

# РИО-ДЕ-ЗОМБЕЙРО

СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ ДЛЯ «ЗОМБИЦИДА»



Играть интересно

ПРАВИЛА И МИССИИ

# ГЛАВЫ

- СОСТАВ ИГРЫ ..... 2
- ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В РИО ..... 4
- РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ..... 4
  - РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ВЕЩЕЙ ..... 4
  - КУБИКИ РИСКА ..... 5
    - Риск ..... 5
    - Сохранение вещей ..... 6
- НОКАУТ И ГИБЕЛЬ ..... 6
  - Получение ранений ..... 7
- ВНЕЗАПНОЕ ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ ..... 7
- УЗКИЕ ЗОНЫ ..... 8
  - Вытягивание ..... 8
- ТОНКИЕ СТЕНЫ ..... 9
- НОВЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ ..... 9
  - Стадион «Маракана» ..... 9
  - Парк ..... 9
  - Море ..... 9
- ПРАВИЛА КАМПАНИИ ..... 10
  - ЛИСТ КАМПАНИИ ..... 10
    - Панель ООК ..... 11
    - Умения кампании ..... 11
    - Бонусные действия ..... 11
    - Сохранённые вещи ..... 12
    - Достижения кампании ..... 12
  - КАРТЫ ЦЕЛЕЙ ..... 12
    - Подготовка к партии ..... 13
    - Взять карту цели ..... 14
    - Достижения, ключевые слова и спутники ..... 14
- КАМПАНИЯ ДОПОЛНЕНИЯ: КАРНАВАЛ МЁРТВЫХ ..... 15
  - M1 – КРОВЬ И САМБА ..... 15
  - M2 – «РОСИНЯ – САМОЕ БЕЗОПАСНОЕ МЕСТО НА ЗЕМЛЕ!» ..... 16
  - M3 – «ПРОФЕССОР ЛУАНА, Я ПОЛАГАЮ?» ..... 17
  - M4 – ВРЕМЯ ЗАЖИГАТЬ! ..... 18
  - M5 – НОЧЬ НА СТАДИОНЕ ..... 20
  - M6 – «В СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ ПРИДУМАЕМ ПЛАН Б» ..... 21
  - M7 – «СПАСИТЕ-ПОМОГИТЕ!» ..... 22
  - M8 – ДОРОЖНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ..... 23
  - M9 – КОПАКАБАНА ..... 24
  - M10 – МЫ НИКОГО НЕ ОСТАВИМ ..... 25
- НОВЫЕ УМЕНИЯ ..... 27
- СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ ..... 27
- ИГРОВОЙ РАУНД ..... 28

## №01 СОСТАВ ИГРЫ

### 6 ПЛАНШЕТОВ ВЫЖИВШИХ



### 1 БЛОКНОТ С ЛИСТАМИ КАМПАНИИ



### 12 ЖЕТОНОВ



97 КАРТ ЦЕЛЕЙ



7 ДВУСТОРОННИХ ФРАГМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ



66 КАРТ ВЕЩЕЙ



1 памятка

6 улучшенных стартовых вещей



47 улучшенных вещей



12 карт супероружия



12 ФИГУРОК

6 ВЫЖИВШИХ



Нэй      Элиет      Стивен      Донья Касильда      Виви      ЭмСи Джордим

30 КАРТ РАНЕНИЙ



6 зомби



4 ходока      1 толстяк      1 бегун

6 КУБИКОВ РИСКА



ПРАВИЛА • РИО-ДЕ-ЗОМБИРО

## №02 ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В РИО

Ежегодно миллионы людей со всего мира приезжают на бразильский карнавал в Рио-де-Жанейро. Здесь их ждут солнечные пляжи, яркая самба, красочные улицы и прекрасные виды на Копакабана, открывающиеся с подножия статуи Христа-Искупителя.

Однако в этом году в программе карнавала появилось небольшое новшество: эпидемия зомби, из-за которой миллионы людей оказались в ловушке в заражённом городе, откуда нет выхода. Мы не знаем, как всё это началось, но, возможно, у нас есть шанс это закончить.

Давайте покажем всем, что Рио останется прекрасным городом даже во время конца света.

«Рио-де-Зомбейро» — это дополнение для игры «Зомбицид. Вторая редакция». В этом буклете содержатся расширенные правила игры, а также полноценная сюжетная кампания, действие которой разворачивается в бразильском городе Рио-де-Жанейро.

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

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

Кроме того, в расширенных правилах вводится колода карт ранений, позволяющая определять, какие именно повреждения получили выжившие, а также новые жетоны появления, с помощью которых зомби входят в игру в необычных местах игрового поля. Приятного вам отдыха в Рио!

«Рио-де-Зомбейро» — это дополнение для игры «Зомбицид. Вторая редакция»



## №03 РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Расширенные правила вводят в игру новые механики. Они используются в кампании «Карнавал мёртвых» (стр. 15), а также добавляют немного остроты в отдельные миссии вне кампании!

### РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ВЕЩЕЙ

Две вещи можно сказать наверняка: бразильцы очень изобретательны, и они знают, как себя защитить. Такое нечасто можно встретить где-то ещё.



Колоды улучшенных карт используют новые правила риска и сохранения предметов и заменяют соответствующие колоды вещей из базового «Зомбицида».

В дополнении «Рио-де-Зомбейро» представлены несколько колод с картами вещей, использующих особые кубики риска. Эти колоды улучшенных карт **заменяют соответствующие колоды вещей**, стартовых вещей и супероружия из базовой игры. На улучшенных картах указаны значения риска и сохранения, которые подробнее описаны на следующей странице.

### ! ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Если вы уже знакомы с правилами кампании, приведёнными в дополнениях «Вашингтон, округ Зомбия» или «Форт Хендрикс», то можете ознакомиться только с разделами новых правил, появившихся в этом дополнении:

- Получение ранений (стр. 7).
- Внезапное появление зомби (стр. 7).
- Узкие зоны (стр. 8).
- Вытягивание (стр. 8).
- Тонкие стены (стр. 9).
- Новые фрагменты поля (стр. 9).

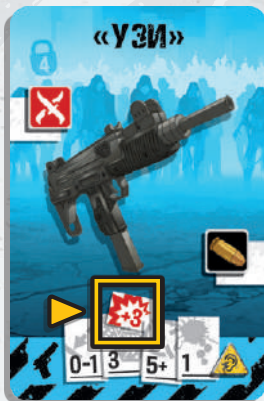
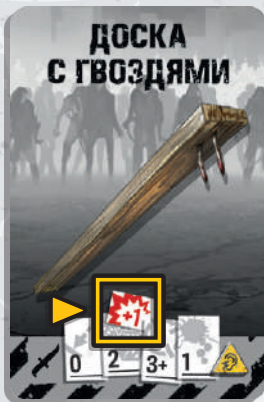
## КУБИКИ РИСКА



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

### • РИСК

Во время нашествия зомби вы либо научитесь импровизировать, либо погибнете. Это относится и к оружию. Даже если в вашей блестящей винтовке закончились патроны, ей всё ещё можно снести пару голов.



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

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

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

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



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

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

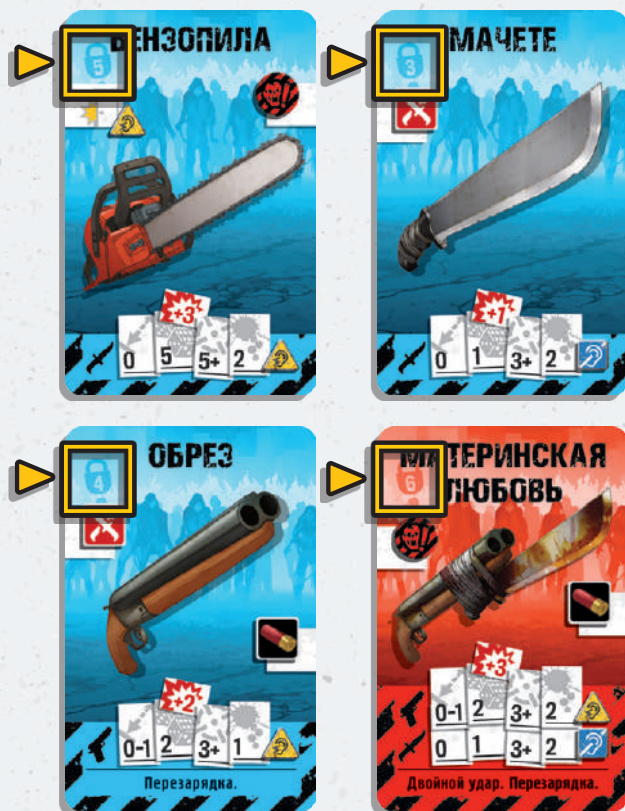
**ПРИМЕР 1:** Виви атакует доской с гвоздями. При атаке этим оружием игрок должен бросить 2 обычных кубика и может бросить 1 кубик риска. Виви рискует и берёт все три кубика, после чего бросает их и сверяется с указанным на карте значением точности оружия (3+). Результат броска обычных кубиков — и , поэтому Виви получает 1 попадание. Результат не считается поломкой, так как это обычный кубик. На кубике риска выпадает , что также добавляет 1 попадание. Таким образом, атака Виви нанесла 2 попадания.

**ПРИМЕР 2:** Нэй рискует при атаке дробовиком. Он берёт указанные на карте 2 обычных кубика и 2 кубика риска, после чего бросает их в надежде получить результат 4+. Результаты броска обычных кубиков — и , что даёт Нэю 2 попадания. Результаты броска кубиков риска — и , что даёт Нэю 1 попадание и символ поломки. Таким образом, результатом этой атаки стали 3 попадания и 1 символ поломки. Сначала Нэй распределяет полученные попадания по обычным правилам, а затем сбрасывает карту дробовика.

**ПРИМЕР 3:** Стивен рискует при атаке двумя УЗИ, имея в инвентаре карту «Много пуль». Каждый УЗИ позволяет бросить 3 обычных кубика и 3 кубика риска. Таким образом, Стивен бросает 6 обычных кубиков и 6 кубиков риска и сравнивает полученные результаты с точностью 5+. Результаты броска обычных кубиков — , , , и , что даёт Стивену 1 попадание. Результаты броска кубиков риска — , , , , и , что даёт Стивену 2 попадания и 3 символа поломки. Поскольку кубики поломки нельзя перебросить, то после розыгрыша этой атаки дальнего боя оба УЗИ будут сломаны. Тем не менее игрок может использовать карту Стивена «Много пуль», чтобы перебросить 6 обычных кубиков в попытке улучшить результат!

## • СОХРАНЕНИЕ ВЕЩЕЙ

На улицах Рио не так-то просто найти хорошее снаряжение, поэтому важно бережно относиться к тому, что у вас уже есть. И я имею в виду не только оружие, но также еду и лекарства. Постарайтесь ничего не потратить впустую.



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

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

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

- Если получен хотя бы 1 результат с символом поломки, карта вещи сбрасывается. Считается, что между миссиями она была повреждена и больше не может использоваться по назначению.
- Если не получено ни одного результата с символом поломки, выживший сохраняет у себя эту карту вещи и автоматически

получает её при подготовке к следующей миссии вместе с положенными стартовыми вещами. Перед началом игры выживший может упорядочить карты в своём инвентаре любым способом.

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

**ПРИМЕР:** Нэй завершает миссию с бензопилой (сохранение 5), мачете (сохранение 3), парой обрезов (сохранение 4) и картой «Много патронов» (нет значения сохранения).

- Поскольку у карты «Много патронов» нет значения сохранения, она сбрасывается.
- Нэй бросает 5 кубиков риска за бензопилу: . Одного выпавшего результата с символом поломки достаточно, чтобы потерять это оружие и сбросить его карту.
- Нэй бросает 3 кубика риска за мачете: . Символов поломки нет, и Нэй оставляет мачете у себя на следующую миссию.
- Нэй бросает 4 кубика риска за первый обрез: и . Символов поломки нет, так что обрез тоже остаётся у Уэйна.
- Нэй бросает 4 кубика риска за второй обрез: и . 2 символа поломки! Второй обрез сломан, и его карта сбрасывается.

## НОКАУТ И ГИБЕЛЬ

**Посмотри мне в глаза и слушай внимательно. Больше так не делай. Во второй раз тебе может так уже не повезти.**

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

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

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

- Если кто-то взял фигурку нокаутированного выжившего, поместите её на планшет персонажа, соответствующего фигурке. Он не считается погибшим, но не принимает участие в игре до следующей миссии.
- Если никто **не взял** фигурку нокаутированного выжившего, он окончательно **погибает**. Уберите его фигурку и проверьте, не сказано ли в задачах миссии, что она считается проигранной при гибели любого выжившего. Игроки не могут выбирать погибшего выжившего в последующих миссиях до конца кампании.

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

При подготовке к следующей миссии игрок за погибшего выжившего может выбрать себе другого выжившего и взять для него новый лист кампании. Выбор другого выжившего приводит к потере всех вещей, ООК, бонусных действий и умений кампании (см. стр. 11) предыдущего выжившего. Однако достижения кампании сохраняются и переходят от погибшего выжившего к его преемнику.

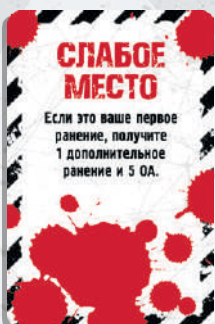
Если во время партии не осталось выживших (они все нокаутированы или погибли), кампания считается проигранной для всех игроков.

## • ПОЛУЧЕНИЕ РАНЕНИЙ

В подобных ситуациях невозможно избежать травм. Ну, за исключением укусов — от них следует беречься любой ценой.

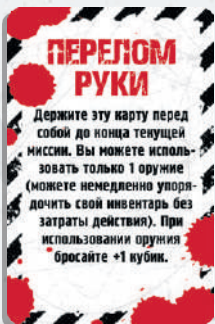


За каждое полученное ранение выживший должен также немедленно взять 1 карту ранения из соответствующей колоды и применить её эффекты. Выживший по-прежнему сдвигает указатель по шкале ранений на 1 деление вниз, если только на взятой карте ранения не указано иное. На большинстве карт ранений также указаны дополнительные эффекты (как положительные, так и отрицательные), за исключением карты «Лёгкое ранение», у которой дополнительного эффекта нет. Если выживший получает сразу несколько ранений, он должен брать и разыгрывать карты по одной за каждое ранение.



### СЛАБОЕ МЕСТО

Если это ваше первое ранение, получите 1 дополнительное ранение и 5 ОА.



### ПЕРЕЛОМ РУКИ

Держите эту карту перед собой до конца текущей миссии. Вы можете использовать только 1 оружие (можете немедленно упорядочить свой инвентарь без затрат действия). При использовании оружия бросайте +1 кубик.

**ПРИМЕР 1:** Нэй находится в зоне, в которую неудачно стреляет другой выживший. Нэй получает 1 ранение по правилу «Попадания в своих». Он берёт карту из колоды ранений — это оказывается «Слабое место». Эффект предписывает ему получить 1 дополнительное ранение и 5 очков адреналина.

**ПРИМЕР 2:** в зоне ЭмСи Джордима активируются 2 хода. Он берёт 1 карту из колоды ранений за каждое полученное ранение. Первая карта — «Перелом руки». Он кладёт эту карту рядом со своей панелью и перераспределяет свои карты снаряжения так, чтобы у него осталось только 1 используемое оружие. Вторая карта ранения — «Лёгкое ранение», поэтому никаких дополнительных эффектов применять не нужно.

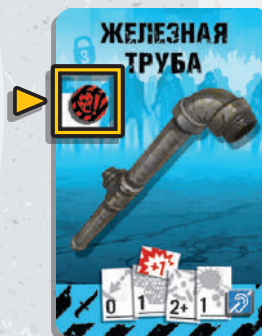
## ВНЕЗАПНОЕ ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

У мертвяков есть странная привычка собираться большими группами, однако часто можно увидеть, как одинокий зомби выныривает из моря или внезапно протискивается из узкого пространства. Порой такие неожиданности могут оказаться смертельными.

При подготовке к некоторым миссиям игрокам необходимо поместить в определённые зоны жетоны внезапного появления зомби.



Всякий раз, когда игроки берут карту с символом внезапного появления зомби (это может быть карта цели или карта, полученная при обыске), перед применением эффекта этой карты (если он есть) игроки должны за каждый такой символ немедленно разыграть появление 1 хода в каждой зоне с жетоном внезапного появления зомби. Если на игровом поле нет жетонов внезапного появления зомби, эти символы на картах игнорируются. Внезапное появление зомби разыгрывается, даже если карта сбрасывается после того, как была взята. Символы внезапного появления зомби игнорируются для карт вещей или супероружия, если игроки берут такие карты из колоды не во время обыска.



На карте «Железная труба» указан символ внезапного появления зомби, поэтому всякий раз, когда игрок берёт эту карту при обыске, он должен немедленно разыграть появление 1 хода в каждой зоне с жетоном внезапного появления зомби.

## УЗКИЕ ЗОНЫ

Фавелы в Рио построены без какого-либо планирования. Часто между зданиями остаётся настолько узкое пространство, что там сможет протиснуться далеко не каждый.

Некоторые зоны на фрагментах поля из этого дополнения называются узкими. Они представляют собой расположенные между зданиями зоны улицы, на которых изображены круглые метки, называемые «точками».

Количество точек в узкой зоне указывает, сколько действующих могут одновременно в ней находиться. Каждую точку может занимать только один действующий.

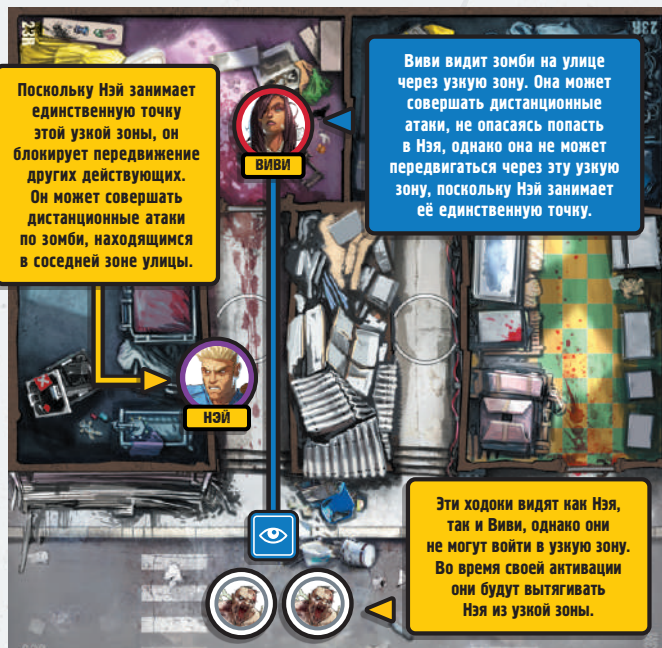


Когда действующий входит в узкую зону, он может занять в ней любую свободную точку. Действующий, находящийся на точке, не блокирует прямую видимость для других действующих. Также он не блокирует передвижение других действующих через эту зону при условии, что в его зоне ещё есть свободная точка.

Действующий не может передвинуться в узкую зону, если все точки в ней заняты. Перед активацией зомби любые зомби, находящиеся по соседству с узкой зоной, вытягивают оттуда выживших (см. следующий раздел).

Игроки не могут обыскивать узкие зоны. Машины не могут въезжать в узкие зоны.

Узкие зоны считаются заблокированными для отродий: они не могут входить в них или прокладывать через них маршрут своего передвижения. Однако отродья будут вытягивать выживших из узких зон так же, как и другие зомби.

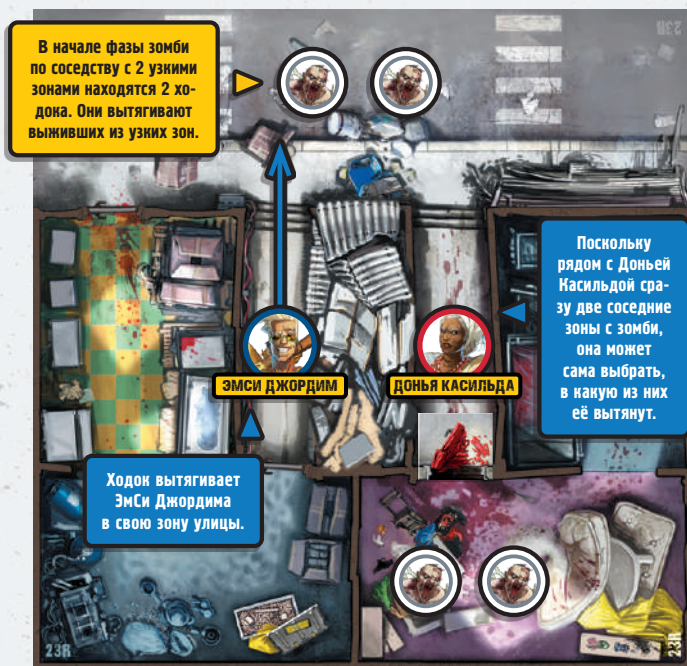


### • ВЫТЯГИВАНИЕ

Прогуливаясь по лабиринтам фавел, трудно разглядеть, что происходит за спиной. Старайтесь не отвлекаться, иначе зомби могут схватить вас сзади.

В начале фазы зомби перед активацией все зомби вытягивают выживших из соседних узких зон в свои зоны. Это не считается действием зомби.

Каждый зомби может вытянуть только 1 выжившего. Если по соседству с узкой зоной находится несколько зомби и/или в узкой зоне находятся сразу несколько выживших, игроки сами определяют порядок вытягивания.





## ТОНКИЕ СТЕНЫ

Многие дома в фавелах построены из доступных материалов. Пройтись через такую рухлядь не составляет труда, но это рискованно. Сломаете слишком много стен, и всё здание обрушится.



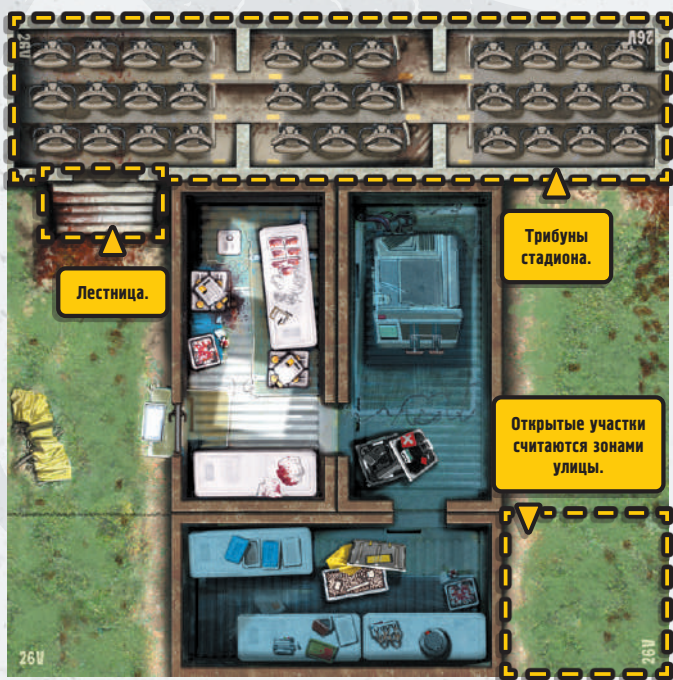
Выжившие могут сломать тонкую стену, совершив действие с помощью любой вещи, взламывающей двери. Бросок кубика не требуется. Поместите жетон сломанной стены поверх изображения тонкой стены на фрагменте игрового поля. Сломанная стена считается открытым проходом в контексте передвижения и определения видимости.

Совершение этого действия считается взломом двери, поэтому игрокам, возможно, понадобится поместить в зону со сломанной стеной 1 жетон шума (в зависимости от используемого оружия).

На каждом фрагменте поля можно уничтожить только 1 тонкую стену. Если тонкая стена расположена на границе между двумя фрагментами, то её уничтожение учитывается для обоих этих фрагментов.

## НОВЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ

### • СТАДИОН «МАРАКАНА»



Лестницы соединяют нижние зоны с трибунами. Лестница считается открытой дверью в контексте всех игровых эффектов.

Трибуны стадиона считаются зонами внутри здания, однако выжившие не могут их обыскивать.

### • ПАРК

Парк считается тёмной зоной, которую выжившие не могут обыскивать. Парк блокирует прямую видимость, и в него можно войти из любой соседней зоны, не отделённой стеной.



### • МОРСКИЕ ЗОНЫ

Выжившие и зомби не могут входить в морские зоны с изображённой на них водой (на фрагментах поля с пляжем). Зомби, появляющиеся в таких зонах, всегда передвигаются из них в другие зоны.



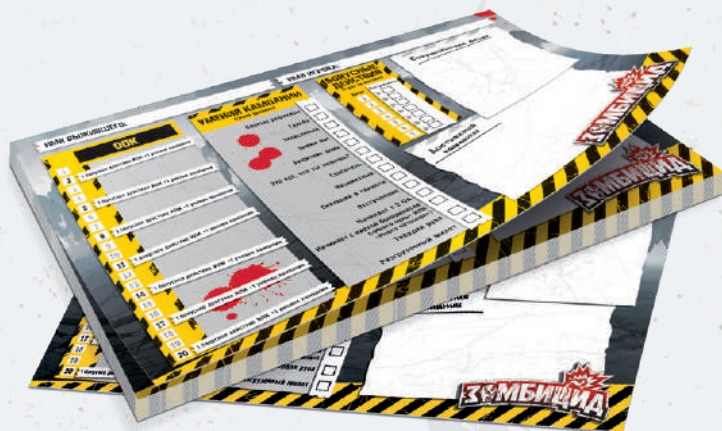
# №04 ПРАВИЛА КАМПАНИИ

Правила кампании, подробно описанные в данном разделе, дополняют основные и расширенные правила игры «Зомбицид» и используются в кампании «Карнавал мёртвых» (стр. 15).

## ЛИСТ КАМПАНИИ

**Выжившим всегда есть что рассказать, и их истории необязательно связаны с ужасами нашествия зомби. Порой воспоминания о счастливом прошлом — это единственное, что помогает нам двигаться вперёд, делает нас сильнее и заставляет помнить, за что мы сражаемся.**

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



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

Описание каждого раздела листа кампании приведено на следующей странице.

**ПАНЕЛЬ ООК:** по мере получения ООК вашим выжившим отмечайте их здесь, зачёркивая по очереди квадраты с числами. Зачеркнув подсвеченный квадрат, выживший получает бонусное действие или умение кампании (стр. 11).

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

**БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ:** каждый раз, когда выживший получает бонусное действие, зачёркивайте один квадрат из запаса. Выживший может иметь несколько бонусных действий, но каждое из них можно использовать только раз за миссию (стр. 11).

**СОХРАНЁННЫЕ ВЕЩИ:** записывайте в данный раздел листа вещи, которые этот выживший сохраняет на следующую миссию (стр. 12).

ИМЯ ВЫЖИВШЕГО: \_\_\_\_\_ ИМЯ ИГРОКА: \_\_\_\_\_

ООК		УМЕНИЯ КАМПАНИИ (синий уровень)		БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (1 раз за миссию)		Сохранённые вещи
№	Действие/Умение	Запас	Потрачено			
1		1				<p><b>Достижения кампании:</b> записывайте в данный раздел листа ключевые слова, характеризующие важные решения или подвиги выжившего. Они оказывают влияние на события кампании (стр. 12).</p> <p>Достижения кампании</p>
2	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании	2				
3		3				
4		4				
5	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании	5				
6		6				
7		7				
8	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании					
9						
10						
11	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании					
12						
13						
14	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании					
15						
16						
17	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании					
18						
19						
20	1 бонусное действие ИЛИ +1 умение кампании					

**УМЕНИЯ КАМПАНИИ (список):**

- Боевые рефлексы
- Судьба
- Запасливый
- Зажми нос
- Защитник дома
- Это всё, что ты можешь?
- Спасатель
- Незаметный
- Сияющий в темноте
- Отступление
- Начинает с 2 ОА
- Начинает с картой боеприпасов («Много пуль» ИЛИ «Много патронов»)
- Твёрдая рука
- Разгрузочный жилет

## • ПАНЕЛЬ ООК

Как правило, выживший может получить 2 ООК за миссию:

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

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

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

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

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

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

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



## • УМЕНИЯ КАМПАНИИ

**Никто из нас и представить себе не мог, что станет частью чего-то подобного. Конечно, нам всегда было интересно, что произойдёт, если зомби вдруг начнут ходить по улицам... Но не настолько интересно, понимаете? Тогда это казалось невозможным. А теперь взгляните на нас. Кажется, мы занимаемся этим почти всю жизнь.**

Выживший получает умение кампании по вашему выбору из списка перечисленных умений на своём листе кампании. Зачеркните квадрат рядом с выбранным умением.

С этого момента выживший получает выбранное умение на синем уровне опасности в дополнение к любым умениям синего уровня, которые у него уже есть. Его можно использовать немедленно. Некоторые умения кампании появляются в «Зомбициде» впервые и подробнее описаны на стр. 27.

**ПРИМЕР:** ЭмСи Джордим получает умение кампании и выбирает умение «Спасатель». С этого момента у него на синем уровне опасности есть два умения: «Сияющий в темноте» и «Спасатель». Причём последнее умение ЭмСи Джордим может использовать немедленно!

## • БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Я не могу это объяснить, но иногда начинает казаться, что ты больше не выдерживаешь. Что сильно устал, и твоё тело уже не справляется. Но потом это проходит. Ты продолжаешь идти вперёд. И в следующий раз, когда вновь чувствуешь, что подходишь к пределу своих возможностей... Сюрприз! Ты всё ещё продолжаешь идти вперёд.**

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

В рамках одной кампании выживший может выбрать эту награду несколько раз. Зачеркните соответствующее количество квадратов «запаса» в разделе «Бонусные действия» листа кампании. Каждый раз, когда выживший выполняет своё бонусное действие, отмечайте это **карандашом** в квадрате «Потрачено» рядом с этим действием. Выживший может выполнить несколько бонусных действий в течение одного хода. Запас полностью восстанавливается в конце каждой миссии: для этого сотрите свои метки из квадратов «Потрачено».

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



## • СОХРАНЁННЫЕ ВЕЩИ

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

## • ДОСТИЖЕНИЯ КАМПАНИИ

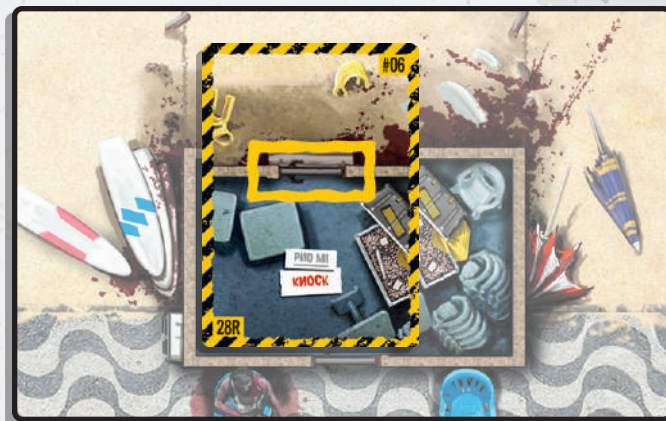
*Может, когда-нибудь из этого получится классная история.*

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

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

## КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Вы когда-нибудь чувствовали себя важной частью чего-то большего? Здесь есть люди, которые зависят от нас, поэтому наш долг — делать всё, что в наших силах, бороться изо всех сил и дожить до следующего дня.



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

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



## • ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

Для каждой миссии кампании предназначена отдельная стопка карт целей, которая называется **набор целей**. Все карты целей разделены на стопки в соответствии с номером миссии на обороте (M1, M2 и так далее), и каждая стопка находится в своём пакетике. Не смотрите на лицевые стороны карт в этих стопках до тех пор, пока игра не укажет вам это сделать.

При подготовке к очередной миссии кампании возьмите карты из пакетика, соответствующего номеру миссии, и разложите на игровом поле так, как указано в разделе подготовки к партии. Для упрощения подготовки на каждой карте цели указан номер фрагмента поля, куда её необходимо положить.

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

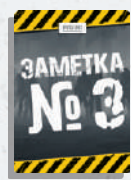
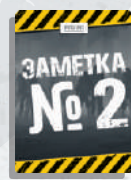


Это стандартная раскладка при подготовке к миссии кампании. Всё осталось прежним, за исключением замены жетонов целей на карты целей. Когда выживший берёт одну из них, игроки вслух зачитывают её текст и применяют соответствующие эффекты. Порой приходится сделать выбор! Также обратите внимание, что размещение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



Карта цели № 6 расположена на двери. Когда выживший откроет эту дверь, он должен взять и эту карту.

Это заметки. По ходу партии игроки могут попасть в определённую ситуацию или сделать выбор в соответствии с картами целей, в результате чего им необходимо будет зачитать текст определённой заметки. Например, карта цели № 6 может поставить выживших перед выбором между тремя вариантами, и результат каждого из них будет описан в соответствующей заметке: № 1, № 2 или № 3.



## • ВЗЯТЬ КАРТУ ЦЕЛИ

Карты целей помещаются в зоны целей. Выжившие могут брать их аналогично жетонам целей.

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

Каждый раз, когда выживший берёт карту цели, он зачитывает её вслух, чтобы все игроки могли насладиться её текстом и применить указанный на ней эффект. В тексте карты слово «Выживший» обозначает выжившего, взявшего эту карту цели. Некоторые карты могут сподвигнуть игроков обсудить какое-либо решение. Помните, что «Зомбицид» — это кооперативная игра!

Если не сказано иное, после применения эффекта карты цели сбрасывается. На некоторых картах указано «держите её лицевой стороной вверх»: в этом случае положите её лицевой стороной вверх в качестве напоминания в ту зону, откуда она была взята, либо рядом с игровым полем. Умения выживших не применяются, когда срабатывает эффект карты цели.

**ПРИМЕР 1:** когда после применения эффекта карты цели на игровом поле появляются зомби, выжившие в этой же зоне не могут использовать такие умения, как «Боевые рефлексы», «Отступление» и т. д.

**ПРИМЕР 2:** когда карта цели предписывает выжившему взять карту, он не может использовать такие умения, как «Судьба», «Обыск: 2 карты» и т. д.

## • ДОСТИЖЕНИЯ И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

На некоторых картах целей указаны достижения, которые игрокам нужно заносить в лист кампании (стр. 10). На некоторых картах целей также указаны ключевые слова, написанные заглавными буквами, которые связывают эти карты с другими картами целей по сюжету.

**ПРИМЕР:** Нэй берёт карту цели. Игрок зачитывает её, и выясняется, что выживший нашёл нового спутника, которому решает помочь. Карта предписывает также прочитать заметку № 3, с помощью которой выжившие могут получить достижение, которое пригодится им в будущем!

Спутники всегда сбрасываются после каждой миссии кампании, если только на определённой карте цели или в описании подготовки к миссии не указано иное.



# №05 КАМПАНИЯ ДОПОЛНЕНИЯ: КАРНАВАЛ МЁРТВЫХ

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



28R	24V
7V	6R
25R	23R

## M1 – КРОВЬ И САМБА

Средне / 45 минут

Время карнавала! Все мы встретились на вечеринке, проходящей на частной яхте, где провели большую часть предыдущего дня и всю ночь. Мы причалили к пляжу как раз вовремя, чтобы увидеть восход солнца. Ну, может, «потеряли крушение» — более подходящее описание, но не будем придираться. Неподдалёку на пляже стоял парень в цветной рубашке. Мы спросили его, что происходит, но он попытался напасть на нас! Он был не просто пьян. Он был мёртв! Что же произошло в Рио, пока нас не было? Все вокруг бесцельно бродят, и это не просто знаменитые карнавальные зазывалы, разгуливающие по пляжам. Это зомби, толпы мертвецов. Откуда-то издали, вероятно из Росиньи, доносятся звуки выстрелов. Вполне логично, что фавелы, расположенные в высоких горах и пронизанные узкими улочками, — это идеальное место для укрытия во время зомби-апокалипсиса. И, эй, вооружённые люди — это ведь ещё и живые люди, верно? Поэтому мы пойдём к ним. А по пути прихватим всё полезное, что сможем найти. Это будет незабываемый карнавал. Будем надеяться, что он не станет последним.

Необходимые фрагменты поля: 6R, 7V, 23R, 24V, 25R и 28R.

### • ЗАДАЧИ

Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. Соберите припасы. Возьмите все карты целей.
2. Направляйтесь в Росинью. Доберитесь до выхода. Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.

### • ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите 3 выживших в каждую стартовую зону.
- **Если хочешь посмеяться, сначала рассмеши меня.** Пока в любой зоне лежит карта цели, к этой зоне применяются следующие правила:
  - Выжившие не могут обыскивать эту зону.
  - Выжившие не могут брать находящиеся в этой зоне ящики с супероружием.

**Стартовая зона выживших**  
**Зоны появления**  
**3x Жетоны внезапного появления**  
**Закрытые двери**  
**Зона выхода**  
**6x Ящики с супероружием**  
**6x Карты целей**  
**3x Заметки**



# M2 – «РОСИНЯ – САМОЕ БЕЗОПАСНОЕ МЕСТО НА ЗЕМЛЕ»

Средне / 60 минут

Наконец-то мы добрались до Росиньи. Все целы и невредимы. Это место — настоящий лабиринт из узких улочек, лачуг и разноцветных стен, украшенных к карнавалу.

«На сегодняшний день в Росинье проживает более ста тысяч человек, что делает её самой большой фавелой в Рио», — так написано в туристическом путеводителе, который мы заценили в киоске. Чёрт! Это ведь означает, что здесь много зомби. Но, по крайней мере, здесь лучше, чем под открытым небом на пляже... Ведь так?

Звук выстрелов, которые мы слышали раньше, теперь становятся всё ближе. Если эти люди действительно так хорошо подготовлены к происходящему, как это кажется по звуку, было бы неплохо найти их и предложить любую помощь, которая может им понадобиться. Прежде чем тут станет слишком... тесно.

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



Стартовая зона выживших	Зоны появления
1x	2x
Жетоны внезапного появления	Ворота
Зона выхода	Закрытые двери
6x	3x
Карты целей	Заметки

## • ЗАДАЧИ

Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. Исследуйте Росинью. Возьмите все карты целей.
2. Убирайтесь отсюда! Доберитесь до выхода. Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.

## • ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **СТОЙ!** За каждую раскрытую карту зомби помещайте в зелёную зону появления только 1 зомби указанного на карте типа (если там должно появиться отродье, поместите вместо него толстяка). Если в зелёной зоне в какой-то момент соберётся одновременно 5 зомби, немедленно уберите с поля жетоны ворот и замените зелёный жетон появления на красный.
- **Незваные гости.** Ворота блокируют передвижение для зомби и выживших. Однако выжившие могут атаковать зомби через ворота дистанционным оружием.
- **Безопасность превыше всего.** Выжившие не могут обыскивать зону, пока в ней лежит карта цели.





# МЗ – «ПРОФЕССОР ЛУАНА, Я ПОЛАГАЮ?»

Средне / 60 минут

Пока мы уходили всё глубже в Росинью, в наших головах звучали слова умирающего солдата: «Найдите профессора Луану. У неё есть лекарство от этой болезни». Слова, за которые стоит умереть. Поэтому трудно не питать больших надежд. Но как отыскать профессора в подобном месте? Тут буквально тысячи уголков, где можно спрятаться, не считая того, что мертвецы постоянно прибывают со всех сторон. Нам нужно как-то задержать их, иначе к рассвету мы будем завызывать вместе с ними. Клянусь, в следующем году мы лучше посмотрим карнавал по телевизору!

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

## • ЗАДАЧИ

Для победы выполните следующие задачи в любом порядке:

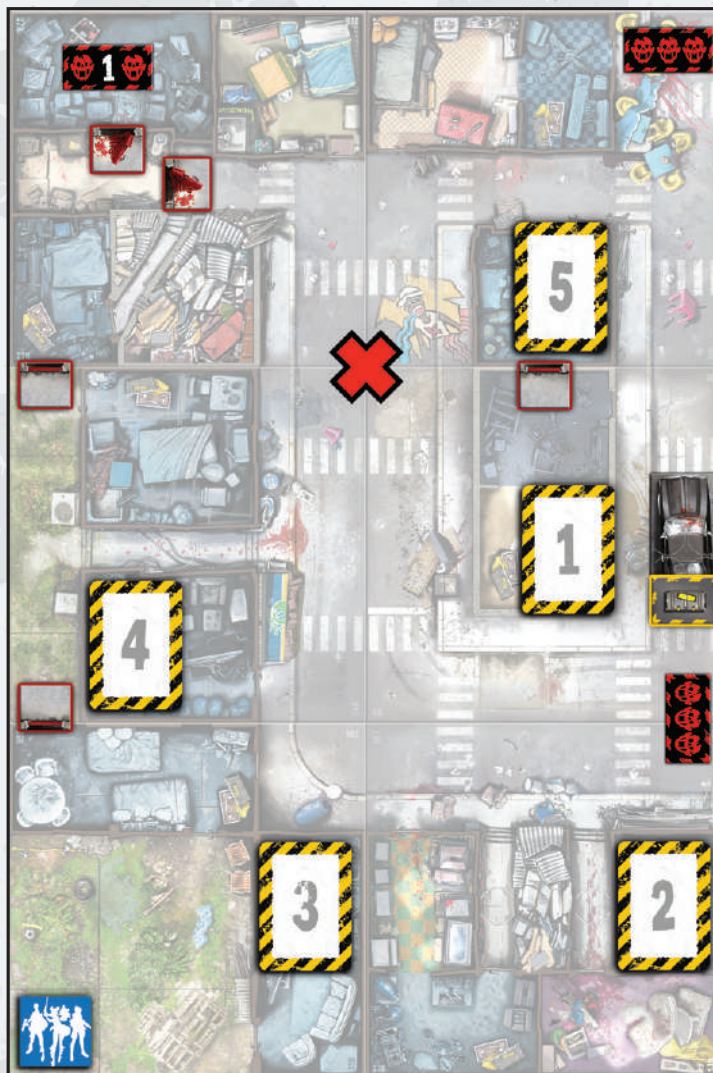
- **Замедлите их.** Передвиньте «Шевроле-Опалу» в отмеченную зону (X) и подожгите автомобиль.
- **Любой карнавал когда-нибудь заканчивается!** Уничтожьте стартовую зону появления.
- **Вакцина, серьёзно?** Найдите профессора Луану.



Стартовая зона выживших	Зоны появления	Отмеченная зона для «Опалы»
Открытые двери	Закрытые двери	«Опала» (можно водить)
7x	5x	5x
Ящики с супероружием	Карты целей	Заметки

## • ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Если ни у одного из выживших нет достижения «Замедление вторжения», немедленно раскройте 1 карту зомби для каждой зоны появления. На фрагменте поля 27R нет карты цели.
- **Что ж, это нам пригодится.** В «Опале» находится 1 супероружие. Выжившие не смогут обыскивать «Опалу» после того, как заберут это супероружие.
- **Гори, детка, гори.** Когда «Опала» будет находиться в отмеченной зоне (X), любой выживший в соседней с ней зоне может потратить 1 действие, чтобы поджечь автомобиль. Поместите 3 жетона шума на «Опалу» (не убирайте их до конца партии) и уничтожьте всех действующих в зоне с «Опалой». Это действие заблокирует зону с «Опалой»: ни один действующий не сможет входить в эту зону или видеть через неё.
- **Расчисти себе дорогу.** Стартовую зону появления можно уничтожить коктейлем Молотова.
- **Берегись!** Пока в любой зоне лежит карта цели, к ней применяются следующие правила:
  - Выжившие не могут обыскивать эту зону.
  - Выжившие не могут брать находящиеся в этой зоне ящики с супероружием.



## М4 – ВРЕМЯ ЗАЖИГАТЬ!

Средне / 120 минут

Мы должны уехать из Росиньи и отправиться на военную базу, расположенную на стадионе «Маракана». Там хранятся данные профессора Луаны. Это будет нелёгкое путешествие. Нам ничего не остаётся, кроме как довериться профессору. А пока давайте сосредоточимся на том, как нам туда добраться. Чтобы попасть на стадион, нам нужно выехать из фавелы. В любом случае, на наш взгляд, тут становится слишком многолюдно. Чёрт! Мы всё ещё слышим звуки самбы на улицах, на которые зомби слетаются, как мухи на мёд. Неужели люди не понимают, что в этом году карнавал закончился раньше срока? Когда мертвецы скапливаются в толпы подобным образом, есть только один выход: нужно устроить зомбицид!

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

### • ЗАДАЧИ

Для победы выполните следующую задачу:

- **Убийственный образ.** Всем выжившим и профессору Луане нужно добраться до выхода, прихватив с собой «Опалу». Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби. Если у выживших, находящихся внутри «Опалы», с собой есть хотя бы 4 супероружия, все выжившие также получают по 1 ООК и достижение «Чёрная „Опала“».

### • ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Вторжение продолжается.** После подготовки к миссии раскройте 1 карту зомби для каждой зоны появления. Если у любого выжившего есть достижение «Замедление вторжения», вместо этого он раскрывает 6 карт зомби, выбирает 1 карту для каждой зоны, разыгрывает появление зомби и сбрасывает оставшиеся карты.
- **Маслкар.** В «Опале» находится 1 супероружие. Выжившие не смогут обыскивать «Опалу» после того, как заберут это супероружие.
- **Украденные запчасти!** Какой-то придурок забрал аккумулятор и слил топливо из «Опалы». Теперь это просто кусок мёртвого металла (хотя выглядит она всё ещё круто). Чтобы завести «Опалу», выжившим нужно найти новый аккумулятор и топливо.
- **Ворота.** Ворота блокируют передвижение всех действующих. Любой выживший с ключом от ворот может убрать их с поля, потратив 1 действие в зоне с воротами. Выжившие могут атаковать зомби через ворота дистанционным оружием. Ворота будут уничтожены, если по соседству с ними соберутся 5 зомби или больше. После уничтожения ворот передвижение через зону будет разблокировано.
- **Особое оружие.** Пока в любой зоне лежит карта цели, к ней применяются следующие правила:
  - Выжившие не могут обыскивать эту зону.
  - Выжившие не могут брать находящиеся в этой зоне ящики с супероружием.



9R	3V
6R	23R
26R	27R
2V	22R



Стартовая зона выживших



Зоны появления



2x



Зона выхода

Ворота

9x



Ящики с супер-оружием



Закрытые двери



«Опала» (можно водить)



8x

Карты целей



2x

Заметки



# М5 – НОЧЬ НА СТАДИОНЕ

Средне / 60–90 минут

«Маракана» — один из самых больших стадионов в мире. И сейчас это последний оплот Рио в борьбе с мертвяками. Он по-прежнему полностью освещён, а это означает, что внутри есть кто-то живой. Побродив по близлежащим улицам, мы поняли, что это не та неприступная крепость, которую мы себе представляли. Окраины кишат зомби, и, судя по числу убитых военных, ситуация удручающая. Из-за этого нам придётся немного изменить планы. Нужно попасть внутрь, забрать данные и убраться подальше. У профессора есть на примете ещё одно убежище.

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

## • ЗАДАЧИ

Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Найдите ключ-карту!** Выжившие должны отыскать ключ-карту, с помощью которой можно открыть ворота.
2. **Было бы желание, а способ найдётся.** Всем выжившим нужно добраться до выхода. Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.

## • ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите 1 отряде, 4 бегунов, 2 толстяков и 6 ходоков в отмеченную зону. Они не активируются во время первой фазы зомби.
- **Найдите ключ-карту от ворот.** Ворота блокируют передвижение всех действующих, однако выжившие могут атаковать зомби через ворота дистанционным оружием. Любой выживший с ключом-картой может потратить действие в зоне с воротами, чтобы убрать их с игрового поля.
- **Разграбленный город.** На фрагменте поля 25V нет ни карты цели, ни ящика с супероружием.
- **Берегись!** Пока в любой зоне лежит карта цели, к ней применяются следующие правила:
  - Выжившие не могут обыскивать эту зону.
  - Выжившие не могут брать находящиеся в этой зоне ящики с супероружием.

25V			
2V	7R	ЗАМЕТКА №1	ЗАМЕТКА №2
23R	26R	ЗАМЕТКА №3	

<b>Стартовая зона выживших</b>	2x <b>Жетоны внезапного появления</b>	4x <b>Ящики с супероружием</b>
<b>Зоны появления</b>	<b>Зона выхода</b>	1x <b>Ворота</b>
<b>Зомби</b>	4x <b>Карты целей</b>	3x <b>Заметки</b>

Поместите в эту зону:

- 1 отряде;
- 2 толстяков;
- 4 бегунов;
- 6 ходоков.

# М6 – «В СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ ПРИДУМАЕМ ПЛАН Б!»

Средне / 90 минут

Наконец-то мы это сделали. Нам удалось пробраться внутрь «Мараканы». Стадион превратили во временную военную базу для борьбы с мертвецами, но что-то явно пошло не так. Прямо сейчас арена переполнена зомби, и у нас осталось не так много времени. На «Маракане» было самое лучшее оборудование и самый подготовленный персонал, и всё равно... Если здесь всё так ужасно, я боюсь себе представить, что творится в остальных частях города.

Нам нужно добыть то, за чем мы сюда пришли. Но для этого придётся сперва проредить толпу зомби, уже находящуюся внутри.

Пришло время для ещё одного зомбицида.

## • ЗАДАЧИ

Для победы выполните следующие задачи в любом порядке:


- **Скопируйте данные.** Найдите компьютер профессора Луаны и получите хранящиеся в нём данные.
- **Зачистите стадион.** Найдите способ заблокировать все входы на стадион, убрав жетоны появления и уничтожив всех зомби внутри стадиона.

## • ОСОБЫЕ ПРАВИЛА


- **Подготовка.** Поместите 10 ходоков и 1 отродье так, как указано на карте миссии.
- **Двойное появление.** Всегда раскрывайте 2 карты зомби для зелёной зоны появления.
- **Военный протокол.** Пока в любой зоне лежит карта цели, выжившие не могут её обыскивать.

Необходимые фрагменты поля: 25V, 26V, 27V и 28V.






**Стартовая зона выживших**




**Зоны появления**

2x





**Жетоны внезапного появления**

4x




**Ящики с супероружием**


**Ходок Отродье**

4x

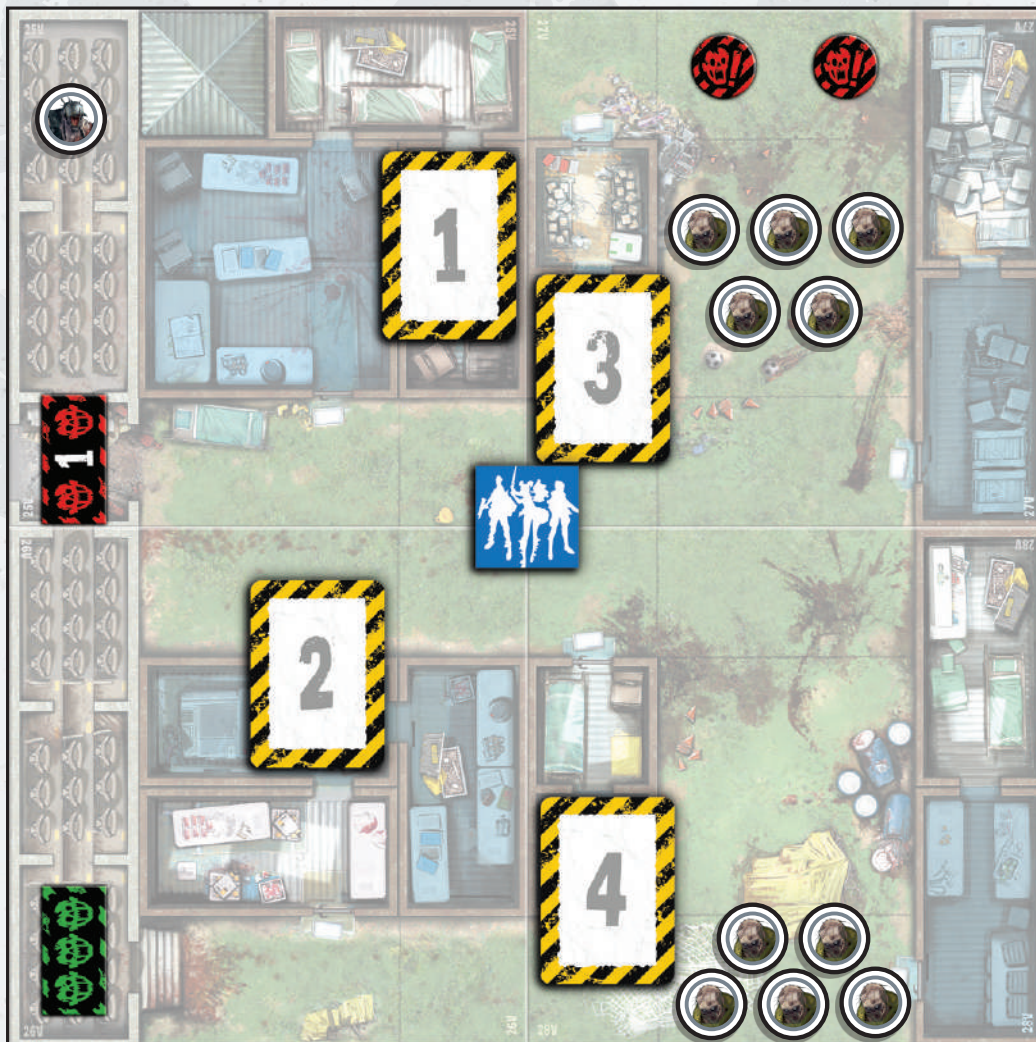


**Карты целей**

1x



**Заметки**



## M7 – «СПАСИТЕ-ПОМОГИТЕ!»

Сложно / 90 минут

— Теперь, когда у нас есть данные, я могу выполнить свою часть сделки. На Илья-Гранди есть секретная лаборатория, и нам нужно доставить жёсткий диск туда. Это место безопасно и неприступно, ведь оно окружено морем. Я должна отиравить своим друзьям сообщение, чтоб они организовали эвакуацию. На стадионе есть центр связи, и у нас всё ещё есть электричество. Нам нужно только... — профессор Луана не успевает закончить фразу. Все огни на стадионе внезапно начинают мигать, а затем гаснут. Мы оказались в полной темноте и слышим приближающихся зомби.

Необходимые фрагменты поля: 5V, 23R, 25V, 26V, 27V и 28V.

### • ЗАДАЧИ

Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

- 1. Восстановите подачу энергии.** Из-за короткого замыкания во всём районе отключилось электричество. Чтобы это исправить, возьмите карты целей № 1 и № 2.
- 2. Найдите радиостанцию.** Найдите комнату с радиостанцией, чтобы профессор Луана связалась с Илья-Гранди.

### • ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Раскройте 1 карту зомби для каждой зоны появления.
- **Да заткнитесь уже!** Зелёную зону появления можно уничтожить с помощью коктейля Молотова, тем самым перекрыв выход из тоннеля. Затем все выжившие получают по 5 ОА.
- **Профессор Луана звонит домой.** Лидер Луаны должен потратить 1 действие в комнате с радиостанцией, чтобы помочь ей выйти на связь.
- **Будьте осторожны!** Пока на фрагменте игрового поля лежит карта цели, выжившие не могут обыскивать зоны этого фрагмента.



# M8 – ДОРОЖНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Сложно / 60 минут

Стадион потерян, но у нас нет времени переживать по этому поводу. Нужно вернуться на пляж Коикабана, где всё это началось целую вечность (или, может быть, пару часов?) назад. Проблема в том, что мы никак не сможем добраться туда пешком. Нам нужна машина, и притом хорошая. Люблю запах бензина по утрам. Так пахнет победа!

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

## • ЗАДАЧИ

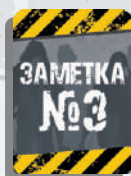
Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

**1. Подготовьте машину.** Если у любого выжившего есть достижение «Чёрная „Опала“», немедленно зачитайте заметку № 4. Иначе зачитайте заметку № 5. Выжившие должны найти ключи от машины и канистру с бензином.

**2. Вернитесь на пляж.** Всем выжившим и Луане нужно добраться до выхода, прихватив с собой «Опалу». Любой выживший может сбежать через эту зону в конце своего хода, если там нет зомби.

## • ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

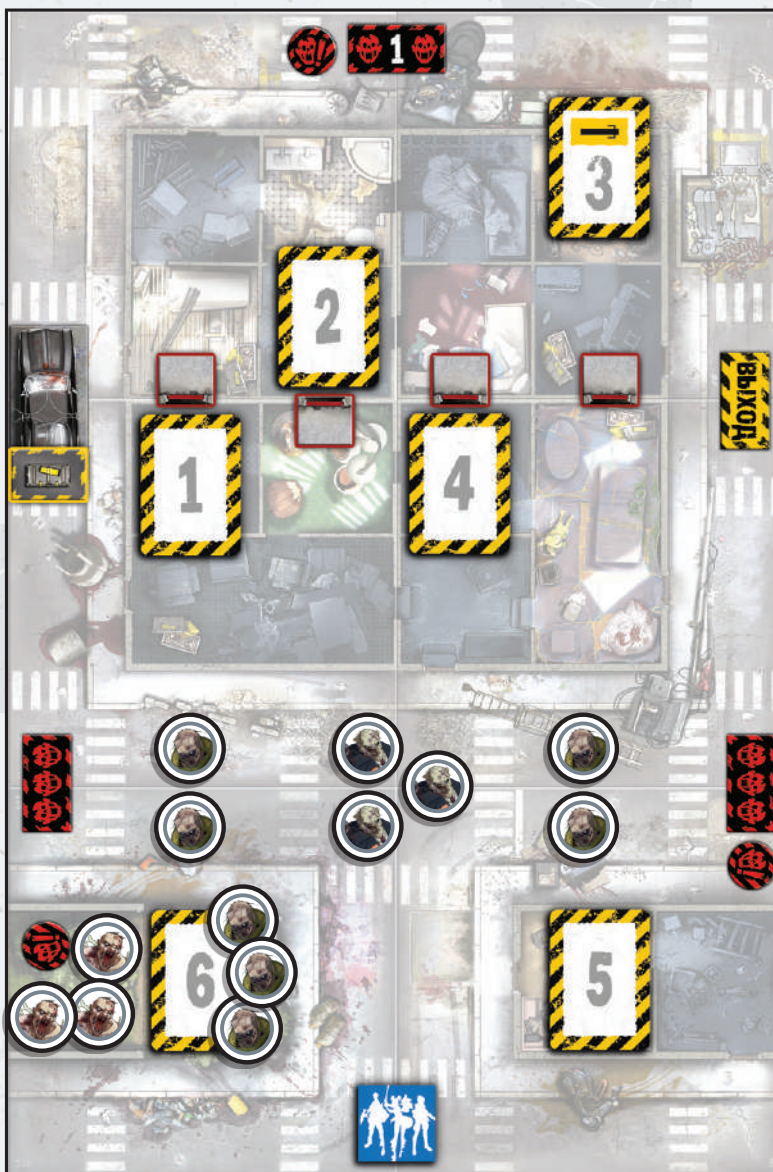
- **Подготовка.** Поместите 7 ходочков, 3 бегунов и 3 толстяков так, как указано на карте миссии.
- **Осторожные шаги.** Пока в любой зоне лежит карта цели, к ней применяются следующие правила:
  - Выжившие не могут обыскивать эту зону.
  - Выжившие не могут брать находящиеся в этой зоне ящики с супероружием.



3V	4V
1V	2V
23V	6R



Стартовая зона выживших	Зоны появления	3x Жетоны внезапного появления	7x Ящики с супероружием
Закрытые двери	Зона выхода	Толстяк	Бегун
«Опала» (можно водить)	6x Карты целей	7x Ходочки	7x Заметки



МИССИИ • РИО-ДЕ-ЗОМБЕЙРО

# М9 – КОПАКАБАНА

Сложно / 90 минут

Мы добрались до пляжа Копакабана после адской поездки по Рио. Трудно это признать, но даже сейчас город по-прежнему прекрасен. Теперь нам остаётся лишь встретить команду с острова. Связь была не очень чёткой, но мы договорились о месте встречи. Виолне понятно, почему они сказали, что у нас есть только один шанс. Небо темнеет, ощущается запах дождя. Приближается иррациональница всех летних гроз. Сражаться с зомби, будучи промокшими до нитки, — это не совсем то, как мы планируем провести остаток дня.

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

## • ЗАДАЧИ

Для победы выполните следующую задачу:

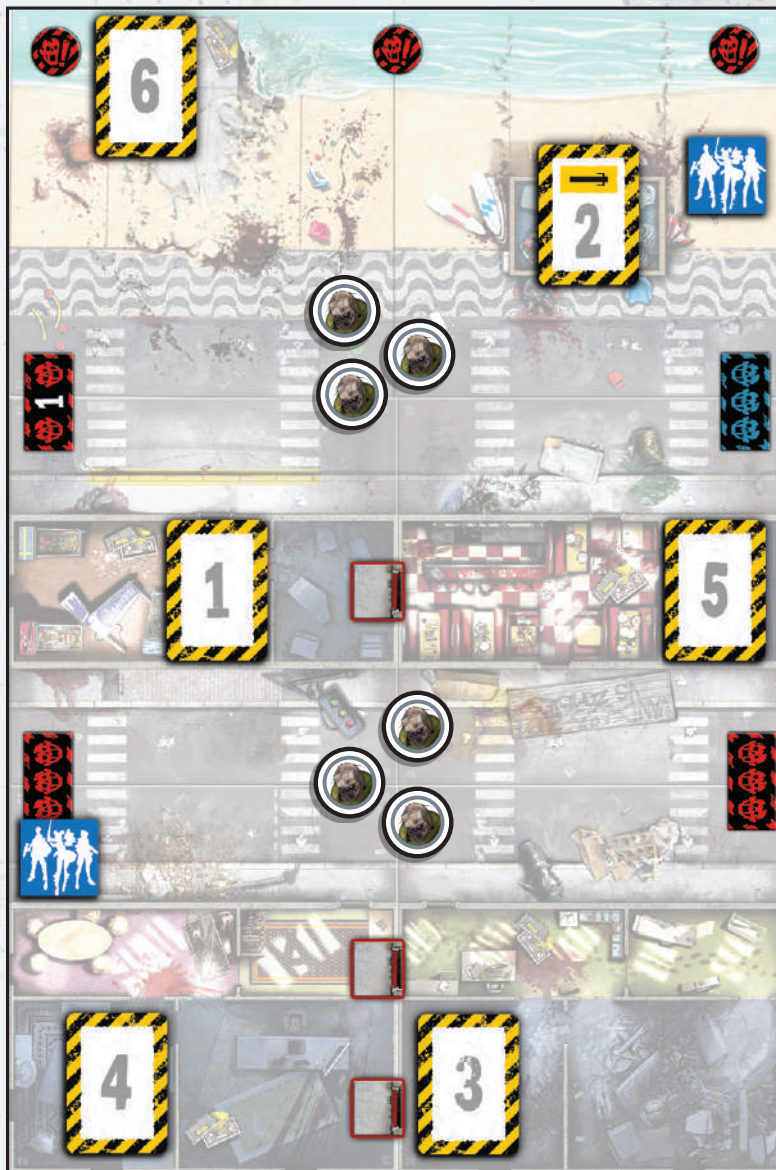
- **Доберитесь до места встречи.** Любой выживший должен добраться до карты цели № 6 и попытаться найти способ выбраться из этого хаоса.

## • ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите 6 ходочков так, как указано на карте миссии. Выжившие начинают миссию, разделившись поровну между 2 стартовыми зонами.
- **Следите за призом.** Выжившие могут взять новую карту цели только после того, как любой из выживших достигнет места встречи и возьмёт карту цели № 6.
- **Синяя зона появления.** Эта зона появления неактивна до тех пор, пока в игре не появится любое отродье. Это отродье должно быть помещено в синюю зону появления. Раскройте новую карту зомби, чтобы заменить карту с отродьем. С этого момента синяя зона появления активна и работает по обычным правилам.
- **Скрытая цель.** Карту цели № 5 может взять только выживший с тактической рацией. Попробуйте её найти.
- **Быстро, но медленно.** Пока в любой зоне лежит карта цели, к ней применяются следующие правила:
  - Выжившие не могут обыскивать эту зону.
  - Выжившие не могут брать находящиеся в этой зоне ящики с супероружием.



22V	28R		
3R	4R	Стартовая зона выживших	Зоны появления
6V	5V	3x	6x
		Жетоны внезапного появления	Ящики с супероружием
		Закрытые двери	
		Ходок	6x
			3x
			Заметки





# М10 – МЫ НИКОГО НЕ ОСТАВИМ

Очень сложно / 120 минут

Вокруг нас бушует ужасный ураган. Видимость почти нулевая. Когда мы прибыли к месту, где должна была находиться лодка, дождь ненадолго прекратился, и мы заметили, что лейтенант Франциска пропала. Должно быть, она заблудилась в шторме.

— Скорее всего, она где-то неподалёку, — сказала профессор Луана, — мы не можем уилить без неё. Слишком много людей погибло за последние дни. Она рисковала своей жизнью, приходя за нами. Мы никого не оставим.

Мы согласились. Тем более что никто из нас не был в состоянии управлять лодкой в такую погоду.

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



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

## • ЗАДАЧИ

Для победы выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. Найдите лейтенанта Франциску. Должно быть, она укрылась где-то неподалёку.
2. Найдите чёртову лодку. Выжившие должны найти способ убраться из города и безопасно добраться до Илья-Гранди вместе с профессором Луаной и лейтенантом Франциской.

## • ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите 4 ходоков и 4 бегунов так, как указано на карте миссии. На карте миссии указаны 2 стартовые зоны, в каждую из которых должен быть помещён хотя бы 1 выживший.
- **Шум привлечёт их.** Синяя зона появления неактивна (пока что).
- **Сломанная машина.** Выжившие не могут водить или обыскивать «Опалу».
- **Если хочешь посмеяться, сначала рассмеши меня.** Пока в любой зоне лежит карта цели, к ней применяются следующие правила:
  - Выжившие не могут обыскивать эту зону.
  - Выжившие не могут брать находящиеся в этой зоне ящики с супероружием.





Стартовая зона выживших



Бегун



Ходок



3x Жетоны внезапного появления



9x Карты целей



7x Заметки



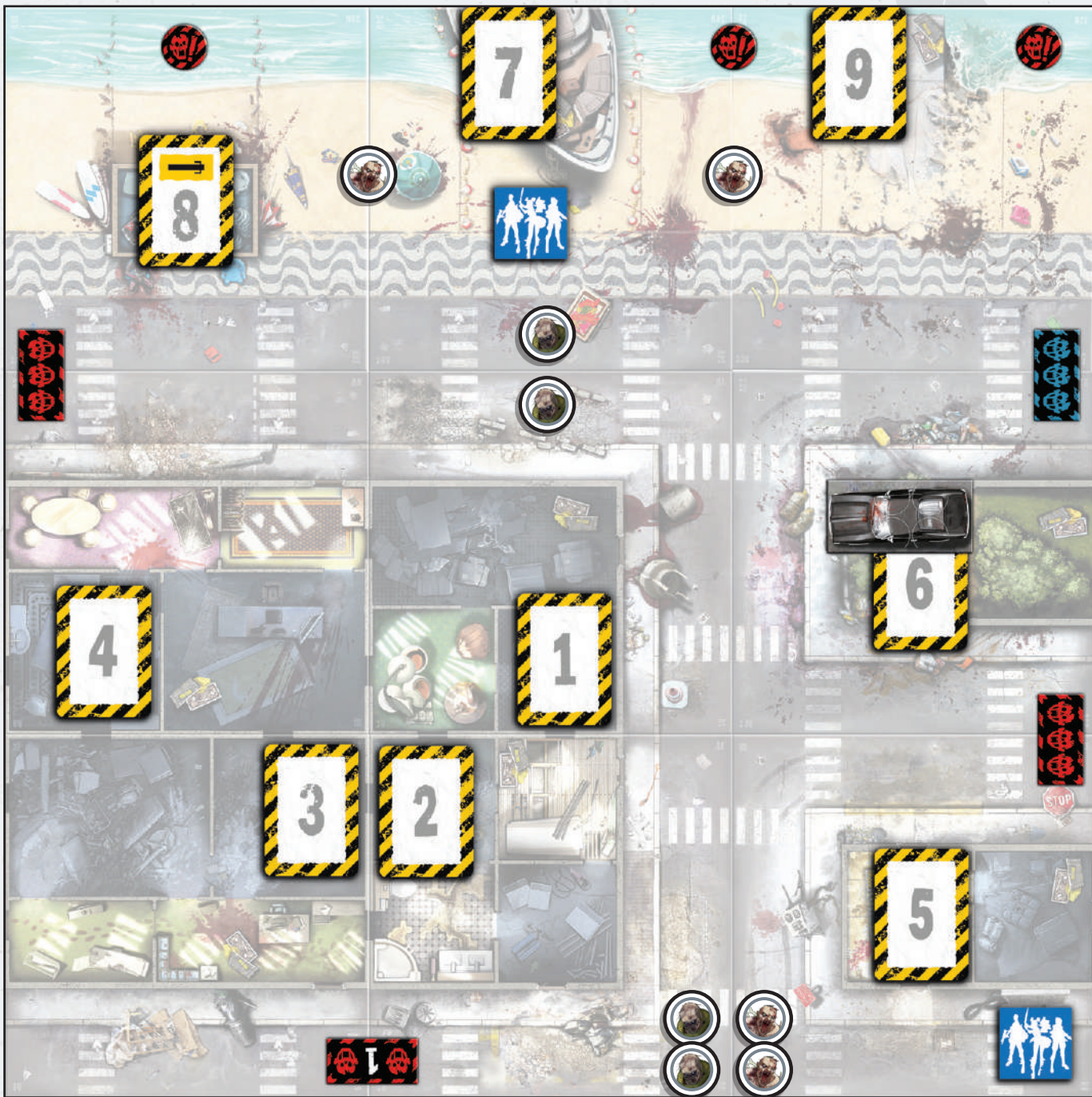
9x Ящики с супероружием



«Опала» (нельзя водить)



Зоны появления



# №06 НОВЫЕ УМЕНИЯ

В случае расхождений с основными правилами приоритетны правила умений. Эффекты перечисленных умений и бонусов вступают в силу немедленно. Применять их можно в тот же ход, в который вы их получили. То есть, если в результате действия уровень выжившего повысился и он приобрёл новое умение, это умение можно использовать сразу, но только в случае, если у выжившего ещё остались действия. Либо он может воспользоваться дополнительным действием, полученным от нового умения.

**Благословлённый** — во время фазы игроков каждый другой выживший в одной зоне с благословлённым может в свой ход перебросить 1 свой кубик. Это умение складывается с умением «Счастличик», поэтому выживший, который может использовать оба эти умения, может перебросить один и тот же кубик дважды.

**Двойной удар** — выживший получает 1 дополнительное действие дистанционного боя всякий раз, когда он успешно совершает ближнюю атаку.

**Капозёрст** — выживший с этим умением всегда может использовать следующее оружие ближнего боя:



Также этому выжившему не требуется оружие для взлома дверей, и он получает 1 дополнительное действие взлома двери в ход.

**Мастер планирования** — этот выживший всегда сам выбирает, кто получит жетон первого игрока в конечной фазе.

**Намётанный глаз** — когда выживший проводит обыск, он берёт 3 карты и выбирает 1 из них, сбрасывая остальные. Карта «А-а-а!» вызывает появление ходока, даже если не была выбрана.

**Сияющий в темноте** — игнорируйте тёмные зоны. Если выживший совершает атаку по тёмной зоне или из неё, он бросает +1 кубик.

**Хорошая экипировка** — этот выживший начинает миссию с картой «Много пуль» ИЛИ «Много патронов», взятой из колоды вещей.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**АВТОРЫ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ:** Рафаэль Житон, Жан-Батист Лулье, Николая Рау и Давид Прети

**АВТОРЫ ДОПОЛНЕНИЯ:** Фел Баррос и Фабио Тола

**РАЗВИТИЕ:** Той Фон Глен и Родриго Соннессо

**АВТОР ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА:** Умберто Пиньятелли

**ПРОИЗВОДСТВО:** Марсела Фабрети, Тьяго Аранья, Гильерме Гулар, Ребекка Хо, Айседора Лейте, Тьяго Мейер, Шафиг Ризван, Кеннет Тан и Грегори Варгезе

**ИЛЛЮСТРАЦИИ:** Марсело Эко, Дэвид Карпаччо, Джорджия Ланца, Никола Фруктус и Саид Джалаби

**ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:** Фабио де Кастро, Марк Бруйон и Луиза Комбал

**РАЗРАБОТКА МИНИАТЮР:** Венсан Фонтейн, BigChild Creatives, Уго Гомес Брионе, Хесус Руис Лопез, Эдгар Рамос и Эухения Суарес Нуньес

**КОРРЕКТОРЫ:** Эрве Дабэ и Джейсон Копп

**АРТ-ДИРЕКТОР:** Матье Арлу

**ИЗДАТЕЛЬ:** Давид Прети

**ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ:** Леандро Zombie Агиар, Летиция Гоес, Карен Лопез, Марио Николетти, Марсело Jack Explicador Пегадо и Гильерме Васконселос

*В память о Кристиано Сантосе*

© 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, CMON, and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО:** Михаил Акулов

**РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ:** Иван Попов

**ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА:** Александр Киселев

**ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:** Валентин Матюша

**ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР:** Дарья Дунайцева

**ПЕРЕВОДЧИК:** Кирилл Войнов

**ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:** Иван Суховой

**ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:** Дарья Великар

**КОРРЕКТОР:** Ольга Португалова

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР:** Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
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  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

# ИГРОВОЙ РАУНД

КАЖДЫЙ РАУНД СОСТОИТ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ ФАЗ:

КОГДА ВСЕ ИГРОКИ ЗАВЕРШАТ СВОИ ХОДЫ:

## 01 – ФАЗА ИГРОКОВ

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

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

### • ДВИЖЕНИЕ

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

### • ОБЫСК (РАЗ В ХОД)

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

### • ВЗЛОМ ДВЕРИ

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

**ВАЖНО:** открытые двери больше нельзя закрыть.

### • УПОРЯДОЧИВАНИЕ ИНВЕНТАРЯ И ОБМЕН ВЕЩАМИ С ДРУГИМИ ВЫЖИВШИМИ

Выживший может упорядочить карты в своём инвентаре так, как хочет. Также в рамках этого действия он имеет право обменяться любым числом карт с 1 другим выжившим в своей зоне, который тоже может упорядочить свой инвентарь без затраты действий.

### • БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Действие ближнего боя:** в ячейке руки должно быть оружие ближнего боя.

**Действие дистанционного боя:** в ячейке руки должно быть дистанционное оружие.

• **ВЗЯТЬ ИЛИ АКТИВИРОВАТЬ ЦЕЛЬ** в зоне выжившего.

• **ПОШУМЕТЬ:** поместите жетон шума в зону выжившего.

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

## 02 – ФАЗА ЗОМБИ

### ШАГ 1: АКТИВАЦИЯ

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

### • АТАКА

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

### • ДВИЖЕНИЕ

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

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

### ШАГ 2: ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

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

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

## 03 – КОНЕЧНАЯ ФАЗА

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

# ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

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

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