

# РУКОВОДСТВО

**LAST  
NIGHT  
ON EARTH**<sup>®</sup>  
THE ZOMBIE GAME

**TIMBER  
PEAK**<sup>™</sup>



**FLYING FROG  
PRODUCTIONS**<sup>®</sup>

Настольная Игра по мотивам  
Фильмов Ужасов про Зомби  
для 2-6 игроков старше 12 лет



# Last Night on Earth Timber Peak

Джейсона Хилла

Спасаясь из заполненного зомби города Вудинвэйла (Woodinvale), горстка уцелевших направляет свой путь в горы. Но добравшись до городка лесорубов Тимбер Пик (Timber Peak), они обнаруживают, что кошмар только начинается!

## Об игре

*Last Night on Earth: Timber Peak* динамичная игра, наполненная атмосферой фильмов ужасов, поедающими мозги зомби и героями в маленьком городке. Ее можно использовать как отдельную самостоятельную игру, так и объединять с оригинальной *Last Night on Earth* или любым другим дополнением. Вы можете взять на себя роль Героя или Зомби. Чтобы выжить в течении ночи, Игроки-Герои должны использовать хитрость и изобретательность, в то время как Игроки-Зомби будут управлять бесконечными волнами нежити, распространяясь по городу и уталяя свой голод.

С участием Героев, созданных по образам персонажей фильмов ужасов и орд кровожадных Зомби, каждый игровой сценарий, создан как сюжет фильма. Отчаянные герои борются со временем в попытке достичь цели... Иногда для этого достаточно всего лишь пережить ночь.

Отложите поп-корн, хватайте свое ружье и прячьте свои мозги! Зомби захватили Тимбер Пик и эта ночь может для Вас стать последней!

## Игровой процесс

Каждый игровой раунд разделен на два Хода. Во время Хода Зомби, Игрок-Зомби, перемещает и атакует своими Зомби, а также порождает новых. Во время хода Героев, каждый Герой, проводит Действие Перемещения (Перемещение или Поиск, если в здании) и атаку в любом желаемом порядке. Игра заканчивается, когда все задачи Сценария выполнены или Маркер Солнца достиг конца счетчика.



## Насилие и жестокость

*Timber Peak* содержит зарисовки из фильмов ужасов (хотя в большинстве случаев они представлены в насмешливой форме). По этой причине игра рассчитана на аудиторию старше 12 лет. Также стоит отметить, что игра за Героев немного сложнее игры за Зомби. Не унывайте. Чем больше Вы играете, тем лучше будут становиться стратегии Вашего Героя и тем скорее Вы отправите этих Зомби обратно в могилу. Самое главное для Героев - всегда работать в команде и поддерживать друг друга.

## Содержание игры

- 1 Полная цветная книга правил
- 1 Игровая поле Городской центр/Радиостанция
- 6 Г-образных игровых полей
- 6 Уникальных фигурок героев (Серые)
- 14 Фигурок Зомби (7 Зеленых/7 Коричневых)
- 45 Карт Колоды Героев
- 45 Кар Колоды Зомби
- 10 Карт Ближнего Боя Колоды Улучшения Героя
- 10 Карт Дальнего Боя Колоды Улучшения Героя
- 10 Карт Особенности Колоды Улучшения Героя
- 10 Карт Колоды Улучшения Зомби
- 3 Справочные Карты
- 6 Больших Таблиц Героев
- 4 Большие Карты Сценариев
- 3 Полноцветных листа с жетонами и счетчиками
- 16 кубиков

## Игроки

В *Timber Peak* могут играть от 2 до 6 игроков (Всегда должно быть как минимум 1 Игрок-Зомби и 1 Игрок-Герой). Общее количество игроков определяет количество Игроков-Героев и Игроков-Зомби.

2 Игрока	1 Игрок-Зомби 1 Игрок-Герой с 4 героями
3 Игрока	1 Игрок-Зомби 2 Игрока-Героя с 2 героями у каждого
4 Игрока	2 Игрока-Зомби 2 Игрока-Героя с 2 героями у каждого
5 Игроков	1 Игрок-Зомби 4 Игрока-Героя с 1 героем у каждого
6 Игроков	2 Игрока-Зомби 4 Игрока-Героя с 1 героем у каждого

Обратите внимание на то, что персонажей героев всегда 4, независимо от того, сколько человек играет за героев.



## Самостоятельное дополнение

*Timber Peak* является самостоятельным дополнением *Last Night on Earth®. The Zombie Game*. Таким образом она может считаться с оригинальной *Last Night on Earth* или любым его дополнением. *Timber Peak* разработана более агрессивной, чем оригинальная игра. Зомби стали намного злее, а Герои научились новым трюкам!

Все сценарии в *Timber Peak* специально сбалансированы для самостоятельной игры, но также гораздо большее удовольствие Вы получите при комбинировании игр.

### ЧТО НОВОГО В ТИМБЕР ПИК

Для игроков, уже знакомых с *Last Night on Earth*, расширение *Timber Peak* предоставит тонны новых карт, новую механику и несколько новых правил основной игры!

#### Система опыта

*Timber Peak* добавляет новую систему опыта в игре, которая позволяет для Героев и толпы Зомби собирать жетоны опыта за ранение своих оппонентов, а затем потратить его на Карты Улучшения во время игры. Правила о системе опыта Вы можете найти на 20 странице.

#### Выжившие герои

Из шести новых Героев трое - версии оставшихся в живых персонажей, выбравшихся из Вудинвэйла и ставших более искусными в борьбе с Зомби и умении выживать. Салли, Шериф Андерсон и Джейк Картрайт вместе отправились в Тимбер Пик, чтобы найти помощь. То, что они нашли - было больше того, на что они рассчитывали.

При объединении Героев *Timber Peak* с героями оригинальной *Last Night on Earth*, у Вас не может быть двух Героев в игре с одинаковыми именами. Если при выборе Героев, случайным образом выпадут две различные версии одного и того же персонажа, то версия выжившего возьмет приоритет, а вместо старой версии должен будет выбран новый Герой. Если во время игры вытянут новый Герой, являющийся другой версией Героя, находящегося в игре или убитого, он не засчитывается и снова вытягивается новый Герой.

#### Пожар

Введенные в *Invasion From Outer Space®, The Martian Game*, правила распространения огня теперь официально добавлены в *Timber Peak* и описаны на 18 странице.



#### Предметы с маркерровкой

Один из новых элементов в *Timber Peak* это предметы Героев, имеющие маркерровку когда они в игре. Они указывают дополнительное использование предметов, указанных на карточке.

#### Новый город

Город в Тимбер Пик добавляет 6 новых Г-образных внешних полей и новый центр города. При объединении игры с оригинальной *Last Night on Earth*, все доски могут быть смешаны вместе перед созданием нового города. Иногда из-за этого могут присутствовать здания с одинаковым названием (например может быть два госпиталя). Если стартовое местоположение Героя таким образом будет приходиться на два здания, Герой может выбрать сам, в каком начать. Также обратите внимание, что есть две дороги идущие из города, но на самом деле только одна будет являться таковой - та, которая носит соответствующее название.

#### Модификации

В *Timber Peak* все сценарии используют сценарий специальных правил Зомби-Героев и Добавления Героев (страница 22). Задумка в том, что теперь эти два правила становятся частью игры и всегда должны быть использованы (поскольку они делают игру веселее).

Еще одно изменение в терминологии. Ранее слово "Ход" (Turn) использовалось для обозначения полногохода Героя, а также каждого отдельногохода Героя. Чтобы избежать путаницу, отдельные Герои теперь "Активируются" в течении полногохода Героя. Поэтому теперь термин Ход Героя относится только к полномуходу Героя со всеми Героями. Еще несколько примечания на 25 странице.



## ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

### Кубики

Игра идет в комплекте с 16 стандартными шестигранными кубиками, которые делятся между игроками. Часто употребляются термины D6 и D3. D6 просто другое название шестигранного кубика, а D3 подразумевает бросок шестигранного кубика и определение результата по следующей схеме:

D6 Бросок	Результат
1 - 2	1
3 - 4	2
5 - 6	3

### Маркер Ран

В комплекте находятся несколько красных Маркеров Ран. Они используются для того, чтобы отсчитать количество повреждений, которые получил герой. Маркеры Ран устанавливаются на Таблицу Героя, когда он получает раны.



### Маркер Солнца и Маркеры Цели

Маркер Солнца располагается на Счетчике Солнца в начале игры. Перемещаясь по нему, он показывает сколько ходов уже прошло, а сколько еще осталось. Маркер целей используется при необходимости отслеживании целей, предусмотренных сценарием.



### Новые места порождения

Иногда Зомби получают дополнительные Места Порождения, которые используются для переноса новых Зомби на игровое поле. Это часто происходит в результате воздействия карт.



### Маркер Захвачено

Иногда Зомби настолько заполняют здание, что Герои больше не могут в них войти. Это часто происходит из-за воздействия карт. Когда это произошло, маркер Захвачено располагается на здании.

### Счетчик Солнца

Этот счетчик отслеживает ход игры и считает в обратном порядке к нулю.

### Маркер Свет Потух

Когда Зомби прерывают подачу электроэнергии, проходя через что-то или пережевывая провода, знайте - вы в беде! Маркеры "Свет Потух" располагаются на зданиях, если это указано в эффектах карты. Обратите внимание, что отсутствие света влияет только на движение и не влияет на поиск и дальние атаки (Ranged Attacks)



### Маркер Опыта

Эти символы используются, чтобы отследить Опыт, полученный каждым Героем или Зомби. На задней стороне маркера находится знак Повышения, показывающий, когда эффект Повышения Модернизации был активирован.



### Маркер Огонь

Эти маркеры используются на игровом поле для обозначения пожара. Через него перемещаться крайне опасно.



### Маркер Горючее

Крайне взрывоопасен и может устанавливаться на поле героем с предметом Канистра (Fuel Can)



### Маркер Предмета

Некоторые предметы (Item) имеют ограничение по количеству их использования.

### Маркер Зомби-Герой

Когда герой убит, он воскресает и становится Зомби-Героем. Для этого под фигуркой героя устанавливается этот маркер и перемещается вместе с ним, как напоминание, что теперь это изголодавшийся по мозгам грязный Зомби.



### Маркер Заражения

Иногда так происходит, что Герой может заразиться от Зомби. Маркер Заражения помещается под фигурку героя и с этого момента он в беде.



### Несортированные Маркеры

Дополнительные счетчики и маркеры. Они не нужны при основной игре, но могут быть использованы для домашних правил и сценариев, а так же новых официальных сценариев игр.



## Игровые фигурки

Здесь находятся 6 уникальных фигурок героев (Серые), каждая из которых соответствует одной из Таблиц Героев. Также есть 14 фигурок Зомби: 7 зеленых и 7 серых. Если в Игре только один игрок, то оба набора зомби объединяются. Если 2 Игрока-Зомби, то каждый игрок получает по одному набору Зомби (один зеленый, второй коричневый).



Салли

Эд Бейкер

Элис

Шериф Андерсон

Джек Картрайт

Никки

## ТИПЫ КАРТ

### Карты Героев

Карты Героев представляют собой Предметы и Оружие, которые игроки находят во время игры, а также События, которые вы используете, чтобы удивить оппонента. Под изображением указывается Ключевое Слово.

Это всегда Предмет (Item) или Событие (Event)

### HERO CARD BREAKDOWN



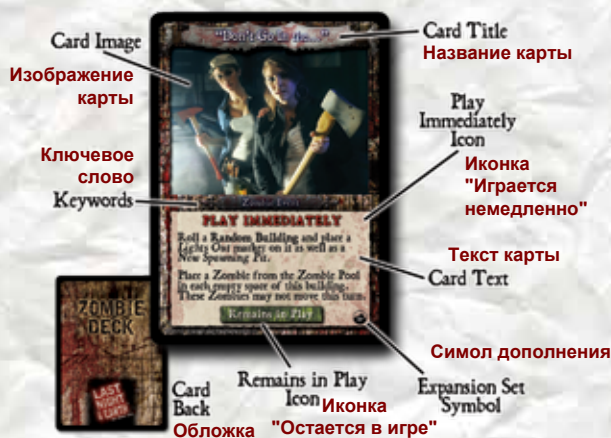
**Предметы** Зеленое обрамление или серо-синее для карт оружия. Играются лицом вверх на героя, который их нашел. Более подробно будут рассмотрены позже.

**События** Золотое обрамление. Эти карты попадают игроку в руку и хранятся там в секрете от Зомби. Они могут быть сыграны на героя, чтобы спасти его от неминуемой гибели.

### Карты Зомби

Карты Зомби работают не так, как Карты Героев. У Игрока-Зомби в руке находятся карты, которыми он играет против Героев по своему усмотрению. Также он вытягивает пополнения этих карт в начале каждого новогохода Зомби. Существуют только один вид Карт Зомби - с деревянным обрамлением. Они представляют собой различные способности, которые Зомби использует для атаки, причинения боли и терроризирования Героев.

### ZOMBIE CARD BREAKDOWN



### Играется немедленно

На некоторых картах имеется иконка *Играется немедленно (Play Immediately)*. Такая карта должна быть сыграна сразу, как только была вытащена. Если вытащено больше одной такой карты, то Вы можете выбрать, в каком порядке их играть (но все они должны быть сыграны перед тем, как перейти к следующему шагу текущего хода).



## Остается в игре

Карты Событий с пометкой "Остается в игре" (Remains in Play) в нижней части текстового поля, раскладываются на столе "лицом" вверх во время игры. Эти карты продолжают свое действие во время игры до тех пор пока каким-то образом не будут отменены (обычно другой картой или способностью). они не считаются, как карты, находящиеся в руке игрока и количество карт «Остается в игре», которые могут быть в одно время в игре не ограничено.

## Ключевое слово

Все Карты Героев и Карты Зомби имеют ключевые слова. Таблица Героя также имеет ключевое слово. Как правило это не несет особого смысла, они просто дают Вам понять тип карты. У некоторых карт Героя есть символ в верхнем правом углу, чтобы подчеркнуть определенное ключевое слово: оружие или огонь.

## Карта Улучшения Героя

Улучшение Героя - новый набор карт, отображающих обучение Героя новым навыкам борьбы, способствующим выживанию. Карты Улучшения Героя делятся на 3 типа: ближний бой, дальний бой и "специальные". Имея особенное изображение на обложке, они должны быть перетасованы отдельно друг от друга и разложены на столе рядом с Игроком-Героем.

## HERO UPGRADE BREAKDOWN



## Карта Улучшения Зомби

Подобно Героям, грязным Зомби тоже достался новый набор Карт Улучшения Зомби, помогающий толпе Зомби стать более агрессивными, почуяв запах свежей крови! В отличие от Героев, Карты Улучшения Зомби имеют только один тип. Многие из них имеют отметку "Одноразовое" (One Use Only), что означает, что ее необходимо сбросить после использования.

## Таблица Героя

У каждого персонажа есть своя Таблица Героя. В ней указана вся информация о нем и его уникальные способности.

## CHARACTER SHEET BREAKDOWN



## Карта сценария

Существует 4 различных сценариев игры, каждый из которых представлен Большой Картой Сценария, в котором перечислены все цели и важные сведения.

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Существует два вида полей. Большое центральное поле и Г-образные внешние поля.

## Центральное Поле

Центральное поле устанавливается по середине стола и имеет крупные клетки, позволяющие ускорить движение по нему. Перемещение по этим клеткам происходит точно также как и по другим, меньшего размера, находящимся на других участках игрового поля. Кроме того центральное поле имеет две стороны - Открытый Центр Города и Радиостанция. Если в сценарии нет дополнительных условий, то по умолчанию используется Открытый Центр Города.

## Внешние Поля

Существует Г-образных игровых полей. Эти поля представлены различными зданиями и областями, которые составляют Тимбер Пик. В начале игры случайным образом выбираются 4 из всех полей и расставляются вокруг центрального поля, сформировывая квадратное игровое поле.



## Клетки игрового поля

Игровое поле поделено на клетки, по которым перемещаются Герои и Зомби. Клетки находятся как и на открытых пространствах, так и в зданиях. Обратите внимание, что несмотря на то, что некоторые области находятся на открытом воздухе, такие как Лесопилка (Lumber Yard) или Электростанция (Power Relay Station), они используются для игровых целей также, как и любое другое здание.

На одной клетке может располагаться абсолютно любое количество фигурок (Герои или/и Зомби)

## Стены

Стены проходят по сторонам некоторых клеток, показывая границы здания. Стены блокируют движение Героя, а также зону видимости для Атак на Расстоянии (Ranged Attacks), но не блокируют движение Зомби.



## Двери

Двери отмечены перерывом в стене и позволяют Героям перемещаться внутри зданий. Двигаясь через дверь, Герои не могут ходить по диагонали, а проходят непосредственно из одной клетки в другую.



## Точки Порождения Зомби

Красный X на Г-образный внешних полях игрового поля обозначает Точку Порождения Зомби. Это пространства, через которые грязные Зомби попадают в игру и, обычно, те места, где никто из Героев не хочет оказаться (если конечно, они не хотят стать Зомби). Каждое внешнее игровое поле имеет одну Точку Порождения Зомби.



## Возможности зданий и обыск

Кроме того, что Герои могут обыскивать любое здание, чтобы вытянуть Карту Колоды Героев, некоторые здания имеют отметку "Взять" (Pick Up): возможность здания, которую Вам можно использовать вместо того, что бы просто тянуть верхнюю карту из Колоды Героев. Если указана определенная карта (или тип карты), то ее можно выбрать среди сброшенных Карт Героев.

*Пример: на Мельнице есть отметка "Взять: Бензопила". В режиме поиска, Герой может вытянуть верхнюю Карту Колоды Героя или взять указанный предмет из кучи сброшенных карт, если он там есть.*

Важно то, что для использования возможности "Взять", нужная карта должна быть среди сброшенных. Вы не можете вытащить ее из Колоды Карт Героя.

## ВАША ПЕРВАЯ ИГРА

Для первой игры мы рекомендуем Вам использовать сценарий *Учимся Выживать (Learn to Survive)*. В нем довольно простые задачи для обеих сторон, которые могут дать хорошее представление об игре и об игровой Системе Опыта.

## НАСТРОЙКИ

### Создание игрового поля

Положите игровое поле Центра Города на большой стол и наугад (лицевой стороной вниз) выберите 4 из 6 Г-образных игровых полей. Разложите их вокруг Центра Города и переверните, чтобы образовать игровое поле, как показано на схеме на 8 странице. Установите Счетчик Солнца на столе так, чтобы все могли его видеть.

### Выбор Героя и место старта

Игроки-Герои случайным образом выбирают 4 Большие Таблицы Героев для формирования команды. Независимо от количества игроков, команда Героев всегда состоит из 4 человек. Разместите Таблицы Героев на столе "лицом" вверх так, чтобы все могли их видеть, а после возьмите из коробки соответствующие фигурки персонажей. Обратите внимание на то, что некоторые Герои начинают игру с одной или несколькими Картами Героя/Зомби, как отмечено в способностях персонажа в Таблице Героя. Найдите соответствующие карты в Колоде Карт Героя/Зомби и поместите их "лицом" вверх на столе, рядом с Таблицей Героя. Перемешайте оставшиеся карты в колодах.



Фигурку каждого Героя размещают на игровом поле в соответствии его стартовой позиции, указанной на Таблице Героя. Персонаж может быть размещен на любом месте указанного здания на выбор Игрока-Героя. Если на игровом поле не оказалось здания, в котором должно быть место старта, то Героя размещают по центру игрового поля, но в качестве бонуса дают Карту Героя, вытянутую с верха колоды. Если это Предмет, карта кладется "лицом" вверх возле Таблицы Героя, а если События - берется в руку Игрока как обычно.

Если по условию игрового сценария центром поля является Радиостанция, то Герой без стартовой локации помещается в любую область этого здания, но при этом не получает бонуса.

### Формирование Отряд Зомби

Если в игре 1 Игрок-Зомби, то он берет себе под контроль все 14 фигурок. Это Отряд Зомби.

Когда Зомби убираются с игрового поля, они помещаются обратно в Отряд Зомби.

Если в игре 2 Игрока-Зомби, то у каждого из них есть свой Отряд, в каждом из которых по 7 зомби (у одного игрока зеленые Зомби, у другого коричневые). Игроки не могут использовать Зомби не из своего Отряда. На игровом поле в разные периоды игры может быть различное число Зомби, но не более 14.

### Перетасовка и размещение Карт

Перетасуйте карты из Колоды Героев и Колоды Зомби и поместите их рядом с местами соответствующих Игроков. Очень важно тщательно перемешивать каждую колоду перед началом новой игры.

### Стартовая позиция Зомби

Игрок-Зомби начинает игру с количества Зомби равному сумме очков, выброшенных двумя шестигранными кубиками (2 D6). Если участвует 2 Игрока-Зомби, то 1 D6 каждый. Поместите выпавшее количество Зомби на Точки Порождения Зомби на игровом поле.

Размещение Зомби должно быть равномерным, то есть Точка Порождения Зомби не может иметь двух Зомби, пока на всех остальных нет по крайней мере 1 Зомби и тд. Если есть 2 Игрока-Зомби, то они ограничены только собственным цветом (два игрока может удвоить количество Зомби на Точке Порождения до того как там появился хотя бы 1 Зомби).

### Последняя подготовка

Поместите все Маркеры Ран, Опыта, а также все остальные фишки рядом с игроками так, что бы все могли дотянуться до них. Распределите кубики между Игроками.

### Теперь Вы готовы начать игру





## ИГРОВОЙ РАУНД

Каждый игровой раунд делится на две части: Ход Зомби и Ход Героев. Во время Хода Зомби, Игрок-Зомби ходит своими Зомби, а также атакует ими и, по возможности, порождает новых. При наличии Пожара на игровом поле, сразу же после завершения Хода Зомби, наступает управление Фазой Огня. Во время Хода Героев, каждый Герой проводит свои действия в любом порядке каждым персонажем. После настройки игры начинается первый раунд и Зомби ходят первыми. Игра заканчивается, когда выполнены все условия сценария или когда Маркер Солнца достигает конца Счетчика.

### Игровой раунд:

- I ) Ход Зомби
- II ) Ход Героев

## ХОД ЗОМБИ

Каждый Ход Зомби состоит из 6 шагов, выполняемых последовательно. После того, как Ход Зомби завершен, наступает Фаза Огня, при условии наличия хотя бы одного маркера Огонь.

- 1) Переместите Маркер Солнца
- 2) Вытащите новую Карту Зомби
- 3) Бросьте кубик на Порождение Зомби
- 4) Переместите Зомби
- 5) Бой
- 6) Расположение новых Зомби

Фаза Огня (подробно описана на 18 стр)

### 1) Движение Маркера Солнца

На первом ходу игры, вместо перемещения Маркера Солнца, Игрок-Зомби располагает его на Счетчике Солнца на числе равном количеству ходом в данной Карте Сценария. Так, в сценарии *Учимся Выживать* указана продолжительность 12 ходов, поэтому Маркер устанавливается на отметку 12. В начале каждого последующего Хода Зомби, Маркер перемещается по Счетчику вниз. Как только Маркер сместится с последней отметки на счетчике, игра немедленно закончится. Обычно это означает заход солнца и то, что Зомби, получив полную силу, захватывают город. Но в некоторых сценариях это означает наоборот то, что Герои дожили до восхода солнца.



### 2) Вытягивание Карт Зомби

У Игрок-Зомби в руке находится 4 Карты Зомби (по 2 у каждого, если 2 Игрока). В начале каждого Хода Зомби, Игрок-Зомби вытягивает новые карты, пока в его руке не будет нужного количества карт. Они держатся в секрете от Игрока-Героя, Но если в игре 2 Игрока-Зомби, то они могут показывать карты друг другу, обсуждая стратегию. Важно то, что все карты вытягиваются до того как любая карта *Играется Немедленно (Play Immediately)* будет сыграна. Прежде чем вытаскивать новые карты, Игрок-Зомби может сбросить одну любую карту, если желает.

### 3) Бросок на Порождение Зомби

Чтобы посмотреть, появятся ли новые Зомби на игровом поле, бросьте 2 D6 и сложите результат.

Если значение кубика больше, чем число Зомби на игровом поле в данный момент, то Вы породите дополнительных Зомби в КОНЦЕ Хода.

Если в игре 2 Игрока-Зомби, то каждый из них бросает 1 D6 и ему необходимо выбросить число больше, чем количество Зомби принадлежащих его Отряду и находящихся в данный момент на поле (Зомби своего цвета, а также любой Зомби-Герой, находящийся под контролем). Такой бросок делается после того, как отыграны все карты *Играется Немедленно*, тк они могут повлиять на число Зомби на поле.



#### 4) Движение Зомби

После набора нужного количества карт в свою руку и броска на порождение новых Зомби, самое время сделать то, что у Зомби лучше всего получается - попытаться съесть чьи-нибудь мозги.

Вы можете переместить каждого из Ваших Зомби на 1 клетку игрового поля в любом направлении: вперед, назад, вбок или по диагонали. В отличие от Героев, Зомби могут проходить сквозь стены (влезая через окна или проламываясь через пол).

**Голод Зомби** - единственный помехой в движении Зомби является неутолимый голод по человеческой плоти. Таким образом, Зомби не может выйти из пространства с Героев, если находится в нем. И если Герой находится в соседнем пространстве, то Зомби должен перейти туда же. Если существует два соседних пространства с Героями, то Зомби может выбирать.

Иногда карты позволяют зомби пройти больше, чем одну клетку, например карта *Неуклюжая походка (Shamble)*. При таком перемещении Зомби все еще подчиняется Голоду Зомби и если во время перемещения он оказывается в пространстве соседнем с Героем, то любое дополнительное перемещение должно быть направлено в пространство Героя.

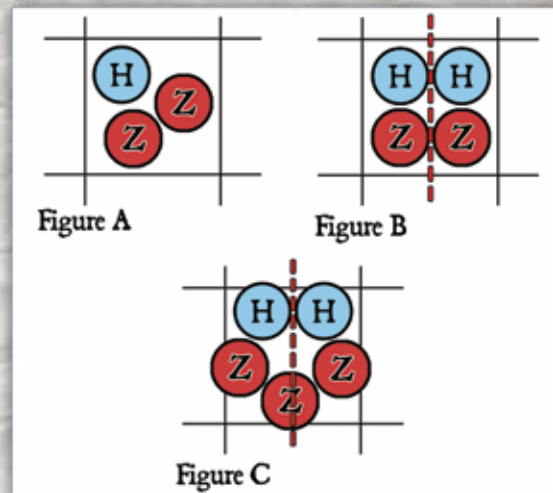
Как только все Зомби переместились, наступает Бой.

#### 5) Бой Героев

Любой Герой, находящийся в одной клетке с одним и более Зомби, обязан сражаться (в главе *Бой*, подробно описана стратегия ведения боя).

Если в пространстве с одним Зомби находятся несколько Героев, то они могут выбрать, кто из них будет сражаться. Если дело обернулось так, что в одной клетке больше одного Зомби и больше одного Героя, то они разделяются на как можно более равные пары. Если количество нечетное, тогда Игрок-Герой выбирает, кто будет драться с нечетным Зомби.

Также Игрок-Герой выбирает в каком порядке будут проходить сражения.



На представленном выше рисунке А, в одном пространстве с Героем находятся 2 Зомби и Герой должен сразиться с каждым. На рисунке В, 2 Зомби и 2 Героя на одном пространстве. Каждый Герой сражается с 1 Зомби. На рисунке С, 3 Зомби и 2 Героя. Каждый Герой сражается с 1 Зомби и один из них должен также сразиться и со вторым Зомби (Игрок-Герой решает, кто будет сражаться со вторым Зомби).

#### 6) Расположение Новых Зомби

Как только все бои закончены, наступает время расположить на игровом поле новых Зомби (если вы не выбросили достаточно высокое значение при Броске на Порождение Зомби, то вы пропускаете этот шаг).

Бросьте D6 (или D3, если 2 Игрока- Зомби) и выложите равно значение кубика количество Зомби из вашего Отряда Зомби на игровое поле. Помните, что как и в начале игры, Зомби должны равномерно располагаться на игровом поле между всеми Точками Порождения.

**Фаза Огня (Смотрите 18 стр)**

### КОД ГЕРОЕВ

Во время Хода Героя, все Герои в любом порядке делают свой ход, но одновременно только один Герой на игровом поле может выполнять ход и он должен полностью его закончить, прежде чем следующий Герой начнет ходить. Во время своего хода, каждый Герой проходит все указанные стадии в следующем порядке:

- 1) Перемещение Героя
- 2) Обмен предметами
- 3) Атака на Расстоянии
- 4) Бой с Зомби



## 1) Действия:

### Перемещения и Поиск

Эти действия позволяют Герою двигаться на игровом поле или Искать, если он в здании.

#### Перемещение -

Чтобы переместиться, Герой бросает D6 и затем может переместиться максимально на то количество клеток, сколько выпало на кубике (но ему не обязательно перемещаться в полном объеме). Если нет препятствия, то Герой может двигаться в любом направлении, комбинировать направление в любую сторону и по диагонали.

Герой всегда может сделать бросок на перемещение, прежде чем решить, что будет делать - Ходить или Искать.

Припятствием движению Героя могут быть только стены и зомби.

Если Герой вошел в пространство с одним или более Зомби, то он немедленно должен закончить движение и начать сражаться.

Герой, который находится в пространстве с одними или несколькими Зомби в начале своего хода, может беспрепятственно выйти из него.

Также, в отличие от Зомби, Герои не могут перемещаться через стены, они должны их обходить. Входить в здание можно лишь используя дверь. Важно то, что перемещение через дверь должно осуществляться только по прямой и не может быть по диагонали.

#### Поиск -

Вместо перемещения, Герой, который уже находится в здании, может заняться поиском. Поиск позволяет Герою вытянуть верхнюю карту Колоды Героев. Если это Карта Событий (Event), то Игрок хранит ее в тайне и может воспользоваться ей при соответствующей необходимости. Если это Карта Предмета (Item), то она кладется на стол "лицом" вверх, рядом с Таблицей того Героя, который ее нашел.

Обратите внимание, что Карты Событий не связаны ни с одним из Героев, вместо этого связываются с Героем, который ими играет. Нет ограничения на количество карт Событий, находящихся на руках Игрока, но есть ограничение на количество карт Предметов, о чем подробнее написано в главе Предметы.

Некоторые Карты Событий отмечены как *Играется Немедленно*. Эти карты часто оказывают свой эффект на активного в данный момент Героя.

## 2) Обмен

После того, как Герой завершил действие *Перемещение*, он может поменяться любым количеством предметов с другим Героем, который находится на одном с ним пространстве. Это действие не обязательно должно быть обменом, один Герой может в одностороннем порядке взять или отдать предмет другому. Нельзя обмениваться фишками *Очков Опыта*.

Одна и та же карта Предмета не может использоваться более чем одним Игроком за Ход.

## 3) Атака на расстоянии

Если у Героя есть один или больше предметов с отметкой *Дальнобойный (Range)*, то он может использовать один из них для того, чтобы провести *Атаку на Расстоянии*. Выберите цель, находящуюся в *Зоне Видимости* и на расстоянии равном или меньшем дальности, указанной на используемой карте. Следуя инструкциям на Карте Предмета, узнайте условия успешной атаки. Дальность всегда считается кратчайшим количеством клеток до цели.

Герой может провести атаку на расстоянии с помощью Предмета, который он получил на этом ходу с помощью Поиска или Обмена.

Герой может провести за ход только одну атаку на расстоянии, независимо от количества Предметов с отметкой *Дальнобойный (Range)*. При успешной атаке, из карты предмета Вы можете узнать Попадание это или Убийство.

**Попадание - Цель получает одну Рану**  
(Этого вполне достаточно, чтобы отправить с доски обычного Зомби)

**Убийство - заполняет все оставшиеся Ячейки здоровья маркерами Ран**

(Это имеет смысл, только если цель имеет больше чем одну ячейку здоровья)

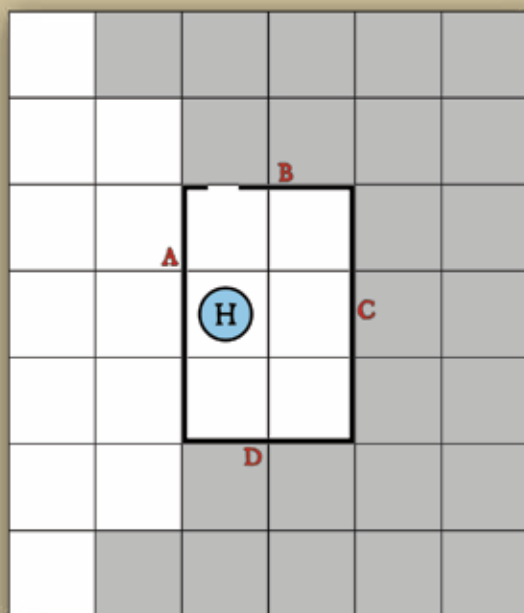
### Зона Видимости

Герой должен видеть вражеское пространство для того, чтобы использовать на нем *Атаку на Расстоянии (Ranged Attack)*. Другие фигурки НЕ блокируют Зону Видимости, в отличие от стен зданий, которые закрывают обзор, даже с учетом наличия двери (примеры на 12 стр). Однако, Герой может видеть через любую стену здания, если соприкасается с ней (предполагается, что в стене есть окна или другие отверстия).

Герой всегда может произвести *Дальнюю Атаку* по цели, даже если находится на одной клетке с ней.



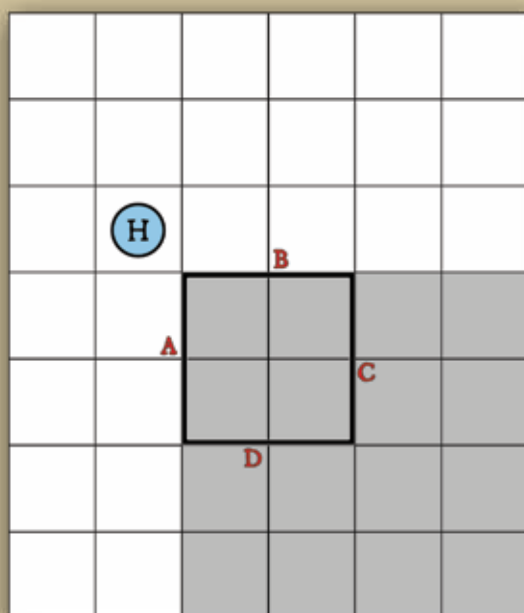
## ЗОНА ВИДИМОСТИ И АТАКА НА РАССТОЯИИ



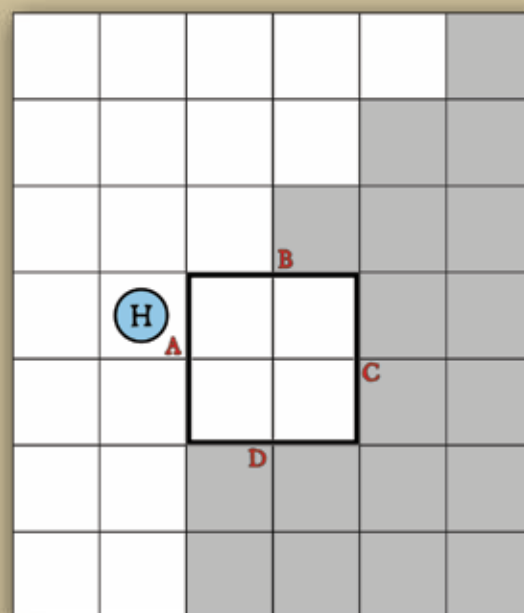
Герой может видеть через все стены с которыми он соприкасается. Лишь стены, с которыми он не соприкасается блокируют его Зону Видимости. Заметьте, что двери также блокируют обзор, как и стены.



Герой видит Зомби 1 через Стену А, Зомби 2 через Стену А и В и Зомби 3 через Стену В. Герой не может видеть Зомби 4, потому что не касается Стены С (даже не смотря на дверь).



Герой находящийся около внешнего угла здания не касается ни одной стены и не может смотреть сквозь них.



Этот Герой соприкасается со Стеной А и может смотреть внутрь здания, а также вне его стен.



#### 4) Битва с Зомби

После выполнения Героем всех шагов в своем ходе, наступает последний - бой с Зомби. Герой должен бороться с **КАЖДЫМ** Зомби, находящимся на его пространстве (подробности смотрите в разделе *Бой*)

Обратите внимание на то, что в отличие от Хода Зомби, каждый Герой, закончивший свой ход в пространстве с Зомби, должен сражаться с каждым Зомби в нем.

### ПРЕДМЕТЫ

Предметы, находящиеся в колоде карт Героев, представляют собой различное оружие и снаряжение, которое Герои могут использовать для сражения с Зомби.

Когда Герой находит Предмет (обычно проводя Поиск), он располагает его лицом вверх на столе, рядом с Таблицей Героя своего персонажа. Любоигрок может видеть этот предмет. Это доступная для всех информация.

Герой может переносить только 4 предмета одновременно и только 2 из них могут быть оружием (оружие для одной руки и/или дальнобойное оружие), но не существует ограничение по количеству Карт Событий.

Если у Героя оказывается больше Предметов, чем он может унести или более двух оружий, он должен немедленно сбросить лишние карты Предметов до допустимого количества. Если он находится в одном пространстве с другим Героем, то может совершить с ним *Обмен* (вне основного порядка действий) до сброса Карты (иногда выгоднее передать предмет другому Герою).

#### Предметы для двух рук

Некоторые предметы имеют отметку *Двуручный*. Эти предметы считаются за 2 из допустимого количества имеющихся у Героя предметов (или за 2 оружия, если этот Двуручный предмет - оружие).

#### Проверка прочности

Некоторые предметы требуют от Героя сделать проверку прочности, после каждого их использования. Это означает, что Герой должен бросить D6 и если выпавшие числа будут соответствовать значению при котором Предмет ломается, то карта идет в сброс.



### БОЙ

Термин *Бой* используется только для обозначения рукопашной схватки, но никак не для *Атаки на Расстоянии*. Это также всегда означает битву Героя и Зомби один на один. Как отмечалось ранее, если Герой и Зомби заканчивают движение на общем пространстве, они должны сражаться. Это происходит и в Ходу Героя и в Ходу Зомби.

#### Кто должен сражаться?

Как уже было написано, если Герой и Зомби оказались на одном пространстве - они должны драться. Так это происходит как в Ходу Героя, так и в Ходу Зомби, то, возможно, что они будут драться дважды, прежде чем получат возможность перемещаться снова.

Во время Хода Героев, Герой, который заканчивает свое перемещение в клетке, где находится один или больше Зомби, обязан сразиться с **КАЖДЫМ** Зомби, находящимся в этом пространстве. Это может быть очень опасно. Герои должны стараться избегать попаданий в пространство, где больше одного Зомби.

Во время Хода Зомби это происходит немного иначе. Герои и Зомби разделяются на как можно более равные пары. Если количество Героев и Зомби на одной клетки не равно, то Игрок-Герой выбирает, кто из Героев будет сражаться с лишним(и) Зомби.



## Бой

Чтобы провести сражение, Игроки бросают соответствующее количество кубиков, которое указано ниже. Они называются *Кубики Боя*. Когда Кубики Боя брошены, их значения не суммируются Героем, а из них выбирается наивысший результат для определения победителя.

- Герой бросает 2 кубика и выбирает высший результат
- Зомби бросает 1 кубик и побеждает при ничье

## Использование Карт и Способностей

Множество карт и способностей персонажей может быть использовано в Бою, чтобы дать дополнительные Кубики Боя, возможность перебросить результат и тд.

Если нет особенных обстоятельств, то Карты и Способности могут быть всегда использованы после броска Кубиков Боя для изменения результата.

## Карты Боя Зомби

На некоторых картах Зомби указано слово *Бой*. Эти карты используются Зомби во время боя и дают им разные преимущества, указанные в тексте карты.

Однако слабоумные Зомби не могут думать более чем об одной вещи, поэтому:

Зомби не могут использовать больше одной карты Боя за Бой.

## Карты Боя Героев

Многие карты Героя (особенно оружие) имеет *Боевой Бонус (Combat Bonus)*, описанный в тексте карты. Герой может использовать любое число карт, которое они имеют с отметкой *Боевой Бонус: эффекты (Combat Bonus: effects)*. Если не указано иного, то *Боевой Бонус* используется только один раз за Бой.

## Исход Боя

Бой заканчивается только тогда, когда игроки выбрали максимальное значение, выпавшее при броске Кубиков Боя и закончили использовать карты и способности. Возможны следующие результаты Боя:

- Если Зомби побеждает (у него кубик с самым высоким значением или равным значением кубика Героя), Герой получает *1 Рану*.
- Если у Героя большее значение на кубике, то Зомби парирует удар. Бой заканчивается, фигурки остаются без изменений на своих местах.
- Если у Героя большее значение и у него выпал дубль на *ЛЮБЫХ* его Боевых Кубиках (например у Зомби выпало 4, а у Героя 5, 2, 2), то Зомби получает *1 Рану* (в случае, если это обычный Зомби, то он убирается с игрового поля).

Зомби не редко парируют удары, так как у Героя больше кубиков и это дает ему шанс сделать более результативный бросок. Но вот убить Зомби без применения Оружия или Способностей - довольно тяжелое испытание.



Пример Боя: Элис сражается с одним Зомби и кубиками 3 и 5. У Зомби на кубике 4. Элис выбирает высшее значение - 5 и противопоставляет 4 у Зомби. Если Карты или Способности не будут использованы, то Зомби парирует удар и обе фигурки останутся на своих местах невредимыми



В этом случае у Элис был одноручный топор, дающий ей 2 дополнительных Кубика Боя при использовании Боевого Бонуса. Видя, что она уже выигрывает, Элис решает убить Зомби. Бросив 2 дополнительных кубика, ей выпало 3 и 1. Зомби получает рану и удаляется, тк Элис выиграла Бой, используя 5, а также выпавший дубль 3.



## РАНЕНИЕ И ЛЕЧЕНИЕ

Зомби имеют только одну ячейку здоровья, поэтому каждый раз, получая ранение, они убираются с игрового поля. Герои и Герои-Зомби имеют несколько ячеек здоровья. Каждый раз, когда Герой получает ранение, он берет Маркер Раны и помещает на свою ячейку здоровья. Когда все ячейки заполняются Ранамы, Герой считается убитым и его снимают с игрового поля.

Иногда Способность или эффект карты могут "убить" цель напрямую. Это означает, что цель получает число ран, равное числу свободных ячеек здоровья. Это особенно эффективно против Героев-Зомби, которые как правило имеют не одну ячейку здоровья.

Иногда у Героя будет возможность вылечить рану. Когда это происходит, с Таблицы Героя убирают Маркер Раны. Если Герой может полностью вылечиться, то уберите ВСЕ Маркеры Ран с его Таблицы Героя. Обратите внимание, что нельзя лечиться во время боя, а только до него, либо после. Важно то, что Герой может использовать карты или способность исцеления между боями с Зомби, если проходит несколько боев подряд, но только после завершения боя.

## СМЕРТЬ ГЕРОЯ

Когда Герой покидает, все его карты Предметов тот час же сбрасываются. Все карты событий, находящиеся на руках теряют свой эффект. Сам Герой перерождается и становится Зомби и переходит под контроль Игроку-Зомби (если его не убило взрывчаткой; в этом случае он разлетелся на мелкие кусочки и перерождается нечему). Это правило завется *Герой-Зомби Навсегда* и подробно рассмотрено на 17 стр.

Игрок-Герой, управлявший погибшим персонажем, может сразу случайным образом выбрать нового из неиспользованных Таблиц Героев для вступления в игру. Это правило называется *Пополнение Героев*.

Примечание: правило *Герой-Зомби Навсегда* и *Пополнение Героев* были опциональными для оригинальной *Last Night on Earth*, но теперь являются обязательной частью игры. Из-за этого эти два правила указаны на всех картах сценария *Timber Peak* в списке специальных правил.

Когда новый Герой входит в середине игры, он не использует свою стартовую локацию, но в любом случае есть выбор: либо начать игру на середине карты с бонусной Картой Героя, либо в любом месте случайного здания (но уже без бонусной Карты Героя).



Если центром карты является здание радиостанции, то Герой может начать на любом пространстве этого здания, но также не получает бонусную Карту Героя.

Герой, входящий в середине игры, не участвует в текущей стадии Хода. Как только текущая стадия закончится, новый Герой полностью участвует во всех моментах игры с данного места. Он даже может быть активированным в этом ходе, если в настоящее время проходит Ход Героев.

*Например, если Герой убит в бою с Зомби в Ходу Героев, новый Герой, который входит в игру, не должен бороться ни с какими Зомби во время текущего Хода.*

Когда Герой-Зомби убит и его убирают с игрового поля. Он не помещается в Отряд к запасным Зомби.

## КАРТЫ СОБЫТИЙ И СРОК ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Карты Событий (для Игрока Героя и Игрока-Зомби) имеют некоторые ограничения по срокам их использования. Карты с отметкой "Играется немедленно" (Immediately) должны использоваться как только были вытащены, а некоторые другие отмечены как "Играть в начале хода" (play at the start of a Turn).

### "Играть в Начале Хода"

*В Начале Хода* - это значит:

В любой момент до того, как первая фигурка провела Действие во время Стадии Перемещения Зомби или проведения Героем Действия.

Таким образом, в Ходу Зомби, движение Маркера Солнца, вытягивание Карт Зомби и бросок кубика на Порождение Зомби - все это (1,2 и 3 стадии хода) является частью *Начала Хода*. Начало Хода длится до того, как первый Зомби сдвинется с места (стадия 4). А у Героя Начало Хода заканчивается, как только будет выполнено первое действие (не важно, Перемещение или Поиск).



## "Играть Немедленно"

Иногда Карты и Способности должны срабатывать немедленно. Это означает, что никакая другая Карта или Способность не может прервать их. Единственное исключение - Карты и Способности, предотвращающие раны, могут использоваться для предотвращения ущерба от мгновенного эффекта. Но, если Зомби мгновенно убит во время битвы, то Бой заканчивается без вариантов решений.

### Использование

#### Карт и Способностей

*Если не указано обратного, то они применяются после броска, чтобы изменить результат. Исход битвы определяется после того, как все Игроки сыграли Карты и применили Способности. Карта Не может быть отменена, после того, как уже оказала влияние на кубики.*

## ОТМЕН КАРТ И БОЕВ

Вы часто будете отменять действие той или иной Карты или Способности. Когда Карта отменена, то она немедленно сбрасывается без продолжения поддержания своего эффекта. Если Карта *Остается в Игре* отменена, то все маркеры, установленные Картой на игровом поле, тоже убираются. Как отмечалось ранее, Карта не может быть отменена, если она вызвала бросок кубика или пересброс. Если Карта применялась для отмены Боя, то бой прекращается без победителей и проигравших.



## БРОСОК НА СЛУЧАЙНОЕ ЗДАНИЕ ИЛИ СЛУЧАЙНОГО ГЕРОЯ

Часто игрокам придется выполнять бросок для случайного выбора здания или части игрового поля. Чтобы это сделать, бросьте кубик и посмотрите на стрелки, расположенные по краям центральной части игрового поля. Этот бросок определяет случайным образом внешнюю Г-образную часть поля. Второй бросок определит здание. На углах каждого здания есть числа. Выбирается здание, имеющее *случайное число*, выпавшее во втором броске.

Обратите внимание, что если результат первого броска 1 - то это выбор Героя, в тоже время когда 6- выбор Зомби. это позволяет Героям и Зомби выбирать часть игрового поля или здание. Только здание с набором случайных чисел может быть выбрано в качестве цели.

Если Здание по какой-либо причине нельзя использовать, то делается бросок на другое здание. Если на этой части игрового поля нельзя использовать ни одно здание, то делается пересброс с самого начала.

Когда нужно выбрать случайного Героя, тогда перетасовываются все Таблицы Героев, находящиеся в игре и вытягивается одна.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Как только одна сторона выполнит все свои *Условия*, описанные в сценарии (для Героев или для Зомби), она побеждает и игра сразу заканчивается. И тогда несчастные люди становятся деликатесом для Зомби или наоборот, с облегчением вздыхают, потому что орды зомби повержены. В дополнение к задачам сценария (если нет противоречия), команда Зомби побеждает, если:

- Они убивают 4 Героев (включая и превращение в Зомби в продвинутой игре)
- Они сбрасывают последнюю карту в колоде Героя (или должна сбросить, а их уже нет.)

## ЕСЛИ КАРТЫ ЗАКОНЧИЛИСЬ

Если заканчиваются карты в колоде Зомби, то просто сразу перемешайте сброшенные карты и сформируйте новую колоду. Однако, если карты закончились в колоде Героев, то им не повезло. Колода сброса не перемешивается и Герои должны обходиться тем, что есть. Это продолжается пока Карта Зомби не заставит сбросить последнюю карту, как указано выше.



## ПРОДВИНУТЫЕ ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

В следующем разделе рассмотрены более продвинутые аспекты игры, которые не являются частью основного игрового процесса, но, скорее всего, все же будут возникать в процессе большинства игр.

### ПОИСК ПРЕДМЕТОВ ИЗ СЦЕНАРИЯ

Некоторые сценарии имеют особые предметы (*Сюжетные Карты*) необходимые для его выполнения. Это карты, которые важно найти Героям, поскольку они касаются целей сценарий. Некоторые карты (такие как *Обнадеживающее Открытие Hopeful Discovery*) относятся к тем, которые помогают Вам найти нужные карты в колоде или сбросе карт во время игры.

#### Сюжетные Карты на старте игры

Иногда Герои в самом начале игры получают сюжетные карты (при получении бонусной карты, если герой без стартовой локации). Если Герой получает такую карту или ту, которая позволяющую искать нужную карту (как *Обнадеживающее Открытие*) в начальном наборе, то он должен поместить ее обратно в колоду и перемешать ее. Если после сброса, снова вытащилась такая карта, то ее можно оставить.

### ЗОМБИ-ГЕРОИ

Когда Герой погибнет, он превратится в Зомби-Героя, контролируемого Игроком-Зомби. Поместите маркер Зомби-Герой под фигурку персонажа, чтобы все видели что он теперь является грязным Зомби.

Игрок-Зомби, который убил Героя, получает контроль над новосформированным Зомби-Героем (Зомби-Герой учитывается при подсчете количества Зомби на игровом поле).

Зомби-Герои работают также, как обычные Зомби, но с некоторыми исключениями:

- Зомби-Герой двигается на D3 клеток вместо 1
- Зомби-Герой имеет столько же ячеек здоровья, сколько имел ранее живущий персонаж
- У Зомби-Героя НЕ остается предметов, особых способностей или улучшений, принадлежавших Герою и вообще никогда больше не считается Героем

Если карта, используемая на Зомби-Героя, говорит, что он "убит", автоматически заполните все имеющиеся ячейки здоровья маркерами ран.



### ВЗРЫВЧАТКА

Одним из самых мощных предметов, который Герой может найти, является взрывчатые вещества, такие как *Ящик Динамита* или *Канистра с Топливом*. Они могут быть очень действенными, однако для них требуются другие вещества, заставляющие их работать (обычно *Предметы Огня*, например *Защигалка* или *Факел*).

#### Ящик с Динамитом

Динамит очень эффективный предмет для *Атаки на Расстоянии*, который может взорвать целые группы Зомби одновременно. Один минус - нужно иметь что-то, чтобы поджечь его.

#### Канистра с Топливом

Позволяет Герою поставить маркер *Горючее* во время перемещения, который в дальнейшем может быть взорван. Это работает так:

#### Маркер Горючее

Маркеры *Горючее* поджигаются *Атакой на Расстоянии* при использовании *Дальнобойного Оружия* (бросок на попадание также как и при атаке на Зомби), или бросанием (сброс карты) предмета с ключевым словом *Огонь* - Расстояние: 2, попадание на 3+.

Любые Зомби и Герои, находящиеся в этом пространстве моментально погибают. Находящиеся в соседних пространствах, погибают при броске на 3+. После этого уберите Маркер Бензина с игрового поля и поместите туда маркер Огня, который немедленно распространяется дважды (вне обычной последовательности Хода).



## ОГОНЬ

Пожары часто вспыхивают и начинают распространяться по всему игровому полю, сея хаос. В конце каждого хода Зомби, ТОЛЬКО при наличии одного или более маркера *Огонь*, проходит *Стадия Огня*, при которой пожары могут распространяться или тухнуть.

### Маркер Огонь

Маркер Огонь имеет две стороны. Сторона *Новый Огонь* довольно проста, на ней просто слово *Огонь*. На другой же стороне есть набор стрелок - указателей, которые используются для распространения огня, как описано ниже.

Маркеры *Огонь* не блокируют зону видимости и не оказывают влияния на поиск предметов или бои в их пространстве (хотя персонажи по-прежнему будут бросать кубик, чтобы получить повреждение, как указано ниже).

На одном пространстве не может быть более одного маркера *Огонь*.

### Возгорание

Когда Огонь появляется в пространстве, установите маркер "*Новый Огонь*" в это место ("лицом" вверх должна быть сторона, у которой НЕТ стрелок-указателей). "*Новые*" Огни обычно появляются во время Хода Героев или Зомби, а также, если распространялись "*Существующие*" Огни во время Фазы Огня.

### Предметы Огня Героя

Любой предмет Героя с ключевым словом *Огонь*, может быть сброшен Героем в фазе Дальняя Атака для автоматического начала



пожара на соседнем пространстве. Это хороший способ атаки группы Зомби или заблокировать область. Но это опасно, поскольку Огонь может неконтролируемо распространяться на протяжении длительного времени. Герои, у которых способность всегда обладать предметами Огня, не сбрасывают ее в любом случае.

### Повреждение от Огня

Каждый раз, когда пожар начинается в пространстве персонажа или когда персонаж входит в пространство с огнем или заканчивает свое движение, там где огонь, персонаж должен бросать D6. Если это Герой и у него выпадает 4, 5, 6, то он получает 1 Рану, если Зомби, то только 5 и 6 добавляют им Рану (на 4 он немного загорается, но не замечает этого).

Допустим, если Зомби перешел в пространство с маркером Огонь, он должен был бы кинуть кубик, что бы посмотреть, ранен ли он из-за движения в огненное пространство, но также, если он выживет, должен бросать кубик второй раз, чтобы окончить свое перемещение в огненном пространстве.

### Фаза Огня

В Фазе Огня Игрок-Зомби должен бросить D6 для каждого существующего Огня на поле, у которого есть стрелочки-указатели (не бросается кубик ни для одного из новых огней на поле).

D6 Бросок	Эффект
1	Затухание
2 - 4	Нет эффекта
5 - 6	Возгорание

### Затухание

Когда Огонь потух, просто уберите маркер с игрового поля.

### Распространение Пожара

Когда Огонь распространяется, это означает, что "*Новые*" Огни добавляются на игровое поле. Бросьте D6 и используйте простые правила распространения гня, указанные на самом маркере, чтобы определить направление распространения. Обратите внимание, на то, что единственный способ, при котором Огонь может распространяться по диагонали - если выпал выбор Зомби или Героя. Поместите "*Новый*" Огонь в указанное пространство. Огонь распространяется через стены. Его останавливает лишь другой маркер Огня, либо граница игрового поля (в этих случаях ничего не добавляют).

Если есть более одного места распространения в направлении, выпавшем на кубике (например с больших клеток центрального поля на внешние поля), то Игрок-Зомби сам выбирает, куда поместить Огонь.





## Ограничение Пожара

В любой момент игры, количество Огней на игровом поле не может быть больше 8 (есть только 8 маркеров в игре). Если все 8 маркеров огня уже в игре и "Новый" Огонь должен быть помещен, Игрок, который распространяет пожар, должен выбрать любой существующий маркер Огня на поле, у которого есть стрелки-указатели (не "Новый" Огонь), и убрать его. Этот маркер будет использоваться как "Новый" Огонь, который должен быть помещен. Игрок-Зомби всегда выбирает, какой маркер Огня удалить, если это происходит во время Фазы Огня.

## Перевооруживание "Новых" Огней

В конце каждой Фазы Огня, все маркеры "Новых" Огней, находящиеся на игровом поле, должны быть перевернуты на сторону со стрелками-указателями (включая "Новые" Огни, размещенные в этой Фазе Огня).

*Рекомендуется вращать эти маркеры так, чтобы стрелки на маркере выстраивались в том направлении, как и указатели случайных чисел на центральном игровом поле. Это поможет позже избежать путаницы, когда пожары начнут распространяться в случайных направлениях.*

## Возгорание Зданий

Если случится так, что в каждой клетке здания будет находиться маркер Огня, то это будет значить, что здание разрушено в огне и все эти маркеры, находящиеся в нем, снимаются с поля.

## Взрывчатка и Огонь

Если Герой имеет среди своих предметов Взрывчатое Вещество, у которого есть дальняя атака и которому необходим Предмет Огня для его использования, но такого Предмета Огня у него в инвентаре нет, Герой может попытаться зажечь взрывчатку, бросив ее в огонь или через него! Если взрывчатка брошена в пространство, где лежит маркер Огня, она будет автоматически взорвана в этом пространстве.

Если Герой хочет рискнуть, вместо этого он может бросить взрывчатку через пространство с маркером Огонь, надеясь, что она может загореться в пути. Если Взрывчатое Вещество Дальней Атаки пролетает через Огонь по пути к цели, то зажжено оно будет при D6 равном 4, 5 или 6 и взорвется при достижении цели. В ином случае, он не загорается, а карта сбрасывается.

Маркер Горючее, который находится в соседнем пространстве с огнем, будет автоматически немедленно взорван. Очень опасно помещать Маркер Горючее в Огонь или на соседнее с ним пространство, поскольку взрыв, наверняка затронет и Героя.



## УНИЧТОЖЕНИЕ ЗДАНИЯ

Если так случилось и здание разрушено, поместите на него, перевернутый "лицом" вниз маркер "Свет Потух" или "Захвачено". Персонажи не могут входить в такое здание, а Герои, находящиеся в нем, должны быть немедленно передвинуты на соседние клетки по их выбору, находящиеся вне здания (если нет ни одной, то Герой сдвигается на две клетки, чтобы выйти). Любые Зомби, находящиеся в момент разрушения здания внутри, автоматически погибают. Если у разрушенного здания были какие-либо карты или маркеры Огня, они сразу идут в сброс. Если здание было частью цели, бросайте кубик на случайное здание в качестве цели. Огни не распространяются в разрушенном здании.

## ДОРОГА ИЗ ГОРОДА

Существует два различных Г-образных игровых поля с *Дорогой Ведущей из Города*. Множество Героев (в частности Герои, выжившие в *Вудинвэйле*) начинают на *Дороге Ведущей из Города*. Если оба поля задействованы в игре, то каждый из Героев может выбрать, на каком именно из двух позиций он начнет.

Так же обратите внимание на то, что какие бы дороги не были бы изображены, но настоящей *Дорогой Ведущей из Города* будет та, которая соответственно подписана.



## СИСТЕМА ОПЫТА

Одним из новых аспектов в *Timber Peak* является система опыта. Это позволяет Героям и Зомби приобретать опыт по ходу игры (*Маркеры Опыта*) и получать улучшения.

### Получение Опыта

Герой получает 1 Маркер Опыта в любое время, как только наносит рану Зомби. Поместите маркеры опыта на Таблицу Героя.

Зомби получают 1 Маркер Опыта в любое время, как только наносит рану Герою. Зомби не получают опыт индивидуально, как Герои. Вместо этого у них общее количество опыта для всей Орды Зомби. Маркеры Опыта, собранные зомби, располагаются рядом с Игроком-Зомби. Если есть 2 Игрока-Зомби, то они делают одну кучу опыта.

Предотвращенные раны, в любом случае, отменяют Маркеры Опыта, которые мог бы получить Герой/Зомби. Не существует ограничения по количеству Маркеров Опыта, которые может получить Герой/Зомби в течении Хода и никакого ограничения, сколько могут получить за раз.

Герой не получает Маркеры Опыта от Ран, нанесенных Зомби косвенно (используя такие карты как *Miles, the Blast Miner* или если Зомби сам себя перемещает в Огонь). В то же время зомби не получают Опыт за Героев, которые нанесли урон сами себе (например, подорвав себя взрывчаткой или используя способность, которая требует нанесение раны. раны.)

### Улучшение Героя

Герой может в любое время тратить Маркеры Опыта, что бы получить Улучшение Героя.

Улучшение Героя стоит 3 Маркера Опыта + еще по 1 Маркеру Опыта за каждое Улучшение Героя, которое у него уже есть.

Таким образом, если Элис имеет уже 2 Улучшения Героя, то ее 3 Улучшение будет стоить ей 5 Маркеров Опыта (3+1+1).

Герой удаляет использованный опыт с Таблицы Героя и выбирает из какой колоды он будет тянуть Карту Улучшения: Ближний Бой, Дальний Бой или Специальное. Тяните верхнюю карту из выбранной колоды и кладите ее "лицом" вверх рядом с Таблицей Героя. Теперь Герой имеет способности, перечисленные на Карте Улучшение в дополнение к тем, которые уже есть.

Улучшение Героя НЕ является Картой Героя. На нее нельзя влиять и ее нельзя отменить.



### Повышение Улучшения Героя

Каждая карта Улучшения Героя имеет эффект *Усиления (Boost)*, который указан в нижней части карты, вместе с его стоимостью. Герой может заплатить указанное количество Маркеров Опыта в любое время, чтобы немедленно активировать эффект Усиления для выбранного Улучшения. Поместите Маркер Повышение (Задняя сторона Маркера Опыта) на стоимости, чтобы показать, что Усиление активировано. Кроме того, если Герой имеет одинаковые карты Улучшения, то автоматически считается, что эффект Усиления активирован. Это также происходит, если Герой получает Улучшение, которое имеет точно такое же название, как название способности персонажа, которая у него уже есть.

Пример: Джек Картрайт получил Улучшение "Находчивый" (*Resourceful*). Тк у него уже есть способность "Находчивый", поэтому эффект Усиления активируется автоматически.

### Улучшение Зомби

Зомби могут потратить свои Маркеры Опыта в любое время, что бы получить Улучшение. Оно делает их намного агрессивнее от запаха свежей плоти (поэтому многие Улучшения с отметкой *Только Одно Использование*). Эти Улучшения распределяются по всей команде Зомби (не только для 1 Зомби или 1 Игрока-Зомби).

Улучшение Зомби стоит 3 Маркера Опыта за каждое.

Обратите внимание на то, что, в отличии от Героев, у Зомби нет никакой дополнительной стоимости для существующих Улучшений, которые они уже имеют.

Большинство Улучшений у Зомби имеют отметку *Только Одно Использование*.



Игрок-Зомби может использовать эффект этих Улучшений в любое время (если нет особых указаний), а после сбросить эту карту.

Точно так же, как Улучшение Героя, Улучшение Зомби Не считаются Картами Зомби и на них нельзя влиять или отменять их.

### Маркер Опыта и другие Способности

Некоторые способности или карты требуют, чтобы на них потратили Маркеры Опыта для их использования. Сколько они стоят и когда могут быть использованы, будет индивидуально отмечено на карте или способности.

## МАРКЕР ЗАРАЖЕНИЯ



Иногда карта будет указывать, чтобы Маркер Заражения был помещен на Героя. В основном это означает, что он был инфицирован Зомби. Установите Маркер Заражения на этого несчастного Героя.

*Теперь всегда после того, как Герой получит Рану, он должен бросить D6. Если выпадает 1 или 2, Герой получает дополнительную Рану из-за заражения.*

Это срабатывает только один раз для каждого источника ущербa. Например, если Зомби использует карту *Vicious Attack* в Бою, делая 2 раны Герою, имеющему заражение, Герой будет только 1 раз бросать кубик, что бы узнать, получит ли он дополнительную рану или нет.

Кроме того, рана, вызванная заражением, не дает бросать дополнительный кубик.

Если Герой имеет одновременно 2 Маркера Заражения, то он сразу становится Зомби.

Существует крайне мало способов убрать Маркер Заражения. Так что, как только Герой получает аркер и становится инфицированным, можно считать, что его дни сочтены!



## РАДИОСТАНЦИЯ

Некоторые сценарии используют карту Радиостанции, как центральную часть игрового поля. Если это так, то это будет указано в *Специальных Правилах Сценария* в верхней части Карты Сценария. Карта Радиостанции используется такж, как обычный городской центр, но имеет меньшие клетки, как на внешних частях игрового поля. Радиостанция - фактически два здания, связанные дверью между ними. Во всех отношениях это как обычное здание, за исключением того, что не имеет набора случайных числе, что исключает возможность выбрать его, как *Случайное Здание*.

Герои могут проводить Поиск предметов на Радиостанции, точно также как в любом другом здании.

### Радиоантенна

По центру карты Радиостанции находится большая антенна, занимающая целую клетку. Пространство, занятое антенное, обведено красным, это означает то, что оно заблокировано.



*Исключено перемещение на этом пространстве, оно перекрывает Зону Видимости, а так же исключает размещение Маркера Огонь на нем.*

### Начиная на Радиостанции

Когда стартовой локацией для Героя нет на карте (или когда он присоединяется в середине игры), у него обычно есть выбор - начать в центре игрового поля с бонусной картой Героя или в случайном здании без нее.

Когда в игре карта Радиостанции - Вы можете также выбрать случайное здание начальной локацией, либо же любую клетку в здании Радиостанции, но бонусная карта не тянется ни при одном выборе.

### Угол Стены



Вы также заметите крестообразную стену в одной половине Радиостанции. Это угловая стена и она блокирует движение персонажа по диагонали. Она не влияет на Зону Видимости или движение Зомби. Эта угловая стена представляет большой столб в центре здания



## Комнаты Радиостанции

Здание Радиостанции подразделяются на несколько комнат. Они обычно не оказывают влияния на игровой процесс, но иногда указываются для тематических целей (например Комната Звукозаписи *Sound Booth* в сценарии *Radio for Help*). Схема справа показывает тематические комнаты здания. Это Приемная *Reception*, Комната Отдыха *Break Room*, Комната Звукозаписи *Sound Booth*, Комната Погодных Исследований *Weather Room* и Склад *Storage*.

Также на схеме видно белую пунктирную линию. Она проходит между двух зданий Радиостанции, разделяя их. Обратите внимание, что эти здания в случае отключения света или захвата, являются независимыми друг от друга и рассматриваются как два отдельных здания во всех отношениях.



## ДЕРЕВЬЯ

Еще одна особенность, которая появилась на некоторых внешних игровых полях - деревья. Они всегда находятся в центре между четырех клеток и отмечены на поле в виде небольшой крестообразной стены посередине.



Деревья блокируют движение героев по диагонали через них. Но между тем они не блокируют Зону Видимости или движение Зомби.

## ОСОБЕННЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Некоторые сценарии в *Timber Peak* используют одно или больше специальных правил. Они перечислены красным текстом в верхней части окна сценария на Большой Карте Сценария. Это удобный способ калибровать повторяющиеся специальные правила, а также облегчить Игрокам создание своих сценариев.

### Радиостанция

Сценарии с этим правилом просто используют в качестве центральной карты, карту радиостанции вместо стороны центра города. Здание Радиостанции детально описана выше.

## "Пополнение Героев" и "Герой-Зомби Навсегда"

Они описаны в рамках основных правил (вытягивание нового Героя, когда прежний Герой убит и то, что убитые Герои становятся Зомби). Они включены в сценарии специальных правил для Игроков уже знакомых с основной игрой *Last Night on Earth*.

### Автоматическое Порождение Зомби

Игроки Зомби могут всегда порождать новых Зомби в конце хода (во время стадии *Расположение Новых Зомби*). Из-за этого Вы можете пропустить *Бросок на Порождение Зомби*, поскольку в нем нет необходимости.

### Числовые счетчики (8)

Когда сценарий использует специальное правило *Числовые счетчики* (8), возьмите числовые счетчики 1-8 и смешав их, поместите "лицом" вниз в 8 случайных зданий не глядя (по 1 в здание). Обратите внимание, что в сценарии *Radio for Help*, они специально помещены по 2 на каждом внешнем игровом поле, а не совершенно случайно по всему полю.

Эти счетчики находятся на всем здании, а не на конкретном пространстве. Здание с Числовым Счетчиком на нем не может быть захвачено.

Герой может отказаться от своего поиска, для того, что бы можно было посмотреть Числовой Счетчик на здании, в котором он находится. Особенности Числовых Счетчиков при их выявлении должны быть описаны в отдельном сценарии, в котором они появляются.





## Генераторы (X)

Некоторые сценарии могут использовать электрогенераторы как цель, которую Герои должны защищать, а Зомби - разрушить (по некоторым причинам, Зомби ненавидят Генераторы - возможно из-за громкого шума или вибраций, а возможно, на первобытном уровне они знают, что если Генератор сломается, их пища станет более уязвимой. Мы никогда не узнаем наверняка).

Количество (X), перечисленных после слова "Генераторы", является числом Генератором, используемых в сценарии. Генераторы размещаются на поле Героями (обычно в зданиях), как описано в Карте Сценария. Там, как правило ограничение - 1 Генератор на здание.



Пока Генератор находится в здании, то здание (и Герои в нем) могут игнорировать маркеры *Свет Потух* и *Захвачено*.

Если Генератор разрушен, то маркеры *Свет Потух* и *Захвачено* немедленно вступают в силу.

Генераторы не блокируют движение и зону видимости для Дальних Атак и НЕ вызывают Голод Зомби у соседних Зомби (это очень важно, потому что Герои могут переманить Зомби от Генератора, двигаясь рядом и Используя Голод Зомби, чтобы уводить их от него).

**Герой в одном пространстве с Генератором не может искать.**

Если Зомби в пространстве с Генератором и там же нет никаких Героев, то Зомби может напасть на Генератор во время их Фазы Боя. Зомби бросает свои Кубики Боя и может играть

до одного Боя: карты (как для нормального боя), а так же все угодно, что могло использоваться для борьбы с Героем (например карта *Неумолимое Нападение Unrelenting Attack*). Если Зомби получает по крайней мере хотя бы одну 5 или 6 на его Кубиках Боя, то Генератор получает 1 Повреждение. При иных значениях Генератор цел.

За Генератор никогда не бросают кубики и он никогда не может причинить вред Зомби.

Обратите внимание на то, что если присутствует хоть один Герой на пространстве с Генератором, то Зомби должен бороться с Героем, а не ломать Генератор. Также стоит отметить, что Зомби могут драться с Генератором только в своей фазе Боя Зомб Героев, а НЕ во время Хода Героев.

У Генератора есть 2 ячейки здоровья, как только он получил 2 повреждения, он ломается и удаляется с игрового поля.

Генераторы не могут быть починены, подобно лечению Героев. Так что раны для них - довольно серьезная штука.

Зомби ПОЛУЧАЮТ маркеры Опыта, от нанесенных повреждений Генератору так, как если бы это был Герой.

Когда происходит возгорание или распространение Огня в пространстве Генератора, это очень плохо для Героев. Генераторы повреждаются от Огня, когда значение Дб равно 5 или 6. Игрок-Зомби должен бросать кубик однажды в момент возгорания или распространения Огня в пространстве Генератора и снова в начале каждой Фазы Огня.

Если разрушается здание, то любой Генератор в этом здании также разрушается.





## ОСОБЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ СЦЕНАРИЕВ

### Учимся Выживать

*Учимся выживать* - самый просто сценарий в *Timber Peak*. Герои и Зомби двигают свой *Отслеживающий Маркер* на 1 шаг всегда, когда получают Улучшение. Этот Маркер никогда не перемещается назад, даже если Улучшение сброшено или Герой с Улучшением убит.

Маркер НЕ перемещается из-за каких-либо Улучшений, полученных Героями или Зомби на старте игры (например, как у Эда Бейкера).

### Гора Мертвых

Гора Мертвых, возможно, самый убийственный сценарий для Героев. Все, что он них требуется - защищать Генераторы и оставаться в живых в течении 10 Ходов. Это может быть очень трудно, когда Зомби неумолимо приближаются с *Автоматическим Порождением* (стр 22) и используют карты боя, нанося больший урон Генераторам.

В начале игры, Герои устанавливают 4 Генератора в здании на игровом поле, по 1 Генератору на здание. Радиостанция, как было уже сказано ранее, состоит из 2 зданий, поэтому Герои могут поместить по 1 Генератору в каждое из этих двух зданий Радиостанции.

Также следует понять, что иногда Герою лучше находиться в пространстве рядом с Генератором, чтобы охранять его, а не в одном с ним пространстве, тк они смогут Искать во время своегохода (потому что Герои не могут Искать, стоя на одном пространстве с Генератором). Также учтите, что Героям действительно нужно сохранить хотя бы 2 Генератора, чтобы выжить (а чтобы победить Игроку, играющего за Зомби, нужно уничтожить хотя бы 3 Генератора).

### Взорвать Город

В этом сценарии Герои должны найти взрывчатые вещества, а затем разместить их по крайней мере в одном здании на каждом внешнем игровом поле. При использовании *Ящичка Динамита* или *Канистры с Бензином*, Герой может сбросить один из маркеров карты установки взрывчатых веществ

или саму карту (делается в том случае, когда отсутствуют маркеры, оставленные на ней).

Герои не нуждаются в Предметах Огня (Fire Item) для установки взрывчатки.

Если все здания на одном из внешних игровых полей *Захвачены* до того, как там разместили взрывчатку, Герои должны найти способ отменить дин из маркером *Захвачено*, чтобы проникнуть внутрь и установить взрывчатку.

Если все здания на внешнем игровом поле уничтожены (обычно от пожара) до того, как взрывчатка была установлена в них, это внешнее поле уже считается взорванным и Герои не должны устанавливать на нем взрывчатку для того, чтобы победить.

### Радио для Помощи

В *Радио для Помощи* важно отметить, что *Числовые Счетчики* разбросаны по игровому полю с определенной точностью. По одному счетчику в двух случайных зданиях на каждом внешнем игровом поле. Поэтому, вероятно, придется обыскать каждое здание, чтобы найти все детали и инструменты.

Если здание с одним из *Числовых Счетчиков* уничтожено пожаром, немедленно передвиньте *Счетчик* на другое случайное здание. Как Герой, Вы наверное обнаружите, что будет хорошей идеей держать по крайней мере одного из Героев в здании Радиостанции, рядом с Генератором, чтобы защищать его. Они также могут *Искать* (пока не находятся на одном пространстве с Генератором) и пока рядом нет Зомби.

Обратите внимание, что здания с *Числовым Счетчиком* не могут быть *Захвачены*.

Как отмечалось выше, *Комната Звука* состоит из двух клеток по середине центрального игрового поля Радиостанция, со столом для микрофона и звукозаписывающим проигрывателем (рисунок на 22 стр). Генератор должен быть размещен в одном из этих двух пространств *Комнаты Звука*.





## Профили героев

### Шериф Андерсон, Выживший в Вудинвэйле



После потери своего сына Билли и города, который его семья поколениями называла домом, Шериф Джек Андерсон имеет только одну цель... остаться в живых. Не только самому, но и множеству других людей, кого он сможет найти и спасти. Он всегда боялся что эти дни настанут и теперь он должен стать тем человеком, каким ему предназначено быть. Человеком действия.

### Джейк Картрайт, Выживший в Вудинвэйле



Всегда находящийся в неправильном месте и в неподходящее время, Джейк снова натывается на Тимбер Пик. Последний раз, когда он проходил мимо, это было немногим больше простой лесозаготовки. Это были трудные дни. Но он боялся, что для Тимбер Пик самые тяжелые времена еще впереди.

### Салли, Выжившая в Вудинвэйле



Уцелевшую отважную Салли теперь преследуют воспоминания обо всем, что она потеряла и о темной правде ее матери. С новой, своего рода, "семьей" она пытается найти выход из этого жуткого кошмара. Взрослея, она всегда мечтала вырваться из маленького Вудинвэйла... но происходящее, не совсем то, что она имела в виду.

### Элис, Официантка



Еще в средней школе Элис работала по ночам в местной закусочной Log Jam. Несмотря на то, что молода, она знает каждый уголок в Тимбер Пик, как свои пять пальцев. После смерти отца за Элис и ее старшим братом Джоном стали присматривать лесорубы с пилорамы ее отца.

### Никки, Пилот



Местный пилот Никки работала смотрителем и жила в Тимбер Пик последние пять лет. Научившись летать в раннем возрасте и являясь единственным лицензированным пилотом, она четыре дня в неделю поднимается в воздух на своем маленьком самолете не допуская пожаров в этой местности. Никки быстро учится и одна из вещей, которой она научилась от рейнджеров - всегда быть готовым к чему угодно...

### Эд Бейкер, Лесоруб



Эд является самым молодым работником на лесопилке. Только закончив среднюю школу, он был готов покорить мир. Проводя целые дни в лесу, он узнал кое-что о жестких ударах судьбы, лишившись своего лучшего друга Джона в недавней аварии. Позже он начал проводить больше времени в городской закусочной, навещая младшую сестру Джона.

## ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ ОБЪЕДИНЕНИЯ С ДРУГИМИ ДОПОЛНЕНИЯМИ

### Last Night on Earth

Есть несколько модификаций существующих карт и правил *Last Night on Earth*, при объединении *Timber Peak* с оригинальной *Last Night on Earth* или другими дополнениями. Предмет Героя *Огнетушитель* имеет дополнительную способность - сбросьте его, чтобы удалить любое количество пожаров с пространства Героя или смежного (также как копия *Огнетушителя* из *Timber Peak*).

Кроме того, как карта Зомби *Heavy Rain*, находится в игре, пожары во время Фазы Огня тухнут на значения 1 или 2, выпавшие на кубике (вместо 1, как было бы без этой карты).

Играя в сценарий, который требует от Героя сброс взрывчатки для достижения цели (например *Burn 'em Out*), Герой может сбросить один маркер от *Карты Взрывчатки (Explosive card)*, такой как, например *Ящик с Динамитом*.

### Growing Hunger

Используя *Свободные Маркеры Поиска* от дополнения *Growing Hunger* с игровым полем Радиостанция, один маркер должен быть помещен в каждую комнату Радиостанции (наподобие Усадьбы, как это описано в руководстве *Growing Hunger*).

### Survival of the Fittest

При использовании *Могильного Оружия* из дополнения *Survival of the Fittest*, генераторы не припятствуют Зомби, порожденным с *Могильным Оружием* (like nearby Heroes do).

При поиске на Радиостанции, Герой НЕ может вытягивать карты из Колоды Выживания (Тактика Выживания или Уникальные Вещи), поскольку нет Наборов Случайных Чисел в здании Радиостанции.



## РАЗЪЯСНЕНИЯ И F.A.Q.

Огонь в здании отменяет эффект маркера *Свет Потух* в этом здании?

Нет. Любая выгода от отмены этого эффекта, противопоставляется неконтролируемым огнем, которой угрожает сжечь Вас заживо.

На Зомби влияет маркер *Свет Потух*?

Нет.

Может ли Зомби использовать карту *Vicious Attack* для нанесения большего урона Генератору?

Да.

Могут ли Зомби *Заражать* Генератор?

Нет... Конечно нет. Это было бы глупо.

Зомби, использующие карту *Shamble* должны использовать всю сумму очков, которую выбросили?

Нет. Зомби-Игрок решает, на сколько клеток он будет ходить. Если в соседней клетке Герой, но Зомби хотел идти в другом направлении, он все равно должен соблюдать *Голод Зомби*.

Во время игры картой *Заражение*, можно ли бросать кубик на маркер *Заражения*, основанный на ране, которая дала этот маркер?

Нет. Герой не получает маркер *Заражения*, до тех пор, пока не решится исход боя и все раны уже будут использованы.

*Дальняя Атака* считается *Боем*?

Нет. Только рукопашный бой считается *Боем*.

Когда используется карта *Samantha, the Radio DJ*, для перетасовки карт Сброса Героев обратно в колоду, включается ли туда карта самой Саманты?

Да. Когда играет эта карта, сначала ее сбрасывают, а после все карты сброса перетасовывают обратно в колоду.

Когда карта *Miles, the Blast Mine* убивает каких-либо Зомби, кто получает маркеры *Опыта*?

Никто. Поскольку эти Зомби убиты самой картой *Событий*, а не определенным Героем (можно утверждать, что сам Майлз получает опыты, но так как он не является игровым персонажем, то это не имеет смысла).

Что происходит, если карта *Unrelenting Attack* сыграна Зомби, чтобы позволить им снова драться после того, как отыграли, а Герой играет *Get Back you Devils*, чтобы убить Зомби?

Зомби убит, а карта *Unrelenting Attack* потрачена впустую.

Мертвы ли все остальные Герои Вудинвэйла?

Нет, кто то выбрался, а кто то нет.





## СОЗДАТЕЛИ

Game Design - Jason C. Hill

Graphic Design and Layout - Jack Scott Hill

Photography - Jack Scott Hill

Post Production Artwork - Jack Scott Hill  
Jason C. Hill

Game Board Illustration - Matthew Morgaine  
Rules - Jason C. Hill

Miniature Concept Art - Matthew Morgaine

Miniature Sculpts - Gael Goumon

Playtesters -

Mary Beth Magallanes, Joel Flamme, Liz Spain, Austin Lamb, Jeremy Hill, G. Kelly Toyama, Kate Magner, Chris Kemnow, Joe Fiala, Michelle Sanchez, and Matt Auen.

## Cast

### Heroes:

Ed Baker, Lumberjack - Beau Wilkins

Alice, Diner Waitress - Jenna Julich

Nikki, Bush Pilot - Emily Kennelly

Sheriff Anderson - Chris Brockett

Sally - Michelle Sanchez

Jake Cartwright - Matthew Morgaine

### Townfolk:

Miles, Blast Miner - Austin Lamb

Samantha, Radio DJ - Gina Corpening

### Zombies:

Jeremy Hill, Liz Spain, Austin Lamb, David Peixoto, Lizzy Timpe, Amy Stone, Kate Magner, Justin Tidwell, Daniel Kennelly, Chris Kemnow, Joe Fiala, Joel McCone, Thomas Coonradt, Aaron Sutherland, and Mark Brown.

Перевод на русский язык и верстка:  
Юдин dm\_dm Дмитрий

### Special Thanks:

Jack and Rosa Hill, Baxter, Matthew Dudley, Lora Nelson, Liz Spain, Austin Lamb, Matt Spain, Chris Kemnow, Matthew Morgaine, Joel Hills, Joel Flamme, Joe Fiala, Michelle Sanchez, A Masquerade Costumes, BoardGameGeek.com, TheZombieGame.com, and all of the fans who have helped support Flying Frog and have built a fantastic community for the games.

Congratulations to James Carroll, Jared Wetsel, Kraig Deming, Josiah Hooten and Aaron Trent for setting the Guinness World Record for Longest Board Game Session with *Last Night on Earth®*, *The Zombie Game* on August 12-14, 2011 at Little Shoppe of Games in Oklahoma City, Oklahoma. Thanks to these dedicated fans and to Lane Fields for hosting the event.

*Last Night on Earth®* is Copyright © 1999-2007, *Timber Peak™* is Copyright © 2012 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved. First Edition 2012. Shot on location in Washington State. Manufactured in China. As night falls, there will be *Blood in the Forest*.



Contact Info / Web Info  
[WWW.FLYINGFROG.NET](http://WWW.FLYINGFROG.NET)



## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕРМИНЫ

**Усиление (Boost)** - Повышение эффекта Карты Улучшения Героя.

**Отмена (Cancel)** - Когда карта отменяется, она сразу же сбрасывается без дальнейших вариантов влиять на что-то. Если карта Остается в Игре отменяется, любые маркеры на игровом поле, установленные этой картой, также удаляются.

**Бонус в Бой (Combat Bonus)** - Специальные возможности Карты Героев, которые можно использовать в Бою.

**Двуручное (Double-Handed)** - Двуручные предметы учитываются 2 пунктами инвентаря, состоящего из 4 пунктов, любого Героя. Если двуручный предмет - оружие, то он считается за 2 оружия.

**"Только не в Бой" ("Except during a Fight")** - Может использоваться только между Боев.

**Парирование (Fended Off)** - Если Герой побеждает Зомби в бою, но при этом не выкидывает дубля. Зомби остается на поле.

**Бой/Fight** - Один рукопашный бой между Героем и Зомби.

**Огонь - "Существующий" (Fire - "Existing")** - Маркер Огня, перевернутый на сторону с направлениями. Все "Новые" Огни переворачиваются в конце Фазы Огня.

**Огонь - "Новый" (Fire - "New")** - Маркер Огня, который был создан до окончания Фазы Огня. Обычный Маркер Огня (без стрелок).

**Попадание (Hit)** - Единичная Рана, нанесенная Цели (обычно в ближнем бою). Достаточно для того, чтобы убить обычного Зомби.

**Убийство (Kill)** - Заполнение Маркеров Ран во всех ячейках здоровья у цели. Моментальная смерть Героя или Зомби.

**Подобрать (Pick Up)** - Способность брать в некоторых зданиях определенный предмет из сброса карт, а не тянуть с верха Колоды Героев.

**Сюжетные предметы (Scenario Search Items)** - Конкретные карты или карты с Ключевым Словом, которые необходимы для победы в сценарии.

**Начало Хода (Start of the Turn)** - любой момент до того, как первая фигурка провела Действие во время Стадии Перемещения Зомби или проведения Героем Действия.

**Закат/Рассвет (Sundown/Morning)** - Отслеживание Маркера Счетчика Солнца и перемещение с последнего пространства на счетчике (1) на изображение горы на горизонте.

**Рана (Wound)** - Помещение Маркера в ячейка здоровья Героя, чтобы показать повреждение. Для обычного Зомби достаточно 1 Раны, чтобы убрать его с игрового поля.

**Бой Зомби: Карта (Zombie Fight: Card)** - Использование Карты Зомби, для получения Бонуса в Бою. Ограничение 1 раз за Бой.

**Голод Зомби (Zombie Hunger)** - Зомби должны переходить в пространство Героя, находящегося в соседней клетке. Если Зомби находятся в одном пространстве с Героем, то уже не могут уйти оттуда.

### Улучшение Героя

Улучшение Героя стоит 3 Маркера Опыта + еще по 1 Маркеру Опыта за каждое Улучшение Героя, которое у него уже есть.

### Улучшение Зомби

Стоит 3 Маркера Опыта за каждое.

## ПРИМЕЧАНИЕ

### Маркеры Горючее



Маркеры Горючее поджигаются Атакой на Расстоянии при использовании Дальнобойного Оружия (бросок на попадание также как и при атаке на Зомби), или бросанием (сброс карты) предмета с ключевым словом Огонь - Расстояние: 2, попадание на 3+.

Любые Зомби и Герои, находящиеся в этом пространстве моментально погибают. Находящиеся в соседних пространствах, погибают при броске на 3+. После этого уберите Маркер Бензина с игрового поля и поместите туда маркер Огня, который немедленно распространяется дважды (вне обычной последовательности Хода).

### Огонь

Бросьте D6 для любого персонажа, когда Огонь появляется на его пространстве, когда он передвигается в пространстве Огня или когда его движение заканчивается в Огне. Герой принимает рану на выпавшее значение 4, 5, 6, а Зомби на только на 5, 6. Также D6 бросается для каждого "существующего" Огня во время Фазы Огня:

D6 Бросок	Эффект
1	Затухание
2 - 4	Нет эффекта
5 - 6	Возгорание

В конце Фазы Огня переворачиваются все маркеры "Новых" Огней.

### Генераторы

Генератор имеет 2 ячейки жизни. Зомби, находящийся на одной клетке с Генератором (при условии, что там же нет Героя), во время своей фазы Боя может бороться с ним, как будто на его месте Герой. Если хотя бы один из брошенных Кубиков Боя равен 5 или 6, Генератор получает 1 повреждение.

Герой не может Искать, на ходясь с Генератором на одном пространстве.

Здания, имеющие Генератор, игнорируют маркеры Свет Потух и Захвачено.

При взаимодействии с Огнем, Генератор получает повреждение при значениях на кубике 5 или 6. Кубик бросается однажды, когда Огонь возгорается/распространяется и снова в начале каждой Фазы Огня.

### Заражение

Когда Герой инфицирован, то он после того получит Рану, должен бросить D6. Если выпадает 1 или 2, Герой получает дополнительную Рану.

Если Герой имеет одновременно 2 Маркера Заражения, то он сразу становится Зомби.



FLYING FROG<sup>®</sup>  
PRODUCTIONS