

# ЗОМБИЦИД

ЗА ЧЕРТОЙ СМЕРТИ



СМ  
ON

ПРАВИЛА ИГРЫ



# СОДЕРЖАНИЕ

|                   |          |                       |           |
|-------------------|----------|-----------------------|-----------|
| <b>ОБЗОР ИГРЫ</b> | <b>3</b> | <b>ЭФФЕКТЫ ОРУЖИЯ</b> | <b>14</b> |
|-------------------|----------|-----------------------|-----------|

|                    |          |              |           |
|--------------------|----------|--------------|-----------|
| <b>СОСТАВ ИГРЫ</b> | <b>3</b> | <b>ЗОМБИ</b> | <b>16</b> |
|--------------------|----------|--------------|-----------|

|               |          |                            |           |
|---------------|----------|----------------------------|-----------|
| <b>ОСНОВЫ</b> | <b>5</b> | <b>Обычные зомби</b> ..... | <b>16</b> |
|---------------|----------|----------------------------|-----------|

|                         |   |                   |    |
|-------------------------|---|-------------------|----|
| Планшеты выживших ..... | 5 | Особые зомби..... | 16 |
| Оружие выживших .....   | 5 | Зомбомба.....     | 16 |
| Карта лидера .....      | 5 | Вонючка .....     | 16 |

|                    |   |                   |           |
|--------------------|---|-------------------|-----------|
| Карты зомби.....   | 6 | <b>БОССЫ</b>      | <b>17</b> |
| Планшет босса..... | 6 | Суперотродье..... | 17        |

|                   |          |                     |    |
|-------------------|----------|---------------------|----|
| <b>ПОДГОТОВКА</b> | <b>7</b> | Зомби-пирамида..... | 17 |
|-------------------|----------|---------------------|----|

|               |          |                |    |
|---------------|----------|----------------|----|
| <b>РАУНДЫ</b> | <b>8</b> | Злобослон..... | 17 |
|---------------|----------|----------------|----|

|                        |   |                   |    |
|------------------------|---|-------------------|----|
| Подготовка раунда..... | 8 | Мёртвая лига..... | 18 |
| Первый раунд.....      | 8 | Крикун .....      | 18 |
| Второй раунд.....      | 8 | Мутант .....      | 18 |

|                   |          |                        |           |
|-------------------|----------|------------------------|-----------|
| <b>ЭТАПЫ ХОДА</b> | <b>9</b> | <b>ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ</b> | <b>19</b> |
|-------------------|----------|------------------------|-----------|

|                    |   |                                 |    |
|--------------------|---|---------------------------------|----|
| 1. Раскрытие ..... | 9 | Дополнительная подготовка ..... | 19 |
| 2. Атака.....      | 9 | Этап атаки .....                | 19 |

|                              |    |                          |           |
|------------------------------|----|--------------------------|-----------|
| Символы на картах зомби..... | 10 | <b>СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ</b>    | <b>19</b> |
| Эффекты оружия.....          | 11 | <b>ПАМЯТКА ПО РАУНДУ</b> | <b>20</b> |

|                         |    |  |  |
|-------------------------|----|--|--|
| Трата боеприпасов ..... | 11 |  |  |
| Убийство зомби .....    | 11 |  |  |

|                      |    |  |  |
|----------------------|----|--|--|
| Охота на босса ..... | 11 |  |  |
| 3. Улучшение .....   | 11 |  |  |

|                         |    |  |  |
|-------------------------|----|--|--|
| 4. Движение зомби ..... | 12 |  |  |
| Атака зомби.....        | 12 |  |  |

|                              |    |  |  |
|------------------------------|----|--|--|
| 5. Появление/босс.....       | 12 |  |  |
| Карты появления и памятки по |    |  |  |

|                         |    |  |  |
|-------------------------|----|--|--|
| появлению .....         | 13 |  |  |
| Розыгрыш появления..... | 13 |  |  |

|                       |    |  |  |
|-----------------------|----|--|--|
| Карты босса .....     | 13 |  |  |
| Движение к следующему |    |  |  |

|                                  |           |  |  |
|----------------------------------|-----------|--|--|
| выжившему .....                  | 13        |  |  |
| <b>ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ</b> | <b>14</b> |  |  |



# ОБЗОР ИГРЫ

*Орды зомби штурмуют город! И возглавляет их воистину жуткое отродье. Мы входим в состав боевой группы, которую послали уничтожить его. Прежде всего нам нужно разобраться с толпой обычных зомби... Но на этот раз вооружимся маркерами!*

«Зомбицид: За чертой смерти» – это кооперативная настольная игра, где вам предстоит уничтожать зомби необычным способом – заштриховывая их ячейки здоровья маркером. Партия проходит за два раунда. В первом вам предстоит защититься от орд зомби и улучшить своё оружие. Во втором против вас выйдет могучий зомби-босс, которого вы должны уничтожить раньше, чем он сможет убить одного из вас.

## СОСТАВ ИГРЫ

6 ПЛАНШЕТОВ ВЫЖИВШИХ



6 МАРКЕРОВ СО СТИРАТЕЛЯМИ



## 6 ПЛАНШЕТОВ БОССОВ



1 КАРТА ЛИДЕРА



48 КАРТ ОБЫЧНЫХ  
ЗОМБИ



24 КАРТЫ ОСОБЫХ  
ЗОМБИ



6 КАРТ СПУТНИКОВ  
ДЛЯ ОДИНОЧНОГО  
РЕЖИМА



10 КАРТ ХОДА



|                 |        |               |       |
|-----------------|--------|---------------|-------|
| Ходок .....     | 12 шт. | Зомбомба ...  | 6 шт. |
| Бегун .....     | 12 шт. | Громила ..... | 6 шт. |
| Ползун .....    | 12 шт. | Солдат .....  | 6 шт. |
| Зомби-собака... | 12 шт. | Вонючка ..... | 6 шт. |

3 КАРТЫ БОССА ДЛЯ  
ФАЗЫ 1



4 КАРТЫ БОССА ДЛЯ  
ФАЗЫ 2



7 КАРТ ПОЯВЛЕНИЯ



6 ПАМЯТОК  
ПО ПОЯВЛЕНИЮ



# ОСНОВЫ

## ПЛАНШЕТЫ ВЫЖИВШИХ

1. **Имя выжившего.**
2. **Здоровье** — вычёркивайте эти ячейки, когда выживший получает урон.
3. **Броня** — обводите эти ячейки, когда выживший получает символ , и вычёркивайте их при использовании.
4. **Боеприпасы** — обводите эти ячейки, когда выживший получает символ , и вычёркивайте их при использовании.
5. **Ячейки улицы** — зомби появляются в третьей ячейке и начинают движение к выжившему.
6. **Оружие** — у каждого выжившего есть 4 вида оружия, включая любимое оружие (жёлтое).
7. **Эффекты** — описывает эффекты оружия выжившего.



Планшет выжившего

## ОРУЖИЕ ВЫЖИВШИХ

1. **Наименование оружия.**
2. **Шаблон попадания** — шаблон, который игроки рисуют на клетках здоровья зомби или босса, когда активируют оружие.
3. **Начальный эффект** — у некоторых видов оружия есть постоянные начальные эффекты, например «Отбрасывание»  или «Множественное попадание»  (см. с. 14).
4. **Эффекты улучшения** — у всех видов оружия есть 2 улучшения, которые открываются в течение игры при убийстве зомби. При открытии улучшения игроки отмечают кружок рядом с эффектом.



Оружие выжившего

## КАРТА ЛИДЕРА

Карта лидера двусторонняя. На одной стороне указаны различные варианты подготовки по уровню сложности («Легко», «Нормально», «Трудно» и «Кошмар»), а на другой стороне — памятка последовательности хода.

Сторона с вариантами подготовки поделена на 3 следующие колонки:

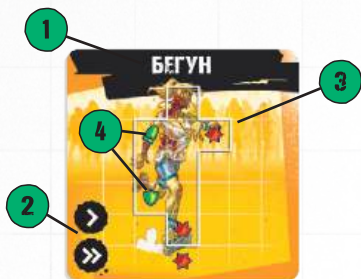
1. **Начальное появление** — показывает количество и тип карт зомби (обычные или особые), которые каждый игрок получает при подготовке.
2. **Сторона памятки по появлению** — показывает, какую сторону памятки по появлению нужно использовать.
3. **Сложность босса** — показывает, какую сторону планшета босса нужно использовать.



Карта лидера

## КАРТЫ ЗОМБИ

- Тип зомби** — указывает наименование зомби (ходок, бегун, зомбомба и т. д.). Цвет полосы указывает на тип зомби:
  - **Чёрная полоса** обозначает обычных зомби.
  - **Красная полоса** обозначает особых зомби.
- Скорость зомби** — указывает, когда этот зомби двигается.
- Клетки здоровья** — каждый квадрат внутри толстых белых линий — это клетка здоровья. Вычёркивайте клетки здоровья по мере того, как выжившие будут атаковать зомби.
- Символы боеприпасов/брони** — когда вы вычёркиваете клетки здоровья зомби с символами  или , ваш выживший получает соответствующий бонус.
- Символ урона** — совершая атаки, зомби наносят урон выжившему за каждый невычеркнутый символ .
- Символ фиксированного урона** — его нельзя вычеркнуть, и вы всегда должны его применять, когда зомби атакует.
- Особая способность** — указывает особую способность зомби (если имеется).



Карта обычного зомби

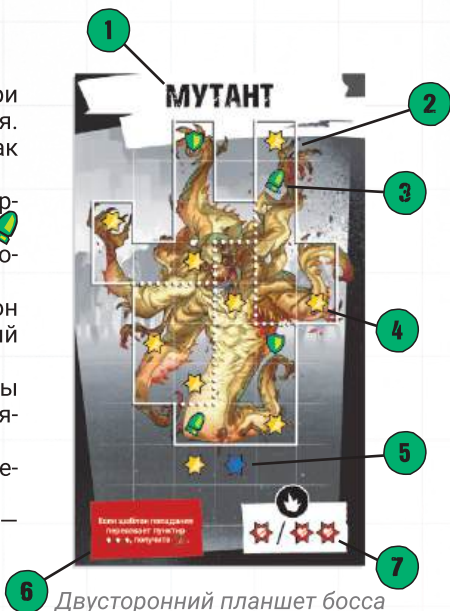


Карта особого зомби

## ПЛАНШЕТ БОССА

Планшет босса двусторонний. Используйте чёрную сторону только при игре на сложности «Легко». Для всех других уровней используйте красную.

- Имя босса.**
- Клетки здоровья** — каждый квадрат внутри толстых белых линий — это клетка здоровья. Вычёркивайте клетки здоровья по мере того, как выжившие будут атаковать босса.
- Символы боеприпасов/брони** — когда вы вычёркиваете клетки здоровья босса с символами  или , ваш выживший получает соответствующий бонус.
- Символы урона** — при атаке босс наносит урон всем выжившим за каждый невычеркнутый символ  .
- Символы фиксированного урона** — эти символы   нельзя вычеркнуть. Синий  применяется только в фазе 2 второго раунда.
- Правило** — указывает правило босса (если имеется).
- Умение** — указывает особое умение босса — эффект, который он периодически активизирует.



Двусторонний планшет босса

# ПОДГОТОВКА



1. Раздайте каждому игроку по маркеру.

2. Каждый игрок выбирает планшет выжившего и помещает его перед собой. В одиночном режиме поместите его стороной **1W** вверх. Верните все неиспользованные планшеты выживших в коробку.

3. Перемешайте колоду из 48 карт обычных зомби и положите её в центре стола лицевой стороной вниз.

4. Перемешайте колоду из 24 карт особых зомби. Положите её рядом с колодой обычных зомби лицевой стороной вниз.

5. Перемешайте колоду из 10 карт хода. Положите её лицевой стороной вниз.

6. Игроки совместно сверяются с картой лидера и выбирают уровень сложности (для новичков рекомендуется уровень сложности «Легко»).

7. Каждый игрок берёт из соответствующих колод столько карт зомби, сколько предписывает выбранная сложность на карте лидера, и раскладывает их в третьей ячейке улицы на своём планшете (дальше всего от себя).

8. Игроки совместно выбирают 1 из 6 боссов, против которого будут сражаться, и откладывают его планшет в сторону (при подготовке для новичков рекомендуется босс «Суперотродье»). Убедитесь, что вы положили планшет

босса той стороной, которая совпадает с выбранным уровнем сложности. Остальные верните в коробку.

**Внимание! Босс вступает в игру только во втором раунде.**

9. Разместите памятку по появлению, которая соответствует количеству игроков и выбранной сложности, рядом с колодами карт зомби. Остальные верните в коробку.

**Внимание! Используйте чёрную сторону при игре на сложности «Легко» и «Нормально», а красную — на сложности «Трудно» и «Кошмар».**

10. Выберите игрока, который будет лидером на эту партию. Он берёт карту лидера, переворачивает её стороной с последовательностью хода и помещает её рядом со своим планшетом, чтобы отслеживать этапы хода в течение игры. Лидер принимает окончательные решения, когда группа не может прийти к соглашению по какому-либо вопросу, и он тот, перед кем появляется босс во втором раунде (см. с. 8).

# РАУНДЫ

## ПОДГОТОВКА РАУНДА

Игра длится 2 раунда. Каждый раунд состоит из 9 ходов.

### ПЕРВЫЙ РАУНД

В начале первого раунда возьмите 9 карт из колоды хода и поместите их в ряд лицевой стороной вниз. Оставшуюся в колоде хода карту отложите в сторону лицевой стороной вниз.



Затем перемешайте 7 карт появления и поместите их лицевой стороной вниз под последними 7 картами хода, как показано на рисунке.



**Важно!** Выжившие не могут взаимодействовать с боссом в первом раунде игры.

### ВТОРОЙ РАУНД

Во втором раунде босс появляется в игре, а выжившие получают возможность его атаковать. Поместите планшет босса перед лидером. Босс не передвигается в ячейки улиц. Вместо этого просто считайте, что он находится перед выжившим. Возьмите 9 карт хода, а также лежащую в стороне карту хода, перемешайте их, возьмите 9 карт и выложите из них новый ряд карт хода лицевой стороной вниз, а оставшуюся карту хода верните в коробку.

Перемешайте 3 карты босса фазы 1 и поместите их лицевой стороной вниз под картами третьего, четвертого и пятого хода. Затем перемешайте 4 карты босса фазы 2 и поместите их лицевой стороной вниз под картами шестого, седьмого, восьмого и девятого хода, как показано на рисунке.



# ЭТАПЫ ХОДА

В каждом ходу выполняйте следующие 5 этапов в указанном порядке:

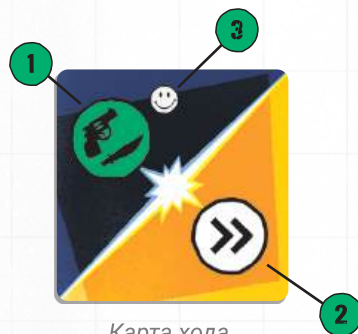
1. **Раскрытие** — раскройте следующую карту хода.
2. **Атака** — активируйте оружие согласно раскрытому цвету. Затем выжившие могут потратить боеприпасы, чтобы вычеркнуть клетки здоровья у зомби (или босса, если уже второй раунд).
3. **Улучшение** — за каждого убитого зомби, который находился перед вами в этом ходу, вы получаете 1 улучшение.
4. **Движение зомби** — каждый зомби, чья скорость совпадает с раскрытой, двигается на 1 ячейку улицы ближе к выжившему.
5. **Появление/босс** — раскройте и примените следующую карту появления/босса (если таковая имеется). Затем, если сейчас второй раунд, босс двигается к следующему выжившему.

Как только вы выполнили все этапы, начинайте новый ход. Продолжайте раунд, пока не завершите все 9 ходов раунда.

## 1. РАСКРЫТИЕ

Раскройте крайнюю левую карту хода, лежащую лицевой стороной вниз. Она показывает, какое оружие будут использовать выжившие и с какой скоростью передвигаются зомби в этом ходу.

1. **Цвет оружия** — показывает, какое оружие активируется у всех выживших (см. раздел «Атака» ниже).
2. **Скорость зомби** — показывает, какие зомби двигаются в этот ход (см. раздел «Движение зомби» на с. 12).
3. **Символ спутника** — используйте его только в одиночном режиме (см. с. 19).



Карта хода

## 2. АТАКА

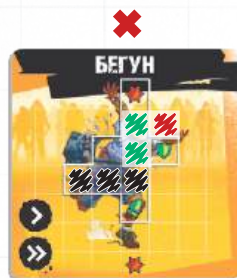
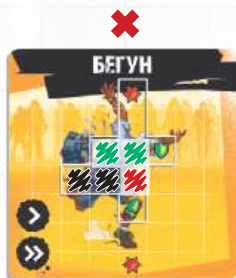
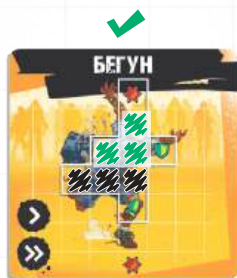
На этом этапе выжившие активируют своё оружие согласно цвету, указанному на текущей карте хода. Игроки вычёркивают клетки здоровья на картах зомби в любых ячейках улицы своего планшета, рисуя шаблон попадания активного оружия, стараясь заполнить все клетки здоровья и убить этих зомби. Игроки могут обсуждать, как они хотят использовать своё оружие и эффекты, но все должны рисовать свои шаблоны попадания одновременно.

При рисовании шаблонов попадания соблюдайте следующие правила:

- Шаблоны попадания можно вращать и/или располагать зеркально.
- Шаблон попадания нужно рисовать целиком и полностью.
- Каждую клетку здоровья можно вычеркнуть только однажды.
- Квадраты за пределами клеток здоровья вычёркивать нельзя.
- Если вы не можете или не хотите использовать весь шаблон попадания, вы можете вместо этого вычеркнуть одну клетку здоровья.

**Внимание!** Применяйте эффекты оружия, даже если вы решили вычеркнуть только 1 клетку здоровья.

**Пример.** Выживший активирует свою «болгарку» против бегуна, у которого уже есть несколько вычеркнутых клеток здоровья.



✓ Допустимое размещение шаблона попадания.

✗ Недопустимое размещение шаблона попадания. Шаблон попадания в примере в центре перекрывает уже вычеркнутую клетку, а шаблон попадания в примере справа вычеркнет клетку за пределами белой толстой линии.

**Внимание!** Если перед выжившим нет зомби (в его ячейках улицы), он не может использовать своё оружие, если только у этого оружия нет свойства «Дальнобойность» (см. с. 14).

## СИМВОЛЫ НА КАРТАХ ЗОМБИ



**БРОНЯ:** когда вы вычёркиваете клетку здоровья с символом брони на карте зомби, считается, что вам удалось подобрать защитное снаряжение во время атаки, и вы немедленно получаете 1 броню. Чтобы отобразить это, обведите 1 из ячеек в зоне брони на вашем планшете выжившего (см. с. 5).

**Пример.** Игрок уже получил 3 символа брони (и использовал 2 из них), а сейчас он получает четвёртый, обводя четвёртую ячейку брони.



**БОЕПРИПАСЫ:** когда вы вычёркиваете клетку здоровья с символом боеприпасов на карте зомби, считается, что вам удалось обнаружить боеприпасы во время атаки, и вы немедленно получаете 1 боеприпас. Чтобы отобразить это, обведите 1 из ячеек в зоне боеприпасов на вашем планшете выжившего (см. с. 5).

**Пример.** Игрок уже получил 3 символа боеприпасов (и использовал все их), а сейчас он получает четвёртый, обводя четвёртую ячейку боеприпаса.





**УРОН:** когда вы вычёркиваете клетку здоровья с символом урона на карте зомби, вы тем самым уменьшаете количество урона, которое зомби способен нанести своей атакой. Во время своей атаки зомби наносит выжившему урон, равный количеству невычеркнутых символов урона на его карте.

**Внимание!** Символы урона за пределами клеток здоровья нельзя вычеркнуть, они представляют собой базовый урон, который наносит зомби своей атакой.

## ЭФФЕКТЫ ОРУЖИЯ

У каждого вида оружия есть различный набор эффектов, которые влияют на то, как оно действует. У некоторых видов оружия есть начальные эффекты, которые активны с начала игры. У всех видов оружия есть 2 эффекта улучшения, которые можно применять, открыв эти улучшения (список всех эффектов можно посмотреть на с. 14).

**Внимание!** У любимого оружия, которое отмечено жёлтым цветом, в начале игры уже открыты все улучшения.

## ТРАТА БОЕПРИПАСОВ

На этапе атаки после рисования шаблона попадания своего оружия вы можете вычеркнуть любое количество обведённых ячеек  на своём планшете, чтобы вычеркнуть столько же клеток здоровья на картах зомби (или на боссе, если идёт второй раунд) в ваших ячейках улицы. Тратить  необязательно. Вы можете сохранить  для будущих ходов.

## УБИЙСТВО ЗОМБИ

Если вы вычеркнули все клетки здоровья на какой-либо карте зомби, то он убит. Сбросьте карту убитого зомби. Выживший, в чьей ячейке улицы был этот зомби, на следующем этапе текущего хода открывает улучшение (см. раздел «Улучшение» ниже).

## ОХОТА НА БОССА

Как и в случае с другими зомби, атаковать босса может только выживший, перед которым он находится (или соседний выживший, использующий оружие со свойством «Дальнобойность» , см. с. 14). Считается, что босс не находится ни в одной из ячеек улицы.

**Внимание!** Помните, что босса можно атаковать только во втором раунде.

## 3. УЛУЧШЕНИЕ

Каждый выживший получает по 1 улучшению за каждого зомби, убитого в его ячейках улицы на предыдущем этапе этого хода (даже если зомби на вашем планшете был убит другим выжившим). Выберите доступное улучшение любого оружия и отметьте кружок рядом с ним. Это улучшение становится открытым до конца игры. Улучшения для каждого оружия нужно открывать по порядку слева направо: сначала первое улучшение, потом второе. Вы должны потратить улучшение сразу же. Если всё ваше оружие уже улучшено, то вы не можете больше тратить улучшения.



Игрок получает улучшение и решает улучшить свою «болгарку». Поскольку он ещё не улучшал это оружие, он выбирает и отмечает первое улучшение («Критическое попадание» ).

## 4. ДВИЖЕНИЕ ЗОМБИ

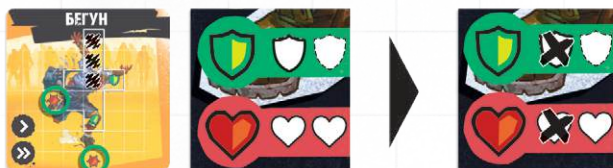
После того как все выжившие совершили атаки, наступает черёд зомби двигаться. На этом этапе каждый зомби, чья скорость **совпадает с указанной на текущей карте хода**, двигается на 1 ячейку улицы ближе к выжившему. Если зомби находится в первой ячейке улицы (той, что ближе всего к выжившему) и должен двигаться, вместо этого он атакует. Символ считается за обе скорости зомби, он означает, что все зомби должны передвинуться **на 1 ячейку улицы**.



Карта хода указывает скорость зомби , поэтому двигаются зомби с символом . Зомбомба на планшете Итана не обладает указанной скоростью и остаётся на месте. Бегун на планшете Лизы двигается из третьей во вторую ячейку улицы. Ходок на её планшете также обладает указанной скоростью, но, поскольку он находится в первой ячейке улицы, он не двигается и вместо этого атакует Лизу.

### АТАКА ЗОМБИ

Когда зомби атакует, он наносит выжившему урон, равный количеству невычеркнутых символов урона на его карте (внутри и за пределами клеток здоровья). При получении урона вычеркните соответствующее количество на своём планшете выжившего. Если у выжившего остались обведённые , вы можете вычеркнуть их вместо .



На карте этого бегуна есть 3 символа , но, поскольку 1 из них вычеркнут, бегун наносит 2 урона, когда атакует. У выжившего есть 1 обведённая ячейка , поэтому он решает вычеркнуть эту и 1 .

**Важно!** Если выживший вычёркивает своё последнее , он убит, а партия оканчивается поражением игроков.

## 5. ПОЯВЛЕНИЕ/БОСС

После того как все зомби передвинулись и/или совершили атаки, раскройте и примените карту, которая лежит ниже карты текущего хода (если такая есть).

- В первом раунде используйте карты появления зомби.
- Во втором раунде используйте карты босса (см. с. 13).

## КАРТЫ ПОЯВЛЕНИЯ И ПАМЯТКИ ПО ПОЯВЛЕНИЮ

На каждой карте появления изображён 1 из 3 символов появления: ,  или . Для того чтобы узнать, сколько зомби каждого типа появляется, смотрите памятку по появлению. Например, при игре вчетвером на уровне сложности «Легко»:



Появляются 3 обычных зомби.



Появляются 2 обычных зомби и 1 особый зомби.



Появляются 1 обычный зомби и 2 особых зомби.



Карты появления



Памятка по появлению

## РОЗЫГРЫШ ПОЯВЛЕНИЯ

Чтобы разыграть появление, возьмите указанное количество карт зомби из каждой колоды и поместите их лицевой стороной вверх в центре стола. Игроки совместно решают, кто и какие карты зомби добавит на свой планшет. Распределение зомби необязательно должно быть равномерным, поэтому кто-то может получить больше зомби, чем остальные. Когда игрок получает нового зомби, он размещает его в третьей ячейке улицы на своём планшете выжившего. Не существует ограничений на количество зомби, которые могут находиться в ячейке улицы в любой момент игры.

## УМЕНИЕ БОССА

Во втором раунде для того, чтобы определить поведение босса, вместо карт появления используйте карты босса. На них вы можете встретить такие символы:



### ОСОБОЕ УМЕНИЕ БОССА

Активируется особое умение босса.



### АТАКА БОССА

Босс атакует, нанося каждому выжившему урон, равный количеству невычеркнутых жёлтых символов урона на его планшете.



### ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ ИЗ-ЗА БОССА

Разыграйте появление зомби по обычным правилам для карт появления (см. выше).



### ОСОБАЯ АТАКА БОССА

Босс атакует, нанося каждому выжившему урон, равный количеству жёлтых и синих символов урона, не вычеркнутых на его планшете.

**Внимание! Этот символ появляется только на картах босса фазы 2. Если используются карты босса фазы 1, выжившие не получают урон от синих символов урона.**

**Внимание! Если на карте изображено несколько символов, применяйте их по порядку слева направо.**

## ДВИЖЕНИЕ К СЛЕДУЮЩЕМУ ВЫЖИВШЕМУ

Босс всегда находится перед одним выжившим. После применения карты босса он двигается к следующему выжившему по часовой стрелке.

# ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ

**Игроки побеждают**, если им удаётся убить босса. Не имеет значения, сколько здоровья у них осталось или сколько зомби всё ещё находятся перед ними.

**Игроки терпят поражение**, если выполняется любое из следующих условий:

- Если в любой момент игры убит выживший.
- Если в конце второго раунда выжившие не убили босса.

## ЭФФЕКТЫ ОРУЖИЯ

**Внимание!** Эффекты оружия используются на усмотрение игроков и не обязательны к применению.



### ОТБРАСЫВАНИЕ

Переместите выбранного целью  в третью ячейку улицы.

После рисования шаблона попадания оружия вы можете передвинуть выбранного целью зомби в третью ячейку улицы на вашем планшете. Если целью выбран босс или цель уже в третьей ячейке улицы, ничего не происходит.



### МНОЖЕСТВЕННОЕ ПОПАДАНИЕ

При активации этого оружия нарисуйте его шаблон попадания **N** раз. При активации этого оружия вы можете нарисовать шаблон попадания несколько раз. **N** указывает, сколько раз это можно сделать. Каждый раз, когда вы его рисуете, можно выбирать целью разных зомби (или босса). (Если вы не можете нарисовать шаблон попадания, то вправо вычеркнуть 1 клетку за каждое **N**.)



### ДОБЫЧА

За каждый символ , который вы вычеркнули, получите 1 .

После рисования шаблона попадания вы получаете по 1  за каждый символ , который вы вычеркнули в ходе атаки этим оружием.



### ОРУЖИЕ К БОЮ!

За каждый символ , который вы вычеркнули, получите 1 .

После рисования шаблона попадания вы получаете по 1  за каждый



### ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ

Можно выбирать целью  у соседнего выжившего. Оба выживших получают бонус от символов , которые вы вычеркнули.

С помощью дальнобойного оружия вы можете выбирать целью зомби (или босса, если идёт второй раунд), находящегося перед соседним выжившим. Соседние выжившие расположены непосредственно справа и слева от вашего выжившего. Когда вы рисуете шаблон попадания на зомби, находящемся перед соседним выжившим, все бонусы от символов  и , которые вы вычеркнули с помощью этого шаблона попадания, получают оба выживших.

**Внимание!** Если вы вычеркнули последние клетки здоровья на зомби, находящемся перед соседним выжившим, улучшение получает этот соседний выживший, а не вы.



### УСКОРЕНИЕ

За каждый символ , который вы вычеркнули, получите 1 дополнительный  того же типа.

После рисования шаблона попадания выживший получает по 1 дополнительному  за каждый символ , вычеркнутый в ходе атаки этим оружием.

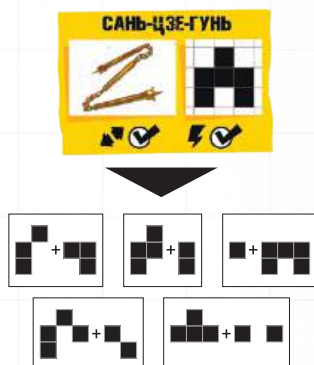


## РАЗДЕЛЕНИЕ

Вы можете разделить шаблон попадания на 2, нарисовав оба на одном и том же .

При активации этого оружия вы можете разделить шаблон попадания на 2 шаблона меньшего размера, которые рисуются на одном зомби. Разделённые шаблоны не обязаны состоять из одинакового количества квадратов и быть соседними. Оба шаблона попадания нужно применять так, как если бы они были 1 шаблоном попадания, и рисовать полностью в пределах клеток здоровья (независимо друг от друга вращая их, отражая или делая одиночными квадратами).

*Пример. Некоторые возможные варианты разделения шаблона попадания «Сань-цзе-гунь».*



## АДРЕНАЛИН

Получите 1 урон, чтобы активировать это оружие повторно.

После того как вы активировали оружие в первый раз в ход, вы можете получить 1 урон  может предотвратить потерю , чтобы активировать это оружие повторно.



## БЫСТРАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА

Потратьте 1 , чтобы активировать это оружие повторно.

После того как вы активировали оружие в первый раз в ход, вы можете вычеркнуть 1 , чтобы активировать это оружие повторно.



## КРИТИЧЕСКОЕ ПОПАДАНИЕ

Если вы вычеркнули символ , активируйте это оружие повторно на другом .

После того как вы активировали оружие в первый раз в ход, если вы вычеркнули как минимум 1 символ , активируйте это оружие повторно, выбрав целью другого зомби (или босса).



## ПРОРУБАНИЕ

Нарисуйте этот шаблон попадания на 1  в каждой ячейке улицы и на боссе (если он перед вами).

При активации этого оружия нарисуйте шаблон попадания на 1 зомби в каждой ячейке улицы и на боссе (если он перед вами).



## ВЗРЫВ

Нарисуйте этот шаблон попадания на каждом  в одной ячейке улицы и на боссе (если он перед вами).

При активации этого оружия нарисуйте шаблон попадания на каждом зомби в 1 ячейке улицы и на боссе (если он перед вами).



## НЕИСТОВСТВО

Вычеркните следующую ячейку  и получите все символы  под зачёркнутыми ячейками .

После рисования шаблона попадания вычеркните следующую пронумерованную ячейку  на счётчике неистовства. Затем получите все символы  и  под всеми ячейками , которые вы уже вычеркнули. Один кружок можно зачеркнуть только один раз, но вы получаете все символы каждый раз, когда зачёркиваете новый кружок.

*Пример. После активации оружия со свойством «Неистовство» в четвёртый раз и вычёркивания ячейки  выживший получает 1  и 1 .*



# ЗОМБИ

Существует 3 типа зомби:

- **Обычные:** самые слабые зомби в игре, с наименьшим здоровьем и атакой.
- **Особые:** сильные зомби, у некоторых из них есть особые способности (см. ниже).
- **Боссы:** это самые устрашающие зомби, для победы над которыми вам придётся потрудиться.

## ОБЫЧНЫЕ ЗОМБИ

В игре есть 4 обычных зомби: **бегун**, **ходок**, **ползун** и **зомби-собака**.

## ОСОБЫЕ ЗОМБИ

В игре есть 4 особых зомби: **солдат**, **вонючка**, **громилла** и **зомбомба**.

### ЗОМБОМБА

 Зомбомбы — это ходячие бомбы, которые взрываются, когда атакуют. Когда зомбомба должна атаковать, вместо этого сбросьте её карту (вы не получаете улучшение), а каждый выживший получает урон, равный количеству невычеркнутых символов  на этой зомбомбе.

### ВОНЮЧКА

   Зомби-вонючка отвратительно пахнет, что сказывается на защитных способностях выживших. Пока вонючка находится в любой ячейке улицы перед выжившим, считается, что у всех других зомби, находящихся перед этим выжившим, есть 1 дополнительный символ . Если перед выжившим несколько вонючек, их эффекты складываются.



Карты обычных зомби



Карты особых зомби



Зомбомба



Зомби-вонючка

# БОССЫ

У каждого из 6 боссов есть правило и умение (☛), благодаря которому они действуют уникальным образом (за исключением суперотродья, у которого есть только умение).

## СУПЕРОТРОДЬЕ

**Каждый раз, когда вы раскрыли символ ☛:** суперотродье ломает броню у всех выживших. Каждый выживший должен вычеркнуть 2 обведённые ячейки 🛡. Если у выжившего менее 2 🛡, он вычёркивает столько 🛡, сколько у него есть, и больше с ним ничего не происходит.

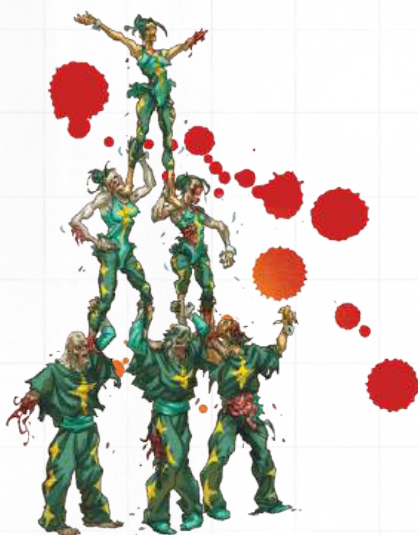


Суперотродье

## ЗОМБИ-ПИРАМИДА

**Правило:** когда вы рисуете шаблон попадания на зомби-пирамиде, он должен быть смежным как минимум с 1 уже вычеркнутой клеткой здоровья (имейте в виду, что 1 клетка здоровья уже вычеркнута с начала игры). Шаблоны попадания могут быть соседними по горизонтали, вертикали или диагонали.

**Каждый раз, когда вы раскрыли символ ☛:** зомби-пирамида атакует всех выживших. Эта атака наносит 1 урон каждому выжившему, и её нельзя заблокировать с помощью ячейки 🛡.



Зомби-пирамида

## ЗЛОБОСЛОН

**Правило:** вам не нужно вычёркивать символ 🛡 на карте злобослона, чтобы победить его. Когда вы вычеркнете все 8 клеток здоровья, соседних с символом 🛡, также вычеркните все клетки здоровья в том же ряду и колонке, что и этот символ 🛡.

**Каждый раз, когда вы раскрыли символ ☛:** злобослон совершает мощную атаку против всех выживших. Она наносит 2 урона каждому выжившему, но каждый может избежать получения всего этого урона, вычеркнув 1 🛡.



Злобослон

## МЁРТВАЯ ЛИГА

**Правило:** «Мёртвая лига» состоит из 3 зомби-боссов, которые наносят урон выжившим независимо друг от друга. Каждый убитый зомби-босс больше не атакует, но оставшиеся члены команды атакуют как обычно.

Каждый член «Мёртвой лиги» наносит урон по собственным правилам:

- **Кетчер** наносит урон по броне. Когда он атакует, выживший должен вычеркнуть  вместо . Если у выжившего меньше , чем он получил урона, он вычёркивает столько , сколько у него есть, и больше с ним ничего не происходит.
- **Бьющий** наносит урон как обычно.
- **Питчер** наносит прямой урон, который не блокируется ячейками .

Каждый раз, когда вы раскрыли символ : каждый оставшийся зомби-босс наносит 1 урон каждому из выживших.

## КРИКУН

**Правило:** клетки здоровья внутри рта крикуна (внутри пунктирной линии) можно вычеркнуть, только если в предыдущем ходу вы раскрыли символ .

Каждый раз, когда вы раскрыли символ : крикун вопит, заставляя двигаться зомби. Вычеркните крайний левый пустой кружок  на его счётчике и передвиньте всех зомби с указанной скоростью, которые находятся перед всеми выжившими (это может спровоцировать атаки по обычным правилам).

## МУТАНТ

**Правило:** если вы рисуете шаблон попадания на мутанте и шаблон попадания пересекает любую пунктирную линию, то ваш выживший получает 1 урон.

Каждый раз, когда вы раскрыли символ : мутант совершает мощную атаку против всех выживших. Она наносит 2 урона каждому выжившему, но каждый может избежать получения всего этого урона, вычеркнув 1 .



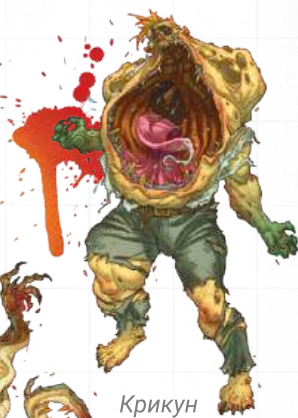
Кетчер



Питчер



Бьющий



Крикун



Мутант



Шаблон попадания из «Узи» пересекает пунктирную линию и активирует правило мутанта. В случае одиночных клеток, например при «Множественном попадании» битой, правило не применилось бы.

# ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

В партии в одиночном режиме после выбора выжившего и переворота его планшета на сторону (1a) игрок случайным образом берёт 3 карты спутников таким образом, чтобы их имена отличались от имени его выжившего, и помещает их лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом.



Карта спутника

1. **Имя спутника.**
2. **Шаблон попадания** — это шаблон, который игрок будет вычёркивать на клетках здоровья у зомби, когда он активирует спутника.
3. **Эффект** — это эффект оружия спутника.

## ЭТАП АТАКИ

Каждый раз, когда вы раскрыли карту хода с символом 😊, можете выбрать 1 из своих карт спутников, лежащих лицевой стороной вверх, и перевернуть её лицевой стороной вниз, чтобы активировать этого спутника. Это можно сделать до или после активации оружия выжившего. Этого спутника нельзя активировать снова до следующего раунда. В начале второго раунда переверните всех спутников обратно лицевой стороной вверх, и, таким образом, они снова станут доступными.

**Внимание!** При игре в одиночном режиме босс никогда не двигается, поскольку в игре только 1 выживший.

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы игры:** Жорди Адан и Марко Португал  
**Дополнительная разработка:** Эрик М. Лэнг  
**Развитие игры:** Лео Альмейда  
**Производство:** Гильерме Гулар (руководитель), Тьяго Мейер (руководитель), Тьяго Аранья, Марсела Фабрети, Ракель Фукуда, Ребекка Хо, Айседора Лейте, Шафик Ризван, Кеннет Тан и Грегори Варгис  
**Арт-директор:** Матье Арлу  
**Художник:** Дэни Орицио  
**Графический дизайн:** Янник Да Вейга и Маттео Череза  
**Тексты и вычитка:** Джейсон Коепп, Адам Криер и Роберт Фалкерсон  
**Издатель:** Давид Прети  
**Игру тестировали:** Алешандре Наджжар, Камилла Келлер, Фелипе Соуза, Густаво Спаки, Изабо Замбрин, Лиана Штиблер, Лукас Лайм, Лучана Келлер, Ренату Грандо, Ренату Мартинс, Вильям Клос, Луис Козльо и Пауло Андраде.

© 2025 CMON Global Limited, all rights reserved.  
No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd. Zombicide: Gear Up, CMON, and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited.

**Русское издание:**  
ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев  
**Главный редактор:** Валентин Матюша  
**Выпускающий редактор:** Павел Коврижкин  
**Дополнительная вычитка:** Александр Петрунин  
**Переводчик:** Михаил Сунцов  
**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Дизайнер-верстальщик:** Анастасия Григорьева  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0



# ПАМЯТКА ПО РАУНДУ

## ПОДГОТОВКА РАУНДА

### ПЕРВЫЙ РАУНД:



### ВТОРОЙ РАУНД:



## ЭТАПЫ ХОДА

- 1. РАСКРЫТИЕ** — раскройте следующую карту хода.
- 2. АТАКА** — активируйте оружие согласно раскрытому цвету. Затем выжившие могут потратить боеприпасы, чтобы вычеркнуть клетки здоровья у зомби (или босса).
- 3. УЛУЧШЕНИЕ** — за каждого убитого зомби, находившегося перед вами в этом ходу, получите 1 улучшение.
- 4. ДВИЖЕНИЕ ЗОМБИ** — каждый зомби, чья скорость соответствует раскрытой, движется на 1 ячейку улицы ближе к выжившему. Зомби, которые уже находятся в первой ячейке улицы, вместо этого атакуют выживших.
- 5. ПОЯВЛЕНИЕ/БОСС** — раскройте и примените следующую карту появления/босса (если такая есть). Затем, если идёт второй раунд, босс движется к следующему выжившему по часовой стрелке.

## ОСОБЫЕ ЗОМБИ

**ЗОМБОМБА**  
Когда зомбомба должна атаковать, вместо этого сбросьте её карту (вы не получаете улучшение), а каждый выживший получает урон, равный количеству невычеркнутых символов ★ на этой зомбомбе.

**ВОНЮЧКА**  
Пока вонючка находится в любой ячейке улицы перед выжившим, считается, что у всех других зомби, находящихся перед этим выжившим, есть 1 дополнительный символ ★. Если перед выжившим несколько вонючек, их эффекты складываются.