

AN EXPANSION FOR ZOMBICIDE

TOXIC CITY MALL

ZOMBICIDE



**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
ПРАВИЛА И МИССИИ**



#1 КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ	2
#2 ПРЕДСТАВЛЯЕМ TOXIC CITY MALL	4
#3 НОВЫЕ ЗОМБИ: ТОКСИЧНЫЕ ЗОМБИ	4
#4 УКУШЕННЫЕ (ZOMBIVORS)	7
#5 НОВЫЕ ТАЙЛЫ: ТЦ И ПАРКОВКА	9
#6 БАРРИКАДЫ	10
#7 ЗАВАЛ	12
#8 УЛЬТРА РЕЖИМ	13
#9 ХРАНЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ В МАШИНЕ	14
#10 ИГРА 7+ ВЫЖИВШИМИ	14
#11 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ	15
#12 TOXIC CITY MALL МИССИИ	16
#13 ГЛОССАРИЙ	26
#14 ЗАМЕТКИ ДИЗАЙНЕРОВ	27

#1 TOXIC CITY MALL КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

4 ДВУСТОРОННИХ ТАЙЛА



14 МИНИАТЮР ВЫЖИВШИХ



ДЕРЕК ГЕОДЕЗИСТ
(обычный и Укушенный)

ЭЛЬЗА ГРАБИТЕЛЬ
(обычный и Укушенный)

**ВАНДА
ОФИЦИАНТ**
(Укушенный)



**НИМА
РУКОВОДИТЕЛЬ**
(обычный и Укушенный)

РАУЛЬ НАЕМНИК
(обычный и Укушенный)

ГОТ ЭМИ
(Укушенный)



**БЕЗУМНЫЙ
НЭД**
(Укушенный)

**ДЖОШ
БАНДИТ**
(Укушенный)

**ФИЛ
ПОЛИЦЕЙСКИЙ**
(Укушенный)

ДАГ КЛЕРК
(Укушенный)

29 МИНИАТЮР ЗОМБИ



16 ТОКСИЧНЫХ ХОДОКОВ



**4 ТОКСИЧНЫХ
ТОЛСТЯКА**

**8 ТОКСИЧНЫХ
БЕГУНОВ**

**1 ТОКСИЧНЫЙ
МУТИРОВАВШИЙ**

10 ДВУСТОРОННИХ КАРТОЧЕК ВЫЖИВШИХ



ДЕРЕК ГЕОДЕЗИСТ
(обычный и Укушенный)

ЭЛЬЗА ГРАБИТЕЛЬ
(обычный и Укушенный)



НИМА РУКОВОДИТЕЛЬ
(обычный и Укушенный)

РАУЛЬ НАЕМНИК
(обычный и Укушенный)



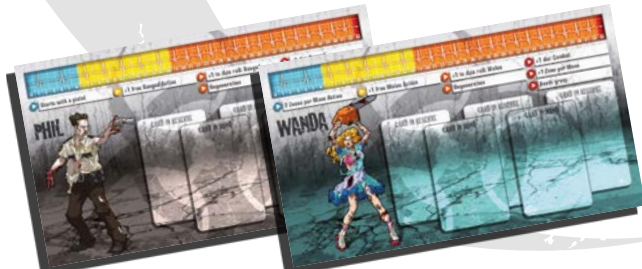
БЕЗУМНЫЙ НЭД
(обычный и Укушенный)

ДАГ КЛЕРК
(обычный и Укушенный)



ГОТ ЗМИ
(обычный и Укушенный)

ДЖОШ БАНДИТ
(обычный и Укушенный)



ФИЛ ПОЛИЦЕЙСКИЙ
(обычный и Укушенный)

ВАНДА ОФИЦИАНТ
(обычный и Укушенный)

56 МИНИ-КАРТ

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

.44 Magnum	x2
911 Special	x1
Assault Rifle	x2
Betty	x1
Doug's Dream	x1
Cookies	x2
Gas mask	x2
Jack & Jill	x1
Flamethrower	x1
Hollow-point rounds	x2
Laser pointer	x4
Ned's Atomic Flashlight	x1
Pa's Gun	x1
Pan	x4
Spare change	x2
Sweet Sisters	x1

КАРТЫ ЗОМБИ

Toxic Zombies cards	x12
---------------------	-----

КАРТЫ РАНЕНИЙ

	x16
--	-----

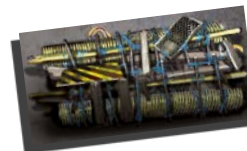


49 ЖЕТОНОВ



Маленький x4 Большой x2

ЖЕТОНЫ ЗАВАЛОВ



ЖЕТОН БАРРИКАДЫ x4



Голубая x1 Обычная x4

ДВОЙНАЯ ДВЕРЬ ТЦ



Красный/Зеленый x1 Красный/Желтый x1
Красный/Белый x1 Красный/Фиолетовый x1

ЖЕТОНЫ ВЫЗОВА ЗОМБИ



ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



МАРКЕРЫ НАВЫКОВ x12



МАРКЕРЫ ОПЫТА x10



ЖЕТОН НАВЫКА «ROTTEN» x2



ЖЕТОНЫ ДВЕРЕЙ МАГАЗИНА x16

#2 ПРЕДСТАВЛЯЕМ TOXIC CITY MALL

Люди бродят по торговым центрам столько, сколько я себя помню. Они слоняются, смотрят рекламу, едят плохую еду и покупают всякий ненужный хлам, чтобы чувствовать себя живыми. Теперь я понимаю, что большинство, если даже не все, из них уже были зомби, еще до того как они превратились в инфицированных монстров. Не так давно они гонялись за последней сумочкой или туфлями. Теперь они гоняются за самым вкусным угощением. То есть, за вами. За мной. За всеми нами; выжившими. Добро пожаловать в торговый центр: это Черная Пятница и BvI - самый желанный товар.

Однако, дела становятся все хуже. Зомби, которых мы обнаружили в торговом центре, странные. Когда атакуешь их, они выпускают какую-то токсичную гадость. Она в их крови и разбрызгивается повсюду. Она вызывает раздражение кожи, просто попав на нее. Вдохнув или проглотив ее, можно умереть. И аккуратнее с глазами. Никто не знает, как их кровь стала такой токсичной. Лично я думаю, что это из-за еды. Питаюсь фастфудом в забегаловках торгового центра так долго, не ждите ничего хорошего.

Торговые центры были излюбленным убежищем, когда появились первые зомби; много места и провизии, чтобы жить в ожидании спасения. Плохая идея. Когда пришли спасательные отряды, торговые центры стали ловушками. Их легко обнаружить и тяжело защищать, поэтому они целиком превращались в поле боя. Некоторые здания рухнули и везде выросли баррикады. Некоторые кварталы выглядят так, будто на них обрушили авиа-удар.

Хотите сыграть с дополнением Toxic City Mall? Добавьте все карты Снаряжения и Зомби из дополнения в соответствующие колоды, если в брифинге Миссии не указано иное.

Отложите карту Папкин Ствол (Pa's Gun).

ТОКСИЧНЫЕ ЗОМБИ И ОБЫЧНЫЕ ЗОМБИ

Токсичные Зомби: Зомби со способностью Фонтан Токсичной Крови, представлены зелеными миниатюрами Зомби. Появляются в Toxic City Mall.

Обычные Зомби: Зомби без специальных способностей, представлены серыми миниатюрами Зомби. Зомби из основной игры.

#3 НОВЫЕ ЗОМБИ: ТОКСИЧНЫЕ ЗОМБИ

Может быть это побочный эффект радиации, мутация или просто они съели какую-то гадость, но у Токсичных Зомби что-то есть в крови. Подходить близко и обниматься с ними не самая удачная идея.

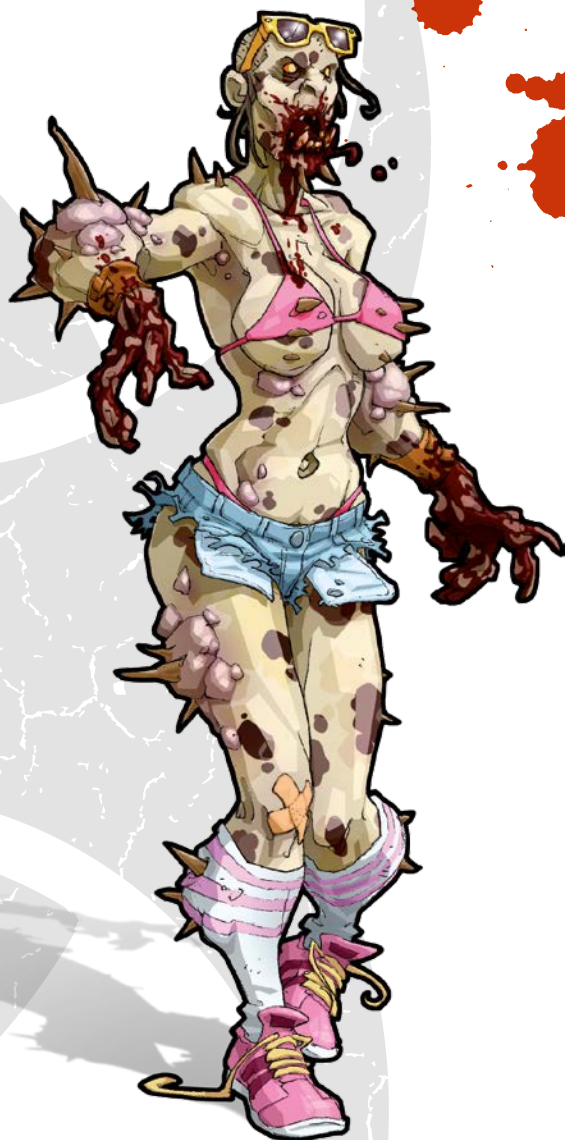
ПРАВИЛА ТОКСИЧНЫХ ЗОМБИ

1 - После устранения, Токсичный Зомби наносит 1 Ранение своему убийце, если они находятся в одной Зоне. Это называется **Фонтан Токсичной Крови**. Фонтан Токсичной Крови это атака Зомби.

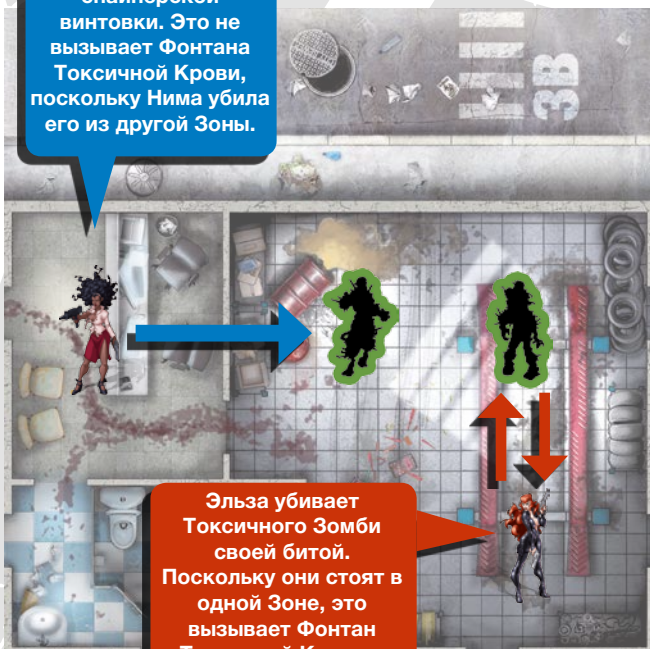


ПРИМЕР 1: Эльза атакует и убивает Токсичного Ходока в своей Зоне. Токсичный Ходок устранен и ранит Эльзу Фонтаном Токсичной Крови, нанося ей 1 Ранение.

ПРИМЕР 2: Стоя в соседней Зоне, Нима стреляет в Токсичного Бегуна из снайперской винтовки, прежде чем он сможет достать Эльзу. Убийство не ранит Ниму, потому что она и ее цель в разных Зонах. Поскольку Фонтана Токсичной Крови нет, Эльза тоже не получает ранения.



Нима убивает Токсичного Зомби из снайперской винтовки. Это не вызывает Фонтана Токсичной Крови, поскольку Нима убила его из другой Зоны.



Эльза убивает Токсичного Зомби своей битой. Поскольку они стоят в одной Зоне, это вызывает Фонтан Токсичной Крови и Эльза получает Ранение.

2 - Существуют все типы Токсичных Зомби: Толстяки, Бегуны, Ходоки и т.д. У них такие же характеристики и такой же приоритет целей, как и у их коллег, **но их следует убирать первыми при Стрельбе (и атаке машиной)**. В Ближнем Бою игрок по-прежнему сам выбирает цель.

ПРИМЕР: Дерек стреляет из Штурмовой Винтовки (Assault Rifle) в Зону, где стоят два Ходока, Токсичный Ходок, Бегун и Токсичный Бегун. Своим первым Действием Стрельбы он выбросил два попадания. Токсичный Ходок и Ходок устранены. Вторым Действием Стрельбы Дерек выбросил еще два попадания. Оставшийся Ходок и Токсичный Бегун устранены. Остался Бегун. Кидай кубики!

Первый залп. Два попадания, Дерек убил Токсичного Ходока и Обычного Ходока.



Второй залп. Еще два попадания. Дерек убил последнего Обычного Ходока и Токсичного Бегуна.

МОГУ ЛИ Я НЕ УБИВАТЬ?

Выживший не может не убивать Токсичных Зомби. Другими словами, когда вам выпадает больше попаданий, чем необходимо чтобы убить Обычных Зомби, и в Зоне есть еще и Токсичные Зомби, оставшиеся попадания распределяются между Токсичными Зомби.

3 - Токсичный Толстяк входит в игру с эскортом из 2 Токсичных Ходоков.

4 - Токсичные Зомби не получают дополнительной активации от карт Зомби другого типа.

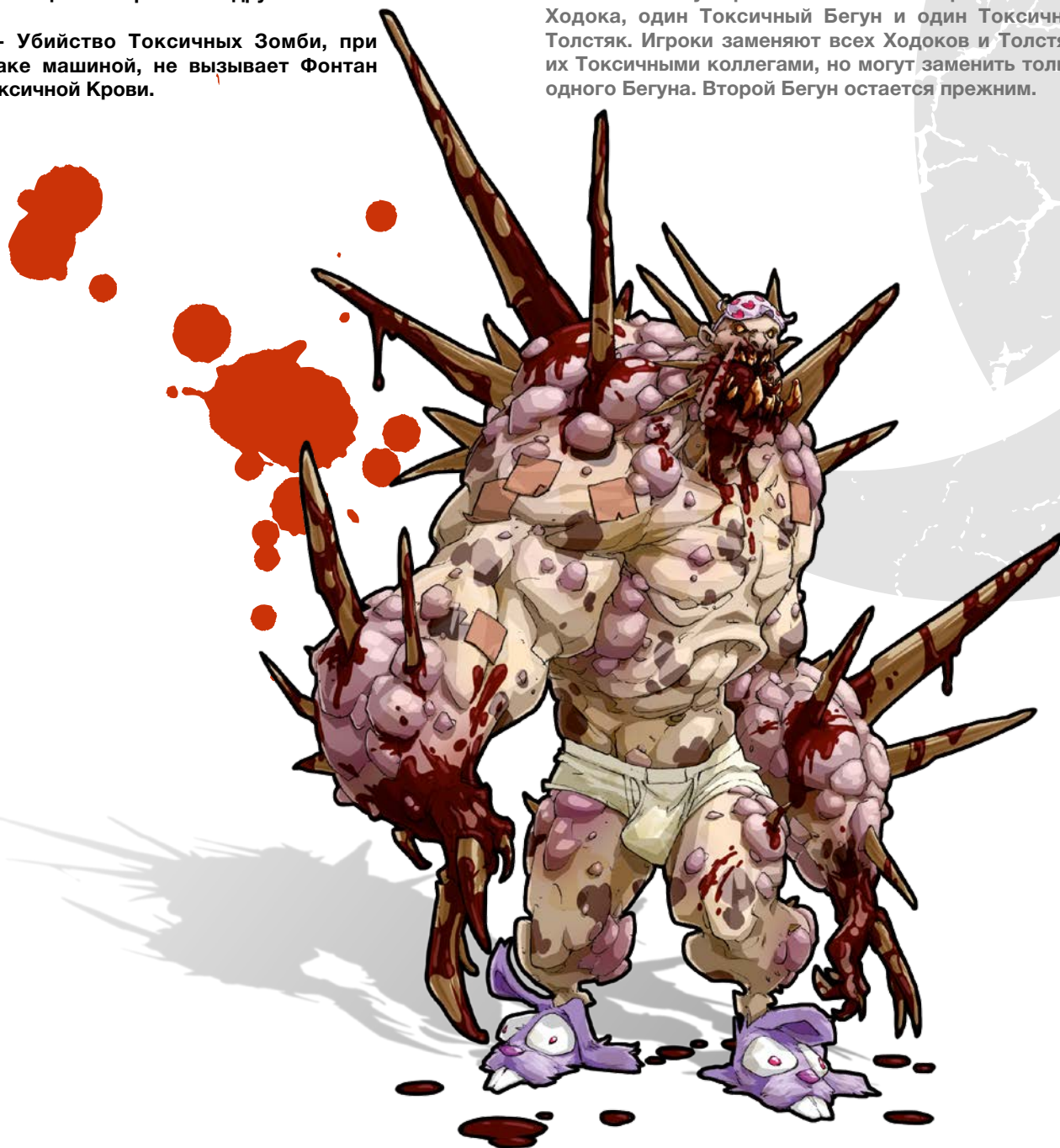
5 - Убийство Токсичных Зомби, при атаке машиной, не вызывает Фонтан Токсичной Крови.

ТОКСИЧНЫЙ МУТИРОВАВШИЙ

У Токсичного Мутировавшего есть дополнительный игровой эффект: все Зомби, находящиеся в его Зоне в конце Фазы Зомби, становятся Токсичными Зомби. Замените их миниатюры соответствующими миниатюрами Токсичных Зомби. Если миниатюр Токсичных Зомби недостаточно, все оставшиеся Зомби просто не заменяются. Таким образом, замена Обычных Зомби Токсичными Зомби не подразумевает дополнительной активации для Токсичных Зомби.

Этот эффект распространяется только на Обычных Зомби.

ПРИМЕР: Три Ходока, два Бегуна и Толстяк присоединились к Токсичному Мутировавшему. В зомбо-запасе у игроков остались четыре Токсичных Ходока, один Токсичный Бегун и один Токсичный Толстяк. Игроки заменяют всех Ходоков и Толстяка их Токсичными коллегами, но могут заменить только одного Бегуна. Второй Бегун остается прежним.



TOXIC CITY MALL ЗОМБО-ЛОГИЯ

#4 УКУШЕННЫЕ (ZOMBIVORS)

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	ТИП	ДЕЙСТВИЯ	МИНИМАЛЬНЫЙ УРОН ДЛЯ УНИЧТОЖЕНИЯ	ОЧКИ ОПЫТА
1	ТОКСИЧНЫЙ ХОДОК	1	1	1
2	ХОДОК	1	1	1
3	ТОКСИЧНЫЙ ТОЛСТЯК (1)	1	2	1
	ТОКСИЧНЫЙ МУТИРОВАВШИЙ (3)	1	3	5
4	ТОЛСТЯК (2)	1	2	1
	МУТИРОВАВШИЙ	1	3	5
5	ТОКСИЧНЫЙ БЕГУН	2	1	1
6	БЕГУН	2	1	1

(1) Каждый Токсичный Толстяк при Вызове появляется с 2 Токсичными Ходоками.

(2) Каждый Толстяк при Вызове появляется с 2 Ходоками.

(3) Токсичный Мутировавший: Все Обычные Зомби в его Зоне, в конце Фазы Зомби, становятся Токсичными Зомби.

TOXIC CITY MALL ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

Попадания при стрельбе распределяются следующим образом. Каждый шаг, Токсичные Зомби убираются первыми.

1 - Выжившие (кроме стрелка)

2 - Ходоки (сначала Токсичные, затем Обычные)

3 - Толстяки или Мутировавшие (сначала Токсичные, затем Обычные)

4 - Бегуны (сначала Токсичные, затем Обычные)

Мутировавший (Токсичный или нет) по приоритету целей равен Толстяку.



Эти ребята инфицированы, но им как-то удалось сохранить свое сознание. У большинства из них появилось странное чувство юмора, помогающее им справиться с непреодолимым желанием убивать. Да, мы все согласны, они не очень приятно пахнут, но их мощь и сила воли внушают благоговейный трепет.

Toxic City Mall представляет новый вид Выживших: Выжившие Зомби, которые называются «Укушенные» (Zombivors). Статус Укушенного показан на Карточке Выжившего  этим знаком. Все правила Выживших распространяются на них.

Убийственная особенность Укушенных это их невероятная выносливость: **Укушенный будет устранен только пятью картами Ранений в своем Инвентаре** (вместо двух для обычного Выжившего).

Укушенные - отличные танки. Но есть серьезный недостаток (помимо неприятного запаха): на Желтом УУ, Укушенные не получают Навык +1 Действие, как обычные Выжившие. Они крепче, но несколько медленнее и это подразумевает совершенно иной игровой опыт. Вот увидите!

РЕЖИМ ВОСКРЕШЕНИЯ

Режим Воскрешения позволяет вам начать игру своим любимым Выжившим в его «обычной» версии и затем переключиться на его «Укушенную» версию, когда все пойдет наперекосяк. Вы все правильно прочитали: если вашего Выжившего убьют, он вернется как Зомби! Вы также можете «играть мертвым» и начать игру Укушенным. Режим Воскрешения отлично подходит для начинающих, прохождения компании и супер-героических Миссий.

Режим Воскрешения: Когда любой обычный Выживший получает свое второе Ранение, положите его миниатюру.

Смерть от рук товарищей не дает возможности воскреснуть. Обычный Выживший не может получить больше двух Ранений. Если он получает больше Ранений, чем необходимо, чтобы убить его, распределите эти Ранения на других Выживших или проигнорируйте их, если некому их определить. Убитого Выжившего игнорируют все игровые эффекты до его воскрешения, так как будто его убрали с доски. В начале следующей Фазы Игроков, перед тем как первый игрок начнет действовать,



воскресите Выжившего. Сбросьте все его карты Ранений и замените его лежащую миниатюру на миниатюру Укушенного. Переверните Карточку Выжившего на сторону с его Укушенной версией. Новый Укушенный немедленно получает:

- Все оставшиеся карты Снаряжения, которые были у его обычной версии. Можно сразу реорганизовать инвентарь без затраты Действия.
- Столько же очков опыта, сколько было у обычного Выжившего. Можно сразу выбрать новые Навыки. Текущие игровые эффекты, ранее действующие на обычного Выжившего, больше не действуют. Кроме Воскрешения, все правила действуют на Укушенного также как на Выживших.

ПРИМЕР: Эльза и Рауль стоят в Зоне с четырьмя Ходоками.

Эльза невредима, у нее 21 очко опыта и две карты Снаряжения: Chainsaw и Sub MG. Нима только что передала ей дополнительное Действие, при помощи своего навыка Born Leader.

У Рауля одно Ранение, 27 очков опыта и четыре карты Снаряжения: Katana, Hollow-point rounds, Rifle и Cookies.

Неожиданная дополнительная активация позволяет четверем Ходокам атаковать, нанося четыре Ранения распределяющихся между Эльзой и Раулем.

Первое и второе Ранения получает Эльза. Игрок сбрасывает Chainsaw и Sub MG. Эльза убита, положите ее миниатюру в этой Зоне.

У нее не осталось снаряжения.

Третье Ранение получает Рауль.

Игрок сбрасывает Cookies и у Рауля теперь два ранения, он убит, положите его миниатюру. У Рауля остается его остальное Снаряжение (Katana, Hollow-points и Rifle).

Четвертое Ранение игнорируется, поскольку больше некому причинить вред.

В начале следующей Фазы Игроков, игроки за Эльзу и Рауля решают воскресить своих павших героев. Укушенные Эльза и Рауль помещаются в эту Зону, заменяя лежащие там миниатюры.

У Укушенной Эльзы нет Снаряжения, она теряет дополнительное Действие, которое ей дала Нима, но у нее остается 21 очко опыта. Игрок может выбрать Навык Оранжевого Уровня для нее.

У Укушенного Рауля остались карты Katana, Hollow-points и Rifle, а также 27 очков опыта. Игрок может выбрать Навык Оранжевого Уровня для него.

#5 НОВЫЕ ТАЙЛЫ: ТЦ И ПАРКОВКА

Тайлы торгового центра предлагают новые возможности для игры в оригинальные и тематические Миссии, комбинируя правила улицы и зданий (см. ниже). Во всех игровых моментах магазины торгового центра считаются зданиями, а коридоры торгового центра - улицей.

КОРИДОРЫ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА

На тайлах торгового центра присутствуют большие покрытые мрамором коридоры. В коридорах действуют правила уличных Зон (см. Правила Zombicide). По коридорам могут ездить машины, если они въехали через открытые двойные двери. Да, машины могут въехать в торговый центр!

Это влияет на:

- **Зону видимости:** Зона видимости охватывает все Зоны, расположенные на одной линии, до стен или края поля.
- **Поиск:** Вы не можете совершать Поиск в коридоре торгового центра.

МАГАЗИНЫ ТОРГОВОГО ЦЕНТРА

Магазины разделены стенами. Это влияет на:

- **Передвижение:** Вы можете войти в магазин только через открытую дверь.
- **Зону видимости:** Магазины - Зоны здания.
- **Поиск:** Вы можете совершать Поиск в магазинах.
- **Вызов Зомби:** Открыв дверь магазина, вытяните карту Зомби и поместите в этот магазин указанные в ней тип и количество Зомби. Тоже происходит, если дверь магазина уже открыта (или отсутствует), когда открывается двойная дверь торгового центра.



ПАРКОВКА



Разделенная на 9 уличных Зон, парковка это настоящая арена для ваших Выживших. Этот тайл отлично подходит для отстрела Зомби. Центральная часть считается одной Зоной.



К ВЫЖИВШИМ НЕ ПОДОЙТИ!

В редких случаях у Зомби нет ни одного пути, чтобы подобраться к Выжившим. Выжившие могут использовать Навык «Lock it down», чтобы запереть Зомби в здании, к примеру.

В этом случае, Зомби идут кратчайшей дорогой к самой шумной Зоне, как если бы все двери были открыты, но закрытые двери все еще останавливают их.

#6 БАРРИКАДЫ

Мы все слышали о выжившем по имени Йерихон, собиравшим тонны мусора в стену между миром зомби и собой. И мы все догадываемся, чем это закончится. Он, наконец, почувствует себя в безопасности. Позволит себе расслабиться. А затем стена рухнет под весом мертвецов.

НЕЗАВЕРШЕННАЯ БАРРИКАДА



ЗАВЕРШЕННАЯ БАРРИКАДА

Выжившие строят баррикады, чтобы держать Зомби на расстоянии. К сожалению, наспех построенные баррикады в лучшем случае временные и всегда рушатся рано или поздно. Баррикады можно построить только в специальных местах, указанных на карте Миссии. Если иное не указано в брифинге Миссии, баррикаду можно возвести снова на том же месте, когда ее разрушат.

У жетонов баррикады есть две стороны, отображающие два состояния - «незавершенная» и «завершенная». В свой ход, любой Выживший может потратить 3 Действия сразу, чтобы начать или закончить строить баррикаду в Зоне, где он находится. В Зоне не должно быть Зомби.

1 - Чтобы начать строить баррикаду, один Выживший тратит 3 Действия сразу. Поместите жетон баррикады его «незавершенной» стороной на границе Зоны, в которой стоит Выживший. Незавершенная баррикада не приносит никакого эффекта.

2 - Чтобы завершить баррикаду, один Выживший может выбрать «незавершенную» баррикаду на границе Зоны, в которой он стоит, потратить 3 Действия сразу и перевернуть жетон на «завершенную» сторону. **Все выжившие принимающие участие в постройке баррикады получают 5 очков опыта.**

Баррикаду можно построить в один ход, если два Выживших потратят по 3 Действия каждый. Первый Выживший тратит 3 Действия, чтобы начать строительство, второй Выживший тратит 3 Действия, чтобы закончить его.

Заметка: Дополнительные (Free) Действия не могут быть использованы для постройки баррикады.

Вот как баррикада работает:

1 - Соседние Зоны разделены, если их общая граница полностью заблокирована любой комбинацией из стен и баррикад. Для половины улицы и двери достаточно одного жетона завершенной баррикады, но для двойной двери ТЦ и обычной Зоны улицы нужно два завершенных жетона баррикад, чтобы заблокировать их. Одна баррикада в Зоне, которой необходимо две, не приносит никакого эффекта.

2 - Сквозь баррикаду нельзя пройти, но она не блокирует зону видимости. Вы можете стрелять сквозь нее! Зомби видят сквозь баррикады.

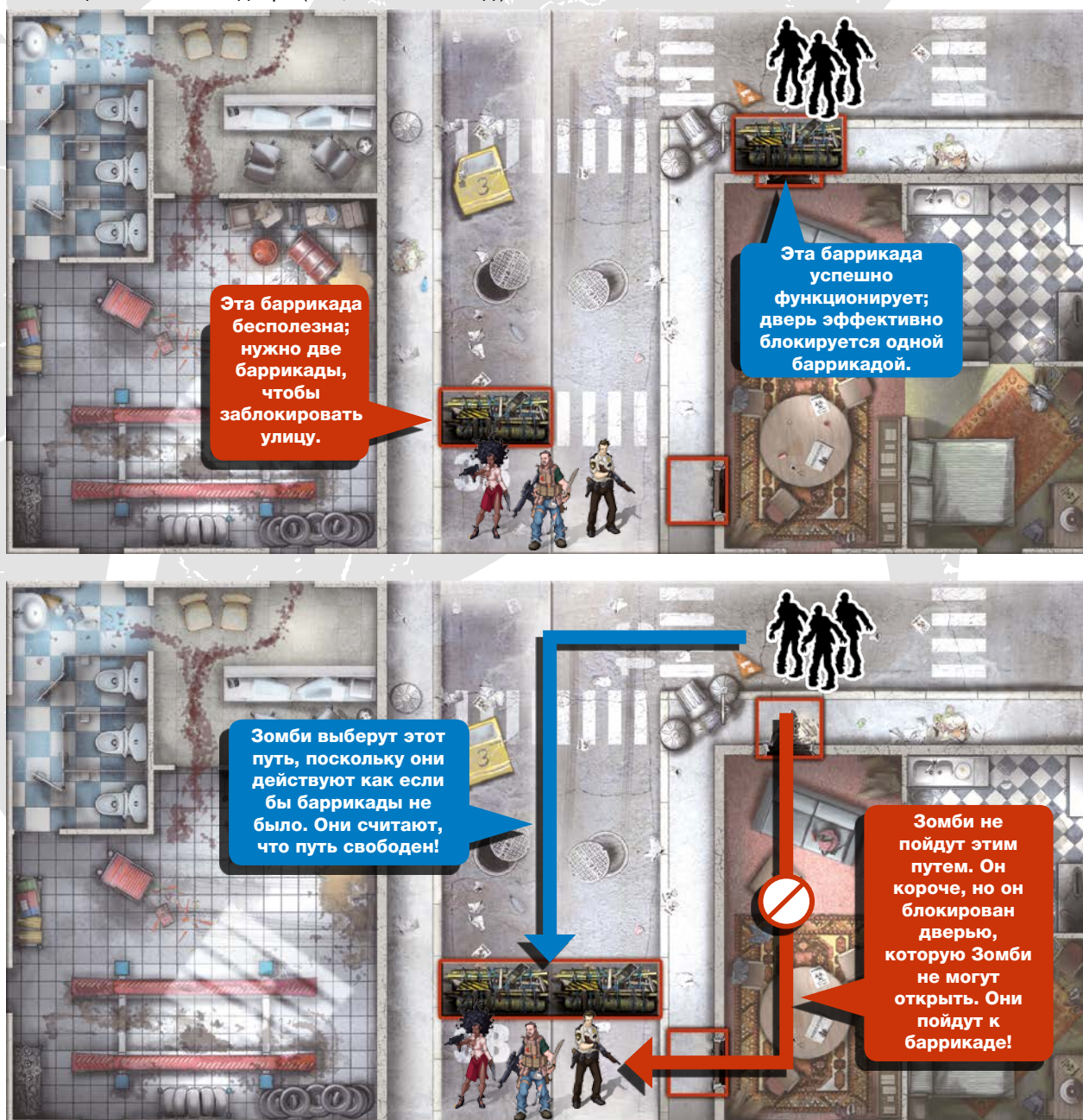
3 - Завершенная баррикада не считается дверью. Она не изолирует комнату от остального здания.

4 - Выживший может полностью разрушить баррикаду, также как он взламывает двери. Ему нужно оружие позволяющее взламывать двери (Ахе, Chainsaw и т.д.) в

руках, чтобы сделать это.

5 - Всегда, когда Зомби получают дополнительную активацию (из-за карты, отсутствия миниатюр или другого игрового эффекта), уберите все жетоны баррикад из тех Зон, где стоит хотя бы один Зомби указанного типа. Эти Зомби тратят свою дополнительную активацию, чтобы разрушить баррикаду, даже если у них есть несколько Действий. Если дополнительная активация Бегуна перемещает его в Зону с баррикадой первым Действием, он использует свое второе Действие, чтобы разрушить баррикаду.

6 - Зомби идут кратчайшей дорогой к самой шумной Зоне или Выжившему, которого они видят, как если бы баррикад не было, однако завершенные баррикады их останавливают. Они собираются там, пока кратчайший путь не изменится или пока баррикада не будет разрушена.





#7 ЗАВАЛ

Toxic City Mall представляет Завалы. В Зону, даже частично, покрытую одним или несколькими Завалами нельзя входить или пересекать ее, а также она блокирует зону видимости. Не вызывайте Зомби в Зонах покрытых завалами или недоступных из-за них.



#8 УЛЬТРА РЕЖИМ

Никогда прежде не получал такого удовольствия от солнечных зайчиков на своем окровавленном лице. Если кто-то спросит, я бы никогда не поставил на то, что кто-то из нас переживет эту безумную ночь. И, тем не менее, мы выжили.

Я думал, что врата ада распахнулись перед нами, как только мы вошли в этот ночной клуб. Мы едва выбрались, с ордой зомби у нас за спиной. Мы бежали от здания к зданию, выпотрошили оружейный магазин и затем торговый центр, просто чтобы сократить их число. Казалось, что как только мы убиваем одного, его место занимают еще двое.

Я верю, что мы смогли сделать это, только потому, что где-то среди всей этой ярости, запаха крови и пороха, мы впали в транс. Инстинкт убийцы взял верх, и мы растворились в нем. У меня вспышки случайных воспоминаний. Я помню Дага, стреляющего из двух ППП и растущую кучу тел вокруг него. Эми, опустившую свою катану, потому что ее лезвие затупилось от множества убийств и танцующую теперь с мачете среди инфицированных, как залитая кровью балерина. Была ли это Ванда, порхающая на роликах по коридорам как ангел, пламя Молотова лизнуло ее чудесные ноги, когда она взорвала толпу зомби в продуктовом магазине?

В какой-то момент той ночи, каждый из нас стал чем-то большим, чем-то за пределами нашего «я». И, тем не менее, пришел рассвет и мы вновь стали людьми; окровавленными, измученными, но живыми.

Мы выжившие.

Ультра режим позволяет Выжившим получать очки опыта после достижения Красного Уровня Угрозы и получать дополнительные Навыки. Он также позволяет им использовать Ультра оружие, удивительные механизмы уничтожения для Выживших на Красном УУ. Этот режим хорошо подходит для достижения огромного числа убийств и игры на больших картах.

Toxic City Mall представляет Ультра оружие: 911 Special, Betty, Doug's Dream, Jack & Jill, Ned's Atomic Flashlight, and Sweet Sisters.

Это оружие такое мощное, что оно может быть использовано только Выжившими на Красном УУ. **Любой выживший может сбросить Ультра оружие на своем ходу, чтобы немедленно получить 5 очков опыта.**

Ультра режим: Поместите все Ультра оружие в колоду Снаряжения и перемешайте ее. Когда ваш Выживший достигнет Красного Уровня, поместите счетчик опыта на «0» и добавляйте очки опыта, полученные сверх тех, которые были необходимы для получения Красного Уровня. Ваш Выживший все еще на Красном Уровне и сохранил все свои Навыки. Прибавляйте очки опыта как обычно и получайте еще не выбранные Навыки, когда снова достигаете нового Уровня Угрозы. Когда все Навыки Выжившего будут задействованы, выбирайте любые Навыки доступные в Zombicide (кроме тех, которые включают в себя скобки, как Start with [Equipment], например), когда достигаете Оранжевого и Красного Уровней.



ПРИМЕР: Эльза (обычная версия) только что получила свое 43-е очко опыта, добравшись до Красного Уровня. У нее есть следующие Навыки: Break-in (Blue), +1 Action (Yellow), Slippery (Orange), and +1 free Combat Action (Red). Игрок помещает счетчик опыта в начало и продолжает игру. Эльза по-прежнему на Красном Уровне.

- Эльза не получит дополнительные Навыки по достижению Синего и Желтого Уровней, во второй раз. У нее уже есть все доступные Навыки для этих Уровней. Достигнув Оранжевого Уровня снова, она получит «+1 free Ranged Action», ее второй Оранжевый Навык. Достигнув Красного Уровня во второй раз, игрок выбирает новый Навык из двух доступных для этого Уровня и берет «+1 free Move Action». Счетчик опыта перемещается в начало.

- Во время третьего набора опыта, Эльза не получает Навыки на Синем, Желтом и Оранжевом Уровнях, поскольку у нее все они уже есть. Когда она достигнет Красного Уровня в третий раз, она получает последний Навык Красного Уровня: «2 Zones per Move Action». Счетчик опыта опять возвращается в начало.

С этого момента Эльза продолжает набирать очки опыта и получает выбранные игроком Навыки каждый раз, когда она достигает Оранжевого Уровня и затем Красного Уровня. Кто оставит после себя больше всего трупов?

#9 ХРАНЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ В МАШИНЕ

За 1 Действие Выживший может положить карты Снаряжения в машину, стоящую в одной с ним Зоне. Уберите карты Снаряжения из инвентаря Выжившего и поместите их под жетон машины.

Взять любые карты Снаряжения, хранящиеся в машине, тоже можно за 1 Действие. Посмотрите карты Снаряжения, хранящиеся в машине, и переместите любые из них, в любом количестве из машины в инвентарь Выжившего.

Оба этих Действия могут быть выполнены водителем машины и пассажирами.

ПРИМЕР: У Эльзы есть Бутылки (Glass bottles), а у Рауля, стоящего в нескольких Зонах от нее, есть Бензин (Gasoline). Встреча и обмен позволят смешать вкуснейший коктейль Молотова (Molotov cocktail). К сожалению, в квартале становится слишком «жарко» и Выжившие не могут позволить себе тратить лишние ходы.

Полицейская машина припаркована в Зоне Эльзы. Она тратит Действие, чтобы положить Бутылки из своего инвентаря в полицейскую машину, прежде чем убраться подальше.

Затем, Рауль отступает в Зону с полицейской машиной. Он тратит Действие и берет Бутылки в свой инвентарь. Молотов готов!

#10 ИГРА 7+ ВЫЖИВШИМИ

В принципе, существует две противоречивые философии относительно групп Выживших.

Первая подразумевает маленькие, крепкие, быстро перемещающиеся команды. Эти подражатели «коммандос» действительно шустрее, но уязвимые к неожиданным ситуациям. Если случится что-то, к чему они не готовы или не экипированы, будь то открытая рана или металлическая дверь, это может обернуться смертью.

С другой стороны, сила в количестве. Отряд людей может выглядеть и чувствовать себя непобедимыми, но помните, что мы добыча для зомби. Еда. И чем больше нас, тем больше мы пахнем, звучим и выглядим, как передвижной буфет.

В Zombicide появляется все больше Выживших, которыми вы можете играть. Рано или поздно, у вас появится соблазн сыграть 7 или большим количеством Выживших. Играть увеличенным количеством Выживших (или игроков!) довольно просто. Следуйте этим рекомендациям, и корректируйте их под свой уровень сложности.



- Добавьте по 1 дополнительному жетону Вызова для каждой пары сверх шести Выживших (округлять в большую сторону). Поместите эти дополнительные жетоны Вызова в тех же Зонах, где уже есть жетон Вызова или разместите новую Зону Вызова по вашему выбору, если есть для нее место. Да, это значит, что некоторые зоны удвоят или даже утроят свой эффект вызова!
- Обычных стартовых карт Снаряжения будет недостаточно для игры 7+ Выжившими. Добавьте по одной дополнительной Сковороде (Pan) для каждого нечетного дополнительного Выжившего (7, 9, 11 и т.д.) и по одному дополнительному оружию (Топор (Axe), Пистолет (Pistol), Фомка (Crowbar) на ваш выбор!) для каждого четного дополнительного Выжившего (8, 10, 12 и т.д.). Каждый должен начать «зомбицид» вооруженным.

7+ ВЫЖИВШИХ / 7+ ИГРОКОВ

Zombicide позволяет каждому игроку управлять одним, двумя, тремя или большим количеством Выживших. Играть 7+ Выжившими легко и весело, поскольку игрок учится управлять растущей командой уничтожителей зомби.

В Zombicide также могут играть 7+ ИГРОКОВ, хотя изначально он не был на это рассчитан. Время игры увеличивается, поскольку требуется больше времени, чтобы завершить каждый ход игроков. С другой стороны, играть с большим количеством друзей может быть гораздо веселее!

#11 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Эти Навыки добавлены к Навыкам из списка Основной Игры. Не стесняйтесь использовать их со своими уникальными Выжившими!

+1 Damage with [Equipment] - Выживший получает +1 бонус к Урону определенным Снаряжением.

+1 Damage: [Type] - Выживший получает +1 бонус к Урону определенного типа (бой, стрельба или ближний бой).

+1 free Melee Action - Выживший получает одно дополнительное Действие - атака в ближнем бою. Это действие может быть использовано только как атака в ближнем бою.

+1 free Ranged Action - Выживший получает одно дополнительное Действие - дистанционная атака. Это действие может быть использовано только как дистанционная атака.

2 cocktails are better than 1 - Выживший получает две карты «Molotov cocktail» вместо одной, когда делает Молотов.

Break-in - Выжившему не нужно Снаряжение для взлома дверей. Он не производит шума, когда использует этот Навык. Тем не менее, другие условия по-прежнему обязательны (например, сбор жетонов целей, необходимых для открытия определенных дверей). Кроме того, выживший получает одно дополнительное Действие для взлома дверей. Это действие может быть использовано только для взлома дверей. Пожалуйста, помните Навык Break-in не распространяется на устранение баррикад (см. стр.10).

Can start at [Danger Level] - Выживший может начать игру на определенном Уровне Угрозы (первое значение очков опыта этого УУ). Все игроки должны быть согласны.

Collector: [Zombie type] - Выживший удваивает опыт, получаемый за убийство определенного Типа зомби.

Death grasp - Не сбрасывайте карту Снаряжения, когда выживший получает Ранение. Это умение игнорируется, если в инвентаре не осталось пустого места для размещения карты Ранения.

Low profile - Выживший не может быть целью союзников при стрельбе и не может быть атакован машиной. Не учитывайте его, когда стреляете или проезжаете через зону, в которой он стоит. Оружие, которое уничтожает все в выбранной зоне, как Молотов, убивает его.

Regeneration - В конце каждого раунда игры сбросьте все карты Ранений, которые получил выживший. Регенерация не работает, если выживший был уничтожен.

Roll 6: +1 die Combat - Вы можете кинуть дополнительный кубик за каждую «6» выброшенную в любой атаке, ближнего боя или стрельбы. Кидайте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпадает «6».*

Roll 6: +1 die Melee - Вы можете кинуть дополнительный кубик за каждую «6» выброшенную в атаке ближнего боя. Кидайте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпадает «6».*

Roll 6: +1 die Ranged - Вы можете кинуть дополнительный кубик за каждую «6» выброшенную при стрельбе. Кидайте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпадает «6».*

***Игровые эффекты, которые позволяют перебрасывать (Навык «1 re-roll per turn» или карта снаряжения «Plenty of ammo», к примеру) должны быть использованы до того как вы начнете бросать дополнительные кубики, полученные этими Навыками.**



Rotten - В конце своего хода, если выживший не атаковал, не ездил на машине и не производил своими действиями шума, поместите рядом с ним жетон «Rotten». Пока этот жетон находится у него, его полностью игнорируют все зомби (кроме Zombivors) и он не считается источником шума. Зомби не атакуют его и могут просто пройти мимо него. Выживший теряет свой жетон «Rotten», если он начинает атаковать или шуметь. Даже с жетоном «Rotten» выживший должен тратить дополнительные очки Действий, чтобы выйти из зоны с зомби.

Super strength - Увеличивает урон, наносимый выжившим оружием ближнего боя, делая его равным «3».

Toxic immunity - Выживший имеет иммунитет к «Toxic Blood Spray».

Webbing - Выживший может использовать любое снаряжение из своего инвентаря так, будто оно находится у него «в руке».

Zombie link - Выживший играет дополнительный ход, каждый раз, когда из колоды зомби сыграна карта дополнительной активации. Он ходит перед зомби. Если одновременно несколько выживших получают бонус от этого Навыка, игроки должны выбрать порядок своего хода.

#12 ТСМ МИССИИ

Миссии от 01 до 06 были задуманы и проверены в паре - Zombicide Season 1 + Toxic City Mall.

Миссии от 07 до 10 были разработаны для пары - Zombicide Season 2: Prison Outbreak + Toxic City Mall.

Не стесняйтесь изменять их по своему вкусу... на свой страх и риск!

M01 THE BIG RUBBLE

ЛЕГКИЙ / 4-12 ВЫЖИВШИХ / 150 МИНУТ

Мы услышали, что кто-то стреляет. Один, может два стрелка. Звук идет из здания в достаточно поврежденном квартале центра города. Мы должны проверить, чтобы убедиться, есть ли там еще кто-то в живых, но чтобы добраться туда, мы должны пройти через огромный полуразрушенный торговый центр. И сегодня Суббота. Я ненавижу торговые центры в Субботу.

Необходимые тайлы: 1В, 1М, 2В, 2М, 3С, 3М, 4М, 5С и 7В.

ЦЕЛИ

У нас есть план! Выполните следующие задачи в этом порядке:

1 - Исследуйте местность. Те, кого следует спасти, в одной из Зон отмеченных красным «Х». Мы должны спасти обоих Выживших или, если жив только один, собрать все Цели.

2 - Спасайтесь! Торговый центр не лучшее место в Субботу, особенно после появления Зомби. К счастью, достаточно много машин ждет именно нас. Так что, мы просто доедем до Зоны Выхода всеми Выжившими, на стольких машинах, сколько их для этого потребуется. Любая машина может покинуть эту Зону в конце хода водителя, если в Зоне нет Зомби. Уехавшая машина убирается с доски вместе с пассажирами и их Снаряжением.

3 - Будьте осторожны! Мы никого не бросаем. Если на доске остался хотя бы один Выживший, и нет шансов добраться до Выхода на машине, игра проиграна.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Один, может два стрелка.** На доске 7 Целей. Две из них могут быть Выжившими, которых надо спасти. При подготовке игры, возьмите 6 «нейтральных» Целей (красные с двух сторон), плюс по одной Цели с зеленой и синей стороной, общим количеством 8. Перемешайте их (красной стороной вверх) и поместите 7 из них случайно в указанные Зоны. Никто не должен знать какая из Целей нейтральная, а какая нет. Восьмую Цель отложите, не смотрите ее.

Каждая Цель, любого цвета, приносит 5 очков опыта Выжившему, который ее взял. Нашедший цветную Цель игрок, добавляет в игру нового героя и играет за него. Синяя Цель добавляет обычного Выжившего. Зеленая Цель добавляет случайного Укушенного (отложите Укушенных соответствующих Выжившим на доске).

Новый Укушенный или Выживший помещается без опыта и снаряжения в Зону, где была найдена Цель. Теперь им можно играть как обычно. Дальнейший сбор «нейтральных» Целей не добавляет дополнительных Выживших, но по-прежнему приносит 5 очков опыта.

• **Токсичные бродяги.** Поместите Токсичного Ходока в каждую Зону коридора ТЦ (1).

• **Вы можете использовать машины.**

• Каждый «шмаровоз» можно обыскать только один раз. В нем можно найти - Evil Twins, Ma's Shotgun или Pa's Gun (что-то одно, случайно).

• Полицейскую машину можно обыскивать больше одного раза. Тяните карты, пока не найдете оружие. Сбросьте остальные карты. Карта Aaahh! прерывает поиск и вызывает появление Ходока.

MO2 DEATH ROW

СРЕДНИЙ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

Эта улица выглядит как переполненная зомби камера смертников. Мы думаем, что-то притягивает всех этих зомби сюда, возможно это новый «токсичный» мутировавший. Он, должно быть, скрывается в универсальном магазине на другой стороне. Это место, естественно, заполнено токсичными зомби, но, вероятно, там полно еды и боеприпасов! Будет нелегко, но награда оправдывает риск.

И еще кое-что: в последний раз мы нашли квашеную капусту без сосисочек. Это было отвратительно. В этот раз я сначала найду сосисочки; я не собираюсь драться с этим мутировавшим, если я их не найду.

Необходимые тайлы: **1B, 4M, 5B и 6B.**

ЦЕЛИ

1 - Найдите сосисочки! Они представлены двумя красными Целями.

2 - Найдите ключи! Универсальный магазин закрыт железной решеткой. Ключи под синей Целью.

3 - Убейте Токсичного Мутировавшего. Он ждет в универсальном магазине.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Ммм... сосисочки.** Каждая Цель приносит 5 очков опыта Выжившему, который ее взял.

• **Железная решетка.** Синюю дверь нельзя открыть, пока не будет поднята синяя Цель. Сбор синей Цели активирует синюю Зону Вызова.

• **Токсичные бродяги.** Поместите Токсичного Толстяка (с его двумя Токсичными Ходоками сопровождения) в каждую Зону коридора ТЦ (3).

• **Убежище Токсичного Мутировавшего.** Поместите Токсичного Мутировавшего в указанную Зону (1).



МОЗ ZOMBIE SQUARE

ЛЕГКИЙ / 4+ ВЫЖИВШИХ / 60 МИНУТ

До катастрофы это было прекрасное место для прогулок. А теперь здесь четыре канализационных люка извергающих зомби, если кто-то оказался поблизости. Они делают это место мене приятным, чем прежде. Мы не стали бы сюда соваться, если бы не вертолет. Ему нужен бензин, но это мелочи. Заглянув в кабину, Рауль заметил, что какой-то умник кое-что забрал... в общем, нам нужны запчасти, чтобы эта птичка взлетела. Пропавшие детали вероятно где-то поблизости, скорее всего, волочатся за гением, который их взял... Надо быть психом, чтобы что-то тут искать. Поскольку еще никому не удалось что-то отсюда утащить. Интересно чего я боюсь больше - летать или зомби. Вероятно, я скоро это выясню.

Необходимые тайлы: 1B, 1C, 2B, 2C, 3M, 4M, 5B, 7M и 8M.

ЦЕЛИ

Нам просто надо все сделать в правильном порядке:

- 1 - Найдите запчасти.** Места, где они могут быть спрятаны, отмечены красными «X» на карте. Вам также понадобятся минимум 2 карты Бензина (Gasoline).
- 2 - Улетайте!** Доберитесь до Зоны Выхода оставшимися в живых Выжившими и принесите минимум 2 карты Бензина. Любой выживший может покинуть эту Зону в конце своего хода, если в Зоне нет Зомби.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Запчасти.** Каждая Цель приносит 5 очков опыта Выжившему, который ее взял.
- **Токсичные бродяги.** Поместите два Токсичных Ходока в каждую Зону коридора ТЦ (2).
- **Вы можете использовать машины.**
- Каждый «шмаровоз» можно обыскать только один раз. В нем можно найти - Evil Twins, Ma's Shotgun или Pa's Gun (что-то одно, случайно).



СЛОЖНЫЙ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Я визжал как маленькая девчонка, когда мы взлетели. И все-таки я предпочту зомби.

Необходимые тайлы: **1В, 2С, 2М, 4М, 7В и 8М.**



ЦЕЛИ

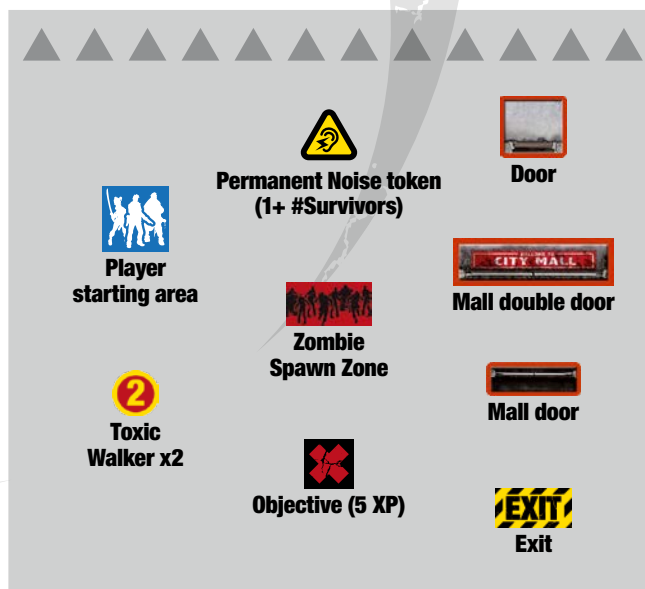
Все всегда идет не так, как мы планировали.
Выполните задачи в следующем порядке:

1 - Запаситесь! Специальная, чрезвычайно важная провизия (бекон, новые носки, зубная паста, еще бекон) лежит там, где Цели. Также соберите хотя бы по одной карте снабжения на каждого Выжившего. Карты снабжения это Консервы, Печеньки, Рис и Вода.

2 - Улетайте со всеми этими ништяками! Доберитесь до Зоны Выхода оставшимися в живых Выжившими. Любой выживший может покинуть эту Зону в конце своего хода, если в Зоне нет Зомби. Соберите карты Снаряжения и Выживших, которые спаслись. Вы побеждаете, если у вас есть хотя бы по одной карте снабжения на каждого Выжившего.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Радуйтесь мелочам.** Каждая Цель приносит 5 очков опыта Выжившему, который ее взял.
- **Давайте называть эту малышку шумолет.** Поместите по одному жетону Шума за каждого Выжившего и еще плюс один ($\# \text{Выживших} + 1$) на Зону Выхода. Их нельзя убирать.
- **Токсичные бродяги.** Поместите два Токсичных Ходока в каждую Зону коридора ТЦ (2).



M05 MALL RAID

СРЕДНИЙ / 4-12 ВЫЖИВШИХ / 180 МИНУТ

Никогда, НИКОГДА не разделяйтесь более чем на двадцать яров. В поисках провизии некоторые из нас решили совершить небольшую импровизированную экскурсию в торговый центр и застряли там. Одному еле удалось спастись, и он рассказал нам, что остальные забаррикадировались и теперь в западне. Нам стоит поторопиться к ним и спастись так быстро, как только возможно или мы потеряем несколько друзей. Глупых друзей, должен заметить, но все-таки друзей. Эй, обе полицейские машины принадлежат частной охранной компании. Нам стоит рассчитывать на автоматическое оружие?



Необходимые тайлы: 1M, 3B, 3C, 5B, 5C, 5M, 6M, 7B и 7M.

ЦЕЛИ

Спасите наших друзей и уезжайте на припаркованных машинах. Сбежать через Зону Выхода всеми стартовыми и спасенными Выжившими, на стольких машинах, сколько потребуется, чтобы вместить их всех.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Цели.** Каждая Цель приносит 5 очков опыта Выжившему, который ее взял.
- **В западне!** В Зоне в верхнем левом углу тайла 6M нельзя вызывать Зомби и Выжившие не могут обыскивать ее. Баррикады можно сломать, но нельзя заново построить. Поместите по одному Выжившему на каждого игрока, на ваш выбор, в указанную Зону (1) на тайле 6M, так чтобы на поле было не более 12 Выживших. У них нет никакого Оборудования (даже у тех, у кого есть Навык Starts with [Equipment]). Выжившие в западне отыгрываются по обычным правилам, они никак не влияют на максимальное количество Выживших, с которыми игрок может начинать игру (см. правила).
- **Привет, мой маленький друг!** Отложите все карты Assault Rifle перед началом игры. Каждая красная Цель на тайлах 5B и 5C дает одну из карт Assault Rifle Выжившему, который ее взял.



- **За рулем.** Все машины без ключей. Их можно обыскать как обычно, но нельзя ездить пока не найдете ключи. - Синяя и красная Цели на тайле 3B это ключи от полицейских машин. Взяв один из ключей, вы можете использовать одну из машин любым Выжившим (выберите какую). Взяв оба, можете использовать обе машины. - Зеленая Цель на тайле 3C это ключи от «шмаровоза». Взяв их вы можете использовать «шмаровоз» любым из Выживших.
- **Вы можете использовать машины.** Помните, вам нужны подходящие ключи для них (см. спец-правило За рулем).
- «Шмаровоз» можно обыскать только один раз. В нем можно найти - Evil Twins, Ma's Shotgun или Pa's Gun (что-то одно, случайно).
- Полицейские машины можно обыскивать больше одного раза. Тяните карты, пока не найдете оружие. Сбросьте остальные карты. Карта Aaahh! прерывает поиск и вызывает появление Ходока.

MO6 ZOMBIE RIOT

СЛОЖНЫЙ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 5 ЧАСОВ

Кто-то пытался обезопасить территорию с помощью баррикад, но, похоже, зомби их обошли. И они оказались в смертельной западне. Но с другой стороны здесь осталось много амуниции, электронных запчастей, еды, горючего и оружия; полезных вещей, которые они собрали «на всякий случай».

Мы все чувствуем себя странно. Каковы шансы, что это просто грипп?

Необходимые тайлы: 1B, 1M, 2B, 2M, 3C, 5B, 5C, 6C и 6M.



ЦЕЛИ

Мы все можем стать Укушенными. Соберите все Цели. Когда сделаете это, доберитесь до Зоны Выхода всеми Выжившими. Любой выживший может покинуть эту Зону в конце своего хода, если в Зоне нет Зомби.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Жажда жить.** Вы можете начать игру только Выжившими, не Укушенными.
- **Цели.** Каждая Цель приносит 5 очков опыта Выжившему, который ее взял.
- **К слову.** Поместите синюю и зеленую Цели случайно среди Целей, лицом вниз. Каждая из них дает карту Molotov (если есть свободные) Выжившему, который ее взял. Если свободных карт Molotov нет, игнорируйте это правило.

• **Токсичные бродяги.** Поместите Токсичного Толстяка (с двумя Токсичными Ходоками сопровождения) в каждую указанную Зону коридора ТЦ (3). Поместите двух Токсичных Бегунов в каждую указанную Зону коридора ТЦ (2). Поместите Токсичного Муьтрававшего в указанную Зону коридора ТЦ (1).

• Вы не можете использовать машину.

• «Шмаровоз» можно обыскать только один раз. В нем находится Pa's Gun.

	Complete barricade		Player starting area
	Door		Exit
	Closed Mall door		Pimpmobile you can't drive
	Open Mall door		1 Toxic Abomination
	Mall double door		3 Toxic Fatty (w/ 2 Walker escorts)
	Objective (5 XP, see special rules)		2 Toxic Runner
			Zombie Spawn Zone



MO7 ADMINISTRATION

СРЕДНИЙ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Как нам удалось выяснить, административные помещения тюрьмы находятся рядом с торговым центром. Наверняка мы сможем найти ценную информацию там, поскольку это место использовалось в начале вторжения как экстренная штаб-квартира. Мы сможем выяснить, где находятся наибольшие скопления зомби или где припрятаны запасы продовольствия, оружия и медикаментов. Мы планируем использовать ТЦ, чтобы добраться до административного здания не замеченными зомби. И поскольку мы в ТЦ, мы, возможно, сможем прихватить что-то полезное и здесь.

Необходимые тайлы: 2М, 3М, 4М, 5Р, 6Р и 10Р.



ЦЕЛИ

Давайте строго следовать плану:

1 - Исследуйте все магазины. Каждый магазин отмечен красным «X». Соберите все красные Цели в ТЦ (тайлы 2М, 3М и 4М).

2 - Найдите важные документы. Они в одной из трех комнат штаб-квартиры отмеченных красным «X». Собирайте красные Цели в административном здании (тайлы 10Р, 6Р и 5Р) пока не найдете зеленую Цель.

3 - Бегите так, как никогда прежде. Доберитесь до Зоны Выхода всеми Выжившими. Любой выживший может покинуть эту Зону в конце своего хода, если в Зоне нет Зомби.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Экстренная помощь.** Каждая Цель приносит 5 очков опыта Выжившему, который ее взял.

• **Где эти документы, отмеченные «X»?** Поместите зеленую Цель случайно среди трех красных Целей в административных помещениях, лицом вниз.

• **Синий пропуск для синей двери!** Когда синяя Цель взята, можно открыть синюю дверь.



• **Полицейские машины «на-ходу».** Вы можете использовать полицейские машины.

• **Полицейские машины можно обыскивать больше одного раза.** Тяните карты, пока не найдете оружие. Сбросьте остальные карты. Карта Aaahh! прерывает поиск и вызывает появление Ходока.

СРЕДНИЙ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Необходимые тайлы: **2М, 3Р, 4М, 4Р, 6М, 8М, 10Р и 17Р.**

Вы не можете пойти за покупками без плана:

4 - Вернитесь к машине. Доберитесь до Зоны Выхода всеми Выжившими. Любой выживший может покинуть эту Зону в конце своего хода, если в Зоне нет Зомби. Вы победите, если в инвентаре Выживших есть хотя бы одна карта Бензина.

- «Шмаровоз» можно обыскать только один раз. В нем находится Pa's Gun.



M09 ULTRARED DISTRICT

СЛОЖНЫЙ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 60-180 МИНУТ

Мы слышали о полицейском участке, в котором хранятся самые важные улики - самодельное оружие непревзойденной эффективности. Участок заперт с того момента, как все полицейские сгинули в ближайшем торговом центре в бессмысленной бойне. Теперь они все мертвы. Нам надо обыскать тела, пока мы не найдем карту доступа, чтобы проникнуть в участок. Единственный вопрос: сможем ли мы использовать это оружие? Некоторые из нас считают, что нам следует осмотреть весь торговый центр и убить всех зомби, пока мы не почувствуем, что готовы. Конечно, это займет время и чем дольше, тем большее число зомби подоспел к нам.

Необходимые тайлы: **1M, 2M, 5M, 6M, 6P и 10P.**

Отложите в сторону шесть карт Ультра оружия. Поместите их в Зону, отмеченную как «Хранилище Улик» («Evidence Room»).



ЦЕЛИ

Нам нужно это оружие и существует только один способ получить его.

1 - Найдите карту доступа, чтобы проникнуть в полицейский участок. Нам нужна белая полицейская карта доступа. Места, где она может быть, отмечены красными «X». Собирайте красные Цели пока не найдете белую Цель.

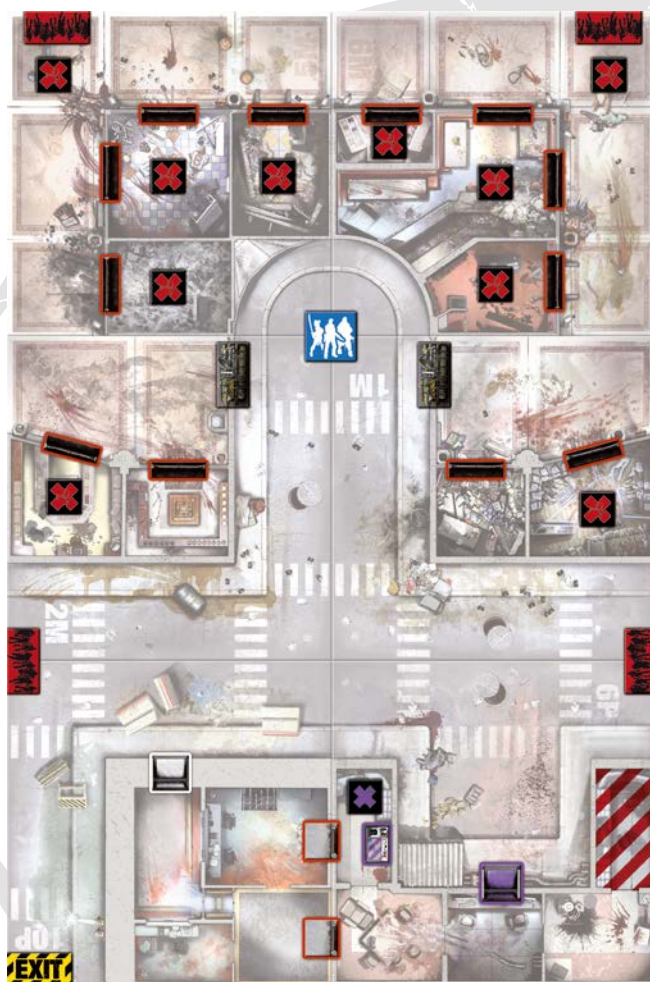
2 - Общайте полицейский участок. Общайте Зону «Хранилища Улик», чтобы найти все шесть карт Ультра оружия.

3 - Отправляйтесь домой со своими новыми игрушками. Доберитесь до Зоны Выхода всеми Выжившими. Хотя бы у одного из них в инвентаре должно быть Ультра оружие. Любой выживший может покинуть эту Зону в конце своего хода, если в Зоне нет Зомби.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Чувство удовлетворения.** Каждая Цель приносит 5 очков опыта Выжившему, который ее взял.

• **Белая карта доступа!** Поместите белую Цель случайно, лицом вниз, среди десяти красных Целей. Как только эта Цель найдена, Белая тюремная дверь может быть открыта.



• **Фиолетовый рубильник.** Активация фиолетового Рубильника открывает фиолетовую дверь. Выживший, переключивший фиолетовый Рубильник в первый раз, также берет фиолетовую Цель и получает 5 очков опыта. Фиолетовая дверь закрывается, когда фиолетовый Рубильник переключен в его стартовое положение.

• **Ультра оружие.** Зона, отмеченная как «Хранилище Улик», находится в полицейском участке. Поместите сюда шесть карт Ультра оружия. Любой Выживший, совершивший поиск в Хранилище Улик, может выбрать и взять одну из карт Ультра оружия, вместо карты из колоды Снаряжения.

M10 RUNNING MALL

СЛОЖНЫЙ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ



Торговый центр огромен, но мы, наконец, добрались до его конца: административные и складские помещения. И только ворота служебного входа между нами и выходом. К сожалению, это крепкий железный занавес. Нам нужно включить электричество в торговом центре, чтобы открыть эту штуку. Непростая задача.

Необходимые тайлы: 1М, 3М, 4М, 6Р, 7М, 11Р, 14Р, 15Р и 16Р.



ЦЕЛИ

Великий побег состоит из трех пунктов.

1 - Найдите ключи к комнате охраны. В складских помещениях ТЦ две комнаты охраны. Нам нужны ключи, чтобы открыть их укрепленные двери. Мы отметили места, где ключи могут быть, красными «Х». Собирайте красные Цели, пока не найдете синюю и зеленую Цели.

2 - Активируйте три рубильника. Отмеченный как «выход», служебный вход ТЦ закрыт. Чтобы открыть эти металлические ворота, нам нужно запустить аварийный генератор. Активируйте три Рубильника и ворота откроются!

3 - Бегите, глупцы! Пройдите через Зону Выхода всеми Выжившими.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Напряженный, как триллер.** Каждая Цель приносит 5 очков опыта Выжившему, который ее взял.

• **Зеленый ключ!** Поместите зеленую Цель случайно, лицом вниз, среди красных Целей. Как только эта Цель найдена, зеленая дверь может быть открыта.

• **Синий ключ!** Поместите синюю Цель случайно, лицом вниз, среди красных Целей. Как только эта Цель найдена, синяя дверь может быть открыта.

• **Отключите сигнал тревоги.** Уберите одну Зону Вызова (Spawn Zone) (любого цвета, даже синюю), когда вы найдете синюю Цель и еще одну, когда найдете зеленую Цель.

• **Сигнал тревоги.** Где он звучит? В том месте, где полно зомби, конечно. Синяя Зона Вызова активируется когда взята синяя Цель. Ее можно немедленно убрать, воспользовавшись специальным правилом «Отключите сигнал тревоги».

• **Белый рубильник.** Активация белого Рубильника это шаг к открытию служебных ворот. Выживший, переключивший белый Рубильник в первый раз, также берет белую Цель.

• **Фиолетовый рубильник.** Активация фиолетового Рубильника это шаг к открытию служебных ворот. Выживший, переключивший фиолетовый Рубильник в первый раз, также берет белую Цель.

• **Желтый рубильник.** Активация желтого Рубильника это шаг к открытию служебных ворот. Выживший, переключивший желтый Рубильник в первый раз, также берет белую Цель.

• **Три рубильника открывают служебные ворота.** Когда белый, фиолетовый и желтый Рубильники активированы, Выжившие могут пересечь Выход.



#13 ГЛОССАРИЙ

Баррикады	10-11
Компоненты	2-3
Дополнительные попадания	6
Коридоры	9
Магазины ТЦ	9
Миссии	16-26
Нет пути к Выжившим	10
Парковка	10
Игра 7+ Выжившими	14
Режим воскрешения	8
Завал	12
Навыки	15
Хранение Снаряжения в машине	14
Приоритет целей (ТСМ обновлен)	7
Токсичный Мутировавший	6
Фонтан Токсичной Крови	4-5
Токсичные Зомби	4-7
Ультра режим	13
Ультра оружие	13
Укушенные	7-8

#14 ЗАМЕТКИ ДИЗАЙНЕРОВ ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА

ДУХ GUILLOTINE - LIBERTE, EGALITE, FRATERNITE

«Liberté, égalité, fraternité» (свобода, равенство, братство) - девиз Франции, а также Guillotine Games. Мы верим, что успех приносят сотрудничество, дружба и доверие. Мы черпали вдохновение в этих качествах, чтобы создать нашу компанию и Zombicide. Это и есть дух Guillotine Games.

УКУШЕННЫЕ

Когда игроки впервые увидели изображения Укушенных, многие подумали о введении в игру возможности игры «Игрок против Игрока» или, по меньшей мере, что герои присоединятся к силам зомби против других игроков. Мы думали на счет этих возможностей. Но постепенно возникла несколько другая идея.

Дух Guillotine Games вдохновил нас на создание возможности превращения героев в зомби и сохранением ими своей человечности силой их воли. Это позволило нам внести изменения в их профили, наделив их новыми возможностями и новыми ощущениями. Создание Укушенных, также виделось уникальным способом укрепления вселенной Zombicide. Выжившие это герои достаточно сильные чтобы, столкнувшись с инфекцией и смертью, победить. Какую информацию можно получить от Укушенных о зомби-инфекции? Какое место они займут в будущем «Зомбицида»? Укушенные вводят понятие «до» и «после» «Зомбицида» и это завязка для очень интересной сюжетной линии.

ЗОНА ВИДИМОСТИ

Некоторые игровые компоненты, особенно тайл с парковкой, подняли в нашей команде вопросы. Как Персонаж может видеть только по прямым линиям на открытой местности, такой как парковка?

Многие из нас разрабатывали ранее варгеймы, мы изучали возможности введения диагональных линий обзора в игру. Это изменение было бы возможно, но имело бы многочисленные последствия, первое из которых - усложнение основных правил игры. Через некоторое время, мы решили оставить оригинальные правила. Простота правил это одна из причин популярности Zombicide и, сказать честно, мы не хотим, чтобы наши жены и дети перестали в нее играть!

Мы хотели, чтобы у Zombicide были широкие возможности и простые правила. Эта комбинация открывает бесконечные возможности для «хоумрулов». Вам не нравится правило? Измените или игнорируйте его. Вам нужен жетон, чтобы представить что-то, о чем мы не подумали? Удивите нас. Вы подумываете о своем собственном Выжившем или у вас есть миниатюра, которой вы хотите играть? Пустые карты Выжившего и Снаряжения доступны для загрузки на сайте Guillotine Games (<http://guillotinegames.com>). Позвольте воображению открыть врата вашего собственного зомби-мира. **Единственное правило - получайте удовольствие.**



CREDITS

GAME DESIGNERS:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN and Nicolas RAOULT

EXECUTIVE PRODUCER:

Percy DE MONTBLANC

ART:

Miguel COIMBRA, Nicolas FRUCTUS, Edouard GUITON, Mathieu HARLAUT, Antonio MAINEZ and Eric NOUHAUT

GRAPHIC DESIGN:

Mathieu HARLAUT

SCULPTORS:

Elfried PEROCHON and Rafal ZELAZO

EDITING:

Christopher BODAN and Thiago ARANHA

PLAYTEST:

Thiagho ARANHA, Violeta BAFILE, Thiago BRITO, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Yuri FANG, Guilherme GOULART, Michelle GOULART, Vitor GRIGOLETO, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Thaissa LAMHA, Eric NOUHAUT, Frederico PERRET, David PRETI, Renato SASDELI and Rafal ZELAZO.

Guillotine Games would like to thank David Preti, Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng Ann, Jérémy Masson, Jacopo Camagni, Stephen Yau, Didier Fancagne and our great friend Paolo Parente.

Great thanks to Yoann Le Nevé and the Hellfest for their support.

Super thanks to Christophe Chauvin and to woodbrass.com for their support.

© 2013 Guillotine Games, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Zombicide, Guillotine Games, and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Games. Coolminiornot, and the CoolMiniOrNot logo are trademarks of CoolMiniOrNot, Inc. Coolminiornot is located at 1290 Old Alpharetta Road, Alpharetta, Georgia 30005, U.S.A. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China.

Toxic City Mall

First Edition: August 2013

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

ТОКСИС СИТИ МАЛЛ ЗОМБО-ЛОГИЯ

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ	ТИП	ДЕЙСТВИЯ	МИНИМАЛЬНЫЙ УРОН ДЛЯ УНИЧТОЖЕНИЯ	ОЧКИ ОПЫТА
1	ТОКСИЧНЫЙ ХОДОК	1	1	1
2	ХОДОК	1	1	1
3	ТОКСИЧНЫЙ ТОЛСТЯК ТОКСИЧНЫЙ МУТИРОВАВШИЙ	1 1	2 3	1 5
4	ТОЛСТЯК МУТИРОВАВШИЙ	1 1	2 3	1 5
5	ТОКСИЧНЫЙ БЕГУН	2	1	1
6	БЕГУН	2	1	1

