

RIO ~~Z~~ JANEIRO

A CAMPAIGN EXPANSION FOR ZOMBIICIDE



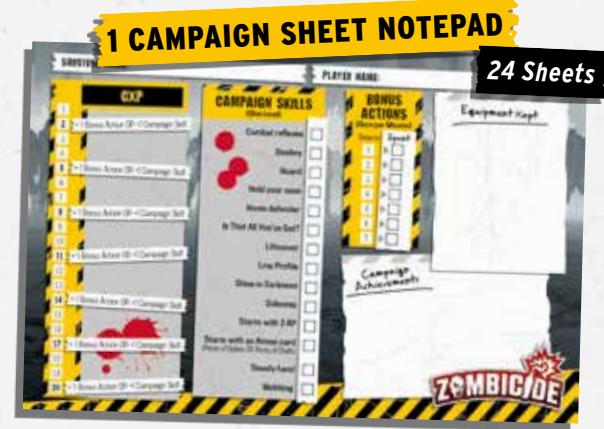
RULES & MISSIONS



CHAPTERS

● GAME COMPONENTS	2
● WELCOME TO RIO	4
● ADVANCED RULES	4
ADVANCED EQUIPMENT RULES.....	4
THE ALL-OUT DICE	5
• Going All-Out.....	5
• Keeping Your Equipment	6
KO / R.I.P. RULES.....	6
• Taking Wounds.....	7
SURPRISE SPAWNS.....	7
NARROW ZONES	8
• Zombie Pull	8
THIN WALLS.....	9
NEW MAP TILES	9
• Maracanã Stadium	9
• Park	9
• Sea Zones.....	9
● CAMPAIGN RULES	10
CAMPAIGN SHEET	10
• CXP Bar.....	11
• Campaign Skills	11
• Bonus Actions	11
• Equipment Kept	11
• Campaign Achievements	12
OBJECTIVE CARDS.....	12
• Setup	13
• Taking an Objective Card	14
• Achievements, Keywords, and Companions	14
● RIO Z JANEIRO CAMPAIGN: CARNAVAL OF THE DEAD	15
M1 - BLOOD AND SAMBA	15
M2 - "ROCINHA, THE SAFEST PLACE ON EARTH!"	16
M3 - PROFESSOR LUANA, I PRESUME?	17
M4 - TIME TO ROCK!.....	18
M5 - NIGHT AT THE STADIUM	20
M6 - "NEXT TIME, HAVE A BACKUP PLAN!"	21
M7 - "MAYDAY! MAYDAY!"	22
M8 - ROAD MOVIE	23
M9 - COPA, COPACABANA	24
M10 - LEAVE NO ONE BEHIND	25
● NEW SKILLS	27
● CREDITS	27
● GAME ROUND SUMMARY	28

#01 GAME COMPONENTS



97 OBJECTIVE CARDS



7 DOUBLE-SIDED TILES



66 EQUIPMENT CARDS

6 Advanced Starting Equipment



47 Advanced Equipment



12 Epic Weapons



12 MINIATURES

6 Survivors



30 WOUND CARDS



6 Zombies



6 ALL-OUT DICE



#02 ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В РИО

Каждый год миллионы людей приезжают со всего мира, чтобы насладиться карнавальными праздниками в Рио-де-Жанейро, Бразилия. Есть солнечные пляжи, оживленная самба, красочные улицы и красивые пейзажи, которые может предложить Рио, от вершины Кристо Редентор до тротуаров Конакабаны.

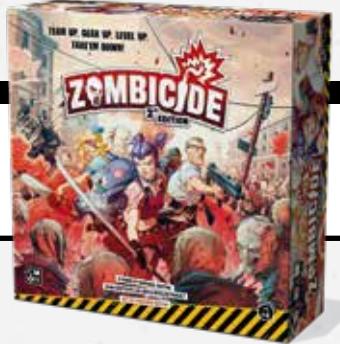
Тем не менее, Карнавал в этом году был окрашен чем-то новым: вспышка зомби, которая заперла миллионы людей в зараженном городе без выхода. Невозможно узнать, как это началось, но, может быть, у нас есть шанс положить этому конец.

Давайте покажем, что Рио останется красивым даже во время конца света.

Zombicide: Rio Z Janeiro — это дополнение к Zombicide: 2nd Edition. В этой книге представлены расширенные правила для системы Zombicide, а также кампания, действие которой происходит в Рио-де-Жанейро, Бразилия.

Что такое кампания? Кампания — это серия миссий, рассказывающих историю, в которой выжившие — герои. Выбор, который делают игроки, напрямую влияет на разворачивающиеся события. По ходу дела Выжившие совершенствуются, приобретая новые Навыки и пытаясь сохранить какое-то снаряжение от одной игры к другой. Однако лучшая награда — не добыча. Это воспоминания об истории, в которую вы играли и которой делились с друзьями. «Карнавал мертвых» — это кампания из 10 миссий, в которой используются расширенные правила, представленные в этом дополнении, которые улучшают атмосферу игры. Среди них новые правила Вещей, позволяющие выжившим рисковать, бросая специальные кубики для дополнительных убийств Зомби с риском сломать оружие. Эти кубики также можно использовать для сохранения некоторых Вещей от одной Миссии к другой, если повезет.

Новые правила также включают в себя колоду ран, новую колоду карт для имитации всех видов ран, которые могут выдержать выжившие, и новый жетон появления для создания зомби в неожиданных местах. Приятного времязпрепровождения в Рио!



Zombicide: Rio Z Janeiro — это дополнение к Zombicide: 2nd Edition.

#03 РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Расширенные правила, описанные в этой главе, предназначены для расширения возможностей игр «Зомбицид». Они используются в кампании «Карнавал мертвых» (стр. 15), а также для придания изюминки одноразовым миссиям!

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ВЕЩЕЙ

Две вещи беспорны: бразильцы очень креативны и умеют защищаться. Не везде можно найти такие вещи.



Колоды улучшенных карт используют новые правила Риска и Сохранения, и заменяют соответствующие колоды вещей в «Зомбициде».

Zombicide: Rio Z Janeiro поставляется с новыми кубиками и колодами Вещей, использующими специальные правила Риска. Они заменяют колоды Вещей, Стартовых вещей и Супер оружия из Zombicide: 2nd Edition на значения Риск и Сохранение, подробно описанные на следующей странице.

Чтобы использовать их, просто замените соответствующие колоды их улучшенными аналогами.



ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ ИГРОКОВ

Если игроки знакомы с правилами кампании из «Вашингтон, округ Колумбия» или «Форт Хендрикс», они могут просто проверить эти новые уникальные правила, используемые в Zombicide: Rio Z Janeiro:

- Получение ран (с. 7)
- Неожиданные появления (стр. 7)
- Узкие зоны (стр. 8)
- Притягивание зомби (стр. 8)
- Тонкие стены (стр. 9)
- Новые фрагменты поля: (стр. 9)

КУБИКИ РИСКА



Кубики риска используются как обычные кубики, но со специальным символом Поломки вместо 1. Применяйте соответствующие игровые эффекты всякий раз, когда выпадает Поломка.

• РИСК

Во время вспышки зомби вы либо научитесь импровизировать, либо вы мертвые. Это касается и вашего оружия. Эта твоя блестящая винтовка все еще может быть использована, чтобы снести несколько голов даже после того, как у нее закончатся патроны.



Значение Риск предлагает дополнительные кубики для броска против зомби с риском сломать и потерять оружие.

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

Для последующего Боевого Действия игрок добавляет записанное количество кубиков Риска к своим стандартным кубикам, а затем выполняет Действие. Все или ничего! К пулу всегда добавляется полное количество кубиков Риска указанное на карте.

Кубики риска используются как обычные кубики: они добавляют попадания, если выпавшие на них результаты соответствуют значению точности используемого оружия. Тем не менее, бросок 1 или более Поломок на любом из кубиков Риска (ТОЛЬКО на кубиках Риска). Стандартные кубики не дают результатов Поломок) означает, что оружие сломалось. Сбросьте карту оружия сразу после завершения Боевого Действия.

Оружие «для обоих рук» используется как обычно, добавляя к пулу все кубики обоих оружий (помните, все или ничего). Либо вы рискуете, либо ползите домой). Каждый выпавшая Поломка означает, что 1 из этих видов оружия сломан. Таким образом, оба оружия ломаются всякий раз, когда выпадает 2 или более Поломки.

ВАЖНО: *вы ни при каких обстоятельствах не можете перебрасывать кубики риска (например, умения «Счастливчик» или «Благословенный», или карты «Много пуль» или «Много патронов» не действуют на них).*

ПРИМЕР 1: Виви делает все возможное с деревянной доской. Это оружие бросает 2 стандартных кубика и 1 кубик Риска. Все 3 кубика сконцентрированы для броска с Точностью 3+. Стандартный бросок кубика █ и █, дает 1 попадание. █ не является Поломкой, так как это стандартный кубик. Кубик Риска выбрасывает █, добавляя 1 попадание. Бросок атаки дает всего 2 попадания.

ПРИМЕР 2: Ней идет на риск с дробовиком. Это оружие бросает 2 стандартных кубика и 2 кубика риска. Все 4 кубика сконцентрированы для броска с Точностью 4+. Стандартный бросок кубика █ и █, дает 2 попадания. Бросок кубиков риска █ и █, получив 1 попадание и 1 поломку. Бросок атаки дает всего 3 попадания и 1 поломку. Все попадания распределяются по обычным правилам. Затем карта дробовика сбрасывается.

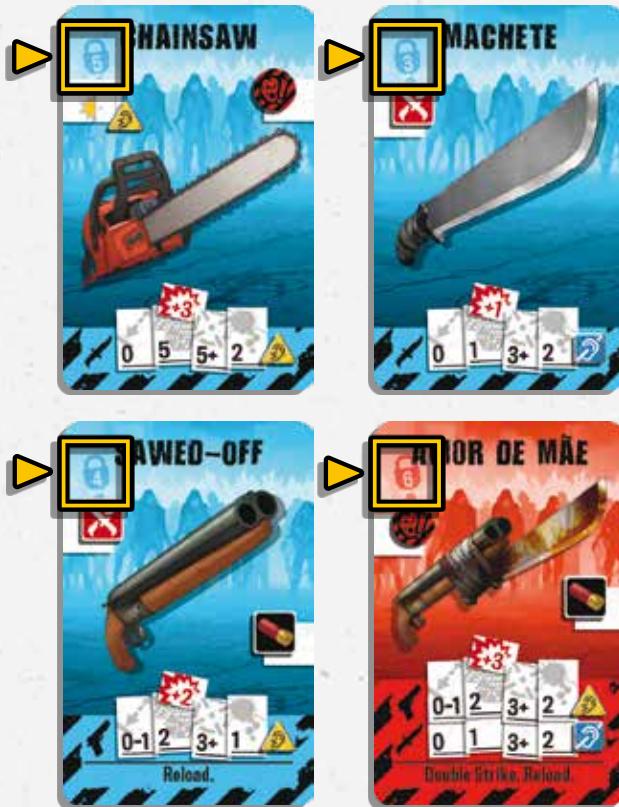
ПРИМЕР 3: Стивен идет на риск с двумя Sub-MG, имея в инвентаре карту «Много пуль». Каждое оружие бросает 3 стандартных кубика и 3 кубика риска. Все кубики сконцентрированы для двойного использования, всего 6 стандартных и 6 кубиков риска с точностью 5+.

Стандартный бросок кубика █, █, █, █, █, и █, дает 1 попадание. Бросок кубиков риска █, █, █, █, █, и █, дает 2 попадания и 3 поломки. Кубики Риска не могут быть переброшены, что означает, что оба Sub-MG ломаются из-за 3 результатов Поломки после того, как будет разыгран Дистанционный бой. Однако игрок может использовать карту Стивена «Множество пуль», чтобы перебросить 6 стандартных кубиков, чтобы попытаться улучшить свои результаты!



• СОХРАНЕНИЕ ВЕЩЕЙ

На улицах Рио не так-то просто найти хорошие вещи, поэтому важно бережно относиться к тому, что у вас есть. Дело не только в оружии. Я говорю и о еде, и о лекарствах. Страйтесь изо всех сил ничего не терять.



Значение «Сохранить» позволяет Выжившим сохранять карты Вещей от одной игры к другой. Держите сбалансированный инвентарь, так как самое мощное оружие часто труднее всего сохранить!

Игроки могут захотеть сыграть в последовательные игры «Зомбицид» с одними и теми же выжившими или сыграть кампанию, подобную представленной в этом дополнении. В этих случаях значение «Сохранить» имитирует долговечность карты Вещей, позволяя Выжившим сохранять некоторые из них от одной Миссии к другой.

Инвентарь каждого Выжившего сбрасывается в конце каждой Миссии, за исключением карт Вещей со значением «Сохранить». Бросьте количество кубиков Риска, соответствующее значению «Сохранить» для каждой карты по отдельности:

- Если получается 1 или более Поломки, карта Вещи сбрасывается. Перед следующей Миссией у нее возникла какая-то неисправность, и он был потерян.
- Если Поломки не получены, карта Вещи сохраняется. Выживший начинает следующую Миссию с Вещами. Его карта автоматически назначается им во время подготовки в дополнение к обычному стартовому вещам. Они могут

организовать свой инвентарь по своему усмотрению до начала игры.

ВАЖНО: *Бросок на сохранение нельзя перебросить никоим образом.*

ПРИМЕР: Ней заканчивает миссию с бензопилой (Сохранение 5), мачете (Сохранение 3), парой обрезов (Сохранение 4) и картой вещи «Много патронов» (нет значения сохранения).

- Карта вещи «Много патронов» нет значения «Сохранить», поэтому сразу же сбрасывается.
- Для Бензопилы кидается 5 кубиков Риска: и Одной Поломки достаточно, чтобы потерять оружие и выбросить его.
- Для Мачете кидаются 3 кубика Риска: и Без Поломок. Ней получит его для следующей миссии.
- Для первого обреза бросают 4 кубика Риска: и Без Поломок. Обрез тоже сохраняется.
- Для второго обреза бросают 4 кубика Риска: и 2 Поломки! Обрез теряется и выбрасывается.

НОКАУТ и ГИБЕЛЬ

Посмотри мне в глаза и обрати внимание. Не делай этого снова. Возможно, во второй раз вам так не повезет.

По правилам базового «Зомбицида», всякий раз, когда выживший погибает, партия считается проигранной. Это может быть не так, если вы играете в Кампанию по этим правилам. Использование правил нокаута дает дополнительное время, чтобы спасти павшего товарища, прежде чем он умрет навсегда.

Выживший, потерявший последнее очко здоровья, считается нокаутированным (НО НЕ ПОГИБШИМ). Положите на бок свою миниатюру в Зону, которую они в настоящее время занимают, и сбросьте все карты Вещей, которые у них могут быть (проверки сохранения запрещены).

Выживший теперь считается жетоном цели до конечной фазы следующего игрового раунда (не текущего). Его может забрать другой Выживший, используя Действие «Взять цель». Если их не заберут в срок, что ж... они погибли.

- 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.

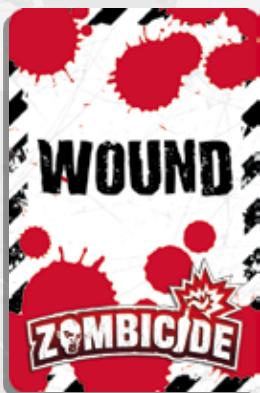
ПРИМЕЧАНИЕ: *отслеживайте, кто из выживших погиб, чтобы убедиться, что он не будет принимать участие в последующих миссиях кампании.*

Игрок погибшего Выжившего может выбрать другого Выжившего для следующей Миссии, начиная с нового Листа Кампании. Выбор другого Выжившего приводит к потере всех Вещей, ООК, Бонусных Действий и Умений кампании (см. стр. 11). **Достижения кампании, с другой стороны, сохраняются от погибшего Выжившего к его преемнику.**

Если в игре не осталось выживших (все нокаутированы или погибли), кампания проиграна для всех игроков.

• ПОЛУЧЕНИЕ РАН

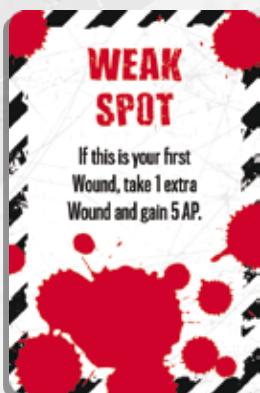
Избежать травм в таких ситуациях невозможно. Разве что быть укушенным. Этого следует избегать любой ценой.



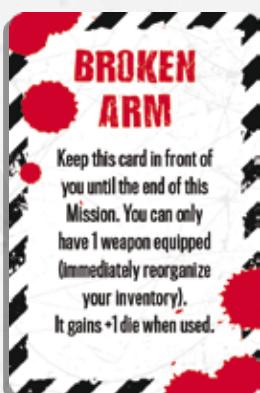
За каждое Ранение, которое получает Выживший, он также должен немедленно взять карту из колоды Ран и применить ее эффекты.

Выживший по-прежнему теряет 1 здоровье, как обычно, если на карте не указано иное. Большинство карт также содержат дополнительные эффекты (как положительные, так и отрицательные), за исключением карты «Легкая рана», которая не имеет дополнительных эффектов. Если Выживший получает более 1 Ранения, он должен прочитать и применить эффект карты для первого Ранения, прежде чем приступить к следующему.

ПРИМЕР 1: Ней находится в Зоне, где Выживший совершает неудачную Дальнюю Атаку и получает 1 Ранение из-за Дружественного Огня. Он берет «Слабое место» из колоды Ран, получая 1 дополнительную Рану и 5 Очков Адреналина.



If this is your first Wound, take 1 extra Wound and gain 5 AP.



Keep this card in front of you until the end of this Mission. You can only have 1 weapon equipped (Immediately reorganize your inventory). It gains +1 die when used.

ПРИМЕР 2: Группа из 2 Ходоков активируется в той же Зоне, что и МС Джордим. Он берет по 1 карте из колоды Ран за каждую полученную Рану. Первая вытянутая карта — «Сломанная рука». Он держит карту рядом со своим планишетом персонажа и реорганизует свои вещи, чтобы оставить только 1 оружие. Карта для второй Раны — «Легкая Рана», так что больше ничего не происходит.

НЕОЖИДАННОЕ ПОЯВЛЕНИЕ

Зомби имеют странную привычку собираться в большие группы, но нет ничего необычного в том, чтобы увидеть одинокого зомби, всплывающего из моря или высекающего из узкого пространства. Иногда эти неожиданности могут быть фатальными.

В некоторых миссиях жетоны неожиданного появления помещаются в определенные зоны во время подготовки.



Каждый раз, когда карта со значком неожиданного появления вытягивается с помощью действия поиска или взятия карты цели, прежде чем применить эффект карты (если есть), игроки должны немедленно вызвать 1 ходока на каждый значок в каждой зоне с жетоном неожиданного появления. Если жетонов на карте нет, просто не выполняйте Неожиданное появление. Эффект неожиданного появления происходит, даже если карта сбрасывается после взятия. Значки неожиданного появления игнорируются для любой карты вещей или карты улучшенного супер оружия, извлеченной из колоды любым способом, кроме действий поиска.



IRON PIPE

Железная труба имеет значок неожиданного появления. Таким образом, каждый раз, когда Железная Труба вытягивается с помощью Действия Поиска, немедленно создайте 1 Ходока в каждой Зоне с жетоном Неожиданного Появления.

УЗКИЕ ЗОНЫ

Фавелы в Рио строятся без какого-либо планирования. Обычно между зданиями есть узкое пространство, где может пройти только не слишком крупный человек.

Некоторые зоны в Zombicide: Rio Z Janeiro называются узкими зонами. Это зоны улиц между зданиями с круглыми значками, называемыми пятнами.

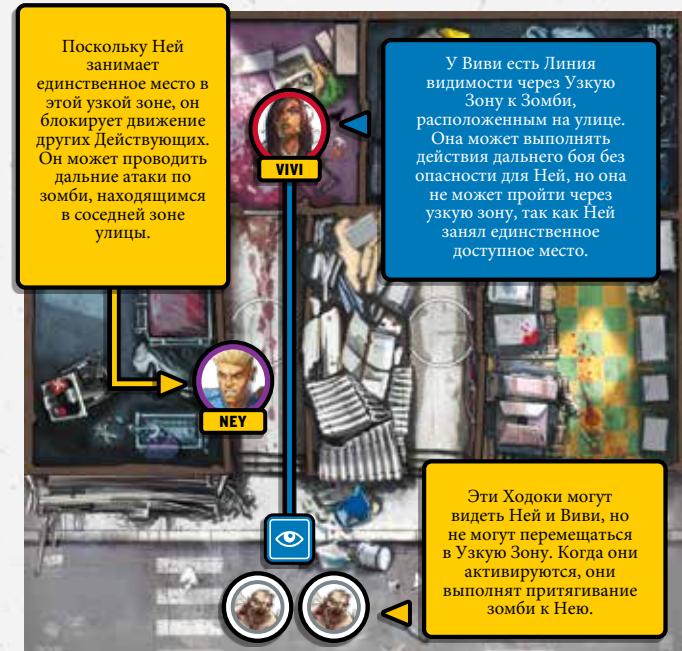
Количество мест в узкой зоне ограничивает количество Действующих, разрешенных в этой зоне. Каждое место может быть занято одним Действующим.



При перемещении в Узкую Зону Действующий может занять любое свободное место в этой Зоне (позиция не имеет значения). Действующий, стоящий на Пятне, не блокирует линию видимости других Действующих. Они также не блокируют движение, если в их Зоне есть свободное место. Действующий не может попасть в узкую зону, если все его места заняты. Перед активацией зомби все зомби, находящиеся рядом с узкой зоной, выполняют притягивание зомби (см. следующий раздел).

Узкие зоны не могут быть обысканы. Машины не могут въезжать в узкие зоны.

Узкие зоны считаются заблокированными зонами для Отродей. Они не могут входить или прокладывать путь через Узкую Зону, но будут выполнять Притягивание Зомби, как и любой другой Зомби.

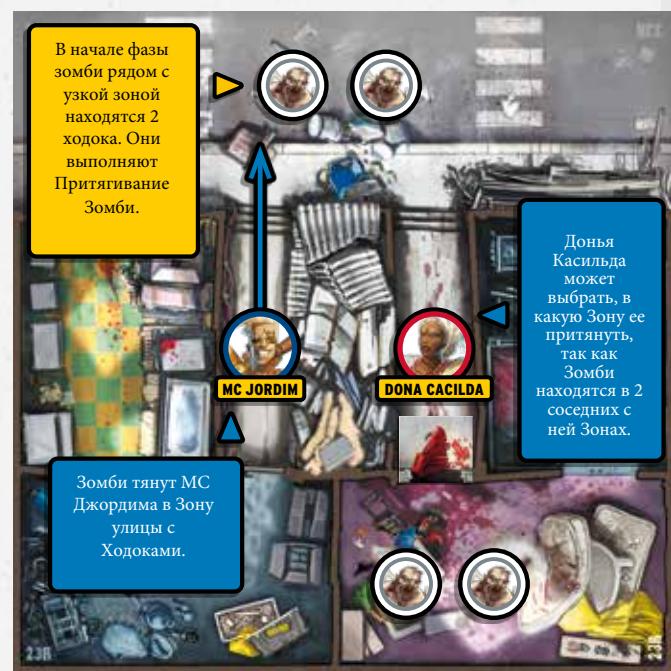


• ПРИТЯГИВАНИЕ ЗОМБИ

Когда вы идете по фавелам, из-за лабиринта проходов трудно увидеть, что происходит позади вас. Страйтесь не отвлекаться, иначе зомби может схватить вас сзади.

В начале Фазы Зомби, перед любой Активацией Зомби, все Зомби будут притягивать Выживших из соседних Узких Зон, перетаскивая их в свои Зоны. Это не считается действием зомби.

Каждый Зомби может притянуть только 1 Выжившего. Если в Зонах, прилегающих к Узкой Зоне, есть несколько Зомби и/или несколько Выживших в Узкой Зоне, игроки определяют порядок, в котором выполняется каждое притягивание.



ТОНКИЕ СТЕНЫ



Многие дома в фавелах построены из всевозможных доступных материалов. Пробиться сквозь эти стены несложно, но и рискованно. Сломайте слишком много стен, и все здание рухнет.

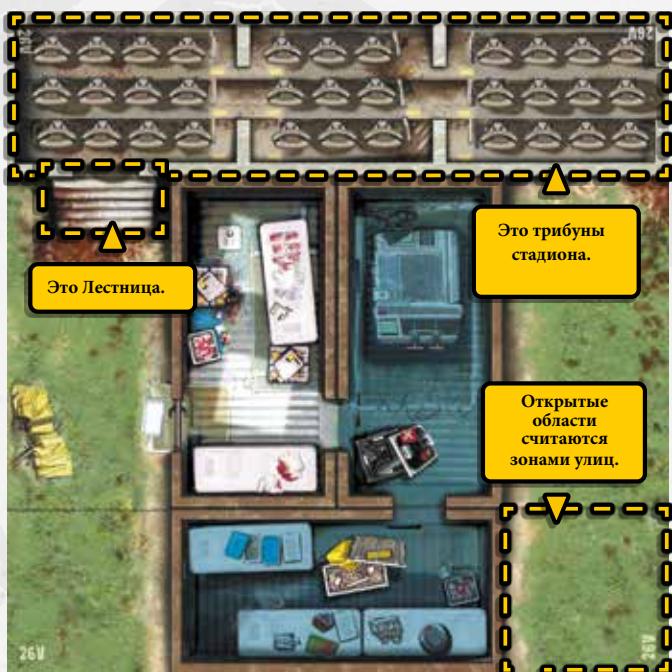
Тонкие Стены можно разрушить, выполнив Действие с любой вещью, взламывающей дверь. Бросок не требуется. Просто поместите жетон разрушенной стены на тонкую стену. Разрушенная стена считается отверстием для движения и отслеживания линии видимости.

Использование этого Действия считается взламыванием двери, поэтому оно может произвести 1 жетон Шума, в зависимости от используемого Оружия.

На каждом фрагменте поля может быть разрушена только 1 тонкая стена. Если тонкая стена, разделяющая 2 разных фрагмента поля, разрушена, это засчитывается для обеих фрагментов поля.

НОВЫЕ КЛЕТКИ ФРАГМЕНТА ПОЛЯ

• СТАДИОН МАРАКАНА



Это Лестница.

Открытые
области
считываются
зонами улиц.

Трибуны: трибуны стадиона считаются зонами зданий, которые нельзя обыскать, и они разделены линейной разметкой.

• ПАРК

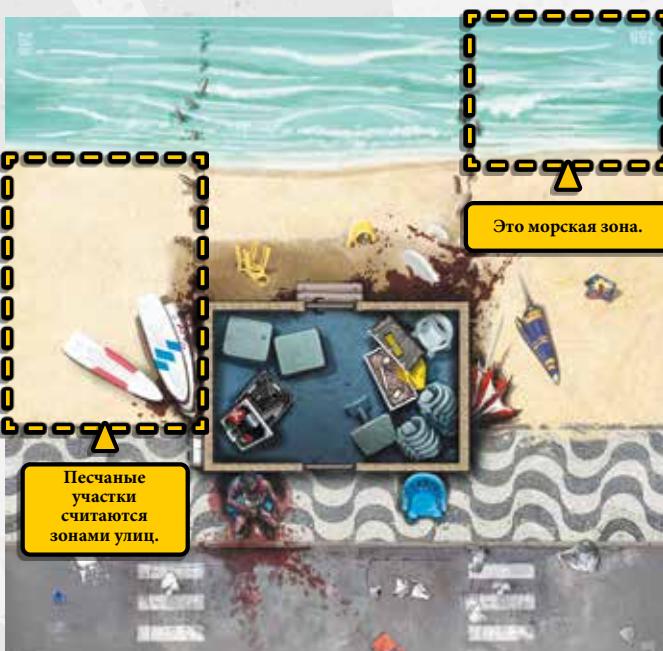


Это парковая зона.

Считываются темными зонами и не могут быть обысканы. Парк препятствует прямой видимости. В нее можно войти из любой соседней Зоны без стены.

• МОРСКИЕ ЗОНЫ

В зоны с водой (на фрагментах поля пляжа) не могут попасть Выжившие или Зомби. Зомби, порожденные в морской зоне, всегда удаляются от нее.



Это морская зона.

Песчаные
участки
считываются
зонами улиц.

Лестница: лестница соединяет первый этаж с трибунами. Они работают как открытые двери для любых целей.

#04 ПРАВИЛА КАМПАНИИ

Правила кампании, подробно описанные в этой главе, дополняют основные и расширенные правила Zombicide, которые будут использоваться специально для кампании «Карнавал мертвых» (стр. 15).

ЛИСТ КАМПАНИИ

У выживших всегда есть что рассказать, не всегда связанные с ужасами вспышки зомби. Иногда воспоминания о счастливом прошлом — единственное, что помогает нам двигаться вперед. Эти вещи делают нас сильнее. Заставь нас помнить, за что мы сражаемся.

Во время кампании выжившие получают очки опыта кампании (ООК), чтобы заработать бонусные действия и умения кампании. Принятые решения могут разблокировать определенные достижения и изменить ход истории.



Лист кампании используется для отслеживания индивидуального прогресса каждого Выжившего. Когда Кампания начинается, каждый Выживший получает свой Лист Кампании из блокнота. Напишите историю выжившего!

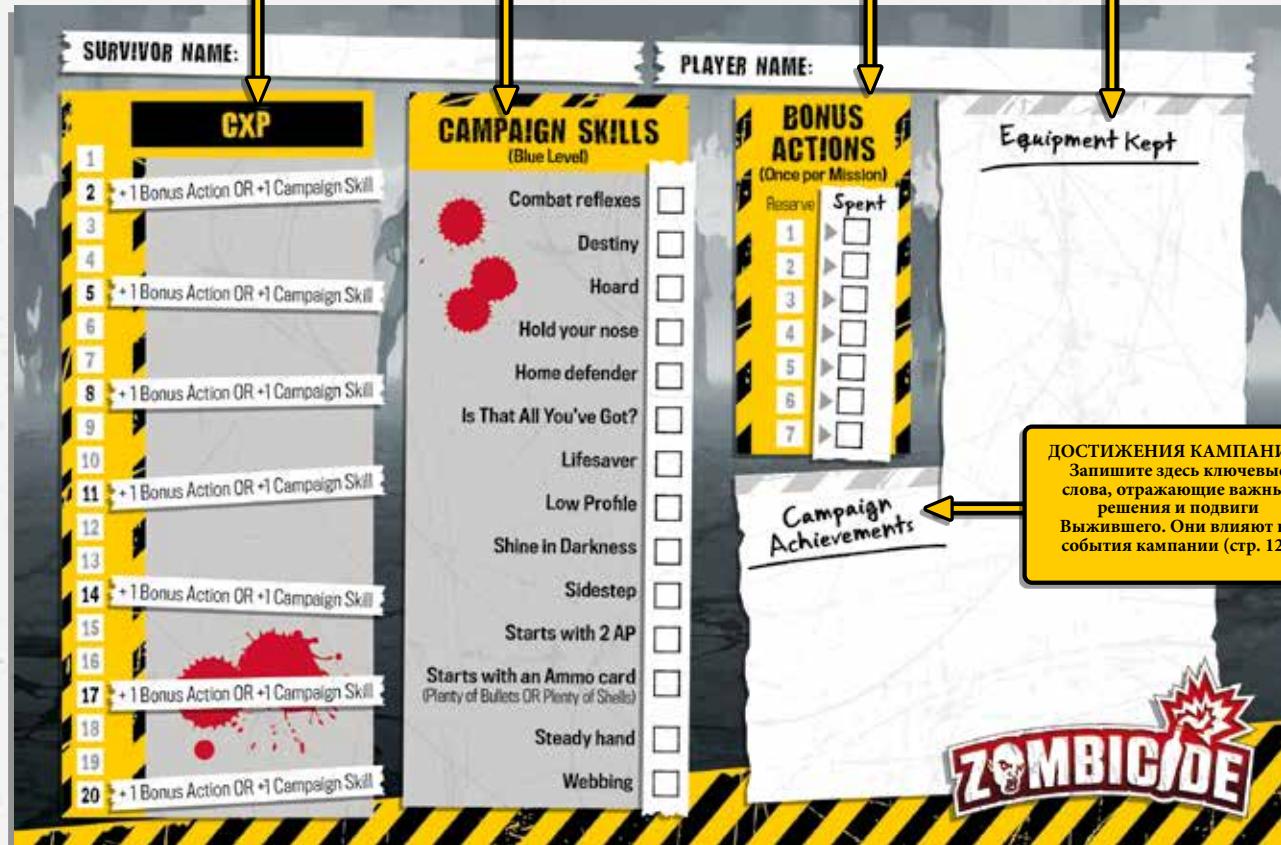
Различные разделы объясняются ниже.

ПАНЕЛЬ ООК: ставьте галочки, когда ваш Выживший зарабатывает ООК. Достижение указанных Всех дает Бонусные Действия Выжившего или Навыки Кампании (стр. 11).

УМЕНИЯ КАМПАНИИ: каждый раз, когда ваш выживший получает умение кампании, выберите 1 из списка и зачекните квадрат справа от названия (стр. 11).

БОНОСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ: каждый раз, когда ваш выживший получает бонусное действие, зачекните один квадрат из запаса. Они суммируются, но каждый из них можно использовать только один раз за Миссию! (стр. 11).

СОХРАНЕННЫЕ ВЕЩИ: Запишите здесь вещи, которое выживший сохранил для следующей миссии (стр. 11).



ДОСТИЖЕНИЯ КАМПАНИИ: Запишите здесь ключевые слова, отражающие важные решения и подвиги Выжившего. Они влияют на события кампании (стр. 12).

• ПАНЕЛЬ ООК

Каждый Выживший может заработать до 2 ООК за Миссию:

- 1 за достижение оранжевого уровня опасности в первый раз в миссии.
- 1 за достижение Красного Уровня Опасности в первый раз в Миссии.

Достижение ультракрасных уровней (Основной свод правил, стр. 35) не засчитывается. Некоторые миссии могут позволить выжившим заработать дополнительные ООК.

ПРИМЕР: МС Джордим достиг Оранжевого Уровня Опасности во время первой Миссии Кампании, но не достиг Красного Уровня. Он заработал 1 ООК, и игрок отметил 1 ООК в листе кампании МС Джордим. Этот ООК зарабатывается на протяжении всей кампании (или до тех пор, пока выживший не погибнет).

ООК сохраняется на протяжении всей кампании. Ставьте соответствующие галочки по мере роста запаса ООК Выжившего. Достигнув указанных Вех, Выживший получает соответствующую награду.

ООК зарабатываются по мере выполнения миссии. Награды за этапы вступают в силу немедленно и могут быть использованы в том ходу, в котором они были получены. С каждой вехой приходит награда на выбор: бонусное действие или умение кампании.

ПРИМЕР: Сейчас команда играет вторую миссию кампании. МС Джордим снова достигает оранжевого уровня опасности, зарабатывая еще один ООК. Теперь у него 2, что достаточно, чтобы разблокировать награду. Игрок выбирает между бонусным действием или умением кампании.



• УМЕНИЕ КАМПАНИИ

Никто из нас и представить не мог, что станет частью чего-то подобного. Конечно, мы всегда задавались вопросом, что произойдет, если зомби вдруг начнут бродить по улицам... Но не совсем так, как сейчас? Тогда этоказалось невозможным. А теперь посмотрите на нас. Кажется, будто мы занимаемся этим всю жизнь.

Выживший получает умение кампании по выбору игрока среди доступных в списке. Зачеркните соответствующий квадрат.

С этого момента Выживший получает выбранное Умение Синего уровня в дополнение к любому Умению (умениям) Синего уровня, которым он уже обладает. Его можно использовать сразу. Некоторые Умения являются новыми и подробно описаны на стр. 27.

ПРИМЕР: Игрок МС Джордим выбирает умение кампании «Спасатель». Отныне у МС Джордим есть и «Сияние в темноте», и «Спасатель» как умение синего уровня. «Спасатель» можно даже использовать немедленно!

• БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Я не могу это объяснить, но иногда ты чувствуешь, что больше не можешь. Ты слишком устал. Ваше тело никак это не воспримет. Но тогда это так. Вы продолжаете идти. И в следующий раз, когда вы почувствуете, что ваш предел снова близок, удивитесь! Вы все еще продолжаете идти.

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: Стивен получил награду «+1 к бонусное действие» 3 раза в ходе кампании. У него есть до 3 бонусных действий, которые он может потратить во время каждой миссии, как ему заблагорассудится. Бонусные действия восстанавливаются в конце каждой миссии.

• СОХРАНЕННЫЕ ВЕЩИ

Правила Сохранения (стр. 6) позволяют Выжившим сохранять Вещи от одной Миссии к другой. Этот раздел можно использовать для записи списка карандашом для облегчения отслеживания.



• ДОСТИЖЕНИЯ КАМПАНИИ

Возможно, однажды из этого получится крутая история.

Миссии кампании могут либо потребовать принятия важного решения, либо заставить выживших совершить значительный подвиг. Выбор или подвиг может привести к записи достижения кампании, обычно описательного ключевого слова (например, «Турист» или «Любопытство убило капибару») в соответствующем разделе листа кампании.

Достижения кампании могут быть индивидуальными или коллективными. Они могут повлиять на будущие миссии. Получение определенного Достижения может разблокировать особые события, повлиять на поведение Спутников по отношению к Выжившему или изменить ход самой Кампании.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Вы когда-нибудь чувствовали, что являетесь важной частью чего-то большего? Здесь есть люди, которые зависят от нас, поэтому наш долг - делать все возможное, бороться изо всех сил и дожить до следующего дня.



В миссиях кампании жетоны целей заменяются картами целей. Эти карты предназначены для установки в определенных зонах. Их задняя часть сливается с окружающей средой плитки. Не переворачивайте и не читайте карту цели, пока выживший не поднимет ее, так как это испортит игровой процесс.

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



• ПОДГОТОВКА

У каждой миссии кампании есть свой набор карт целей, собранных в набор целей.

Убедитесь, что вы взяли правильный набор для выбранной Миссии и разместите карты Целей, как описано на карте Миссии. Для упрощения подготовки на картах целей отображается номер фрагмента поля, на которой они размещены.

Некоторые карты Целей, называемые Заметками, кладутся лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Их можно читать во время Миссии, в зависимости от решений, которые принимают Выжившие.



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! Так же обратите внимание, что размещение ящиков с супероружием не изменилось относительно базовой игры.



Это Заметки. Их можно брать и читать по ходу игры, в зависимости от ситуации или выбора, сделанного с помощью карт целей. Например, карта Цели №06 может подтолкнуть игроков к выбору между 2 варианта. Каждый из них затем объясняется в соответствующем заметки, № 1 или № 2.

• ВЗЯТЬ КАРТУ ЦЕЛИ

Карты целей, установленные в зонах целей, берутся так же, как и классические жетоны целей.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если не указано иное, взятие карты цели не дает ОА.

Всякий раз, когда берется карта Цели, прочтите ее вслух, чтобы вся команда могла насладиться и применить игровые эффекты, описанные на карте. В описаниях «Выживший» обозначает Выжившего, взявшего карту Цели. Некоторые карты могут побудить команду обсудить, какие решения следует принять. Zombicide — это кооперативная игра!

Если не указано иное, карты целей сбрасываются после применения их эффектов. Некоторые из них могут попросить вас держать их открытыми. Держите их лицевой стороной вверх в Зоне, в которой они были подобраны, или рядом с игровым полем, как напоминание об игровых эффектах, которые нужно применить. Умения выжившего не срабатывают, когда срабатывает эффект карты цели.

ПРИМЕР 1: Когда карта Цели порождает Зомби, Выжившие в этой Зоне не могут использовать Умения, такие как Боевые Рефлексы, Шаг в сторону и т. д.

ПРИМЕР 2: Когда карта Цели указывает, что Выживший должен взять карту, Выживший не может использовать Умения, такие как Судьба, Поиск: 2 карты и т. д.

• ДОСТИЖЕНИЯ, КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА И СПУТНИКИ

На картах целей могут быть указаны достижения, которые нужно записать в лист кампании выжившего (см. стр. 10). На некоторых картах целей также есть ключевые слова, написанные с заглавной буквы, которые связывают их с другими картами целей в повествовательной форме.

ПРИМЕР: Ней берет карту Цели. Игрок читает его и обнаруживает нового спутника, которому игроки решают помочь. Игроку предлагается прочитать примечание № 3, которое может дать выжившим достижение в конце миссии. Это достижение может пригодиться в будущем!

Спутники всегда сбрасываются после каждой миссии кампании, если иное не указано в какой-либо конкретной карте цели или подготовке миссии.



#05 RIO Z JANEIRO CAMPAIGN: CARNAVAL OF THE DEAD

«Карнавал мертвых» — это кампания из 10 миссий для 6 выживших. Играйте в миссии по порядку. Он использует основные правила и все правила, подробно описанные в этом расширении. Не вздумайте давать каждому Выжившему лист кампании!

M1 - КРОВЬ И САМБА

Средне / 45 минут

Это Карнавал! Мы все встретились на вечеринке на частной лодке, где провели большую часть предыдущего дня и всю ночь. Мы прикалили к берегу как раз вовремя, чтобы встретить восход солнца. Ну, может быть, лучше сказать «разбился», но не будем придиরаться. Рядом на пляже стоял парень в цветочной рубашке. Мы спросили его, что происходит, и он попытался напасть на нас! Парень был не просто пьян. Он был мертв! Что произошло в Рио за то время, что мы отсутствовали? Все шаркают вокруг, и это не просто один из знаменитых «блокиньо» из Рио, разгуливающих по пляжам. Это зомби, блок мертвецов. Звук автоматов доносится издалека, наверное, Росинья. Вполне логично, что фавелы, расположенные в высоких горах и заполненные узкими проходами, являются идеальным местом для укрытия во время зомби-апокалипсиса. И, эй, вооруженные люди также означают живых людей, верно? Что ж, поедем, а лучше захватим все полезное, что найдем в дороге. Это будет незабываемый карнавал. Будем надеяться, что это не наше последнее.

Требуемые фрагменты поля: 6R, 7V, 23R, 24V, 25R, & 28R

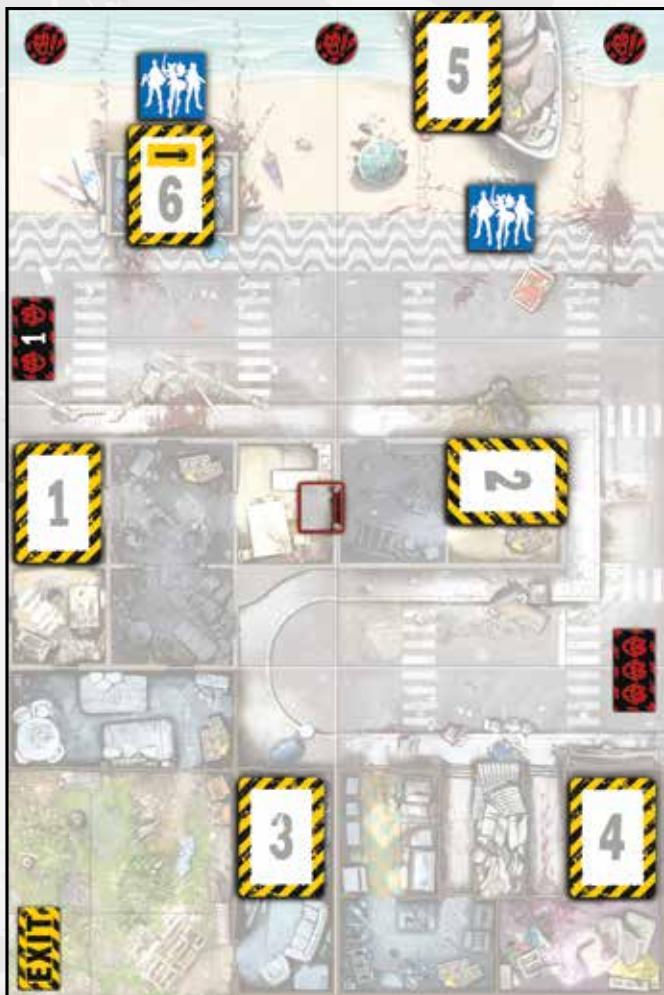
• ЗАДАЧИ

Выполняйте задачи, чтобы выиграть игру.

- 1- Соберите припасы. Возьмите все карты целей.
- 2- Направляйтесь в Росинью. Доберитесь до зоны выхода. Любой Выживший может сбежать через эту Зону в конце своего Хода, если в ней нет Зомби.

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Подготовка. Разместите по 3 выживших в каждой стартовой зоне.
- Если хочешь посмеяться, сначала рассмеши меня. Пока в Зоне есть карта Цели, применяются следующие правила:
 - Эту зону нельзя обыскать.
 - Ее ящик с супероружием нельзя взять.

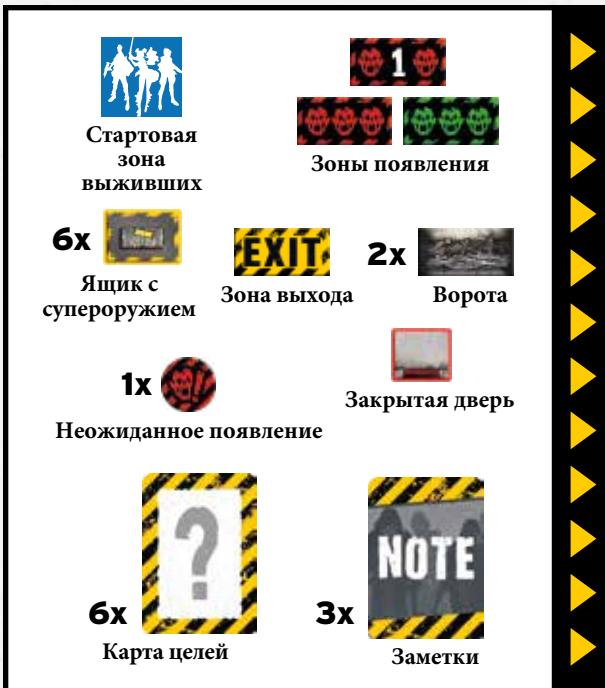


M2 - «РОСИНЬЯ, САМОЕ БЕЗОПАСНОЕ МЕСТО НА ЗЕМЛЕ»

Средне / 60 минут

Мы, наконец, прибыли в Росинью, и мы все еще были в целости и сохранности. Это лабиринт узких улочек, трущоб и цветных стен, украшенных к карнавалу. «В настоящее время в Росинье проживает более ста тысяч человек, что делает ее самой большой фавелой в Рио. По крайней мере, так говорит туристический гид, которого мы схватили ранее из киоска. Проклятие. Это означает много зомби. По крайней мере, здесь нам лучше, чем на открытом воздухе на пляжах... Верно? Звук автоматического оружия, который мы слышали раньше, теперь стал ближе. Если они так хорошо подготовлены к этому кризису, как кажется, было бы неплохо найти их и предложить любую помощь, которая может им понадобиться, прежде чем ситуация станет слишком... тесной.

Требуемые фрагменты поля: 22R, 23R, 24R, 25R, 26R, и 27R



• ЗАДАЧИ

Выполняйте задачи, чтобы выиграть игру.

- 1- Исследуйте Росинью. Возьмите все карты целей.
- 2- Выбирайтесь! Доберитесь до выхода. Любой Выживший может сбежать через эту Зону в конце своего Хода, если в ней нет Зомби.

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **ДЕРЖАТЬ!** Зеленая зона возрождения получает только 1 зомби указанного типа за каждую вытянутую карту (если вытянута отродье, замените ее на громилу). В любое время, если в Зеленой Зоне Появления находится 5 Зомби, уберите жетоны Ворот и замените жетон Зеленого Появления на жетон Красного Появления.
- **Незваные гости.** Ворота блокируют движение Зомби и Выживших, но зомби могут быть атакованы через Ворота оружием дальнего боя.
- **Безопасность прежде всего.** Пока в зоне есть карта цели, эту зону нельзя обыскать.



M3 - ПРОФЕССОР ЛУАНА, Я ПОЛАГАЮ?

Средне / 60 минут

Пока мы углублялись в Росинью, слова умирающего солдата резонировали в нашей голове. «Найди профессора Луану. У нее есть лекарство от чумы. Слова, за которые стоит умереть. Так что трудно не возлагать большие надежды. Но как мы можем найти ее в таком месте? Есть буквально тысячи мест, где мог бы спрятаться человек, не считая того, что мертвецы приходят отовсюду. Мы должны их как-то замедлить, иначе мы будем стонать до рассвета. В следующем году мы будем смотреть Карнавал с дивана, клянусь!»

Требуемые фрагменты поля: 6R, 23R, 24R, 25R, 26R, и 27R

• ЗАДАЧИ

- Выполняйте задачи в любом порядке, чтобы выиграть игру.
- **Замедлите их.** Переместите Opala в отмеченное место (✖) и подожгите ее.
 - **Каждый Карнавал должен заканчиваться!** Уничтожьте начальную зону появления.
 - **Вылечить, правда?** Найдите профессора Луану.



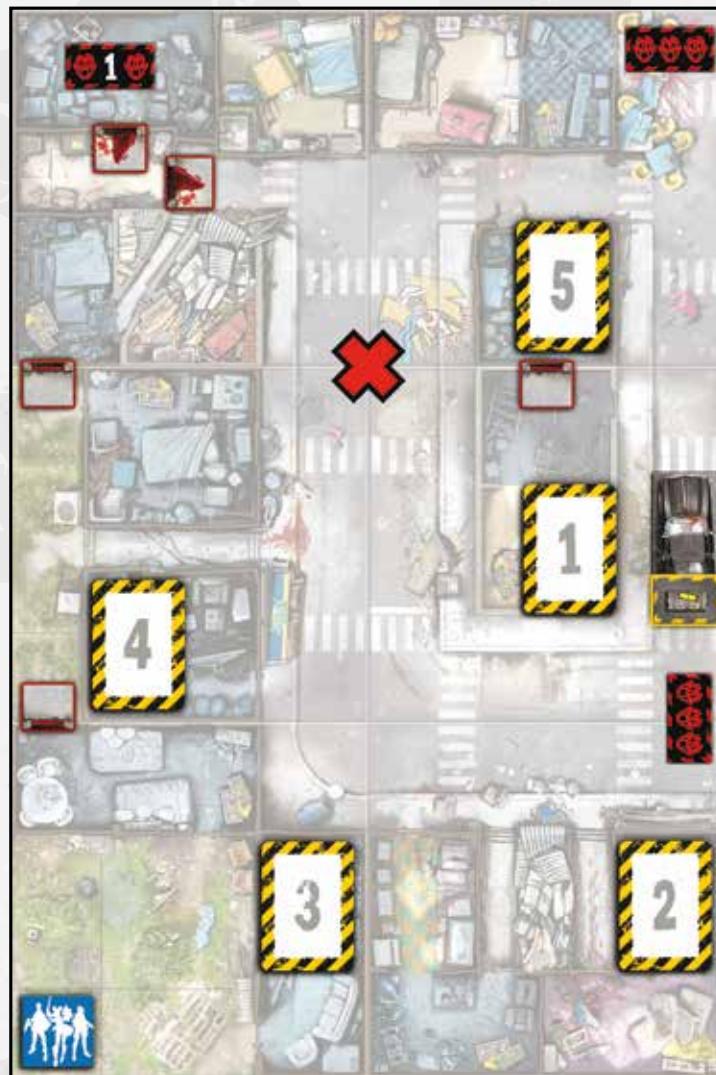
• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Если ни у кого из выживших нет достижения «Замедление вторжения», немедленно возьмите по 1 карте Зомби для каждой зоны появления. На тайле 27R нет карты цели.
- **Что ж, это будет полезно.** Opala содержит 1 супероружие. Его нельзя обыскать после взятия супероружия.
- **Гори детка Гори.** Когда Opala находится в отмеченном месте, любой Выживший в Зоне, прилегающей к Opala, может потратить 1 Действие, чтобы поджечь ее. Поместите на него 3 постоянных жетона Шума и уничтожьте всех Действующих в той же Зоне, что и Opala. Это блокирует Зону. Ни один Действующий не может войти в заблокированную Зону или пройти через нее линию видимости.

- **Откройте свой путь.** Начальную зону возрождения можно уничтожить с помощью Молота.

- **Высматривать!** Пока в Зоне есть карта Цели, применяются следующие правила:

- Эту зону нельзя обыскать.
- Ее ящик с супероружием нельзя взять.



M4 - ВРЕМЯ РОКА!

Средне / 120 минут

Мы должны покинуть Росинью и отправиться на военную базу, расположенную на стадионе Маракана, где хранятся данные профессора Луаны.

Это будет тяжелая поездка. Ничего не могу с этим поделать, кроме как доверять ей. А пока давайте сосредоточимся на том, чтобы добраться туда.

Чтобы добраться до стадиона, мы должны выйти из фавелы. В любом случае, на наш вкус, здесь становится слишком многолюдно. Проклятие. Мы до сих пор слышим, как парни поют самбу на улицах, заманивая зомби, как мух на мед. Разве люди не понимают, что в этом году Карнавал закончился рано?

При таком количестве трупов есть только один выход: давайте устроим Зомбицид!

Требуемые фрагменты поля: 2V, 3V, 6R, 9R, 22R, 23R, 26R, и 27R

• ЗАДАЧИ

Выполните эту задачу, чтобы выиграть игру.

- **Отпадно одета.** Доберитесь до зоны выхода со всеми выжившими, профессором Луаной и Opala. Выживший может сбежать через эту Зону в конце своего Хода, если в ней нет Зомби. Если у Выживших внутри Opala есть как минимум 4 супероружия, все Выжившие также получают 1 ООК и достижение «Черная Opala».



• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Вторжение в процессе.** Вытяните по 1 карте Зомби для каждой зоны появления после подготовки. Если у любого Выжившего есть достижение «Замедление вторжения», он берет 6 карт Зомби и выбирает 1 карту Зомби, которая будет появляться в каждой Зоне появления. Сбросьте остальные карты.

- **Маслкар.** Opala содержит 1 супероружие. Ее нельзя обыскать после взятия супероружия.

- **Краденые запчасти!** Какой-то придурак взял аккумулятор и слил топливо с Opala, а без них это всего лишь кусок мертвого металла (хотя выглядит все равно хорошо). Выжившим нужно получить новый аккумулятор и топливо, чтобы иметь возможность управлять Opala. Они должны быть найдены где-то в сценарии.

- **Ворота.** Ворота блокируют движение для всех Действующих. Их может снять любой Выживший с Ключом от ворот, потратив 1 Действие, чтобы убрать ворота, находясь в их Зоне. Зомби можно атаковать через ворота с помощью оружия дальнего боя. Ворота будут уничтожены, если к ним примыкают 5+ Зомби. После уничтожения возможен проход.

- **Особое оружие.** Пока в Зоне есть карта Цели, применяются следующие правила:

- Эту зону нельзя обыскать.
- Ее ящик с супероружием нельзя взять.





M5 - НОЧЬ НА СТАДИОНЕ

Средне / 60-90 минут

Маракана — один из самых больших стадионов в мире. И теперь это последний бастион Рио против мертвецов. Он все еще полностью освещен, что означает, что внутри есть кто-то живой. Блуждая по улицам района, мы понимаем, что это не та неприступная крепость, которую мы себе представляли. Окраина окружена зомби, и судя по количеству разбросанных вокруг убитых военных, ситуация ужасная. Это требует изменения планов. Нам нужно войти, получить данные и выйти. Профессор имеет в виду последнее убежище.

Требуемые фрагменты поля: 2V, 7R, 23R, 25V, и 26R

• ЗАДАЧИ

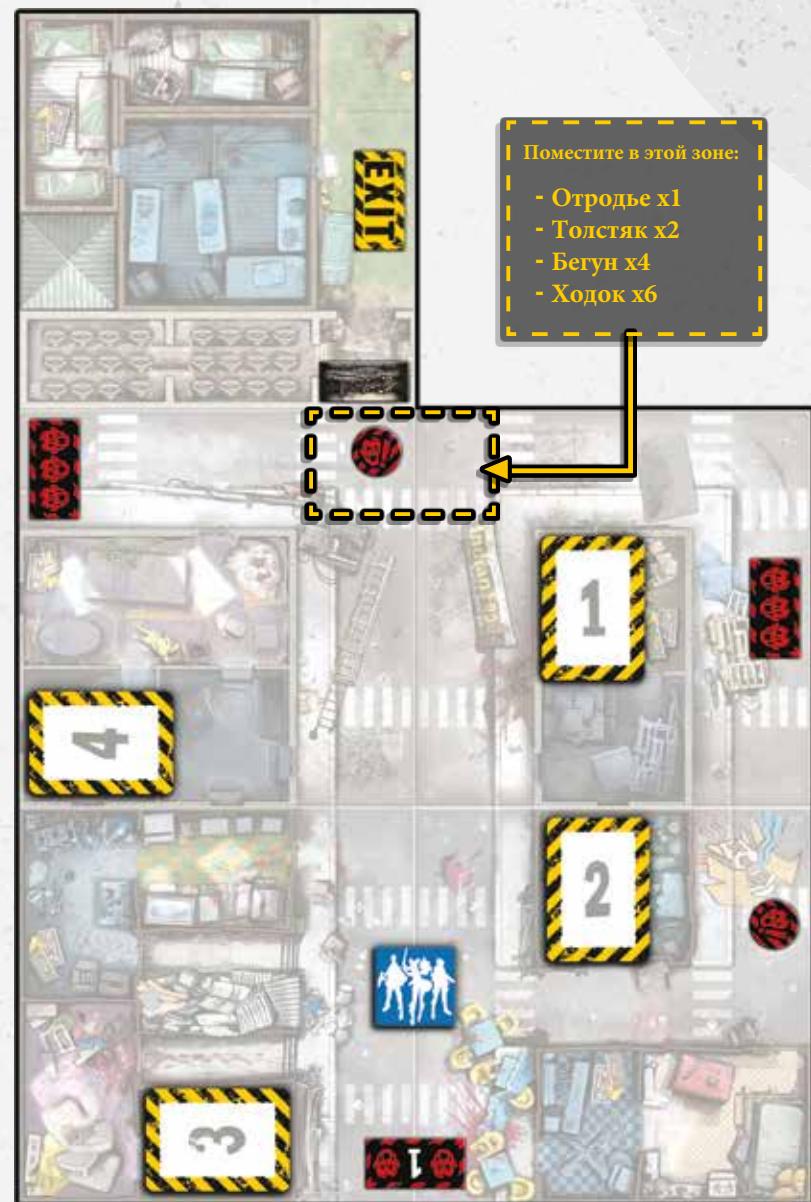
Выполняйте задачи, чтобы выиграть игру.

- Найдите карту пропуска! Выжившие должны найти карту пропуска, чтобы открыть ворота.
- Где есть воля, там и способ. Доберитесь до выхода со всеми выжившими. Любой Выживший может сбежать через эту Зону в конце своего Хода, если в ней нет Зомби.

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Подготовка. Добавьте 1 Отродье, 4 Бегунов, 2 Толстяков и 6 Ходоков в отмеченную Зону. Они не будут активироваться во время первой фазы зомби.
- Найдите допуск к воротам. Ворота блокируют движение для всех Действующих, но Зомби могут быть атакованы через Ворота с помощью оружия дальнего боя. Выживший с Картой пропуска может потратить Действие в Зоне Ворот, чтобы убрать их с игрового поля.
- Взятый город. На плитке 25V нет целей и ящиков с эпическим оружием.
- Высматривать! Пока в Зоне есть карта Цели, применяются следующие правила:
 - Эту зону нельзя обыскать.
 - Ее ящик с супероружием нельзя взять.

25V	
2V	7R
23R	26R



M6 - «В СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ СОСТАВЬТЕ ЗАПАСНОЙ ПЛАН!»

Средне / 90 минут

Мы наконец сделали это. Нам удалось попасть внутрь Мараканы. Стадион превратили в импровизированную военную базу против мертвецов, но что-то явно пошло не так. Прямо сейчас мертвецы кишают внутри, и у нас не так много свободного времени. В этом месте было лучшее оборудование и самый подготовленный персонал, и все же... Если здесь все так безобразно, я не могу представить, что из себя представляет остальная часть города.
Нам нужно получить то, ради чего мы пришли сюда. И чтобы получить его, мы должны сначала замедлить наступающую волну зомби.
Время для другого Зомбицида.

Требуемые фрагменты поля: 25V, 26V, 27V, и 28V

• ЗАДАЧИ

Выполните эти задачи в любом порядке, чтобы выиграть игру

- **Скопируйте данные.** Найдите компьютер профессора Луаны и извлеките с него данные.

- **Уборка стадиона.** Найдите способ заблокировать все входы на стадион, удалив жетоны появления и уничтожив всех зомби внутри стадиона.

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите Ходоков (10) и Отродье, как показано на карте.

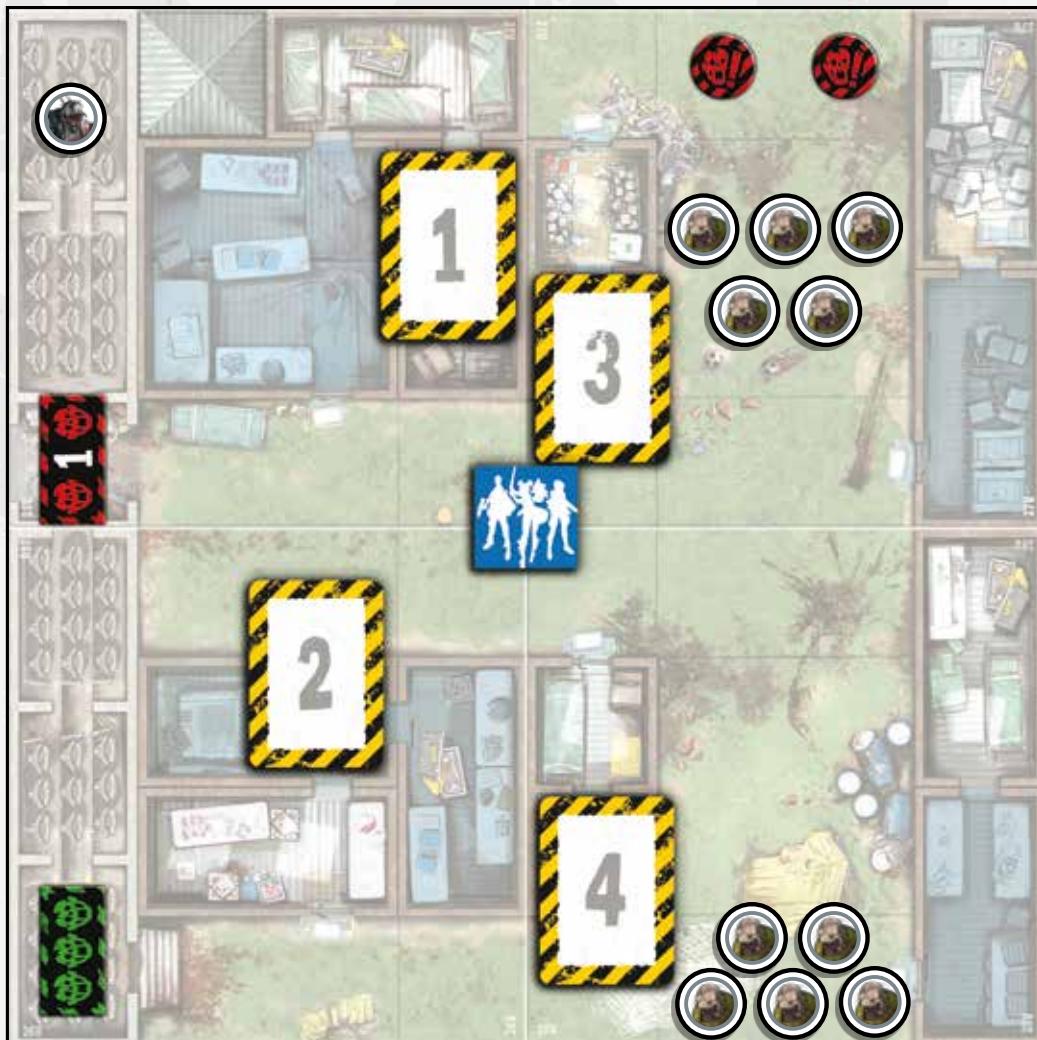
- **Двойное появление.** Всегда открывайте 2 карты зомби для зеленой зоны появления.



25V	27V
26V	28V

- **Военный протокол.** Пока в зоне есть карта цели, ее нельзя обыскать.

	Стартовая зона выживших
	Зоны появления
	Неожиданное появление
	4x Ящик с супероружием
	Ходоки
	Отродье
	4x Карты цели
	1x Заметки



M7 - «СИГНАЛ БЕГСТВИЯ!»

Сложно / 90 минут

«Теперь, когда у нас есть данные, я могу выполнить свою часть сделки. На Илья-Гранде есть секретная лаборатория. Это то место, куда нам нужно принести жесткий диск. Это тихая гавань, окруженная морем, неприступная. Я должен отправить своим друзьям туда сообщение, чтобы организовать точку эвакуации. На стадионе есть центр связи, и у нас еще есть электричество. Нам нужно только...» Профессор Луана не заканчивает свою фразу, так как все огни на Стадионе начинают медленно гаснуть, а затем гаснут. Сейчас мы в темноте и слышим приближающихся зомби.

Требуемые фрагменты поля: **5V, 23R, 25V, 26V, 27V, и 28V**



• ЗАДАЧИ

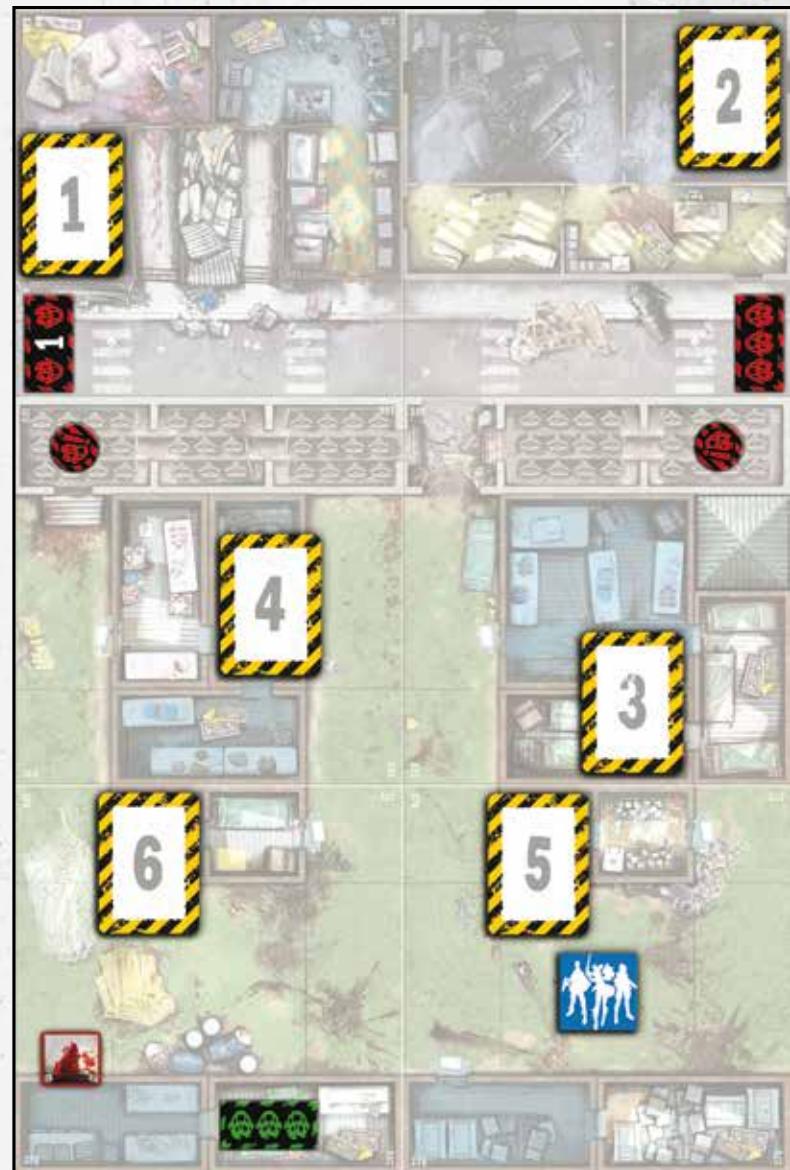
Выполните эти задачи, чтобы выиграть игру.

- Восстановить мощность.** Из-за короткого замыкания в близлежащих домах отключилось электричество во всем районе. Возьмите карты целей № 01 и № 02, чтобы найти способ исправить это.
- Найдите радио.** Найдите, где находится радиорубка, и попросите профессора Луана связаться с Илье Гранде.

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Подготовка.** Вытяните по 1 карте Зомби для каждой зоны появления.
- Закройте их.** Используйте коктейль Молотова, чтобы разрушить зеленую зону появления, закрывая вход в туннель. Затем все Выжившие получают по 5 ОА.
- Профессор Луана связывается с домом.** Лидер Луаны должен потратить 1 действие в радиорубке, чтобы она связалась.
- Быть безопасным!** Пока на фрагменте поля есть карта цели, ее нельзя обыскать.

NOTE #1	NOTE #2	NOTE #3
23R	5V	
26V	25V	
28V	27V	



M8 - ПОЕЗДКА

Сложно / 60 минут

Маракана потеряна, но у нас нет времени беспокоиться об этом. Нам нужно вернуться на пляж Копакабана, где все это началось для нас много веков (или, может быть, несколько часов?) назад. Проблема в том, что мы не можем добраться туда пешком. Нам нужна машина, и хорошая. Люблю запах бензина по утрам. Пахнет победой!

Требуемые фрагменты поля: 1V, 2V, 3V, 4V, 6R, и 23V

• ЗАДАЧА

Выполняйте задачи, чтобы выиграть игру.

1- **Подготовьте автомобиль.** Если у кого-либо из выживших есть достижение «Черная Opala», немедленно прочитайте примечание №4. В противном случае прочтите примечание №5. Выжившие должны найти ключи от машины и галлон бензина.

2- **Вернуться к пляжу.** Доберитесь до зоны выхода со всеми выжившими, профессором Луаной и Opala.

Любой Выживший может пройти через эту Зону в конце своего Хода, если в ней нет Зомби.

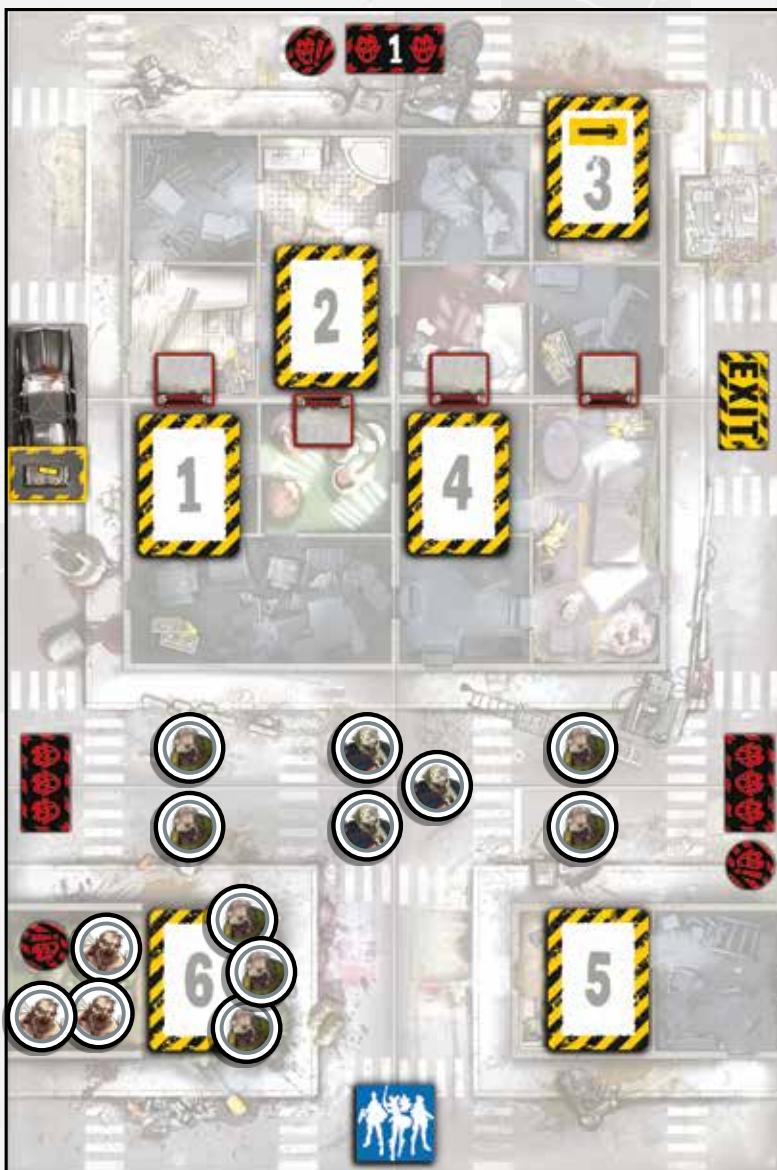
• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• **Подготовка.** Поместите Ходока (7), Бегуна (3) и Толстяка (3), как показано на карте.

• **Осторожный ход.** Пока в Зоне есть карта Цели, применяются следующие правила:

- Эту зону нельзя обыскать.

- Его ящик с супероружием нельзя взять.



M9 - КОПА, КОПАКАБАНА

Жестко / 90 минут

Мы добрались до пляжа Копакабана после адской поездки по Рио. Трудно признать, но даже сейчас город по-прежнему выглядит красиво. Теперь нам нужно только встретиться с командой острова. Связь была не очень четкой, но у нас есть место встречи, и мы понимаем, почему они сказали, что у нас есть только разовое окно.

Небо темное, и мы пахнем дождем. Мать всех летних бурь приближается к нам. Бороться с зомби, промокшие насековь, — это не то, как мы планируем провести остаток дня.

Требуемые фрагменты поля: 3R, 4R, 5V, 6V, 22V, и 28R

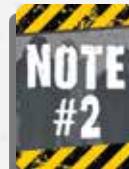
• ЗАДАЧИ

Выполните эту задачу, чтобы выиграть игру.

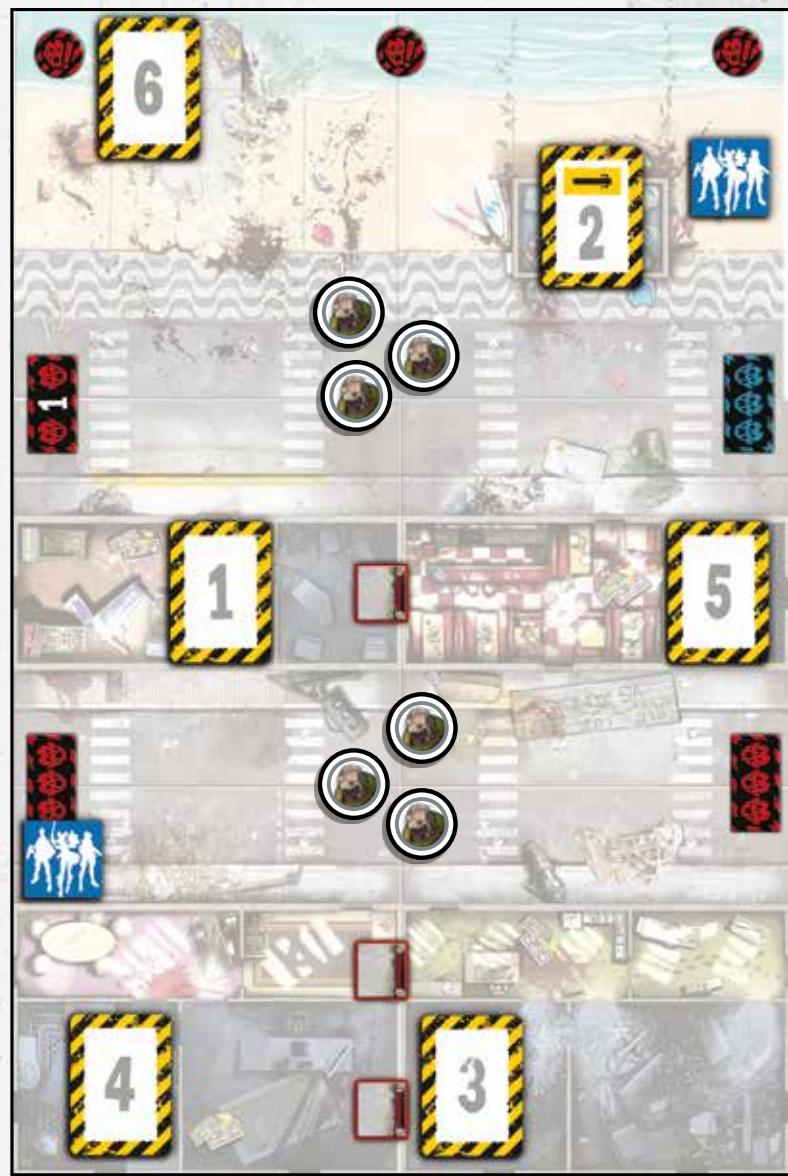
- Доберитесь до точки встречи. Любой Выживший должен добраться до карты Цели №06 и попытаться найти выход из этой неразберихи.

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Подготовка. Поместите Ходоков (6), как показано на карте. Выжившие должны начать миссию поровну между двумя стартовыми зонами.
- Взгляд на приз. Выжившие могут взять новую цель только после достижения точки встречи и взятия карты цели № 6.
- Синее отродье. Эта зона появления остается неактивной до тех пор, пока не появится какое-либо Отродье. Отродье должно быть размещено в синей зоне появления. Возьмите новую карту, чтобы заменить оригинальное появление. Отныне Синие появление активно как обычная зона появления.
- Скрытая цель. Карту цели №05 может открыть только Выживший, держащий Тактическое Радио. Попробуйте найти его.
- Быстро, но медленно. Пока в Зоне есть карта Цели, применяются следующие правила:
 - Эту зону нельзя обыскать.
 - Ее ящик с супероружием нельзя взять.



22V	28R
3R	4R
6V	5V



M10 - НЕ ОСТАВЛЯЙТЕ НИКОГО

Очень тяжело / 120 минут

Буря ужасная, бушует вокруг нас. Видимость снижается почти до нуля. Когда мы подошли к месту, где должна быть лодка, дождь немного прекратился, и мы заметили, что лейтенант Франциска пропал. Должно быть, она заблудилась во время шторма. — Она не может быть далеко, — сказал профессор Луана. «Мы не можем уйти без нее. Слишком много людей погибло за последние несколько дней. Она рисковала жизнью, идя за нами. Никто не остается позади.»

Мы согласны. Тем более, что никто из нас не может управлять лодкой в такую погоду.

Требуемые фрагменты поля: 1V, 3V, 5V, 6V, 8R, 22V, 23V, 24V, и 28R

28R	24V	22V
6V	1V	23V
5V	3V	8R



• ЗАДАЧИ

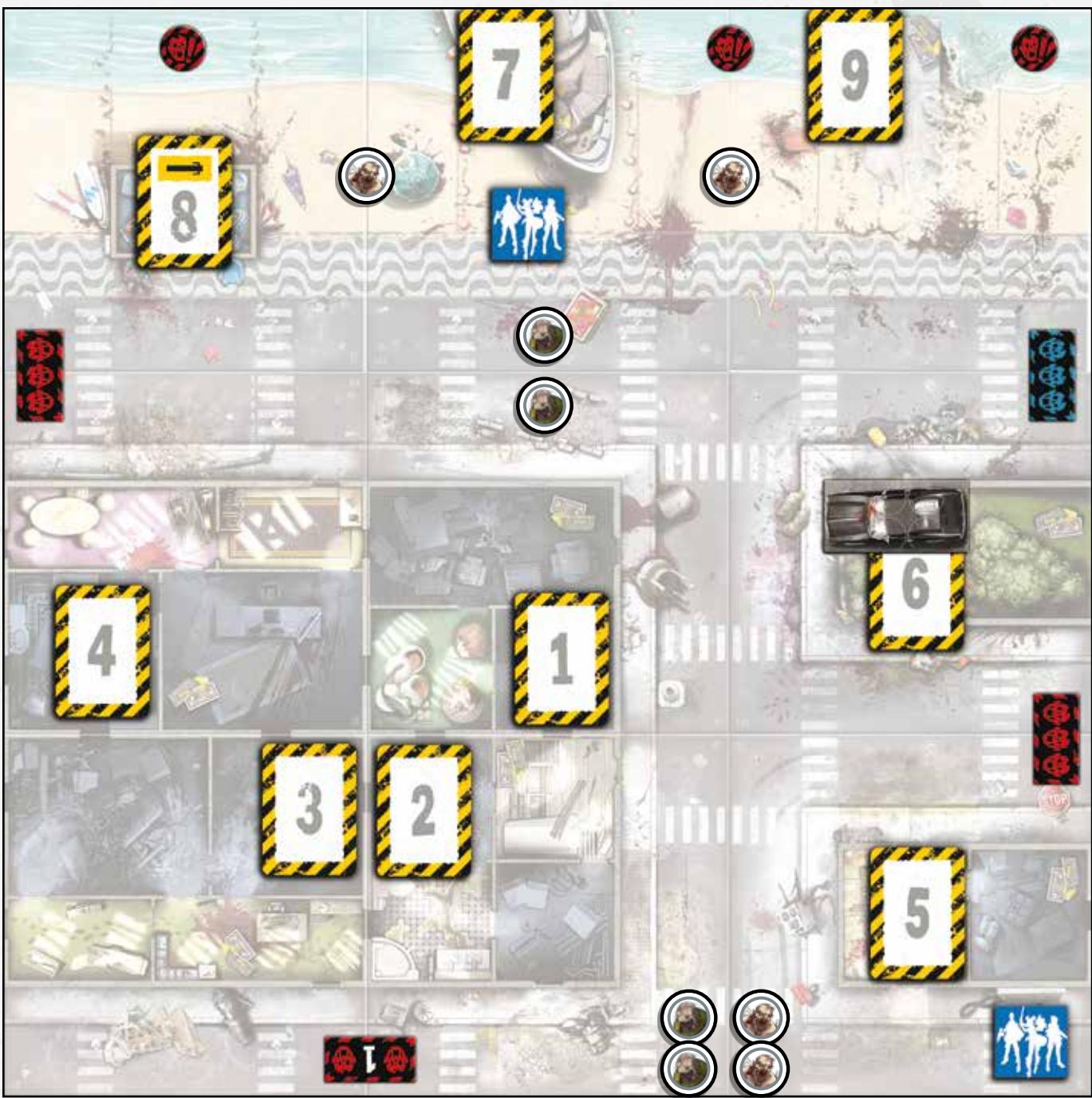
Выполните эти задачи, чтобы выиграть игру.

- 1- Найдите лейтенанта Франсиску. Должно быть, она укрылась где-то поблизости.
- 2- Найдите эту проклятую лодку. Выжившим нужно найти способ покинуть город и безопасно добраться до Илья-Гранде вместе с профессором Луаной и лейтенантом Франсиской.

• ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Подготовка. Поместите Ходоков (4) и Бегунов (4), как показано на карте. Есть 2 стартовые локации для Выживших, в каждую локацию должен быть помещен как минимум 1 Выживший.
- Шум принесет их. Синяя зона вспышления не активна (пока).
- Разбитая машина. Opala нельзя водить или обыскивать.
- Если хочешь посмеяться, сначала рассмеши меня. Пока в Зоне есть карта Цели, применяются следующие правила:
 - Эту зону нельзя обыскать.
 - Ее ящик с супероружием нельзя взять.

MISSIONS RIO Z JANEIRO



#07 НОВЫЕ УМЕНИЯ

В случае противоречия с общими правилами приоритет имеют правила Умений. Эффекты следующих Умений и/или бонусов проявляются немедленно и могут быть использованы в том Ходе, в котором они были получены. Это означает, что если Действие заставляет Выжившего повысить уровень и получить Умение, это Умение может быть использовано немедленно, если у Выжившего остались какие-либо Действия (или Выживший может использовать любые дополнительные Действия, предоставленные Умением).

Благословение — все остальные Выжившие в той же Зоне, что и этот Выживший, могут один раз перебросить 1 свой кубик во время фазы игрока. Это Умение суммируется с умением Удача, так что любой Выживший с Благословением и Удачей может повторно бросить один и тот же кубик дважды.

Боец Капоэро — Выживший всегда считается экипированным соответствующим оружием ближнего боя:



Выжившему не нужны вещи, чтобы взламывать двери, и он получает 1 бесплатное Действие «Взломать дверь» один раз за Ход.

Двойной удар — выживший получает 1 бесплатное действие дальнего боя каждый раз, когда он проводит успешную ближнюю атаку.

Хороший глаз — при выполнении действия «Поиск» возьмите 3 карты и выберите 1, сбросив остальные. ААААА! карты применяются, даже если они не выбраны.

Главный планировщик — этот выживший всегда выбирает, кто получит жетон первого игрока в конечной фазе.

Сияние в темноте — игнорируйте темные зоны. У Выжившего есть +1 кубик при атаке в любой Темной Зоне.

Хорошо экипированный — выживший начинает с 1 карты «Много пуль» ИЛИ «Много патронов» из колоды вещей.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

BASED ON AN ORIGINAL DESIGN BY:

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

GAME DESIGN:

Fel BARROS and Fabio TOLA

DEVELOPMENT:

Toi VON GLEHN and Rodrigo SONNESSO

STORY:

Umberto PIGNATELLI

PRODUCTION:

Marcela FABRETI (Lead), Thiago ARANHA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN, and Gregory VARGHESE

ART:

Marcelo ECO, David KARPACCIO, Giorgia LANZA, Nicolas FRUCTUS, and Saeed JALABI

GRAPHIC DESIGN:

Fabio de CASTRO (Lead), Marc BROUILLO, and Louise COMBAL

SCULPT ENGINEERING:

Vincent FONTAINE

SCULPTING STUDIO:

BigChild Creatives

SCULPTING MANAGER:

Hugo Gómez BRIONES

SCULPTING:

Jesus Ruiz LÓPEZ and Eugenia Suarez NÚÑEZ

RENDERING:

Edgar RAMOS

PROOFREADING:

Hervé DAUBET and Jason KOEPP

ART DIRECTOR:

Mathieu HARLAUT

PUBLISHER:

David PRETI

PLAYTESTING:

Leandro "Zombie" AGUIAR, Letícia GOES, Karen LOPES, Mario NICOLETTI, Marcelo "Jack Explicador" PEGADO, and Guilherme VASCONCELOS

In loving memory of Christiano Santos.

GAME ROUND SUMMARY

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.

EACH ROUND BEGINS WITH:

01 - ФАЗА ИГРАКОВ

• ДВИЖЕНИЕ

Передвигайтесь на 1 зону (потратите 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.

WHEN EVERY PLAYER HAS FINISHED:

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.

TARGETING PRIORITY ORDER

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

Приоритет цели	Название	Действия	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