



MARVEL ZOMBIES



MARVEL



A **ZOMBICIDE** GAME

СОДЕРЖАНИЕ

| | | | | | |
|--|-----------|-----------------------------------|-----------|--------------------------------------|-----------|
| КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ | 3 | 2. ПОЯВЛЕНИЕ ВРАГОВ | 16 | ПОЖИРАНИЕ ПРОХОЖЕГО | 21 |
| ВСТУПЛЕНИЕ | 5 | • Обычное появление | 16 | АКТИВАЦИЯ ПРОХОЖИХ | 21 |
| РЕЖИМ ЗОМБИ / РЕЖИМ ГЕРОЯ | 5 | • Натиск! | 17 | • Боевые прохожие | 21 |
| ПОДГОТОВКА | 5 | • Дополнительная активация! | 17 | • Мирные прохожие | 22 |
| ОБЗОР ИГРЫ | 7 | • Сопровождаемый прохожий! | 17 | • Сопровождаемые прохожие | 22 |
| ВЫИГРЫШ И ПРОИГРЫШ | 7 | • Специальное действие | 17 | ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОБЪЕКТЫ | 22 |
| РАУНД ИГРЫ | 7 | • Супергерой! | 17 | ЗНАК МСТИТЕЛЕЙ | 22 |
| • Фаза игрока | 7 | • Враги заканчиваются | 17 | МИССИИ: РЕЖИМ ЗОМБИ | 23 |
| • Фаза врага | 7 | • Появление в зданиях | 18 | МИССИИ: РЕЖИМ ГЕРОЯ | 36 |
| • Конечная фаза | 7 | СРАЖЕНИЕ | 19 | УКАЗАТЕЛЬ | 43 |
| ОСНОВЫ | 8 | ПРИОРИТЕТ ЦЕЛИ | 19 | СОЗДАТЕЛИ | 43 |
| ПОЛЕЗНЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ | 8 | ПОЖИРАНИЕ | 20 | КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ РАУНДА | 44 |
| ПРЯМАЯ ВИДИМОСТЬ | 9 | ГОЛОД | 21 | | |
| ДВИЖЕНИЕ | 10 | СТАТЬ ГОЛОДНЫМ | 21 | | |
| ОБЗОР ПЛАНШЕТА | 10 | ПРОХОЖИЕ | 21 | | |
| ОПЫТ, УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ И НАВЫКИ | 11 | | | | |
| ВРАГИ | 12 | | | | |
| СОЛДАТ | 12 | | | | |
| ОХРАННИК | 12 | | | | |
| СПЕЦИАЛИСТ | 12 | | | | |
| СУПЕРГЕРОЙ | 12 | | | | |
| ФАЗА ИГРОКА | 13 | | | | |
| ПЕРЕМЕЩЕНИЕ | 13 | | | | |
| ОТКРЫТЬ ДВЕРЬ | 13 | | | | |
| ПОЛУЧИТЬ ХАРАКТЕРИСТИКУ | 13 | | | | |
| АТАКА | 14 | | | | |
| ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ЦЕЛЬЮ | 14 | | | | |
| КОНЕЦ ХОДА | 14 | | | | |
| ФАЗА ВРАГА | 14 | | | | |
| 1. АКТИВАЦИЯ ВРАГОВ | 14 | | | | |
| • Атака | 14 | | | | |
| • Перемещение | 15 | | | | |
| • Специалисты и Супергерои .. | 16 | | | | |



КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

87 Фигурок

6 Героев-зомби



Капитан Америка



Железный Человек



Оса



Халк



Капитан Марвел



Дедпул

6 Супергероев



Чёрная пантера



Доктор Стрэндж



Мисс Марвел



Тор



Алая Ведьма



Человек-паук

12 Прохожих



Джей Джона Джеймсон



Мэри Джейн



Агент Колсон



Слепая Эл



Тётя Мэй



Громовержец Росс



Пеппер Поттс



Боб



Шэрон Картер



Окойе



Бетти Росс



Вонг

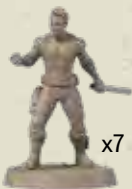
63 Агента «Щ.И.Т.»



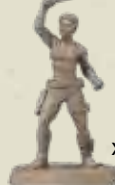
x7



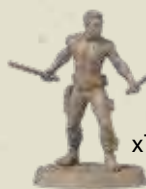
x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7

35 Солдат

14 Охранников

14 Специалистов

140 КАРТ



6 ПЛАНШЕТОВ ГЕРОВ-ЗОМБИ



45 ХАРАКТЕРИСТИК ЗОМБИ



42 КАРТЫ ПОЯВЛЕНИЯ



16 КАРТ ПРОХОЖИХ



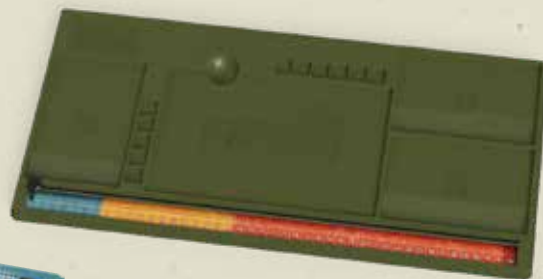
6 КАРТ СУПЕРГЕРОВ



1 СПРАВОЧНАЯ КАРТА ЗНАКА МСТИТЕЛЕЙ

41 ЖЕТОН

- 1 Жетон Знака Мстителей (неповрежденный/поврежденный)
- 14 Жетонов двери (открытые/закрытые)
- 1 Жетон синей двери (открыта/закрыта)
- 1 Жетон зеленой двери (открыта/закрыта)
- 7 Жетонов целей красный/красный
- 1 Жетон цели синий/красный
- 1 Жетон цели зеленый/красный
- 1 Жетон первой точки появления
- 5 Жетонов точек появления красный/красный
- 1 Жетон точек появления синий/красный
- 1 Жетон точек появления зеленый/красный
- 1 Жетон выхода
- 6 Жетонов активации



6 Пластиковых панелей



6 Подставок



6 КУБИКОВ



12 КУБОВ УКАЗАТЕЛЕЙ



СОДЕРЖИМОЕ РЕЖИМА ГЕРОЯ

В этой коробке также содержатся карты, необходимые для использования героев и прохожих в режиме героя. Базовая коробка Marvel Zombies: X-Men Resistance необходима для игры в режиме героя.



6 ПЛАНШЕТОВ СУПЕРГЕРОВ



12 КАРТ ПРОХОЖИХ



6 КАРТ ГЕРОВ-ЗОМБИ

ВСТУПЛЕНИЕ

В мире, защищаемом могущественными супергероями, с нашествием зомби, казалось бы, должны были легко справиться. Но когда первые члены «Мстителей» присоединились к рядам нежити, сразу стало ясно, в какой беде оказался мир. Почти не замечая повреждений на своих разлагающихся телах, Герои-зомби сеют хаос по всему земному шару. Несмотря на свое состояние, эти супергерои полностью сохраняют свой рассудок, если им удастся сдерживать голод. Голод усиливает их сверхспособности, но также и вынуждает их пожирать живую плоть, чтобы полностью не превратиться в тупых монстров, поглощенных лишь жаждой плоти. Итак, соберите свою команду нежити, разожгите аппетит и отправляйтесь менять облик Земли! Это мир не героев Марвел, это – мир Марвел Зомби!

Marvel Zombies - A Zombicide Game - это кооперативная игра, в которой от 1 до 6 игроков управляют Зомби-героями, сражающимися с агентами Щ.И.Т. и живыми Супергероями, управляемыми самой игрой. Цель состоит в том, чтобы выполнить цели миссии, победить врагов и, самое главное, утолить свой ненасытный голод! Уничтожение врагов и пожирание прохожих делает вас могущественным. Но чем большую опасность вы представляете, тем больше сил отправляется на охоту за вами. Постоянно растущий голод делает вас сильнее, но если вы не будете питаться, он поглотит ваш разум и тело. Только работающая команда, герои-зомби смогут найти ключ к своему спасению!

ВНИМАНИЮ ВЕТЕРАНОВ ЗОМБИЦИДА!!

Мы настоятельно рекомендуем внимательно ознакомиться со ВСЕМИ этими правилами, поскольку существует множество отличий, как больших, так и маленьких, от классических правил зомбицида.

GET IT HERE!



CMON.COM/Q/MZB002/R


БЕСПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ

РЕЖИМ ЗОМБИ / РЕЖИМ ГЕРОЯ

Правила, содержащиеся в этой коробке, предназначены для режима зомби, в котором игроки управляют прожорливыми героями-зомби против последних оставшихся в живых супергероев. Однако в Marvel Zombies также можно играть в режиме героя, поменявшись ролями, используя содержимое и правила из базовой коробки Marvel Zombies: X-Men Resistance.



ПОДГОТОВКА

1. Выберите миссию. В каждую миссию можно играть с 4 героями-зомби с дополнительными инструкциями для 5-6 героев-зомби (управляемых 1-6 игроками). В любую миссию можно играть с меньшим количеством героев-зомби, но это увеличивает сложность!
2. Разместите фрагменты поля, как указано на карте миссии.
3. Расставьте все точки появления и другие жетоны, а также любые игровые фигурки, как указано в Миссии.
4. Если в тексте миссии не указано другое удалите обе карты Секретной миссии из колоды Прохожих. Затем положите по 1 случайной карте Прохожего лицевой стороной вниз в каждую зону со значком .
5. Возьмите и разделите следующие типы карт, идентифицируемые по их уникальным рубашкам. Перетасуйте каждую из них в свою колоду и положите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем:
 - а. Колода появления: На этих картах изображены агенты Щ.И.Т. и Супергерои, с которыми игроки столкнутся во время игры.



Значок Прохожего



Это карта Появления



Это карта Прохожего



Пустой слот для карты Прохожего

Планшет в центральном слоте для карт

Указатель шкалы здоровья на 5

Указатель шкалы опасности на 0

Указатель шкалы голода на 0



Пустые слоты для карт Характеристик зомби



Неактивированный жетон активации



Это карта Характеристик зомби



в. Колода супергероев: Каждый раз, когда из колоды Появления вытягивается карта супергероя, появляется случайный Супергерой. Каждый Супергерой представляет собой уникальное испытание!



Это карта Супергероя

- с. Колода Характеристик зомби:** Колода способностей, которые герои-зомби могут использовать, высвобождая новые силы.
- д. Колода Прохожих:** Известные персонажи, которые могут появляться во время игры для охоты игроков. Одни уже прячутся на игровом поле в начале игры, другие могут появиться, благодаря специальным событиям!
- е. Справочная карта знака Мстителей:** Эта карта является напоминанием о правилах для этого интерактивного объекта.



Это справочная карта знака Мстителей

6. Выберите необходимое количество героев-зомби для игры (4, 5 или 6), и распределите их между игроками любым способом, который они сочтут нужным. Игроки рассаживаются вокруг стола в любом выбранном ими порядке, играя сообща против игры, образуя единую команду.
7. Игроки берут по 1 панели для каждого из своих зомби-героев, кладут ее перед собой, положив в неё планшет зомби-героя. Убедитесь, что скользящий индикатор находится на отметке 0 в синей области шкалы опасности.
8. Для каждого Героя-зомби игроки берут по 2 куба указателя и цветную подставку выбранного цвета. Они помещают указатель в крайний правый слот своей шкалы здоровья, а другой указатель - в слот 0 своей шкалы голода. Затем прикрепите цветные подставки к Героя-зомби.
9. Разместите игровые фигурки, представляющие выбранных Героев-зомби, в стартовой зоне Героев-зомби, как указано в миссии.
10. Затем каждый игрок берет по 1 жетону активации, кладя его зеленой (неактивированной) стороной вверх рядом со своей панелью.

ОБЗОР ИГРЫ

ВЫИГРЫШ И ПРОИГРЫШ

Игра считается выигранной сразу после выполнения всех целей миссии. Игра считается проигранной в конце любого игрового раунда, в котором был уничтожен герой-зомби, или при выполнении условия проигрыша, специфичного для конкретной миссии. Это кооперативная игра, поэтому все игроки выигрывают или проигрывают вместе!

РАУНД ИГРЫ

Marvel Zombies - A Zombicide Game играется в течение серии раундов, которые проходят следующим образом:

ФАЗА ИГРОКА

Это фаза, в которой Герои-зомби выполняют различные действия, такие как Перемещение по игровому полю, выполнение Атак и Пожирание врагов!

ФАЗА ВРАГА

Как только все Герои-зомби активируются, фаза игрока заканчивается и начинается фаза врага. Во время этой фазы все враги, находящиеся в данный момент на игровом поле, пытаются уничтожить Героев-зомби, и появляются новые враги.

КОНЕЧНАЯ ФАЗА

В каждой миссии и некоторых навыках могут быть указаны определенные эффекты, которые происходят во время конечной фазы. Самое главное, если какой-либо Герой-зомби был уничтожен, игроки немедленно проигрывают игру по достижении конечной фазы! В противном случае, как только конечная фаза завершена, начинается новый раунд игры.



ОСНОВЫ

Прежде чем мы перейдем к деталям, вот несколько общих правил, которые помогут игрокам:

ПОЛЕЗНЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Враг: Этот термин относится к различным агентам Щ.И.Т. и Супергероям. Этот термин включает всех Солдат, Охранников и Специалистов, а также всех Супергероев. Он не включает Прохожих!

Супергерой: Живой Супергерой, созданный и управляемый игрой для борьбы с игроками.

Герой-зомби: Супергерой-зомби, которым управляет игрок.

Зона: Внутри здания Зона - это комната. На улице Зона - это область между двумя пешеходными переходами (или пешеходными переходами и краем игрового поля) и стенами зданий.



ПРЯМАЯ ВИДИМОСТЬ

Прямая видимость определяет, могут ли два элемента на игровом поле (герои-зомби, враги, прохожие и т. д.) видеть друг друга.

В зоне улиц прямая видимость прослеживается по прямым линиям, которые проходят параллельно краям игрового поля. Прямая видимость не может быть проведена по диагонали. Фигурки имеют прямую видимость через столько зон, сколько может пройти линия, прежде чем достичь стены или края поля.

ВАЖНО: Все навыки, характеристики и способности героев-зомби требуют прямой видимости, если специально не указано иное.

В зонах зданий прямую видимость можно проследить до любой комнаты, которая имеет общий проход с комнатой, в которой в данный момент находится Элемент. Если есть проход, стены не блокируют прямую видимость между двумя зонами. Однако прямая видимость ограничена расстоянием всего в 1 зону.

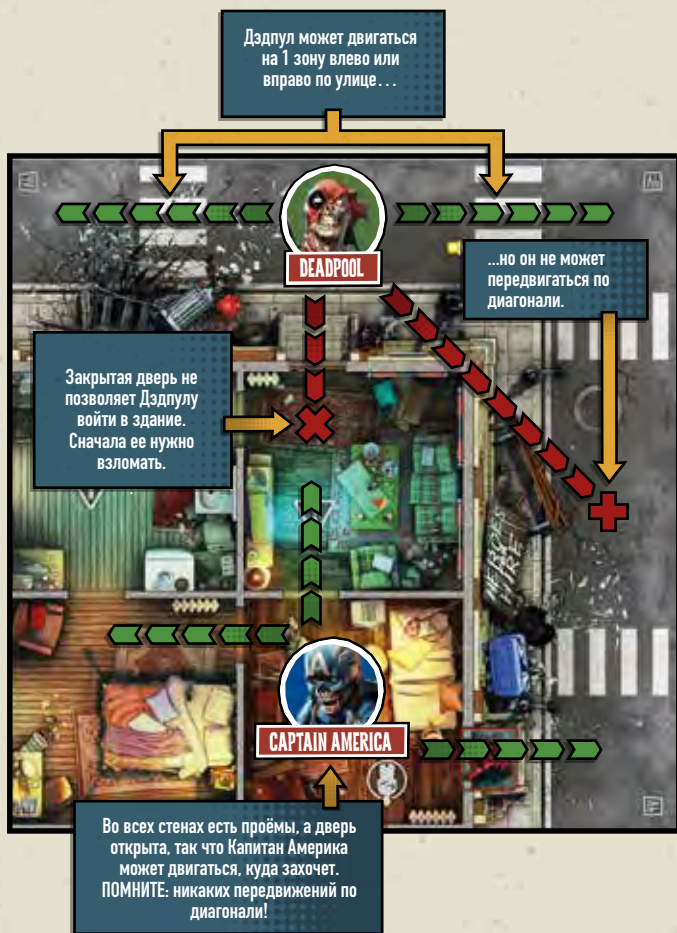
Прямая видимость прослеживается изнутри здания на улицу. Зоны могут быть прослежены через любое количество зон улиц по прямой линии.

Прямая видимость, проведенная из зоны улицы в здание, может быть прослежена только на 1 зону в здание.

Закрытые двери блокируют прямую видимость.

Враги, Прохожие и Герои-зомби не блокируют прямую видимость.





ДВИЖЕНИЕ

Игровые фигурки, такие как супергерои, враги и прохожие, могут перемещаться из своей зоны в соседнюю. Соседняя зона имеет по крайней мере одно соприкосновение ребром со своей текущей зоной. Углы не в счет. Это означает, что никаких диагональных движений!


В зонах улиц движение из одной пустой зоны в другую не имеет ограничений. Однако игровые фигурки должны пройти через открытую дверь (или проем), чтобы перейти из зоны улицы в зону здания и наоборот.

В зонах зданий игровые фигурки могут перемещаться из одной зоны в другую, если их зоны соединены проемом (например, открытой дверью). Положение игровой фигурки в зоне и планировка стен не имеют значения, пока зоны имеют общий проход.

Движению Героев-зомби мешают враги в их зоне (см. стр. 12)

ОБЗОР ПЛАНШЕТА

У каждого героя-зомби есть уникальный планшет со следующей информацией:

ЗДОРОВЬЕ: Каждый раз, когда герой-зомби получает ранение, этот показатель уменьшается на 1. Если он когда-либо достигает  (нуля), этот герой-зомби уничтожается.

ШКАЛА ГОЛОДА: Олицетворяя ненасытную жажду плоти, герои-зомби становятся более опасными по мере повышения уровня их голода. Однако, если он становится слишком высоким, они становятся Голодными, теряя всякий контроль (см. стр. 21)! Шкала голода важна, когда герои-зомби выполняют действие атаки (см. стр. 21).

АТАКА: У каждого героя-зомби есть уникальная Атака, а также обычная Атака Пожирание. Атаки подробно описаны на странице 19.

НАВЫКИ: У каждого героя-зомби есть свои уникальные навыки, которые открываются по мере накопления опыта (смотрите следующую страницу).

CAPTAIN MARVEL

HEALTH: 1 2 3 4 5

ENERGY BLAST
Each time you attack with Mighty Punches, you may eliminate 1 Trooper or Specialist in your Zone.

ACTION

DANVERS' SPECIAL
Once during your Turn, you may spend 1 Action to move up to 2 Zones, ignoring Enemies, into a Zone containing Enemies. Then, perform 1 free Mighty Punches Attack.

ENERGY ABSORPTION
Each time you would suffer a Wound from Enemies, you may instead increase Hunger to prevent that Wound.

MIGHTY PUNCHES
0 2 3+

DEVOUR
0 1 4+
If this eliminates a target, reduce Hunger Level to 0.

ОПЫТ, УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ И НАВЫКИ

Каждый раз, когда Герой-зомби уничтожает врага, он получает 1 очко опыта (XP). Или, в случае вражеских Супергероев, 1 очко опыта за каждую имеющуюся у них Стойкость (смотрите раздел «Супергерой» на стр. 12). Всякий раз, когда вы набираете опыт, повышайте уровень опасности этого Героя-зомби на эту величину. В некоторых миссиях также могут быть предусмотрены дополнительные способы получения опыта.

На шкале опасностей есть 4 уровня опасности: синий, желтый, оранжевый и красный. Достижение нового уровня опасности дает Герою-зомби новый разблокированный навык, который поможет ему в выполнении его миссии.

Однако получение опыта имеет побочный эффект! Когда игроки вытягивают карту Появления, прочитайте строку, соответствующую самому высокому уровню опасности, достигнутому ЛЮБЫМ Героем-зомби (смотрите раздел «Появление врагов» на стр. 16). Чем опаснее становятся Герои-зомби, тем больше сил направляется на их нейтрализацию!



Красный уровень: 9 солдат

Оранжевый уровень: 8 солдат

Желтый уровень: 3 солдата

Синий уровень: 2 солдата

Герой-зомби начинает игру на Синем уровне опасности с 0 очками опыта и одним навыком.

Желтый уровень опасности достигается с 7 очками опыта. Герой-зомби получает 4-е действие, которое можно использовать в каждый ход.

Оранжевый уровень опасности достигается с 19 очками опыта, открывая ещё один навык.

Красный уровень опасности достигается с 43 очками опыта. Теперь доступны все навыки.



С самого начала игры герой-зомби может использовать свою уникальную атаку и атаку пожирание.

CAPTAIN AMERICA

1 2 3 4 5

VIBRANIUM SHIELD
0 2 3+

DEVOUR
0 1 4+

SHIELD BLOCK
Each time Enemies attack your Zone, before assigning Wounds, roll 1 die for each Wound. On a 5+, prevent that Wound.

1 ACTION
RICOCET
Once during your Turn, after attacking with Vibranium Shield, perform 1 free Vibranium Shield Attack with a Range of 0-1.

UNDEAD LEADER
Once during your Turn, you may have 1 other Zombie Hero within Range 2 perform 1 free Action. Then, resume your Turn.

ВРАГИ

Существует 4 типа врагов. У большинства врагов есть только одно действие, которое они выполняют при активации. Исключением являются Специалисты и Супергерои, у каждого из которых есть по 2 действия за активацию. Враг уничтожается, как только в ходе одной атаки ему наносится достаточное количество ударов, соответствующее значению его Стойкости. **Герой-зомби, уничтоживший Врага, получает 1 очко опыта, за исключением супергероев, которые дают опыт, равный их значению Стойкости.**

СОЛДАТ



Вооружившись электрошоковыми дубинками, солдаты Щ.И.Т. на самом деле сильны численностью. Однако держитесь на расстоянии. Никогда не знаешь, когда они могут открыть огонь!

- Действий: 1
- Стойкость: 1
- Награда опыта: 1

ОХРАННИК



Вооружившись электрошоковыми перчатками и тяжелой броней, трудно пробраться мимо охранников Щ.И.Т., чтобы перекусить прохожими, которых они иногда сопровождают.

- Действий: 1
- Стойкость: 2
- Награда опыта: 1

СПЕЦИАЛИСТ



Элитные специалисты Щ.И.Т. быстры и смертоносны, с реактивными ранцами, которые позволяют им прыгать прямо на ничего не подозревающих зомби!


- Действий: 2
- Стойкость: 1
- Награда опыта: 1



СУПЕРГЕРОЙ

Каждый Супергерой силен и уникален, но все они одинаково полны решимости остановить вторжение зомби.



- Действий: 2
- Стойкость:  Это специфично для каждого Супергероя, как указано в их карте Супергероя.



- Награда опыта: Равна их Стойкости.
- У каждого Супергероя также есть уникальная способность, указанная в его карте, которая действует до тех пор, пока он находится на игровом поле.

ФАЗА ИГРОКА

Во время каждой фазы игрока необходимо выполнить следующие шаги по порядку:

1. **Увеличить голод:** Все игроки увеличивают значение шкалы голода на 1.
2. **Обновить жетоны активации:** Все игроки переворачивают свои жетоны активации зеленой (неактивированной) стороной.
3. **Активировать Героев-зомби:** Активируются все Герои-зомби, один за другим. В каждом раунде игроки выбирают порядок активации каждого Героя-зомби. В течение своего хода Герой-зомби может выполнить до 3 действий на синем уровне опасности (не считая любых бесплатных действий, которые может дать ему навык синего уровня). Герою-зомби доступны следующие действия:

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Герой-зомби перемещаются из своей зоны в соседнюю (он не может двигаться по диагонали, проходить сквозь стены или закрытые двери).

- Герой-зомби должен потратить 1 дополнительное действие на каждого врага, стоящего в зоне, которую он пытается покинуть.
Пример: Капитан Америка находится в зоне с 2 Солдатами. Чтобы покинуть эту зону, он тратит 1 действие Перемещение + 2 дополнительных действия (по 1 на каждого Солдата), в общей сложности 3 действия. Если бы в зоне было 3 врага, Капитану Америке потребовалось бы 4 действия (1+3), чтобы переместиться.
- Вход в зону, содержащую врагов, завершает действие Перемещение Героя-зомби (это важно для навыков или эффектов, которые позволяют Героям-зомби передвигаться по нескольким зонам за одно действие Перемещение).

ОТКРЫТЬ ДВЕРЬ

Герой-зомби открывает дверь в своей зоне. Поместите жетон двери открытой стороной туда, где была закрытая дверь (или, в случае, если там уже был жетон закрытой двери, просто переверните его на открытую сторону).



Жетоны закрытой и открытой двери

ПРИМЕЧАНИЕ: Однажды открытую дверь нельзя закрыть снова.

- В некоторых миссиях есть цветные двери. Обычно их нельзя открыть, пока не будет выполнено какое-либо условие, например, не будет найдена конкретная цель. Прочитайте описание миссии, чтобы узнать больше.



Жетоны синей и зеленой двери

ВАЖНО: При первом открытии двери здания, обнаруживаются все враги и прохожие, ожидающие внутри. Это объясняется в разделе «Появление в зданиях» на стр. 18.

ПОЛУЧИТЬ ХАРАКТЕРИСТИКУ

Игрок берет верхнюю карту из колоды Характеристик зомби и кладет ее в один из 2 слотов Характеристик зомби на панели этого Героя-зомби. **Герой-зомби может выполнить только одно действие Получить Характеристику за ход**, хотя другие эффекты могут предоставить ему дополнительные карты Характеристик зомби.

- У каждого Героя-зомби может быть не более 2 Характеристик зомби в любой момент. Если у них уже есть 2 Характеристики зомби, когда они тянут новую, они могут сбросить только что вытянутую Характеристику или заменить и сбросить 1 из 2, которые у них уже были.
- Если колода Характеристик когда-нибудь закончится, перетасуйте все сброшенные карты, чтобы составить новую колоду.
- Характеристики зомби обладают мощными эффектами, но **сбрасываются после однократного использования**. У каждой Характеристике зомби есть конкретные инструкции по ее эффектам, поэтому внимательно прочитайте каждую из них! 2 Характеристики зомби можно использовать вместе, если их требования соблюдены.



АТАКА

Герой-зомби атакует Врага или Прохожего, на которого он может нацеливаться. Подробности Сражения описаны на странице 19.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ЦЕЛЬЮ

Герой-зомби захватывает и/или активирует цель в своей зоне. Конкретные последствия этого подробно описаны в описании миссии.



Жетоны цели

КОНЕЦ ХОДА

Герою-зомби не обязательно выполнять все свои действия, если он того пожелает, и он может отказаться от любых оставшихся действий и завершить свой ход.

Как только Герой-зомби завершит все свои действия (или утратит все оставшиеся), его ход заканчивается. **Переверните его жетон активации красной (активированной) стороной, чтобы указать на это.**



Жетон активации



ДЕЙСТВИЯ В СОСТОЯНИИ ГОЛОДНЫЙ

В то время как Герои-зомби все еще сохраняют большинство функций мозга, они могут быть ослеплены своим ненасытным Голодом. В состоянии Голодный (см. стр. 21), единственные Действия, которые они могут выполнять, — это Перемещение и Атака Пожирание (включая бесплатные Действия!).

ФАЗА ВРАГА

Как только все игроки активируют своих Героев-зомби, фаза игроков заканчивается и начинается фаза врагов. Ни один игрок не управляет врагами. Они делают это сами, выполняя следующие шаги по порядку:

1. **Активируйте врагов:** Все враги на игровом поле активируются и тратят свои действия либо на атаку Героя-зомби в своей зоне, либо на перемещение к ближайшему Герою-зомби, если в данный момент он не находится в зоне с одним из них. Все Прохожие на игровом поле также активируются, либо пытаются сбежать через зону Появления, либо охотятся на Героев-зомби, если они являются Боевыми Прохожими (см. раздел Активация Прохожих на стр. 21).
2. **Появление врагов:** После завершения всех активаций новые враги появляются во всех активных точках появления на игровом поле.

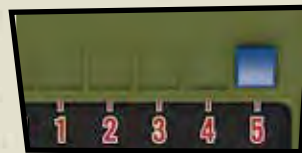
1. АКТИВАЦИЯ ВРАГОВ

АТАКА

Каждый враг, находящийся в той же зоне, что и Герои-зомби, тратит свое действие на выполнение атаки. Атака врага всегда успешна, не требует бросков кубиков и наносит 1 Ранение.

Герои-зомби в зоне делятся ранами любым удобным для игроков способом, даже если это означает, что все они будут нанесены одному Герою-зомби!

Когда Герой-зомби ранен, указатель здоровья перемещается на 1 деление влево за каждое полученное им Ранение. Герой-зомби выбывает, как только его шкала здоровья достигает 0. Если это произойдет, игра будет проиграна во время следующей конечной фазы!



Враги сражаются вместе. Все враги, активированные в той же зоне, что и Герой-зомби, присоединяются к атаке, даже если наносится так много ранений, что это было бы перебором.

Пример 1: Солдат в зоне с 2 Героями-зомби наносит 1 Ранение во время своей активации. Игроки выбирают, какой Герой-зомби получит Ранение.

Пример 2: Группа из 8 Солдат активируется в той же зоне, что и 2 Героя-зомби. Поскольку у обоих Героев-зомби по 5 единиц здоровья, игроки решают нанести по 4 Ранения каждому герою-зомби.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Враги, которые не атаковали (потому что в их зоне не было Героев-зомби), тратят свое действие на перемещение на 1 зону в сторону Героев-зомби:

- Враги всегда перемещаются в ближайшую зону, в которой, в их прямой видимости, находятся Герой-зомби.
- Если враг не видит ни одного Героя-зомби, он перемещается к зоне с Героями-зомби, к которой у него есть кратчайший открытый путь. Если к Героям-зомби нет открытых путей, враг не перемещается.
- Если есть более одной ближайшей зоны с Героями-зомби или более одного маршрута одинаковой длины к ближайшей зоне, враги разделяются на группы поровну, разделенные по типу, чтобы следовать всеми возможными маршрутами. Если

невозможно разделить тип врага на группы по равному количеству, игроки решают, какая группа получит дополнительного врага.

- Враги не могут открывать двери.

Пример: Группа из 4 Солдат, 3 Охранников и 1 Супергероя активируется на равном расстоянии от 2 зон, занятых Героями-зомби. Враги стремятся переместиться в обе зоны, поэтому они разделяются на 2 группы.

- 2 Солдата идут в одну сторону. 2 других идут другим маршрутом.
- 2 Охранника идут в одну сторону. Последний идет другим маршрутом (выбирают игроки).
- Игроки выбирают, каким маршрутом пойдет Супергерой.



СПЕЦИАЛИСТЫ И СУПЕРГЕРОИ

У Специалистов и Супергероев есть по 2 действия на активацию. Каждый раз, когда они активируются, они выполняют 1 действие, либо Атака, либо Перемещение вместе с остальными врагами, а затем выполняют свое 2-е действие, либо Атака, если они сейчас находятся в зоне с Героем-зомби, либо снова Перемещение, если они все еще не находятся в зоне с Героем-зомби.

2. ПОЯВЛЕНИЕ ВРАГОВ

На карте миссии показано, где враги появляются в конце каждой фазы врага. Это точки появления.

Начиная с первого жетона точки появления, затем двигаясь по часовой стрелке, вытяните 1 карту Появления, читая строку, соответствующую уровню опасности Героя-зомби с наибольшим опытом (синяя, желтая, оранжевая или красная). Поместите указанное количество врагов соответствующего типа в эту зону появления.

Повторите это для каждого активного жетона точки появления.



Жетоны точек появления отмечают зоны появления на игровом поле. На шаге появления врагов всегда начинайте с первой точки появления, отмеченной цифрой 1.

Цветные точки появления: В некоторых миссиях есть жетоны точки появления синего и/или зеленого цвета. Если не указано иное, в этих зонах не появляются враги до тех пор, пока не произойдет определенное событие, продиктованное Миссией. В этих зонах враги начнут появляться только при выполнении этих условий.



Если колода Появления закончится, перетасуйте все сброшенные карты Появления, чтобы создать новую колоду.

В колоде Появления представлены различные типы карт Появления:

ОБЫЧНОЕ ПОЯВЛЕНИЕ



Пример: У Осы 5 опыта, что переводит ее на синий уровень опасности. У Халка 12 опыта, что переводит его в желтый. Чтобы определить, сколько врагов появляется, прочитайте желтую строку, которая соответствует Халку, поскольку у него больше всего опыта.



НАТИСК!



Когда игрок вытягивает карту «Натиск!», враги, размещенные этой картой, немедленно активируются после размещения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АКТИВАЦИЯ!



Когда игрок достает карту «Дополнительная активации», вместо появления новых врагов все враги указанного типа немедленно активируются, выполняя свои действия как обычно.

СОПРОВОЖДАЕМЫЙ ПРОХОЖИЙ!



Когда игрок берет карту «Сопровождаемый Прохожий», возьмите верхнюю карту из колоды Прохожих, разместите Прохожего вместе с Охранниками, количество которых указано на карте Появления.

Держите карту Прохожего лицевой стороной вверх рядом с игровым полем, а карту «Сопровождаемый Прохожий» подложите под нее, чтобы ее было легче идентифицировать.

Смотрите специальные правила активации для Сопровождаемых Прохожих на стр. 22.

Если колода Прохожих закончится, перетасуйте все сброшенные карты Прохожих, чтобы создать новую колоду. Похоже, вы на самом деле с ними не закончили.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ



В колоде Появления есть несколько карт специальных действий. При взятии каждого из них приводятся конкретные инструкции.

СУПЕРГЕРОЙ!



Когда игрок вытягивает карту Появления «Супергерой», вытяните верхнюю карту из колоды Супергероев, создавая указанного Супергероя в этой зоне. Обратите внимание, что у каждого Супергероя есть уникальная способность, которая активна до тех пор, пока он находится в игре, и определенное значение Стойкости, поэтому держите его карту Супергероя лицевой стороной вверх на виду у всех игроков.


Если колода Супергероев закончится, перетасуйте все сброшенные карты Супергероев, чтобы создать новую колоду. Похоже, на самом деле они все-таки не умерли!

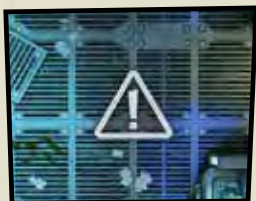
ВРАГИ ЗАКАНЧИВАЮТСЯ

У игроков могут закончиться игровые фигуры указанного типа, когда потребуется разместить врага на игровом поле. В этом случае размещаются оставшиеся враги этого типа (если таковые имеются). Затем все враги указанного типа немедленно разыгрывают дополнительную активацию. Может произойти несколько дополнительных активаций подряд. Следите за населением врага!

ПОЯВЛЕНИЕ В ЗДАНИЯХ


При первом открытии закрытого здания обнаруживаются все враги и прохожие, ожидающие внутри. Одно здание распространяется на все комнаты, соединенные проемами, иногда на несколько плиток. Закрытые двери создают разделение между зданиями.

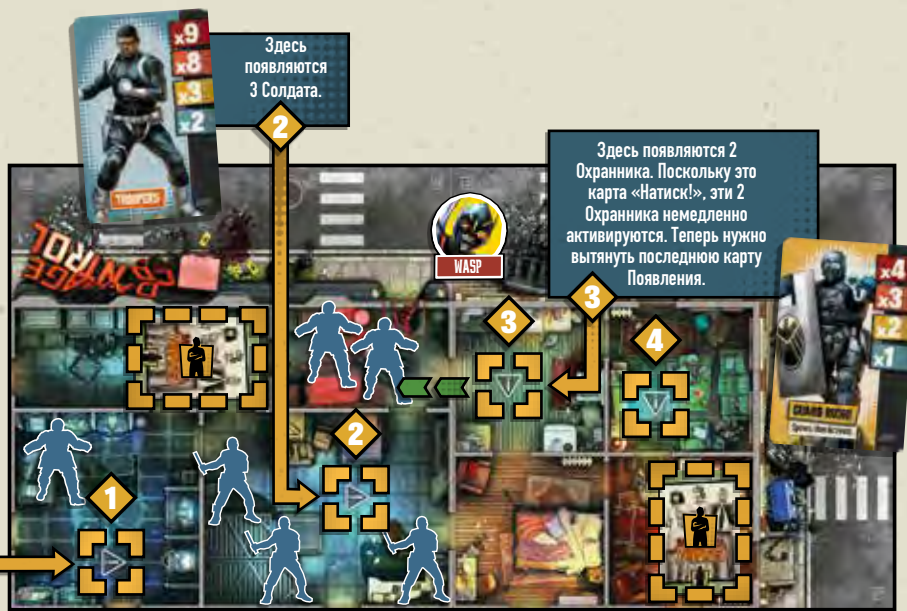
Враги, ожидающие в здании, появляются только в зонах, отмеченных знаком . Вытяните и разыграйте по 1 карте Появления для каждой из этих зон, одну за другой, в любом порядке по выбору игроков (мы рекомендуем начинать с самой дальней к ближайшей).



Как только все враги появились, откройте любую карту Прохожего внутри этого здания, заменив ее соответствующей игровой фигуркой Прохожего и положив карту лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.



Оса только что открыла это здание. Враги появляются во всех зонах , один за другим, в порядке, выбранном игроком. Игроки решают появление в указанном порядке, от 1 до 4.



Здесь появляются 3 Солдата.

Здесь появляются 2 Охранника. Поскольку это карта «Натиск!», эти 2 Охранника немедленно активируются. Теперь нужно вытянуть последнюю карту Появления.

Разыгрывается карта Появления для первой зоны. Самый опытный зомби-герой находится на Желтом уровне опасности, поэтому для появления используется желтая линия. В этой зоне размещен 1 Охранник.

Для последней зоны разыгрывается карта «Дополнительная активация». Все Охранники на игровом поле немедленно выполняют дополнительную активацию. Это относится ко всем Охранникам, включая тех, кто только что появился, даже если они уже выполняли натиск.

Наконец, 2 карты Прохожих раскрываются и заменяются соответствующими игровыми фигурками.

У этого Охранника есть 2 кратчайших маршрута, чтобы добраться до Осы. Игроки решают, что Охранник идет направо.



СРАЖЕНИЕ

Когда Герой-зомби выполняет действие Атаки, он использует либо свою уникальную атаку, либо обычную атаку Пожирание, указанные на его планшете. Все атаки содержат следующую информацию:



ТИП: Атаки делятся на 2 категории: ближний бой или дальний бой. Символы ближнего боя и дальнего боя используются для различия каждого типа. Некоторые навыки или эффекты могут взаимодействовать именно с этими типами.



БЛИЖНИЙ БОЙ: Атаки ближнего боя идентифицируются символом ближнего боя и могут использоваться только против целей в той же зоне.



ДОЛЬНИЙ БОЙ: Атаки дальнего боя обозначаются символом дальнего боя и могут быть нацелены на врагов в отдаленных зонах в пределах прямой видимости.



ДАЛЬНОСТЬ: Указывает расстояние до зоны, на которую может быть нацелена атака.

- Значение 0 ограничивает атаку ближнего боя той же зоной.
- Атаки дальнего боя обычно отображают два значения: первое - это минимальная дальность. Атака не может быть нацелена на зоны ближе минимума. Это значение обычно равно 0, что означает, что она может быть нацелена на врагов в той же зоне (это все еще дальняя атака). Второе значение показывает максимальную дальность атаки. Он не может поражать зоны за пределами своей максимальной дальности.



КУБИК: Для каждой атаки указано базовое количество бросаемых кубиков, бонусные кубики могут быть добавлены другими игровыми эффектами (например, уровнем голода, см. стр. 21).



ТОЧНОСТЬ: Каждый результат броска, равный или превышающий значение точности атаки, оценивается в 1 попадание.

Чтобы разыграть атаку, выполните следующие действия по порядку:

1. Нацельтесь на зону: Выберите 1 зону в пределах дальности, указанной в Атаке (помните, что вы также всегда должны видеть свою цель в прямой видимости).

- Вы можете использовать дальнюю атаку для поражения другой зоны, даже если в вашей зоне есть враги. Любые враги в зоне между вами и вашей зоне- цели также не имеют значения.
- Помните, что прямая видимость для дальних атак в зонах зданий ограничивается зонами, имеющими общий проход, и не может быть дальше 1 зоны. Прямая видимость для уличных зон проходит по прямой линии, параллельной краю игрового поля, пока не упрется в стену или край поля.



2. Бросьте кубики: Бросьте указанное количество кубиков плюс любые дополнительные кубики, зависящие от Характеристики зомби, Прохожих, Навыков или Уровня голода (см. стр. 21).



3. Распределите попадания: Распределите все полученные попадания по целям в атакованной зоне, всегда следуя порядку приоритета целей (см. ниже).

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛИ

При атаке, будь то в ближнем бою или дальнем бою, попадания должны распределяться в соответствии с порядком приоритета цели:

1. Супергерой
2. Охранник
3. Солдат
4. Специалист
5. Прохожий (только Пожирание)

ВАЖНО: Прохожим может быть нанесено попадание только атакой Пожирание. Они игнорируют другие атаки, поскольку они слишком ценны как источник пищи, чтобы рисковать их уничтожением.

Попадания должны быть распределены между целями первого уровня приоритета до тех пор, пока все они не будут уничтожены, затем целям следующего уровня приоритета до тех пор, пока все они не будут уничтожены, и так далее (например, сначала Супергерои, в последнюю очередь Специалисты). Если несколько целей имеют одинаковый уровень приоритета, игроки выбирают цели попадания среди них.







ПРИМЕЧАНИЕ: Ваши атаки не затрагивают других Героев-зомби в зоне-цель, даже если вы промахиваетесь. Вы можете быть зомби, но вы все равно могучий герой!

Враги уничтожаются, когда им присваивается количество попаданий, равное их значению **стойкости**. Помните, что у Солдат и Специалистов значение стойкости равно 1, у Охранника - 2, а у Супергероев их стойкость указана в их карте.

Враги уничтожаются только тогда, когда им назначено достаточное количество попаданий, равное их стойкости в ходе **одной** атаки. Если для их уничтожения нанесено недостаточно попаданий, эти попадания не переносятся. Для каждой атаки все или ничего!

| ПРИОРИТЕТ ЦЕЛИ | НАЗВАНИЕ | ДЕЙСТВИЯ | СТОЙКОСТЬ | ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА |
|----------------|------------|----------|-------------------------|------------------------|
| 1 | Супергерой | 2 | Смотреть карту | Равна Стойкости |
| 2 | Охранник | 1 | 2 | 1 |
| 3 | Солдат | 1 | 1 | 1 |
| 4 | Специалист | 2 | 1 | 1 |
| 5 | Прохожий | 1 | 1 (только Пожирание) | 0 (смотреть Миссию) |

Пример: Дэдпул выполняет атаки ближнего боя, используя свои Двойные катаны (Количество кубиков: 3, точность: 4+). В его зоне находятся 2 Охранника, 1 Специалист и 1 Прохожий.

- Дэдпул выполняет броски  и  в свое первое действие, набрав 3 попадания. Следуя порядку приоритета цели, для уничтожения 1 Охранника требуется 2 попадания, а последнее попадание просто отскакивает от второго Охранника.
- Дэдпул выполняет броски  и  в свое второе действие, набрав 2 попадания. Оставшемуся Охраннику по-прежнему требуется 2 попадания для уничтожения, поэтому Специалист остается невредимым.
- Дэдпул выполняет броски  и  в свое третье действия, набрав 2 попадания. 1 попадания достаточно, чтобы уничтожить Специалиста. Последний оставшийся попадание не наносит вреда Прохожему, поскольку он может быть уничтожен только атакой Пожирание.



ПОЖИРАНИЕ







Пожирание - это обычная атака ближнего боя, доступная всем Героям-зомби. При выборе она действует так же, как и любая другая атака ближнего боя, за следующими исключениями:

- Как только атака завершена, если она уничтожила цель, этот Герой-зомби **уменьшает свой показатель голода до 0** (смотрите «Голод» на следующей странице).
- Каждая атака Пожирание может уничтожить только одну цель. Это означает, что все попадания, нанесенные сверх Стойкости первой цели, теряются, так как может быть уничтожена только 1 цель.
- В отличие от уникальных атак, Пожирание может нацеливаться на Прохожих, следуя порядку приоритета цели. Пожирание Прохожего - особое удовольствие для Героев-зомби (см. стр. 21)!

ГОЛОД

Голод – вот что движет Героями-зомби, влекомыми ненасытной потребностью пожирать живую плоть. Несмотря на множество недостатков, голод предлагает и мощные преимущества.

- Шкала Голода показывает, насколько голоден этот Герой-зомби.
- Уровень голода каждого Героя-зомби автоматически увеличивается на 1 в начале каждой фазы игрока.
- При выполнении атак (ближнего боя или дальнего боя, включая пожирание) Герой-зомби должен бросить дополнительные кубики, равные его значению голода.
- Каждый раз, когда Герой-зомби атакует, после того, как эта атака была разыграна, для каждого , которые выпали при броске (после любых повторных бросков), его значение на шкале голода увеличивается на 1. Обратите внимание, что успешная атака Пожирания всегда уменьшает шкалу до 0, фактически игнорируя любые , которые выпали при броске во время этого Пожирания.
- Как только уровень голода Героя-зомби достигает своего максимума, он становится Голодным (смотрите следующий раздел).
- Как только Герой-зомби становится Голодным, любые эффекты, которые могли бы увеличить его голод, просто игнорируются.
- В некоторых навыках и эффектах указано «Увеличить голод», чтобы получить преимущество. Если не указано иное, такое увеличение всегда на 1. Если уровень голода Героя-зомби уже на максимуме, он не может использовать эти эффекты.

Пример: В начале раунда уровень голода Осы равен 2. Начинается фаза игрока, и ее голод автоматически увеличивается до 3. Во время своего хода она выполняет атаку «Жалом Осы», бросая 5 кубиков (2 базовых кубика + 3 голода). Она бросает , и , что означает, что её уровень голода увеличился до 4. Теперь она ужасно Голодная!

СТАТЬ ГОЛОДНЫМ

Если Герой-зомби слишком долго не пожирает плоть, он рискует стать Голодным и вернуться к почти безмозглому состоянию. Пока он Голодный (уровень голода 4), действуют следующие правила:

- Единственные действия, которые может выполнять голодный Герой-зомби, – это Перемещение и атака Пожирание. Они не могут выполнять свою уникальную атаку. Это также означает, что они не могут взаимодействовать с целями, открывать двери, получать характеристики и т.д., и многие навыки и способности, связанные с увеличением голода или выполнением регулярных атак, становятся непригодными.
- В конце своего хода, если Герой-зомби Голодный, он получает автоматически 1 Ранение.

Как только уровень голода Героя-зомби снижается ниже 4, он больше не Голодный.

ПРОХОЖИЕ




ПОЖИРАНИЕ ПРОХОЖЕГО

Прохожие представляют собой ключевые живые цели для пожирания Героями-зомби. Прохожие либо размещаются во время подготовки (см. стр. 5), либо могут быть появиться с помощью карты «Сопровождаемый Прохожий» (см. стр. 17). У них есть несколько специальных правил, которые описаны ниже.

- Прохожие не могут быть уничтожены уникальными атаками. Единственный способ уничтожить их – это выполнить против них атаку Пожирание, которая наносит как минимум 1 попадание. Когда это происходит, Герой-зомби, который их пожрал, получает свою уникальную карту прохожего, помещая ее в левый слот на своей панели.
- В отличие от Характеристики зомби, карты прохожего обычно не сбрасываются при использовании, а вместо этого предоставляют постоянную способность Герою-зомби.
- У Героя-зомби может быть только 1 карта прохожего. Если они Пожирают другого прохожего, они могут заменить старую карту на новую или сбросить новую карту.
- Пожирание прохожего обычно не дает никакого опыта, но в некоторых миссиях это может измениться.

АКТИВАЦИЯ ПРОХОЖИХ

Во время фазы врага прохожие действуют по-разному в зависимости от того, обладают ли они боевыми способностями или нет, на что указывает наличие символа  на их карте.



БОЕВЫЕ ПРОХОЖИЕ

Боевые прохожие активно охотятся на Героев-зомби во время фазы врага. У них есть 1 действие, как и у солдат, и функционируют они практически так же (хотя на них не влияют никакие карты появления, такие как дополнительная активация, натиск и т.д.). Они активируются вместе с врагами, выполняя атаку или перемещение, как описано в разделе Активация врагов на стр. 14.

МИРНЫЕ ПРОХОЖИЕ

Мирные прохожие попытаются сбежать с игрового поля во время фазы врага. У них также есть 1 действие, и они активируются вместе с врагами, следуя большинству тех же основных правил (см. стр. 14). Однако они никогда не атакуют. Они могут выполнять только действие перемещение. Вместо того, чтобы двигаться к Героям-зомби, они выбирают кратчайший возможный маршрут к ближайшей зоне появления (их передвижению не мешает присутствие Героев-зомби в их зоне). Если они попадают в зону появления, они немедленно удаляются с игрового поля, а их карта сбрасывается.



СОПРОВОЖДАЕМЫЕ ПРОХОЖИЕ

Когда прохожий появляется как сопровождаемый прохожий (см. стр. 17), это переопределяет его поведение при перемещении.

- Сопровождаемые прохожие всегда перемещаются вместе с Охранниками в своей зоне по направлению к Героям-зомби. Если Охранники получают Дополнительную активацию, Сопровождаемый прохожий активируется вместе с ними.
- Боевые прохожие атакуются вместе с Охранниками.
- Сопровождаемый прохожий не перемещается, если в его зоне нет Охранника (хотя боевые прохожие все равно атакуют).
- Если в конце фазы врага в зоне Сопровождаемого прохожего нет Охранников, создайте там 1 Охранника.
- Мирные прохожие, не удаляются с игрового поля, если их Охранник случайно проводит их через зону появления.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОБЪЕКТЫ

Миссии могут включать интерактивные объекты на карте. Находясь в зоне с интерактивным объектом, герои-зомби могут использовать их для выполнения специальной дальнейшей атаки. Каждый интерактивный объект индивидуален, поэтому смотрите соответствующую справочную карту. В Marvel Zombies есть 1 интерактивный объект - упавший Знак Мстителей, но в дополнениях могут появиться и другие.

ЗНАК МСТИТЕЛЕЙ



Бросьте по 1 кубик за каждого врага в целевой зоне. Супергерои при этой атаке игнорируются, а бонусные кубики, такие как те, что дает Голод, не применяются. Знак Мстителей можно использовать только дважды. После первого использования поместите жетон в целевую зону и переверните его поврежденной стороной, чтобы показать, что он использовался один раз. Уберите его с игрового поля после второго использования.

УКАЗАТЕЛЬ

| | |
|-----------------------------|----|
| Accuracy..... | 19 |
| Actions..... | 13 |
| Activating Enemies..... | 14 |
| Avengers Sign..... | 22 |
| Basic Rules..... | 8 |
| Bystanders..... | 21 |
| Combat..... | 19 |
| Combat Bystanders..... | 21 |
| Components..... | 3 |
| Danger Level..... | 11 |
| Devour..... | 20 |
| Dice..... | 19 |
| Doors..... | 13 |
| End Phase..... | 7 |
| Enemy Attack..... | 14 |
| Enemy Move..... | 15 |
| Enemy Phase..... | 14 |
| Enemy Types..... | 12 |
| Escorted Bystanders..... | 22 |
| Experience Points..... | 11 |
| Game Overview..... | 7 |
| Guard..... | 12 |
| Hits..... | 19 |
| Hunger..... | 21 |
| ID Card..... | 10 |
| Interactive Objects..... | 22 |
| Line of Sight..... | 9 |
| Melee Attack..... | 19 |
| Move..... | 13 |
| Movement..... | 10 |
| Non-Combat Bystanders..... | 22 |
| Player Phase..... | 13 |
| Range..... | 19 |
| Ranged Attack..... | 19 |
| Ravenous..... | 21 |
| Running Out of Enemies..... | 17 |
| Rush..... | 17 |

| | |
|--------------------------|----|
| Setup..... | 5 |
| Spawning Enemies..... | 16 |
| Specialist..... | 12 |
| Splitting..... | 15 |
| Super Hero..... | 12 |
| Taking an Objective..... | 14 |
| Target Priority..... | 19 |
| Toughness..... | 20 |
| Traits..... | 13 |
| Trooper..... | 12 |
| Winning and Losing..... | 7 |
| Wounds..... | 14 |
| Zombie Hero..... | 8 |
| Zone..... | 8 |



СОЗДАТЕЛИ

GAME DESIGN

Michael SHINALL and Fábio CURY

BASED ON ORIGINAL DESIGN BY

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT, and David PRETI

DEVELOPMENT

Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO, and Toi VON GLEHN

LEAD PRODUCER

Thiago ARANHA

EXECUTIVE PRODUCER AND LICENSE COORDINATOR

Mike BISOGNO

PRODUCTION

Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN, and Gregory VARGHESE

ART DIRECTOR

Mathieu HARLAUT

LEAD ARTIST

Marco CHECCHETTO

ART

Giorgia LANZA, Henning LUDVIGSEN, Tarek MOUTRAN, and Simon TESSUTO

LEAD GRAPHIC DESIGN

Marc BROUILLON

GRAPHIC DESIGN

Max DUARTE, Matteo CERESA, Louise COMBAL, and Júlia FERRARI

SCULPTING

BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier BOUCHET, Emanuele GIOVAGNONI, Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS, and Edgar RAMOS

RENDERING

Edgar RAMOS

PROOFREADING

Jason KOEPP and Hervé DAUBET

PUBLISHER

David PRETI

PLAYTESTERS

Rafael ASSAF, Davi AUGUSTO, Chase DU PONT, Felipe GALENO, Brett LANPHER, Euclides RIBEIRO, Elton SOARES, Roberto TOLEDO, and Simon SWAN

Special thanks to Brian Ng at MARVEL, this would not have been possible without you.

©2022. TM & © SPIN MASTER LTD. ALL RIGHTS RESERVED./TOUS DROITS RÉSERVÉS. SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA. Distributed by CMON under sub-license from Spin Master Ltd./Distribué par CMON grâce à la sous-licence de Spin Master Ltd. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd./ Guillotine Games et le logo Guillotine Games sont des marques de commerce de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited./Zombicide, CMON et le logo CMON sont des marques de commerce de CMON Global Limited. All rights reserved./Tous droits réservés. No part of this product may be reproduced without specific permission./Aucun élément de ce produit ne peut être reproduit sans permission particulière. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted. Les personnages et éléments en plastique inclus sont préassemblés et non peints.



Content may vary from pictures.
Meets CPSC Safety Requirements.

MADE IN CHINA

ROUND SUMMARY ZOMBIE MODE



1. ФАЗА ИГРОКА

1. УВЕЛИЧЬТЕ ЗНАЧЕНИЕ НА ШКАЛЕ ГОЛОДА

2. ОБНОВИТЕ ЖЕТОНЫ АКТИВАЦИИ

3. АКТИВИРУЙТЕ ГЕРОЕВ-ЗОМБИ

Герои-зомби активируются в любом порядке. В свой ход каждый Герой-зомби может изначально выполнить 3 действия.

- **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:** Стоит 1 дополнительное действие за каждого врага в их зоне.
- **ОТКРЫТЬ ДВЕРЬ:** При первом открытии здания, появляются враги в зонах с  и показываются прохожие.
- **ПОЛУЧИТЬ ХАРАКТЕРИСТИКУ:** Только один раз за ход.
- **ВЗАИМОДЕЙСТВУЙТЕ С ЦЕЛЬЮ**
- **АТАКА:** Используйте уникальную атаку Героя-зомби или атаку Пожирание.
 - Бросайте дополнительные кубики, соответствующие уровню их голода.
 - Наносите попадания, равные стойкости цели, за одну атаку, чтобы уничтожить ее, всегда следуя порядку приоритета цели.
 - Каждый бросок  увеличивает их Голод.
 - Атака Пожирание может уничтожить только одну цель, обнуляя их уровень Голода.

ГОЛОДНЫЙ: Пока уровень Голода Героя-зомби равен 4, он Голодный.

- Единственные действия, которые он может выполнять, - это Перемещение или атака Пожирание.
- Получает 1 Ранение в конце своего хода.

2. ФАЗА ВРАГА

1. АКТИВИРУЙТЕ ВРАГОВ


Каждый враг и прохожий активирует и тратит свои действия либо на атаку, либо на движение, в зависимости от ситуации. Специалисты и Супергерои выполняют по 2 действия.

- **АТАКА:** Каждый враг в той же зоне, что и Герой-зомби, выполняет атаку, нанося 1 Ранение.
- **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:** Враги, которые не атаковали, используют свое действие, чтобы переместиться на 1 зону к ближайшим героям-зомби.

2. ПОЯВЛЕНИЕ ВРАГОВ

Начиная с первой точки появления и двигаясь по часовой стрелке, вытяните и разыграйте 1 карту появления за каждый жетон точки появления. Прочтите строку, соответствующую самому высокому уровню опасности среди Героев-зомби.

ПРОХОЖИЕ: Пожирание их дает вам способность.

- **БОЕВЫЕ:**  Активируются как Солдаты.
- **МИРНЫЕ:** Активируются как Солдаты, но никогда не атакуют, двигаясь к ближайшей зоне появления, чтобы сбежать.
- **СОПРОВОЖДАЕМЫЕ:** Передвигаются только в сопровождении Охранников. Боевые прохожие атакуют вместе с ними. Создайте 1 Охранника, если прохожий остался один

3. КОНЕЧНАЯ ФАЗА

Выполните любые эффекты, указанные для конечной фазы.

Если какие-либо Герои-зомби будут уничтожены, игроки проиграют. В противном случае начните новый раунд.

ТАБЛИЦА МИШЕНИЙ

| ПРИОРИТЕТ ЦЕЛИ | НАЗВАНИЕ | ДЕЙСТВИЯ | СТОЙКОСТЬ | ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА |
|----------------|------------|----------|----------------------|---------------------|
| 1 | СУПЕРГЕРОЙ | 2 | Смотрите карту | Равна Стойкости |
| 2 | ОХРАННИК | 1 | 2 | 1 |
| 3 | СОЛДАТ | 1 | 1 | 1 |
| 4 | СПЕЦИАЛИСТ | 2 | 1 | 1 |
| 5 | ПРОХОЖИЕ | 1 | 1 (только Пожирание) | 0 (смотрите Миссию) |