.



Это заметки. По ходу партии игроки могут попасть в определённую ситуацию или сделать выбор в соответствии с картами целей, в результате чего им необходимо будет зачитать текст определённой заметки. Например, карта цели № 10 может поставить выживших перед выбором между двумя вариантами, и результат каждого из них будет описан в соответствующей заметке: № 1 или № 2.

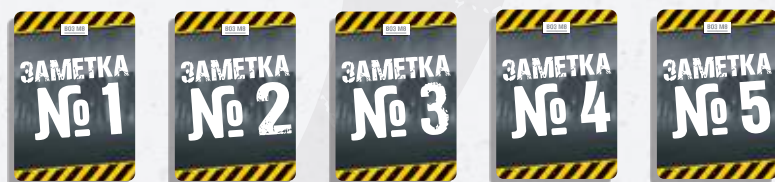
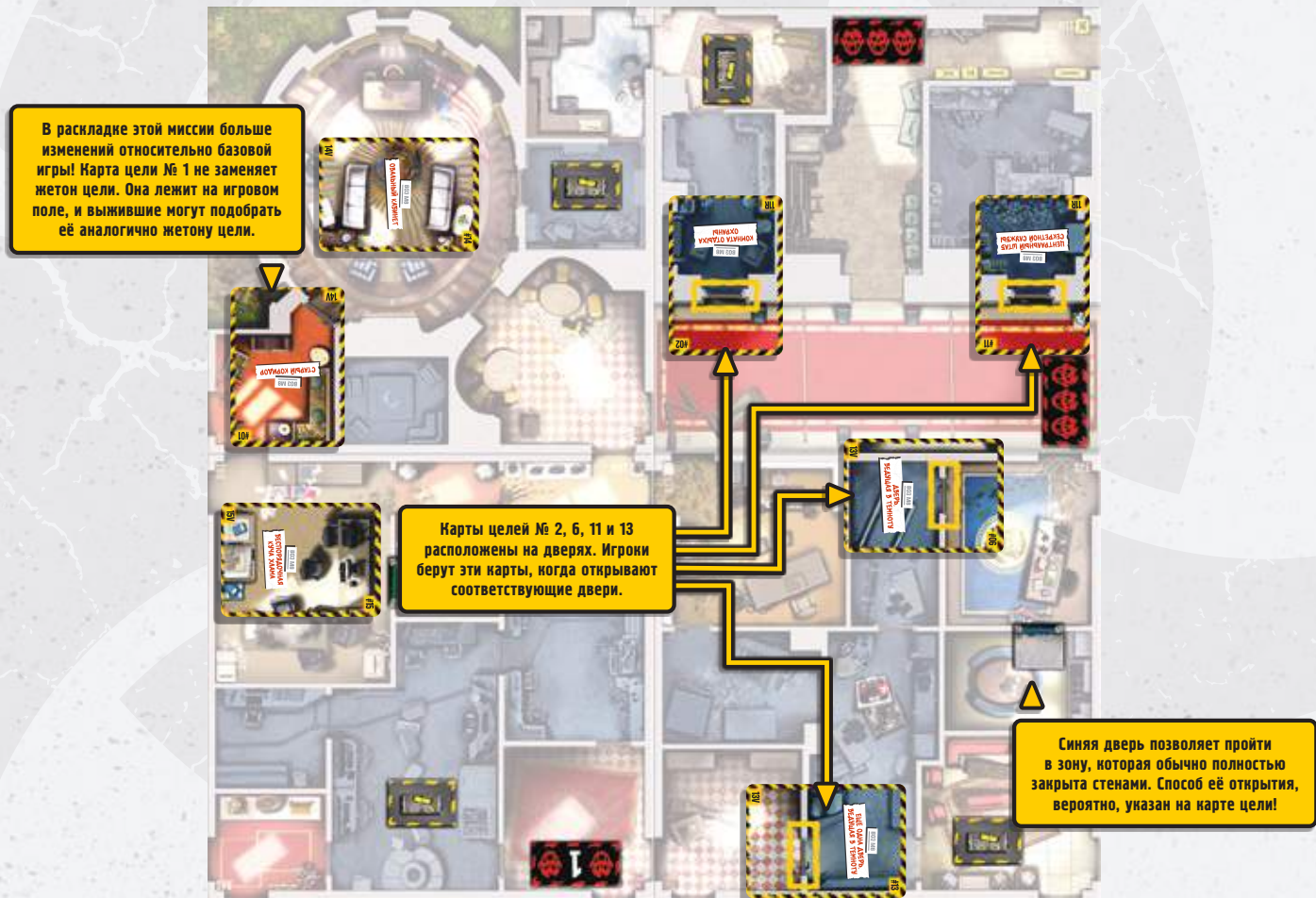


• ВЗЯТЬ КАРТУ ЦЕЛИ

- Карты целей помещаются в зоны целей. Выжившие могут брать их аналогично жетонам целей.
- Карты целей, расположенные поверх дверей, можно взять в тот момент, когда данная дверь открывается.

ПРИМЕЧАНИЕ: взяв карту цели, выживший не получает ОА (если не сказано иное).

Каждый раз, когда выживший берёт карту цели, он зачитывает её вслух, чтобы все игроки могли насладиться её текстом и применить указанный на ней эффект. В тексте карты слово «Выживший» обозначает выжившего, взявшего эту карту цели. Некоторые карты могут сподвигнуть игроков обсудить какое-либо решение. Помните, что «Зомбицид» — это кооперативная игра! **Если не сказано иное, после применения эффекта карта цели сбрасывается.** На некоторых картах указано «держите её лицевой стороной вверх»: в этом случае положите её лицевой стороной вверх в качестве напоминания в ту зону, откуда она была взята, либо рядом с игровым полем.



В этих заметках указана секретная информация о каждом выборе, который выжившим предстоит сделать в течение этой миссии.

• ДОСТИЖЕНИЯ И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

На некоторых картах целей указаны достижения, которые игрокам нужно заносить в лист кампании (стр. 13).

На некоторых картах целей также указаны ключевые слова, написанные заглавными буквами и связывающие эти карты с другими картами целей по сюжету.

ПРИМЕР: Тэсс берёт карту цели с дверью и зачитывает её текст, в котором указано, что дверь нельзя открыть без КЛЮЧ-КАРТЫ. Когда у выживших будет нужный предмет, они смогут прочесть заметку № 1. Карта цели возвращается обратно в свою зону. Позже Анджело берёт другую карту цели, которая даёт выжившим КЛЮЧ-КАРТУ. Теперь дверь, которую Тэсс нашла ранее, можно открыть. Как только это произойдёт, игроки зачитают заметку № 1. Какие тайны хранятся в этой запертой комнате?



№06 КАМПАНИЯ ДОПОЛНЕНИЯ: ЗАРАЖЁННОЕ ГОСУДАРСТВО

«Заражённое государство» — это кампания из 10 миссий для 6 выживших. Миссии необходимо проходить в порядке возрастания их номера. В кампании используются правила базового набора игры, а также все правила этого дополнения. Не забудьте раздать каждому выжившему лист кампании!

M1 – ЛИЦОМ К ЛИЦУ С НЕВОЗМОЖНЫМ

Средне / 45 минут

Где мы были, когда началось вторжение зомби? Прекрасно помню. Мы были в Вашингтоне, округ Колумбия, — обычные люди, занимающиеся обычными делами. Мы были неподалеку, когда прозвучали первые крики, выстрелы и сирены. Что-то гнилое стремительно наблизилось на нас. У Белого дома вспыхнула маленькая война, которая привлекла всех окрестных зомби.

А затем все мы разом включились в общее дело: убивали зомби, помогали людям, сталкивались лицом к лицу с невозможным. Запертая дверь закуской была словно дамба для потока зомби, и мы вскрыли её, позволив им пройти дальше. Так многие люди смогли спастись самостоятельно.

Думаю, ты уже уловил мысль: мы были выжившими ещё до того, как это стало модным.

Необходимые фрагменты поля: 2V, 3R, 4R, 5R, 7R, 8R.

 Стартовая зона выживших	 Зоны появления	 Жетон шума (нельзя убрать)
6x  Ящики с супероружием	 Хамви	
7x  Карты целей	2x  Заметки	

• ЗАДАЧИ

Помогите людям спастись от зомби. Для победы выполните следующие задачи в любом порядке:

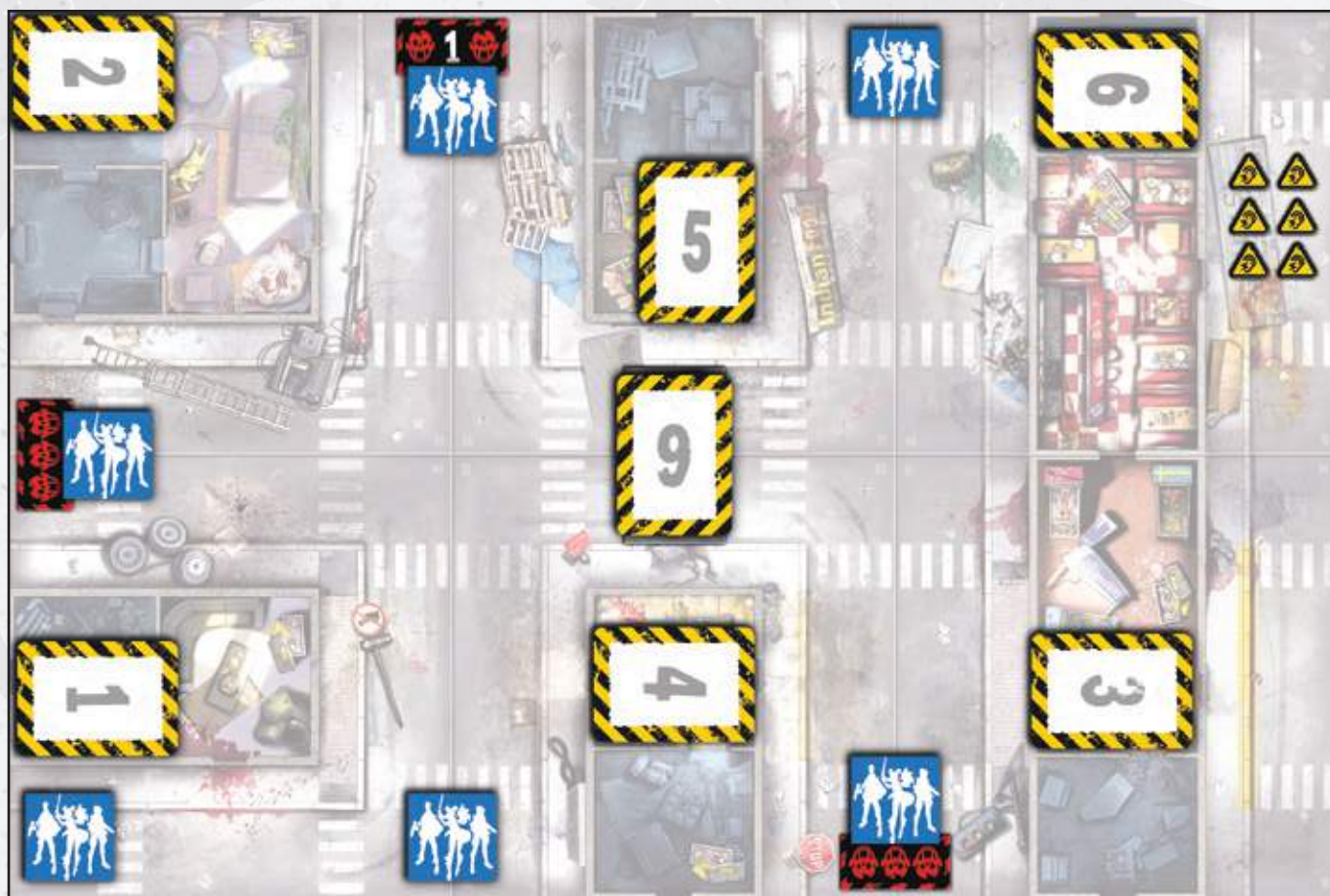
- **Откройте все двери в закусочной.** Здание закусочной расположено на фрагментах игрового поля 3R и 4R.
- **Возьмите все карты целей** (см. особые правила).
Начальное время: 12:00.

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



• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.**
 - Поместите 1 выжившего в каждую стартовую зону выживших в любом порядке.
 - Поместите 6 жетонов шума в обозначенную зону на фрагменте игрового поля 4R. Не убирайте их во время конечной фазы.
- **Они идут к Белому дому!** Каждый раз, когда зомби при передвижении выбирают целью зону с 6 жетонами шума, они выбирают свой маршрут так, словно все двери на их пути открыты. Тем не менее закрытые двери по-прежнему блокируют их передвижение.
- **Спасение в приоритете!** Следующие правила применяются к фрагменту игрового поля, пока на нём лежит карта цели:
 - Выжившие не могут обыскивать зоны этого фрагмента.
 - Выжившие не могут брать находящиеся на этом фрагменте ящики с супероружием.
- **Хамви.** Пока на фрагментах игрового поля 7R и 8R лежат карты целей, выжившие не могут обыскивать хамви. При обыске хамви выживший берёт карту из колоды Секретной службы.
- **Никогда такого не видел.** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



M2 – МЫ НИКОГО НЕ БРОСИМ

Средне / 60 минут

Ситуация обострилась довольно быстро. Армия и сотрудники Секретной службы выстроились вокруг Белого дома, чтобы защитить его огневой мощью по истине эпических масштабов. Основная масса зомби стекалась именно в тот район, а мы, едва знакомые друг с другом, тем временем продолжали слоняться по округе. Мы искали тех, кому нужна помощь, ведь, понимаешь, мы реально могли помочь!

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2R, 4V, 6R, 7V, 8R.



• ЗАДАЧИ

Спасите как можно больше людей. Возьмите все карты целей. Начальное время: 12:00.

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Исход зомби.** Поместите 6 жетонов шума в обозначенную зону на фрагментах игрового поля 1R/2R. Не убирайте их во время конечной фазы. Любые зомби, начинающие своё движение в этой зоне, немедленно помещаются в стартовую зону появления и завершают своё передвижение.
- **Открой меня!** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.
- **Хамви.** При обыске хамви выживший берёт карту из колоды Секретной службы.

2R	1R
8R	6R
7V	4V



Стартовая зона выживших



Зоны появления



Жетон шума (нельзя убрать)



6x Ящики с супероружием



Хамви



6x Карты целей

МЗ – УРОВЕНЬ БОЕГОТОВНОСТИ 5: ИСЧЕЗНОВЕНИЕ

Средне / 45 минут

Шум в окрестностях Белого дома стихал, сменяясь леденящей тишиной, а наше беспокойство всё нарастало. Зомби больше не следовали к президентскому зданию и просто бродили по улицам. Множество мертвяков вернулось из того района – дурной знак. Впервые за последние несколько часов мы начали заботиться о себе. Нам нужно было найти еду, радио и путь отступления. Увидим ли мы завтрашний день?

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Единственный путь.** Войти в здания можно только через двери с картами целей. Как только такая дверь будет открыта, выжившие могут открывать любые двери в это здание.
- **Каждый день как день рождения.** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

Необходимые фрагменты поля: 1V, 2V, 3V, 4V, 6V, 8V.

ЗАДАЧИ

Исследуйте район. Возьмите все карты целей. Обратите внимание, что карту цели с условием «Зачитайте эту карту цели в 19:00» нельзя взять. Она автоматически разыгрывается в 19:00.

Начальное время: 11:00.

6V	8V
3V	4V
1V	2V



Стартовая зона выживших



Зоны появления

6x 

Ящики с супероружием

7x 

Карты цели



M4 – ЗОНА БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

Средне / 60 минут

Луч света привлекал зомби обратно к Белому дому, из-за чего мы оказались в смертельной ловушке. Нужно было действовать быстро, иначе мы все покойники. Мы бросились к источнику света в надежде выключить его и спастись от волны зомби и наткнулись на остатки военной колонны. Свет исходил из прожектора на крыше хамби, вокруг которого уже никого не осталось. Точнее, никого живого. Мы быстро выяснили, что солдаты наткнулись на зомби по пути в Белый дом и скрылись в ближайших зданиях. Там они и приняли свой последний бой. Все стены были изрешечены пулями. Мы находились прямо посреди зоны боевых действий.

Необходимые фрагменты поля: 1R, 3R, 6R, 9R, 10V, & 11V.

• ЗАДАЧИ

Выключите прожектор. Для победы выполните следующие задачи в любом порядке:

- Выключите прожектор.
 - Всем выжившим нужно добраться до выхода. Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.
- Начальное время: 0:00.

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

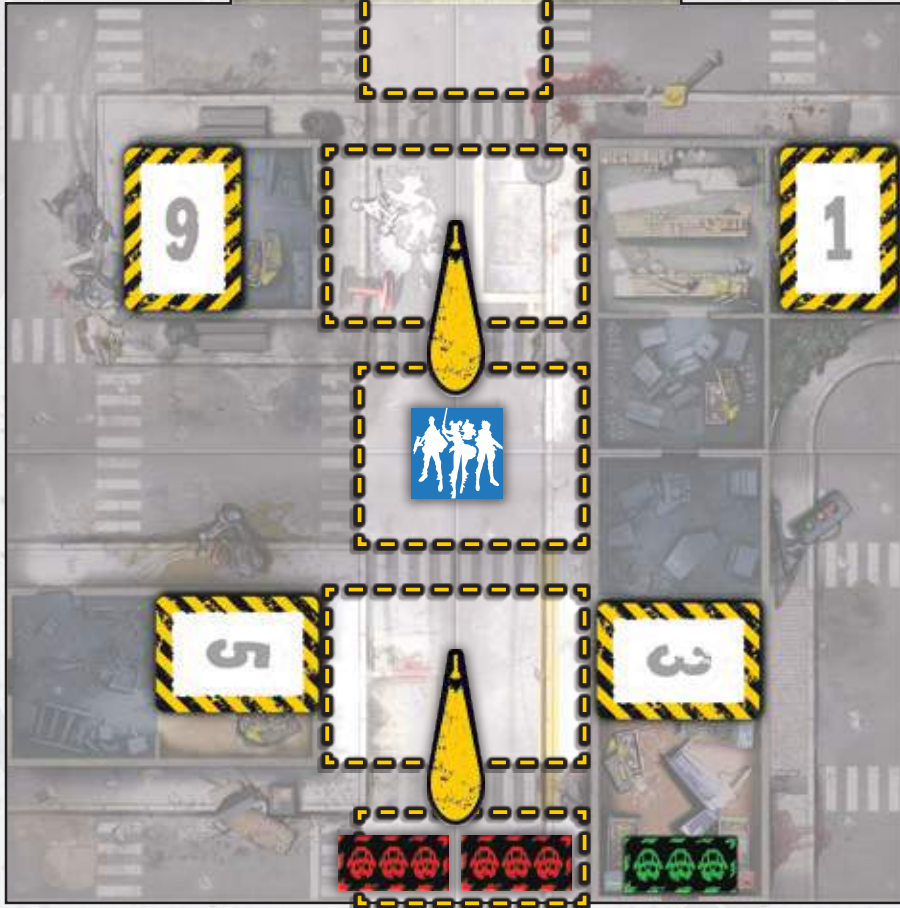
- **Подготовка.** Вместо ящика с супероружием на фрагменте игрового поля 10V положите карту цели «Куча трупов».
- **Пахнет неприятностями.** В начале игры зелёная зона появления неактивна.
- **Это прототипы оружия?** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

10V	
11V	
9R	1R
6R	3R





	 
Стартовая зона выживших	Зоны появления
5x 	
Ящики с супероружием	9x Карты целей
	
Жетон освещения	Освещённая зона
	
Зона выхода	



М5 – УРОВЕНЬ БОЕГОТОВНОСТИ 4: ВНИМАТЕЛЬНЫЙ ОСМОТР

Средне / 90 минут

Зомби практически затолкали нас в Белый дом, и мы решили его исследовать. Резиденция президента сильно пострадала. Находившиеся здесь люди сражались всем, что у них было, в каждой комнате до последнего вздоха. Теперь же большинство этих обыкновенных героев стали зомби. Но, несмотря ни на что, нам было любопытно, да и снаружи нас ждало гораздо больше мертвяков. У нас не было другого выбора, кроме как обосноваться здесь. Сначала нам нужно было найти надёжное укрытие, поэтому мы начали нашу частную экскурсию по Белому дому и вскоре обнаружили множество грязных секретов.

Необходимые фрагменты поля: 10R, 11R, 12R, 13V, 14R, 15R.

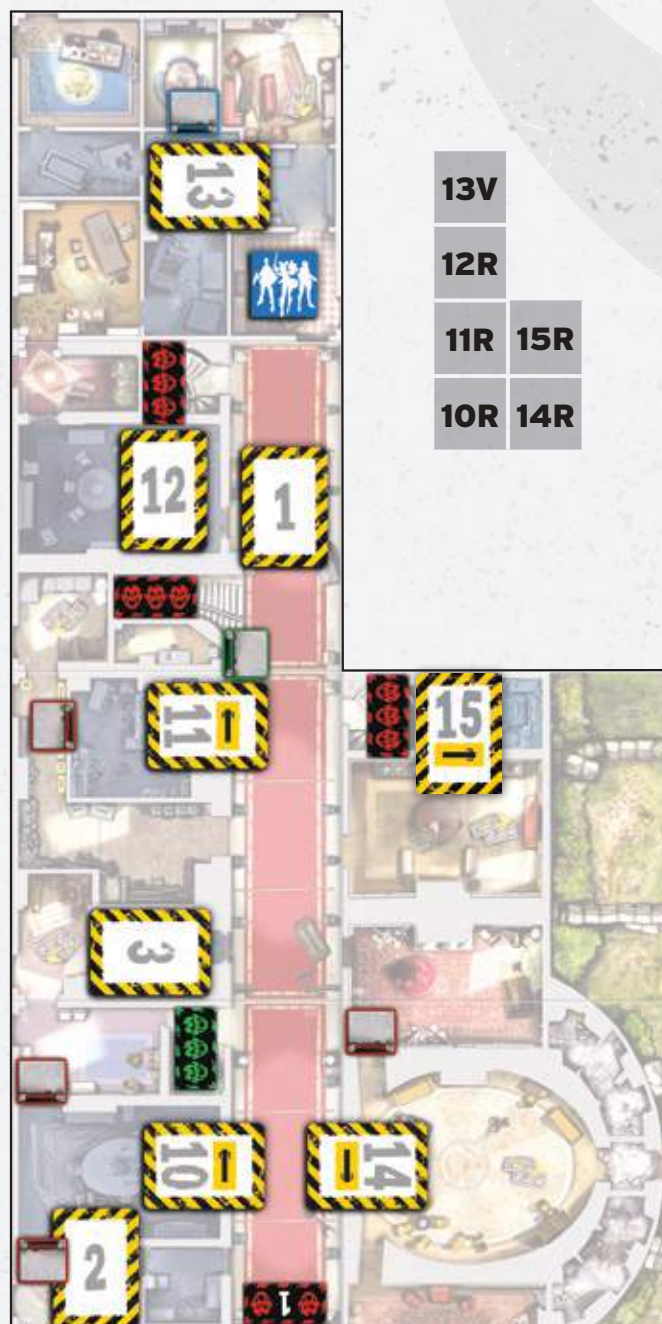
• ЗАДАЧИ

Найти безопасное место. Исследуйте крыло Белого дома, чтобы найти подходящее укрытие.

Начальное время: 15:00.

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Забаррикадированные двери.** Выжившие не могут открыть синие и зелёные двери по обычным правилам. Открыть красные двери невозможно.
- **Страх темноты.** В начале игры зелёная зона появления неактивна.
- **Авторитетные пушки.** Подобрав ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



 Стартовая зона выживших	6x  Ящики с супероружием	 Зоны появления
 Закрытая дверь (нельзя открыть)	 Закрытые двери	
9x  Карты целей	5x  Заметки	

М6 – УРОВЕНЬ БОЕГОТОВНОСТИ 3: КРУГЛЫЙ ДОМ

Средне / 90 минут

Мужик на проходе оказался высокопоставленным чиновником по имени Уилсон. Связь была паршивой, и мы едва разбирали, что он говорил. Уилсон прятался в президентском бункере вместе с пятьюдесятью людьми и следил за нами через камеры с тех пор, как мы впервые вошли в Белый дом. Он сказал, что был впечатлён нами и попросил о помощи. По какой-то причине они не смогли открыть бункер, у них заканчивалась энергия и... В этот момент сигнал резко прервался из-за помех. Где-то здесь, внизу, были люди, оказавшиеся в ловушке, и они рассчитывали, что мы их спасём. Мы должны были найти вход в бункер.

Необходимые фрагменты поля: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R.

• ЗАДАЧИ

Найти вход в бункер. Давайте исследуем Белый дом!
Начальное время: 15:00.



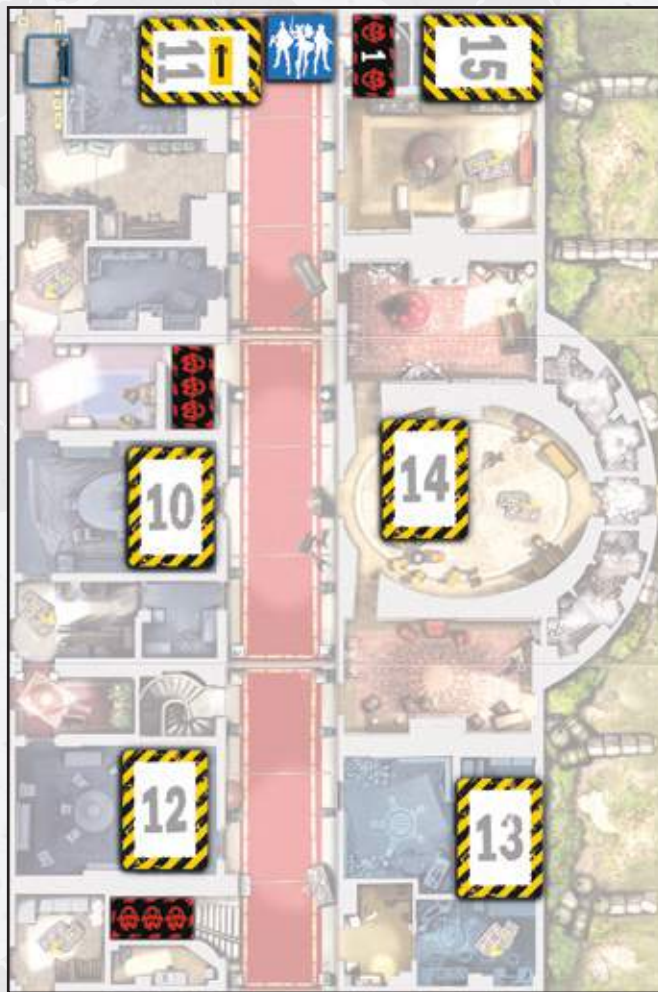
• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Заблокированный путь.** Синюю дверь невозможно открыть.
- **Очень особенная коллекция.** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



11R	15R
10R	14R
12R	13R

 Стартовая зона выживших	 Заблокированная дверь (нельзя открыть)	6x  Ящики с супероружием
 Зоны появления	6x  Карты целей	6x  Заметки



M7 – ДОСТАТЬ КЛЮЧ-КАРТУ

Сложно / 45 минут

Искать конкретную ключ-карту в Белом доме — всё равно что искать иголку в стоге сена. Поэтому нам пришлось немного пораскинуть мозгами. Ключ-карта, ведущая в президентский бункер, могла быть только у по-настоящему высокопоставленного оперативника. А у них, вероятно, тоже были средства самообороны. Мы начали поиски с Овального кабинета, и вскоре стало ясно, что если у тебя есть много власти... то и пушек у тебя завалишь.

Необходимые фрагменты поля: 10R, 11R, 12R, 13V, 14V, 15V.

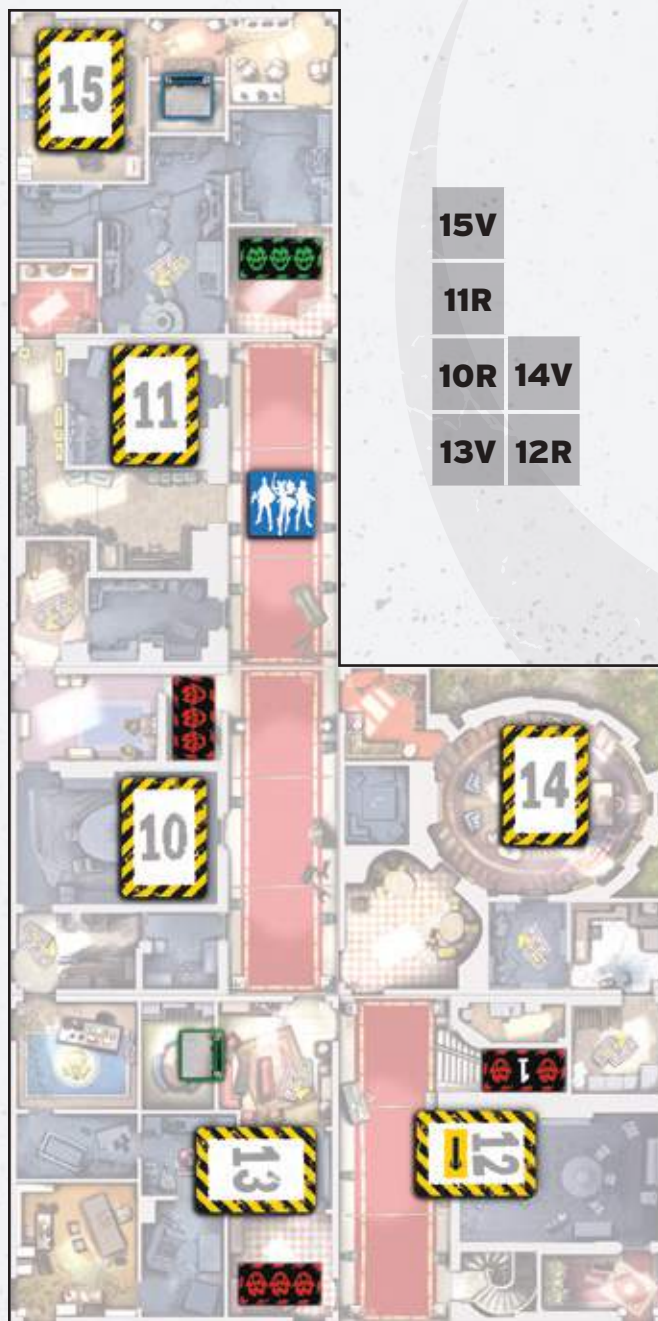
• ЗАДАЧИ

Достать ключ-карту от бункера. Поскольку она находится на шее отродья, выжившим нельзя убивать его с использованием коктейля Молотова.

Начальное время: 4:00.

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Если у вас есть следующие достижения, это разблокирует указанные игровые эффекты:
 - *Обитатель туннелей:* синяя и зелёная двери открыты с начала игры, и расположенные за ними зоны считаются соседними друг с другом. Любой выживший может передвигаться из зоны за синей дверью в зону за зелёной дверью и наоборот. Если выжившие не получили это достижение, двери этих цветов невозможно открыть.
 - *Да будет свет:* зелёная зона появления активна с начала игры. Иначе не выкладывайте её на игровое поле.
 - *Преторианец:* вы можете раскрыть и зачитать следующую заметку об отродьях (см. ниже), как только в пределах видимости любого выжившего окажется новое отродье.
- **Заметки об отродьях.** Каждый раз, когда любой выживший убивает отродье без использования эффекта Молотова, зачитывайте заметку об отродьях. Заметки следует зачитывать в указанном на них порядке (сначала № 1, потом № 2 и последней — № 3). Прочитанные заметки сбрасываются.
- **V.I.P.-пушки.** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



15V

11R

10R 14V

13V 12R

	6x	
Стартовая зона выживших	Ящики с супероружием	Зоны появления
	6x	3x
Закрытые двери	Карты целей	Заметки об отродьях

M8 – ПОЧИНИТЬ ЛИФТ

Сложно / 60 минут

В президентском бункере было заперто много людей, и нам нужно было хотя бы частично восстановить энергоснабжение вспомогательных систем. В таком важном месте наверняка где-то есть резервный генератор. Всё, что нам нужно было сделать, — это найти его и включить. Конечно, зомби не собирались нам в этом помочь. Но нам было илезать!

Необходимые фрагменты поля: 11R, 12V, 13V, 14V, 15V.

• ЗАДАЧИ

Восстановите энергоснабжение. Найдите и запустите генератор.

Начальное время: 10:00.

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Фрагмент игрового поля 12V представляет собой подвал. Выжившим нужно будет найти способ попасть туда.
- **Заблокированный путь.** Красную закрытую дверь невозможно открыть.
- **Тайны Секретной службы.** Выжившие берут карты целей «Комната отдыха охраны» и «Центральный штаб Секретной службы» (фрагмент поля 11R) после того, как откроют двери, ведущие в соответствующие комнаты (до появления в них зомби).
- **Технические коридоры.** Выжившие не могут открыть синюю и зелёную двери, если у них нет достижения «Обитатель туннелей». Если достижение есть, двери открываются как обычные, после чего любой выживший может передвигаться из зоны за синей дверью в зону за зелёной дверью и наоборот.
- **Орудия труда.** Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

	12V
11R	13V
14V	15V



 Стартовая зона выживших	5x  Ящики с супероружием	 1  Зоны появления
8x  Карты целей	5x  Заметки	 Открытая дверь  Закрытые двери
		 Заблокированная дверь (нельзя открыть)

М9 – УРОВЕНЬ БОЕГОТОВНОСТИ 2: В БЫСТРОМ ТЕМПЕ

Очень сложно / 45 минут

Удивительно, но на восстановление питания лифта в президентский бункер и открытие его ключевой картой ушло совсем немного времени. Когда в Белом доме снова зажёгся свет, зомби снаружи предсказуемо занервничали и полезли к нам. Нам нужно было действовать быстро и отвести всех в безопасное место.

Необходимые фрагменты поля: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R.

• ЗАДАЧИ

Откройте президентский бункер. Доберитесь до карты цели «Вход в президентский бункер» (на фрагменте поля 13R) и зачитайте её.

Начальное время: 15:00

12R	10R	11R
13R	14R	15R

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Подготовка. На фрагменте 12R нет ящика с супероружием.
- На помощь! Перед тем как взять какие-либо карты целей, выжившие должны сначала взять карту цели № 13.
- Приятные сувениры! Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.



Стартовая зона выживших



**6x
Карты целей**



**5x
Ящики с супероружием**




**1
Зоны появления**



M10 – УРОВЕНЬ БОЕГОТОВНОСТИ 1: ВЗВЕДЁННЫЙ ПИСТОЛЕТ

Очень сложно / 60 минут

Белый дом лежал в руинах, как и прежний мир вместе с нашими прежними жизнями. Честно говоря, я уже знал, что не буду по ним скучать. Нам нужно было адаптироваться... Эволюционировать... Выживать!

Необходимые фрагменты поля: 1R, 2V, 7R, 8V, 10V, 11V.

• ЗАДАЧИ

Сражайтесь за свою новую жизнь. Найдите способ покинуть эту область.

Начальное время: 22:00.

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• Оружие для грандиозного финала. Подобрал ящик с супероружием, выживший получает случайное супероружие из доступных. После этого выживший может упорядочить свой инвентарь без затраты действия.

10V	11V
7R	2V
1R	8V



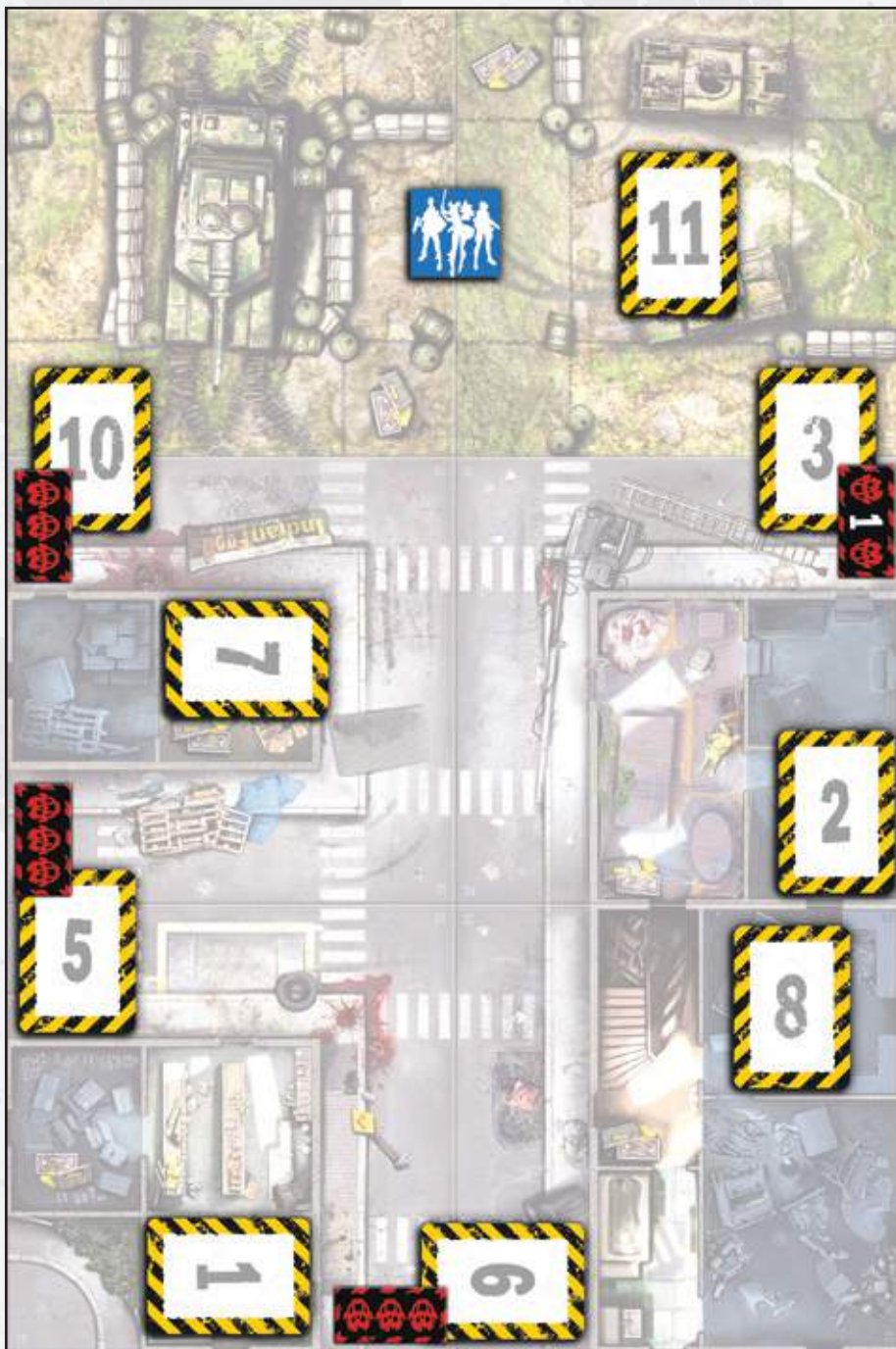
Стартовая зона выживших

6x 
Ящики с супероружием

1  1 
Зоны появления

9x 
Карты целей

1x 
Заметка





№07 НОВЫЕ УМЕНИЯ

В случае расхождений 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 доп. [действие] с риском — у выжившего есть 1 дополнительное действие указанного типа («Боевое действие», «Бой: близко» или «Бой: на дистанции»), при выполнении которого он рискует. Его разрешено потратить только на указанное действие.

Двойные кубики риска — когда выживший рискует, он может удвоить количество бросаемых им кубиков риска относительно количества, указанного на используемой им карте вещи.

Запчасти — каждый раз, когда во время ближней или дистанционной атаки выживший получает 1 или несколько результатов с символом поломки, он может сбросить карту оружия соответствующего типа (ближнего или дистанционного боя), чтобы проигнорировать эти результаты.

Игнорировать 1 поломку — выживший может использовать это умение не более 1 раза за игровой раунд сразу же после броска кубиков при боевом действии. Игнорируйте все результаты с поломкой, полученные во время этого броска кубиков.



Мастер на все руки — выживший начинает игру с любым умением кампании, которое он ещё не получил, по своему выбору. В конце миссии он теряет это выбранное умение.

Ночной боец — дистанционные атаки выжившего, совершаемые в ночное время, имеют точность 5+ (для попадания требуется результат броска 5 или больше). Игровые эффекты, изменяющие точность атак, по-прежнему действуют (например, умение «+1 к броску: на дистанции»). Автоматические успехи, например, от броска коктейля Молотова, также по-прежнему действуют.

Ночное зрение — выживший игнорирует ночные правила и правила тёмных зон (стр. 33 книги правил базовой игры).

Пронрыра — 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»).

Риск: [умение] — выживший получает эффект указанного умения каждый раз, когда он рискует.

Судьба — выживший может использовать это умение раз в ход, когда берёт карту вещи. Он может сбросить взятую карту и вместо неё взять другую из той же колоды.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ ИГРЫ: Рафаэль Житон, Жан-Батист Лулье, Николя Рау и Давид Прети

РАЗВИТИЕ: Фабио Кюри

ПРОИЗВОДСТВО: Марсела Фабрети, Тьяго Аранья, Ракель Фукуда, Гильерме Гулар, Ребекка Хо, Айседора Лейте, Арон Лурье и Ана Теодоро

ИЛЛЮСТРАЦИИ: Эдуард Житон, Николя Фруктус, Джорджия Ланца и Эрик Нуоу

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Марк Бруйон, Макс Дуарте, Фабио де Кастро, Луиза Комбал и Юлия Феррари

РАЗРАБОТКА МИНИАТЮР: Венсан Фонтейн, BigChild Creatives, Уго Гомес Брионе, Давид Арберас, Даниэль Фернандес, Иван Гиль, Африка Мир, Алехандро Муньос, Адриан Рио, Наталья Ромеро и Рауль Фернандес Ромо

КОРРЕКТОР: Джейсон Коепп

АРТ-ДИРЕКТОР: Матье Арлу

ИЗДАТЕЛЬ: Давид Прети

© 2022 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

РЕДАКТОР: Анна Яковлева

ПЕРЕВОДЧИК: Кирилл Войнов

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ВЫЧИТКА: Дарья Дунайцева

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховей

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Дарья Великсар

КОРРЕКТОР: Наталья Валько

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



ИГРОВОЙ РАУНД

КАЖДЫЙ РАУНД СОСТОИТ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ ФАЗ:

01 – ФАЗА ИГРОКОВ

Игрок с жетоном первого игрока по очереди задействует всех своих выживших в произвольном порядке. Когда он это сделает, право хода получает следующий участник партии по часовой стрелке.

Изначально каждый выживший может совершить 3 действия из приведённого списка. Если в правилах не указано иное, каждое действие разрешено совершать несколько раз за активацию.

• ДВИЖЕНИЕ

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

• ОБЫСК (РАЗ В ХОД)

Это действие можно совершать только в зоне внутри здания, в которой нет зомби. Возьмите карту из колоды вещей. Если вы обыскиваете ящик с супероружием, возьмите карту из колоды супероружия.

• ВЗЛОМ ДВЕРИ

Чтобы взломать дверь в своей зоне, выживший использует вещь с символом взлома двери. Бросок кубика не требуется.

ВАЖНО: открытые двери больше нельзя закрыть.

• 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 обменяться 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 жетон шума в зону выжившего.

• **НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ:** все неиспользованные действия сгорают.

КОГДА ВСЕ ИГРОКИ ЗАВЕРШАТ СВОИ ХОДЫ:

02 – ФАЗА ЗОМБИ

ШАГ 1: АКТИВАЦИЯ

Каждый зомби активируется и тратит действие на движение или атаку, в зависимости от ситуации. Первым делом выполняются атаки и только затем – движение. За 1 действие зомби способен совершить лишь 1 атаку ИЛИ 1 движение.

• АТАКА

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

• ДВИЖЕНИЕ

Зомби, которые не атаковали выживших, используют свои действия для движения на 1 зону по направлению к выжившим.

ВАЖНО: у бегунов сразу два действия. Они могут дважды атаковать, атаковать и передвинуться (в любом порядке) или дважды передвинуться.

ШАГ 2: ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

На карте каждой миссии указано расположение жетонов появления, которые отмечают места, где появляются новые зомби в конце каждой фазы зомби. Эти места называются зонами появления.

- Зомби всегда сначала появляются в **стартовой зоне появления**.
- Всегда раскрывайте карты зомби для каждой зоны появления, двигаясь по часовой стрелке от стартовой зоны появления.
- Новые зомби появляются на игровом поле согласно **наивысшему уровню опасности** среди всех выживших (синий, жёлтый, оранжевый или красный).

03 – КОНЕЧНАЯ ФАЗА

- Уберите с игрового поля все жетоны шума.
- Первый игрок передаёт соседу слева жетон первого игрока. Затем начинается следующий раунд игры.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

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

Приоритет целей	Вид	Количество действий	Количество урона, чтобы убить	Очки адреналина за убийство
1	ТОЛСТЯК/ОТРОДЬЕ	1	2/3	1/5
2	ХОДОК	1	1	1
3	БЕГУН	2	1	1