

ПРАВИЛА

ПОСЛЕДНЯЯ  
НОЧЬ  
НА ЗЕМЛЕ  
Зомби игра

FLYING FROG<sup>TM</sup>  
PRODUCTIONS

Настольная зомби игра  
для 2-6 игроков в возрасте от 12

# Последняя ночь на земле

## Зомби игра

By  
**Jason C. Hill**

Когда ночь опустилась на сонный сельский городок **Вудинвэйл**, тени и туман принесли с собой не только холод. Оживший кошмар в один момент прервал мирное существование города с помощью неустанной смерти, скребушей и продирающей свой путь на поверхность с неутолимым голодом по человеческой плоти. Теперь осталась лишь горстка не похожих на героев людей, объединившихся вместе, чтобы сражаться за свои жизни. Ночь никогда не закончится, и только есть лишь одна вещь хуже, чем смерть... стать зараженным.

### Обзор игры

Это динамичная игра про поедающих мозги зомби в маленьком городке героев, полном ужаса. Как в кино. Игроки выбирают роль героев или зомби. Чтобы выжить и преодолеть ночь, герои должны использовать свою хитрость и изобретательность (и хорошо бы еще немного удачи). Только сообща герои могут остановить нашествие зомби или сбежать. В то время как некоторые игроки будут биться за выживание, другие попадут в гниющую чуму и будут голодны и ненавистны к живым.

Играющий за зомби получает контроль над бесконечными потоками зомби, распространяющимися по городу как болезнь. У него также есть возможность вносить сумятицу в ряды героев, пугая их до такой степени, что их животные инстинкты самосохранения возьмут верх. Павшие герои часто возвращаются в виде зомби, чтобы сожрать своих бывших товарищей.

С героями, похожими на персонажей фильмов ужасов, и толпой кровожадных зомби каждый сценарий может быть разыгран как эпизод фильма ужасов. Отчаянные герои наперегонки со временем пытаются выполнить свои задачи. Иногда для этого достаточно просто пережить ночь.

**Так что отложите попкорн, возьмите дробовик и берегите свои мозги.**

**Зомби приближаются,  
и эта ночь может стать вашей  
Последней Ночью на Земле.**

### Игровой процесс

Каждый **игровой раунд** разделен на два хода: **Ход зомби** и **Ход героев**. Во время **Хода зомби** играющий за зомби перемещает и атакует своими зомби, по возможности порождая новых. Во время **Хода героев** каждый герой совершает **действие** (**перемещение** или **обыск**, если он в здании) и **атаку на расстоянии**. Очередность ходов героев выбирается самими игроками и может быть произвольной. Игра заканчивается, когда все задачи сценария выполнены или жетон «**Маркера солнца**» достиг конца **трека солнца**.

### Тема жестокости и насилия

Игра содержит зарисовки из фильмов ужасов и некоторые немного откровенные изображения. Поэтому игра нацелена на аудиторию от 12 до 100 лет (простите, но если вам больше 100 лет – вы, скорее всего, уже сами зомби и в этом случае в игре у вас могло бы быть неоспоримое преимущество).

**Вас предупреждали!**

### Содержимое игры

- 1 цветная книга правил
- 1 игровое поле городского центра
- 6 L-образных полей окраин города
- 8 уникальных фигурок героев (серого цвета)
- 14 фигурок зомби (7 зеленых, 7 коричневых)
- 40 карт колоды героев (простая игра)
- 40 карт колоды зомби (простая игра)
- 20 продвинутых карт для колоды героев
- 20 продвинутых карт для колоды зомби
- 6 карт памяток
- 8 больших листов персонажей
- 5 больших карт сценариев
- 2 полноцветных листов жетонов (для выдавливания)
- 16 игровых кубиков
- 1 CD диск с оригинальной музыкой для игры

## Игроки

В игру могут играть от 2 до 6 игроков (должен быть, как минимум, 1 играющий за зомби и 1 игрок-герой). Общее количество игроков определяется тем, сколько будет игроков-героев и сколько играющих за зомби.

<b>2 Игрока</b>	1 Игрок за зомби 1 Игрок за героев – играет за всех четырех героев
<b>3 Игрока</b>	1 Игрок за зомби 2 Игрока за героев – каждый играет за 2 героев
<b>4 Игрока</b>	2 Игрока за зомби 2 Игрока за героев – каждый играет за 2 героев
<b>5 Игроков</b>	1 Игрок за зомби 4 Игрока за героев – каждый играет за 1 героя
<b>6 Игроков</b>	2 Игрока за зомби 4 Игрока за героев – каждый играет за 1 героя

Обратите внимание, что персонажей героев всегда 4. Независимо от того, сколько человек играет за героев.

## ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

### Кубики

Игра идет в комплекте с 16 стандартными шестигранными кубиками, которые делятся между игроками. На картах часто будут встречаться обозначения D3 и D6. D6 – просто другое название шестигранного кубика. D3 подразумевает бросок шестигранного кубика и определение результата по следующей схеме:

D6	Результат броска
1 – 2	1
3 – 4	2
5 – 6	3

## Жетоны «Ран»

В комплект входит несколько **красных** жетонов «Ран». Они используются для того, чтобы отмечать количество повреждений, которые получил герой. Жетоны «Ран» выкладываются на лист персонажа, когда он получает ранения.



## Жетон «Маркер солнца»

Жетон «Маркер солнца» располагается на **треке солнца** в начале игры и, перемещаясь по нему, показывает, сколько ходов уже прошло, а сколько еще осталось.



## Жетон «Место порождения зомби»

Иногда зомби получают возможность разместить дополнительные жетоны «Место порождения зомби» в зданиях, которые используются для порождения новых зомби на игровом поле. Это часто происходит в результате воздействия карт.



## Жетон «Захвачено»

Иногда здания настолько переполнены зомби, что герои больше не могут в них войти. Это часто происходит из-за воздействия карт. Когда это происходит, жетон «Захвачено» располагается на здании.



## Жетон «Свет погас»

Когда зомби прерывают подачу электроэнергии (запнувшись за что-либо или пережевывая провода) знайте – вы в беде. Жетон «Свет погас», размещается на здании, чтобы показать, что на него действуют определенные эффекты карт. Обратите внимание, что отсутствие света влияет только на движение и не влияет на **обыск** и **атаку на расстоянии**.



## Жетон «Бензин»

Жетон «Бензин» используется в продвинутой игре и будет рассмотрен далее.



## Жетон «Старая Бэтси» (продвинутая игра)

Старая Бэтси – фермерская собака. Она используется только в продвинутой игре и более подробно описана на карте персонажа «Старая Бэтси».



## Грузовик (продвинутая игра)

Жетон «Грузовик» используется только для сценария «Побег на грузовике» в продвинутой игре.

## Жетон «Зомби героя» (продвинутая игра)

Иногда бывает так, что убитые герои превращаются в зомби. Когда это произошло – расположите жетон «Зомби героя» под фигуркой и перемещайте вместе с ней как напоминание, что теперь это изголодавшийся по мозгам зомби герой.



## Дополнительные жетоны

### (продвинутая игра)

Несколько дополнительных жетонов и маркеров поставляются вместе с игрой. Они не нужны при основной игре, но могут быть использованы для домашних правил, домашних сценариев и новых официальных сценариев игры.



## Игровые фигурки

В вашем распоряжении 8 уникальных фигурок героев (серого цвета), каждая из которых соответствует своему листку персонажа. Также есть 14 зомби: 7 **зеленого** цвета и

7 **коричневого**. Если в игре только один играющий за зомби, то он пользуется всем запасом зомби (14 штук). Если 2 игрока выполняют роль зомби, то каждый игрок получает по своему запасу зомби (один – **коричневым**, а другой – **зеленым**).



## Компакт диск с музыкой

Игра поставляется с собственным CD на котором находится оригинальная музыка. Во время игры вы можете слушать ее, хотя это необязательно. Но, возможно, она поможет вам полностью погрузиться в атмосферу игры.

## ТИПЫ КАРТ

Есть две колоды карт: карты героев и карты зомби. В простой игре в каждой из этих колод содержится по 40 карт. Также, для продвинутой игры, существует набор из 20 карт для каждой из этих двух колод. Пока отложите эти карты в сторону. Они будут использоваться позже, в продвинутой игре.

## Карты героев

Карты героев представляют собой предметы и оружие, которые игроки находят во время игры, а также события, которые вы используете, чтобы удивить своего оппонента.

### Описание карты

Карта «Farmer Stey» с описанием ее элементов:

- Название карты: Farmer Stey
- Картинка карты: Иллюстрация фермера
- Иконки ключевых символов: Иконка огня
- Ключевое слово: Prevent any one Zombie from moving this turn.
- Текст карты: Add or subtract 1 to any Fight Dice roll. "Who's in here? I told you kids to stay outside my barn!"
- Художественный текст: "Who's in here? I told you kids to stay outside my barn!"
- Символ продвинутой карты или дополнения: Символ шестеренки
- Рубашка: HERO DECK, LAST NIGHT ON EARTH

## Предметы (вещи)

Карты с **зеленой** или **синей** (для **оружия**) окантовкой. Эти карты располагаются лицом вверх рядом с листом персонажа, который их нашел. Более подробно они будут рассмотрены позже.

## События

Карты с **золотой** окантовкой. Эти карты берутся игроком героем в руку и хранятся там в секрете от зомби. Они могут быть использованы для спасения героя от неминуемой гибели.

## Карты зомби

Карты зомби работают не так, как карты героев. У играющего за зомби в руке находятся карты, которые он играет против героев по своему усмотрению. Также он получает новые карты в начале каждого нового **хода зомби**. Существует только один вид карт зомби – с деревянной окантовкой. Они представляют собой различные способности, которые зомби используют для атаки, причиняя боль и наводя ужас на героев.

### Описание карты



## Играется немедленно

На некоторых картах имеется надпись **«Играется немедленно»**. Как и написано, карта должна быть сыграна сразу, как только была вытащена. Если вытаснено больше одной такой карты, то вы можете выбрать, в каком порядке их играть (но все они должны быть сыграны перед тем, как перейти к следующей стадии текущего хода).

## Остается в игре

На некоторых картах имеется надпись **«Остается в игре»**. Как и написано, карта должна остаться в игре. Положите ее лицом вверх около игрового поля, и ее эффект будет действовать все остальное время игры, пока она не будет сброшена по каким-либо причинам (обычно другой картой или способностью).

## Лист персонажа

У каждого героя есть свой лист персонажа. На нем указаны уникальные способности персонажа и дополнительная информация.



## Карты Сценариев

В комплекте с игрой идет пять различных сценариев, каждый из которых представлен отдельной большой картой сценария, на которой указана вся основная информация.



## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

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

### Центральное поле

Центральное поле всегда располагается в центре стола и имеет более крупные пространства, позволяющие быстрее перемещаться через центр игрового поля. Перемещение по этим зонам происходит точно также, как и по другим, меньшего размера. На одной стороне центрального поля изображен центр города **Вудинвэйл**, на другой находится усадьба. Усадьба используется только в сценарии продвинутой игры **«Оборона усадьбы»** и будет рассмотрена позже.

### Внешние поля

В игре есть шесть L-образных полей. Они обозначают окружающие строения и районы города. В начале каждой игры четыре из них выбираются случайным образом и располагаются вокруг центрального поля, образуя большое квадратное игровое поле.

### Зоны (клетки игрового поля)

Игровое поле поделено на зоны, по которым перемещаются герои и зомби. Каждая зона представляет собой либо открытое пространство, либо здание (оно окружено стенами).

Нет ограничения на количество героев и зомби, которые могут быть в одной зоне.

Как упоминалось ранее, зоны на игровом поле городского центра крупнее зон, находящихся на внешних шести L-образных полях. К этим зонам применяются обычные правила. Более крупные пространства в центре позволяют игрокам быстрее перемещаться по игровому полю.



### Стены

Стены проходят вдоль краев некоторых зон, обозначая границы зданий. Стены блокируют перемещение героя и его линию видимости для **атаки на расстоянии** (более подробно об этом дальше), но не блокируют движение зомби.



### Двери

Проемы в стенах обозначают двери, через которые герои попадают в здания. Герои не могут ходить по диагонали, а проходят непосредственно из одной зоны (клетки) в другую по прямой (подробнее об этом дальше).

### Места порождения зомби

Красные метки **X** на L-образных внешних игровых полях представляют собой места порождения зомби. Это зоны, в которых порождаются зомби в игре, и они обычно совпадают с теми местами, где герой не хотел бы находиться (если конечно он не хочет стать зомби). На каждом внешнем игровом поле находится по одному месту порождения зомби.



### Специальные области и здания

У некоторых зданий и областей имеются связанные с ними специальные правила. Эти правила указаны на игровом поле.

### Обыск и Взятие

Вместо того чтобы героям проводить **«Обыск»** в здании, вытаскивая карту из колоды героев, некоторые здания имеют дополнительное свойство – которое позволяет героям вытянуть специфическую карту из колоды сброса карт героев. Эти здания на игровом поле имеют надпись «Pick-Up» – **«Взять»**, например, здание Полицейского участка – надпись **«Взять: Дробовик»**. Это значит, что герой может выбрать, что ему выполнять в здании:

- **«Обыск»** – вытащить верхнюю карту из колоды карт героев.
- **«Взять»** – обыскать колоду сброса карт героев и взять оттуда **«Дробовик»**, если оно там есть.

Важное замечание: чтобы использовать свойство **«Взять»** в здании, указанная карта должна находиться в колоде сброса карт героев (вы не можете вытащить ее из колоды еще не сыгранных карт).

## ПЕРВАЯ ИГРА

Для первой своей игры мы рекомендуем вам простую игру. Простая игра сконцентрирована на нескольких основных правилах и является отличным началом для новичков, а также простой и быстрой альтернативой для опытных игроков. Отложите в сторону два набора продвинутых карт (20 карт героев и 20 карт зомби, отмеченные специальным символом) или достаньте их из колод, если до этого они были перемешаны с основными картами. Они будут использованы позже в продвинутой игре.

### Сценарии

В простой игре присутствует только один сценарий – **«Сдохните, зомби, сдохните!»** Отложите в сторону другие карты сценариев, а карту сценария **«Сдохните, зомби, сдохните!»** положите лицом вверх около игрового поля – там, где все могли бы ее видеть.

В этом сценарии у игроков за героев есть 15 ходов, чтобы убить 15 зомби. Играющий за зомби побеждает, если героям не удастся убить необходимое количество зомби или если он сможет убить двух героев. Все условия этого сценария представлены конкретными числами. Для подсчета убитых зомби на листе сценария вы можете использовать круглый красный жетон с отверстием в центре.

## ПОДГОТОВКА

### Создание игрового поля

Расположите центральное игровое поле с изображением городского центра и выберите случайным образом (лицевой стороной вниз) четыре из шести L-образных внешних полей. Расположите их вокруг городского центра. После расположения переверните их лицом вверх, чтобы создать полное игровое поле, как указано на рисунке. Расположите **трек солнца** там, где его все могут видеть.

### Перемешайте и расположите колоды карт

Перемешайте колоду карт героев и колоду карт зомби и расположите их около соответствующих игроков.

**Это важно: перемешивайте колоды очень тщательно перед каждой игрой.**



### Выбор и размещение героев

Играющий за героев случайным образом вытягивает четыре листа персонажей и формирует свою команду героев. Расположите эти листы лицом вверх, чтобы каждый мог их видеть, далее выберите из коробки соответствующие фигурки героев.

Каждая из фигурок героев располагается в своей стартовой локации, указанной на листе персонажа. Она может быть расположена в любой зоне указанного здания (по выбору игрока героя).

Если стартовое здание героя не находится на игровом поле, то фигурка располагается в центральной зоне игрового поля и, как бонус, он начинает игру с дополнительной картой героя, вытасненной сверху колоды карт героев. Если это событие, эта карта берется в руку игрока, а если предмет – кладется около листа персонажа.

### Создание запаса зомби

Если в игре только один играющий за зомби, то он берет все 14 фигурок зомби (**зеленые и коричневые**) и кладет их в стороне. В каждый момент игры на игровом поле может находиться разное количество зомби, но оно никогда не может быть больше **14**.

Когда зомби убирается с игрового поля, он возвращается в свой запас зомби.

Если присутствуют 2 играющих за зомби, то у каждого из них свой отдельный запас зомби: по 7 у каждого. Один игрок получает всех **зеленых** зомби, другой – всех **коричневых**. В таком случае игроки не имеют права использовать зомби не из своего запаса (пользоваться нужно только **своими** зомби).

## Стартовое размещение зомби

Играющий за зомби начинает игру с двух D6 (сумма результата броска двух шестигранных кубиков) зомби на игровом поле (или по одному D6 для каждого игрока зомби, если их двое в игре). Возьмите из вашего запаса зомби выпавшее на кубиках количество фигурок и расположите их на игровом поле в местах порождения зомби (большие красные значки X на L-образных боковых игровых полях).

Когда игроки располагают своих зомби, они должны располагать их как можно более равномерно между зонами порождения. На каждом месте порождения зомби не может находиться два зомби, пока нет хотя бы одного на всех других. Если в игре двое играющих за зомби, то они ограничены цветом своих зомби. Так что они могут удвоить общее число порожденных зомби в зоне перед заполнением всех зон.

## Приготовьте кубики и жетоны

Расположите все жетоны «Ран» и другие жетоны в кучке рядом с игровым полем. Там, где каждый игрок сможет до них дотянуться. Так же распределите кубики между игроками.

**Теперь Вы готовы начать игру.**



**Различные жетоны**

**Трек солнца**

**Герои на стартовых позициях**

**Жетоны ран**

**Игровое поле: Центр города и 4 L-образных игровых поля**

**Колода карт зомби**

**Запас зомби**

**Колода карт героев**

**Сценарий**

**2D6 стартовых зомби**

**4 листа персонажей со стартовыми картами**

**Джонни получает дополнительную карту героя, так как его стартовой локации нет на игровом поле**

## ИГРОВОЙ РАУНД

Каждый игровой раунд делится на ДВЕ части: **ход зомби** и **ход героев**. Во время **хода зомби** играющий за зомби перемещает своих зомби, нападает ими и, по возможности, порождает новых.

Очередность **хода героев** устанавливают игроки за героев договорившись между собой. Игра заканчивается, когда выполнены условия сценария или когда жетон «**Маркера солнца**» достигает конца **трека солнца** (солнце на горизонте).

### Игровой раунд

- 1) ход зомби
- 2) ход героев

## ХОД ЗОМБИ

Каждый **ход зомби** состоит из шести стадий выполняемых в следующем порядке:

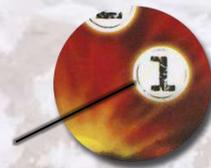
- 1) **Перемещение жетона маркера солнца**
- 2) **Получение новых карт зомби**
- 3) **Бросок кубиков для порождения новых зомби**
- 4) **Перемещение зомби**
- 5) **Бой**
- 6) **Размещение новых зомби**

### 1) Перемещение жетона маркера солнца

На первом ходе игры, вместо перемещения жетона «**Маркера солнца**», играющий за зомби располагает его на **треке солнца** на числе, равном количеству ходов в данном сценарии.

Так, например, в сценарии «**Сдохните, зомби, сдохните!**» указана продолжительность 15 ходов. И маркер должен быть установлен на число 15.

В начале каждого последующего хода играющего за зомби жетон «**Маркера солнца**» перемещается по **треку солнца** вниз (число уменьшается). Как только он окажется на ЕДИНИЦЕ – игра немедленно заканчивается. Обычно это означает заход солнца: зомби получают полную силу и захватывают город.



Но в некоторых сценариях это означает, наоборот, то, что герои дожили до восхода солнца.

### 2) Получение новых карт зомби

У играющего за зомби на руках должно быть четыре карты зомби (по две у каждого, если игроков за зомби двое). В начале каждого хода зомби, играющий(ие) за зомби, вытягивает новые карты до тех пор, пока его рука не станет полной. Эти карты держатся в секрете от игрока героя. Если же в игре два играющих за зомби, то они могут показывать друг другу свои карты, чтобы обсудить стратегию. Важно то, что все карты вытягиваются до того, как любая карта «**Играется немедленно**» будет сыграна.

Перед взятием новых карт каждый игрок-зомби может сбросить одну карту с руки.

### 3) Бросок кубиков для порождения новых зомби

Чтобы узнать, сколько зомби появится на игровом поле, бросьте 2D6 и сложите результат.

Если ваш результат броска больше, чем число зомби, находящихся в данный момент на игровом поле, то в конце этого хода вы порождаете новых зомби.

Если в игре двое играющих за зомби, то каждый из них бросает 1D6 и ему необходимо выбросить число, большее, чем количество зомби под его контролем, находящихся в данный момент на игровом поле.

Заметьте, что этот бросок делается после того, как все карты с надписью «**Играется немедленно**» сыграны, так как они могут повлиять на число зомби на игровом поле.



#### 4) Перемещение зомби

Когда все карты зомби на руках и брошены кубики для порождения новых зомби – время сделать то, что у зомби получается лучше всего: попытаться съесть чьи-нибудь мозги-и-и.

Вы можете переместить каждого из ваших зомби на ОДНУ зону (клетку) игрового поля в любом направлении: вперед, назад, в сторону или по диагонали.

В отличие от героев зомби могут проходить сквозь стены (влезая через окна или проламываясь через двери и пол).

##### **Голод Зомби** – единственной

помехой в перемещении зомби является неутолимое желание человеческой плоти. Поэтому зомби не может выйти из зоны с героем, если находится в ней. И если герой находится в соседней зоне, то зомби обязан перейти в его зону. (Если в соседних зонах находится более чем один герой, то играющий за зомби может выбрать, к какому герою переместится).

Иногда карты позволяют зомби пройти больше, чем одну зону (например, карта «Неуклюжая походка»). При таком перемещении зомби все еще подчиняются **голоду зомби**: если во время перемещения зомби оказывается в зоне, соседней с зоной героя, то любое дополнительное перемещение должно быть направлено в зону героя.

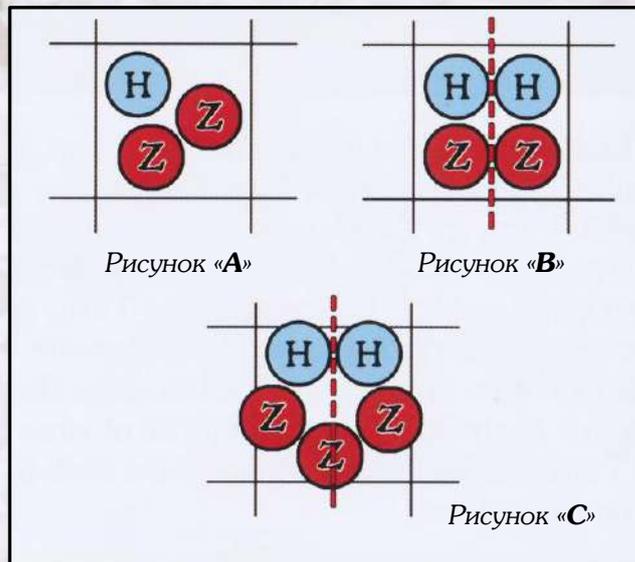
Как только все зомби переместились – наступает время **боя**.

#### 5) Бой

Любой герой, находящийся в зоне с одним или более зомби обязан сражаться (см. раздел «Бой», чтобы узнать специфику проведения сражений).

Если в зоне с одним зомби находятся несколько героев, то герои могут выбрать, кто из них будет сражаться. Если дело обернулось так, что в одной зоне больше одного зомби и больше одного героя, то они разделяются на как можно более равные пары. Если количество нечетное, то играющий за героя выбирает, кто будет драться с оставшимся зомби.

Также герой всегда выбирает, в каком порядке пройдут схватки.



На представленном выше рисунке «А» в одной зоне с героем находятся два зомби, и он должен сразиться с каждым. На рисунке «В» – два зомби и два героя в той же зоне. Каждый герой сражается с одним из зомби. На рисунке «С» три зомби и два героя в одной зоне. Каждый герой сражается с одним зомби, и один из них должен сразиться с оставшимся зомби (герои могут выбрать, кто из них будет сражаться с оставшимся зомби).

#### 6) Размещение новых зомби

Как только все бои отыграны, наступает время поместить новых зомби на игровом поле (если при броске на порождение новых зомби у вас выпало недостаточно высокое значение, то вы просто пропускаете эту стадию).

Бросьте D6 (или D3, если в игре два играющих за зомби) и расположите равное значению кубика количество зомби из вашего запаса зомби на игровое поле в местах порождения зомби. Как при начальной стадии, так и сейчас, когда вы порождаете новых зомби, расположите их поровну, насколько это возможно, между всеми местами порождения зомби на игровом поле.



## Ход героев

Во время **хода героев** игроки-герои определяют очередность хода каждого персонажа. Однако одновременно может выполнять свой ход только один герой, и он должен полностью его закончить перед тем, как следующий герой начнет свой ход. Во время своего хода каждый герой выполняет все указанные стадии в следующем порядке:

- 1) Действие (перемещение или обыск)
- 2) Обмен предметами
- 3) Атака на расстоянии
- 4) Бой с зомби (схватка)

### 1) Действие (перемещение или обыск)

Действие героя **перемещение** позволяет перемещаться по игровому полю или производить **обыск**, если он уже в здании.

#### перемещение –

Чтобы переместиться, герой бросает D6 и затем может **переместиться** максимально на количество зон, равных результату броска (возможно, перемещение на любое количество зон в пределах результата броска кубика на перемещение).

Герой может всегда сделать бросок на **перемещение**, чтобы узнать, насколько далеко он может переместиться перед тем как решить, что он будет делать: **перемещаться** или **обыскивать**.

У героев нет обязательного направления движения: они могут перемещаться и комбинировать перемещения в любых направлениях (вперед, назад, в стороны или по диагонали). Препятствием для перемещения героя могут быть только: стены и зомби. Если герой входит в зону с одним или несколькими зомби, то он немедленно должен закончить движение. Этому герою придется драться в этом же ходу.

Герой, который начинает движение в зоне, где находится один или несколько зомби, может без помех из него выйти.

Также, в отличие от зомби, герои не могут перемещаться через стены, они должны их обходить. Входить в здание можно лишь используя двери.

Важно то, что герои не могут перемещаться через двери диагонально, а только по **прямой**.

#### обыск –

Вместо **перемещения** герой, который уже находится в здании, может заняться **обыском**. Обыск позволяет герою взять верхнюю карту из колоды карт героев. Если эта карта – карта событий, то игрок хранит ее в тайне и может сыграть при соответствующих условиях. Если эта карта – предмет, то она кладется на стол лицом вверх рядом с листом персонажа, который ее нашел.

Заметьте, что карты событий не связаны ни с одним из героев, но вместо этого влияют на героя, который их играет. Эти карты также часто действуют на героя, который сейчас ходит. Нет ограничения на количество карт событий, находящихся на руках игрока-героя, но есть ограничение на количество карт предметов.

### 2) Обмен предметами

После того, как герой завершит действие **перемещения**, он может поменяться любым количеством предметов с другим героем, который находится в той же зоне.

Это верно для обоих направлений, так что герои, находящиеся в одной зоне могут отдавать и получать предметы от игрока, делающего сейчас свой ход.

Одна и та же карта предмета не может использоваться более чем одним героем за ход.

### 3) Атака на расстоянии

Если у героя есть один или больше предметов с меткой **дальний бой** (Ranged Weapon), то он может использовать один из них, чтобы провести **атаку на расстоянии**.

Выберите цель, находящуюся на расстоянии, равном или меньшем дальности, которая указана на предмете, и следуйте инструкциям на карте предмета, чтобы узнать результат атаки (дальность всегда определяется подсчетом клеток на самом коротком пути до цели).

Герой должен видеть зону, в которой находится зомби, чтобы атаковать его. Другие фигурки НЕ блокируют линию видимости (см. рисунок на стр.13). Герой может видеть сквозь стену, с которой он стоит вплотную (предполагается, что в стенах есть окна, поэтому герой может проводить через них атаку, если он находится вплотную к ней). Также герой не может стрелять через дверь, если он не стоит к ней вплотную.

Герой всегда может провести **атаку на расстоянии** по цели, даже если он находится в одной зоне с ней.

Герой может провести **атаку на расстоянии** с помощью предмета, который он получил в этом ходу с помощью **обыска** или обмена (но нельзя пользоваться предметом, которым уже пользовался другой герой в этот ход).

Герой может провести за один ход только одну **атаку на расстоянии**, независимо от количества предметов со свойством «Дальний бой».

Когда атака на расстоянии проходит успешно, то на карте предмета указано – ранение или убийство.

**ранение** – цель получает одну рану (этого достаточно, чтобы убрать с поля обычного зомби).



**убийство** – закрывает все оставшиеся ячейки здоровья цели жетонами ран (это имеет смысл, только если цель имеет больше чем одну ячейку здоровья).



#### 4) **Бой с зомби (схватка)**

После выполнения героем всех стадий в своем ходе наступает **бой** с зомби, если таковые есть в его зоне (более подробно все изложено в разделе «**Бой**»).

Обратите внимание на то, что в отличие от **хода зомби**, каждый герой, закончивший ход в одной зоне с зомби, должен сражаться с каждым зомби в ней.



## ПРЕДМЕТЫ

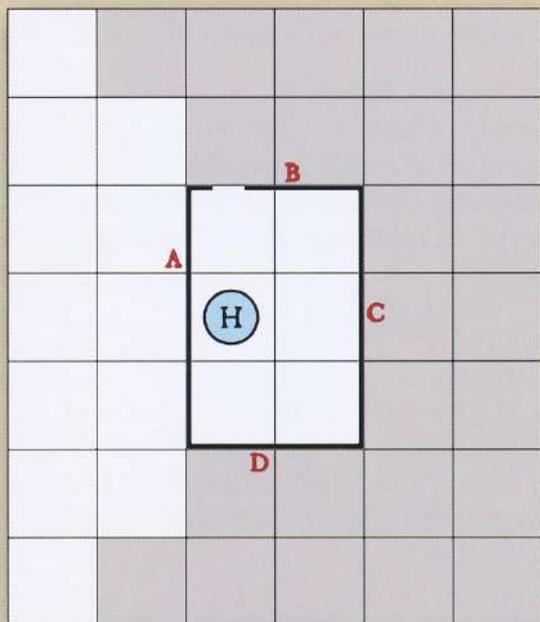
Предметы в колоде карт героев представляют собой различные оружие и снаряжение, которое герои могут использовать для борьбы с зомби.

Когда герой находит предмет (обычно проводя **обыск**), он располагает карту предмета лицом вверх на столе, рядом с листом своего персонажа. Любой игрок может видеть этот предмет – эта информация доступна для всех.

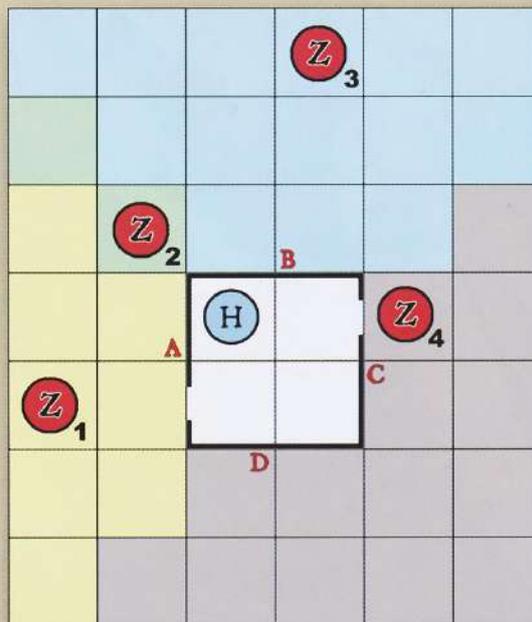
Герой может переносить до четырех предметов одновременно, и только два из них могут быть любым оружием. Ограничения по количеству карт событий отсутствуют.

Если у героя оказывается больше предметов, чем он может нести, или более двух предметов оружия, то он должен немедленно сбросить лишние карты предметов до допустимого количества. Если он находится в одной зоне с другими героями, то может совершить с ними обмен (вне основного порядка действий) до сброса карты предмета.

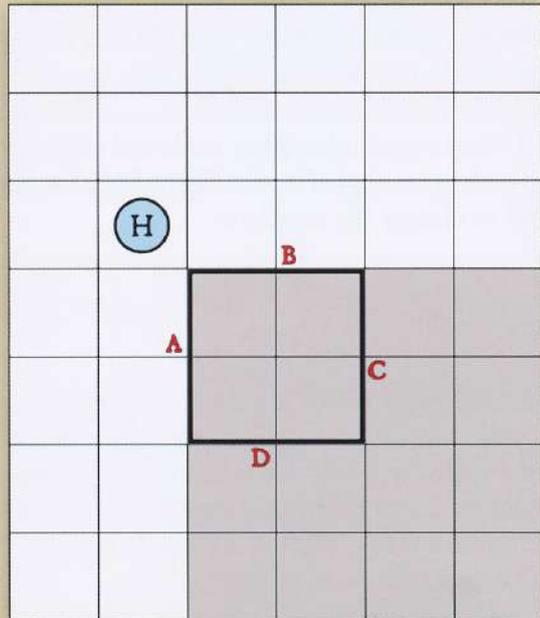
## Зона видимости для атаки на расстоянии



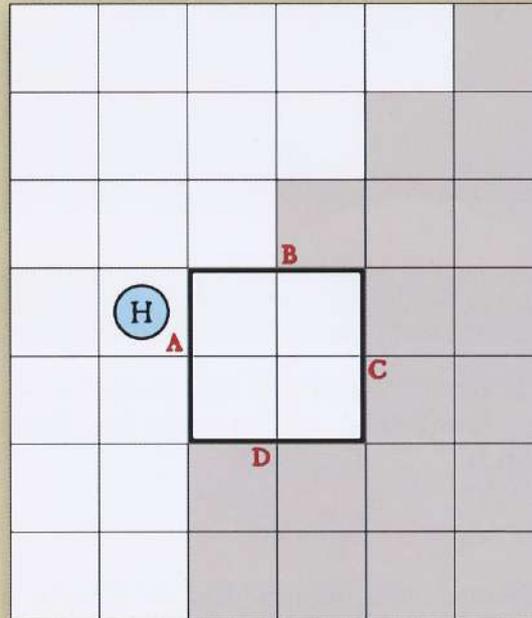
Герой может видеть через все стены, к которым он стоит вплотную. Лишь стены в отдалении от героя (в других зонах) блокируют его линию видимости. Заметьте, что двери блокируют линию видимости также, как и стены.



Герой, находящийся в здании, видит зомби 1 через стену **A**. Зомби 2 он видит через стены **A** и **B**. Зомби 3 он видит через стену **B**. Герой не может видеть зомби 4, так как он не стоит вплотную к стене **C** (даже несмотря на дверь).



Герой, находящийся около внешнего угла здания, не стоит вплотную ни к одной стене и не может видеть сквозь них.



Этот герой стоит вплотную к стене **A** и может смотреть внутрь здания (через окно) и частично вокруг.



## Бой

Термин **бой** подразумевает только рукопашную схватку с зомби и не применим к **атаке на расстоянии**.

### Кто должен сражаться ?

Как было отмечено выше, когда герой и зомби оказываются в одной зоне, они обязаны вступить в схватку. Это происходит в обоих случаях: и при **ходе героев**, и при **ходе зомби** (так что возможно, что персонаж будет драться дважды, прежде чем получит возможность перемешаться снова).

Во время **хода героев** герой, который закончил свое перемещение в зоне, где находятся один или более зомби, обязан сразиться с **КАЖДЫМ** зомби в этой зоне. Это может быть очень опасно, поэтому героям рекомендуется избегать попаданий в зоны, где находится более 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 в зоне не равное, то играющий за героев выбирает, кто из персонажей будет сражаться с лишним(и) зомби.

### Бой (схватка)

Чтобы провести схватку, 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 боя**  
(выбирая высший результат)

- зомби бросает **1 кубик боя**  
(побеждает при ничьей)

### Использование карт и способностей

Множество карт и способностей персонажей может быть использовано в схватке, чтобы добавить количество кубиков боя к броску, а также возможность перебросить результат и т.д.

Пока не сказано обратного, карты и способности могут быть использованы после броска кубиков боя для изменения результата.

### Карты боя зомби

На некоторых картах зомби указано: **Во время боя**. Эти карты используются зомби во время схватки с героями 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 с пометкой **Во время боя** за этот бой.

## Карты боя героев

Многие карты героев (обычно оружие) имеют «Боевой бонус» (Combat Bonus), описанный в тексте карты. Они могут быть использованы героем для получения эффекта описанного в боевом бонусе карты.

Герой может использовать любое число карт с отметкой «Боевой бонус», которые у него есть. Если не указано иного в карте, то «Боевой бонус» каждой карты отыгрывается только один раз за **бой**.

## Отыгрыш Боя (схватки)

Схватка заканчивается только тогда, когда игроки выбрали максимальное значение на выпавших при броске кубиках боя и закончили использовать свои карты и способности. Возможны следующие варианты боя:

- если зомби побеждает (у него кубик с самым высоким значением или равным значению кубика героя), герой получает одну рану.
- если у героя большее значение на кубике, то зомби парирует удар. Бой заканчивается, и оба остаются на своих местах без изменений.
- если у героя большее значение и у него выпал дубль на ЛЮБЫХ его кубиках боя (например, у зомби выпало 4, а у героя 5, 3, 3), то зомби получает одну рану (в случае, если это обычный зомби, то он убирается с игрового поля).

Зомби редко парируют удары, так как часто у героев много кубиков боя, и это дает им возможность сделать более результативный бросок. Но вот убить зомби без применения оружия или способностей может стать довольно тяжелым испытанием!

## РАНЕНИЕ И ЛЕЧЕНИЕ

Обычные зомби имеют только одну ячейку здоровья, поэтому получая ранение, они убираются с игрового поля. Герои и герои-зомби имеют несколько ячеек здоровья. Каждый раз, когда герой получает ранение, он закрывает жетоном «Раны» пустую ячейку здоровья на листе своего персонажа. Когда последняя ячейка закрывается, герой считается убитым и убирается с игрового поля.

После этого все предметы героя немедленно сбрасываются, как и карты событий, которые были у игрока на руках.

Иногда у героя есть возможность вылечить ранение. Когда это происходит, просто уберите жетон «Раны» с листа персонажа. Если герой полностью вылечился, уберите **ВСЕ** жетоны «Ран» с его листа персонажа. Обратите внимание, что нельзя лечиться во время схватки, а только до нее, либо после. Герой может использовать карты или способность исцеления между боями с зомби, если происходит несколько боев подряд, но только после завершения боя.



Билли сражается с одним зомби и у него выпадает 5 и 3 на его кубиках боя. Зомби бросает свой кубик боя и у него выпадает 4. Пока не использованы другие карты или способности, зомби парирует удар, и обе фигурки останутся на своих местах невредимыми.



Но, допустим, в рассмотренном выше примере у Билли есть «Бейсбольная бита», позволяющая ему бросить дополнительный кубик боя в качестве боевого бонуса. Видя, что он уже победил, Билли решает убить зомби. Он бросает дополнительный кубик боя и у него выпадает 3. Успех! Зомби получает рану и убирается с поля, а Билли побеждает в битве, так как его бросок на 5, выше, чем 4 у зомби и у него дубль – две тройки.

## Порядок применения карт

Карты событий (и героев, и зомби), должны быть четко распределены по времени игры.

Карты, на которых указано «**Играется немедленно**», играют как только были вытащены. Также есть карты на которых указано: **Играется в начале хода**.

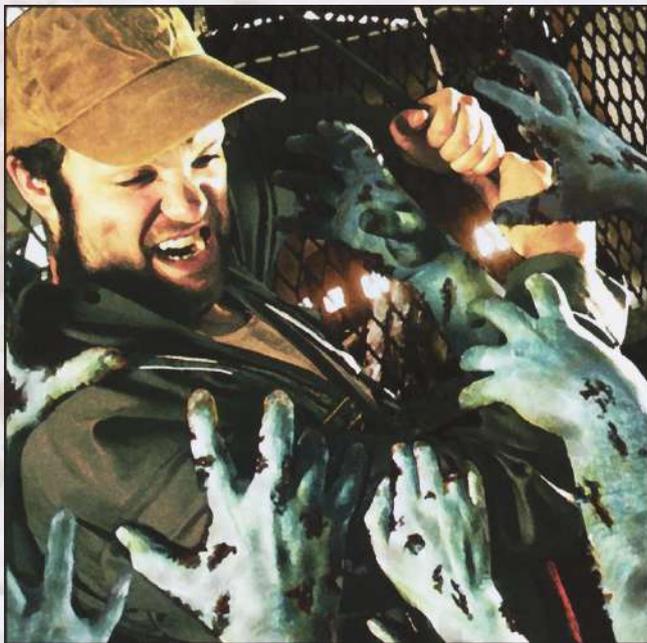
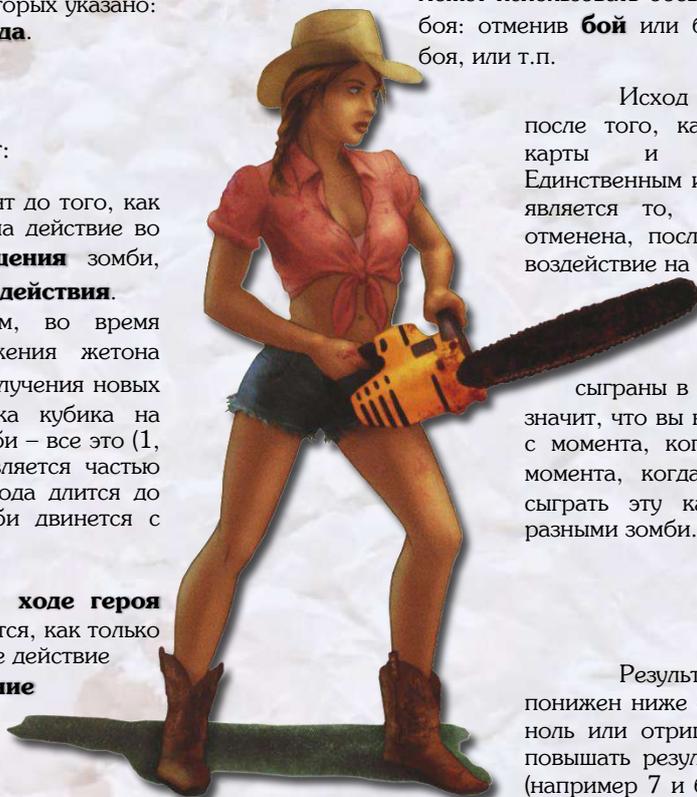
### Начало хода

Начало хода означает:

В любой момент до того, как первая фигурка провела действие во время фазы **перемещения** зомби, или проведения героем **действия**.

Таким образом, во время **хода зомби** – движения жетона «**Маркера солнца**», получения новых карт зомби и броска кубика на порождение новых зомби – все это (1, 2 и 3 стадии хода) является частью начала хода. Начало хода длится до того, как первый зомби двинется с места (стадия 4).

А у героев в **ходе героя** начало хода заканчивается, как только будет выполнено первое действие (не важно – **перемещение** или **обыск**).



## Использование карт и способностей

Если на картах не указано обратное, то они могут применяться после броска кубиков, чтобы изменить его результат. Например, герой проводит бросок, и по его результатам проигрывает **бой** – он может использовать боевой бонус от оружия ближнего боя: отменив **бой** или бросив дополнительный кубик боя, или т.п.

Исход битвы определяется только после того, как все игроки сыграли свои карты и применили способности. Единственным исключением из этого правила является то, что карта не может быть отменена, после того, как она уже оказала воздействие на кубики.

На некоторых картах указано, что они могут быть сыграны в любое время, кроме **боя**. Это значит, что вы не можете ее сыграть, начиная с момента, когда кубики боя брошены, до момента, когда **бой** закончен. Вы можете сыграть эту карту между боями с двумя разными зомби.

### Модификаторы броска

Результат на кубике не может быть понижен ниже единицы (у вас не может быть ноль или отрицательного значения). Однако повышать результат кубика больше 6 можно (например 7 и больше). Если кубик по каким-либо причинам перебрасывается – бонус (положительный или отрицательный) теряется.

## Отмена карт и боев

В игре игроки часто могут отменять действие той или иной карты, или способности. Когда карта отменена, то она сразу же сбрасывается, больше не влияя на игру.

Если карта, в которой указано **Остается в игре** отменена, то все маркеры и жетоны, установленные этой картой на игровом поле, также убираются.

Как указывалось ранее, карта не может быть отменена, если она вызвала бросок кубиков или переброс их.

Если карта применяется для отмены **боя**, то этот **бой** немедленно заканчивается без победителей и проигравших.

## Многоразовое использование карт героев

Один экземпляр карты предмета героев не может быть использован более чем одним героем за ход (в том числе и оружие).

Например, герой использовал аптечку, чтобы полностью себя излечить, и сбросил карту. В этот же ход другой герой в госпитале НЕ может использовать свойство здания «Взять» для получения этого же экземпляра аптечки (которую использовал и сбросил предыдущий герой), и, следовательно, он НЕ может излечить себя при помощи именно этой карты в данный ход.

## Бросок на случайное здание

Игрокам иногда придется выполнять бросок на случайное здание.

Чтобы определить случайное здание нужно совершить два броска кубика, первый бросок кубика определяет случайным образом внешнюю L-образную часть поля. После первого броска посмотрите на стрелки, расположенные по краям центральной части игрового поля (2,3 или 4,5) – выпавшее значение на кубике определяет нужную вам часть поля. Обратите внимание, что если результат первого броска 1 – то это выбор героя и он сам может выбрать любую часть игрового поля, а бросок на 6 – выбор зомби.

Второй бросок определит здание на этой части поля. На углах каждого здания есть числа (1-2, 3-4, 5-6 или 1-2-3, 4-5-6). Здание, совпадающее с числом выпавшем на втором кубике, и есть **случайное здание**. Только здание с набором чисел может быть выбрано в качестве цели.

Если по какой либо причине использовать здание невозможно, то делается повторный бросок на другое здание на том же L-образном игровом поле. Если ни одно из зданий на этом L-образном игровом поле нельзя использовать, то делается переброс с самого начала.

## Победа в игре

Как только одна сторона выполнит свои победные условия, описанные в сценарии (для героев или для зомби), она побеждает, и игра немедленно заканчивается.

Теперь время пожать друг другу руки и сказать «**Какая хорошая игра!**»

В дополнение к задачам сценария (если нет противоречия), зомби побеждают при условии:

- они убивают ЧЕТЫРЕХ героев (включая зараженных героев в продвинутой игре).
- карта зомби сбрасывает последнюю карту в колоде карт героев (или должна сбросить последнюю карту, а ее не осталось).

## Если карты закончились

Если закончились карты в колоде карт зомби, просто перемешайте сброшенные карты и сформируйте новую колоду.

Однако, если карты закончились в колоде карт героев, то им не повезло. Колода сброса не перемешивается, и герои должны обходиться тем, что есть у них в наличии. Это продолжается, пока карта зомби не заставит сбросить карту из колоды карт героев, так как в этом случае, как и было сказано выше, герои моментально проигрывают.

Теперь вы готовы сыграть свою первую игру по простым правилам.



# ПРОДВИНУТАЯ ИГРА

При продвинутой игре происходят изменения в правилах и в подготовке к игре.

## Во время подготовки к игре

### Продвинутые карты

Перед тем, как игра начнется, перемешайте и добавьте два дополнительных набора продвинутых карт в колоду карт зомби и в колоду карт героев соответственно (в каждой колоде по 20 дополнительных карт, так что в каждой колоде теперь будет по 60 карт). Продвинутые карты отмечены специальным символом в нижнем правом углу.



### Случайный Сценарий

В отличие от простой игры, в продвинутой игре возможны несколько разных сценариев. Как только игроки перед началом игры определились между собой, кто будет зомби, а кто героями, один из игроков героев вытягивает случайную карточку одного из сценариев.

У каждого сценария свой смысл, задачи, специальные правила и лимит ходов. По ходу сценария могут произойти быстрые и драматические изменения.

### Создание команды героев

Игроки, если они хотят, могут выбрать героев себе по вкусу, чтобы играть в своем любимом стиле (вместо случайного вытягивания).

## Взрывчатка

В продвинутой игре у героев появляется новый тип карт предметов, называемый «Взрывчатка»: «Динамит» и «Бензин». Они могут быть очень мощными, но для их активации требуются другие карты, обычно предметы огня («Зажигалка» или «Факел»). В некоторых сценариях эти карты тоже используются.

### Динамит

Динамит – это очень эффективный предмет для **атаки на расстоянии**, он может взорвать целую ораву зомби одновременно. Единственный его недостаток – то, что его нужно чем-то поджечь.

### Бензин

Бензин используется для разных вещей: начиная от заправки бензопилы и заканчивая заправкой старого грузовика. Также бензин позволяет игрокам располагать на игровом поле жетоны **бензина**, которые в дальнейшем могут быть взорваны **атакой на расстоянии**.

### Маркеры бензина

Активируются **атакой на расстоянии** при использовании оружия дальнего боя (бросок на попадание, также как и при атаке на зомби) или броском (сбросом карты предмета) с ключевым словом **огонь** – Расстояние: 2, попадание на 3+.

Любые зомби и герои, находящиеся в этой зоне, моментально погибают. Находящиеся в соседних зонах погибают при броске на 3+. После этого уберите жетон **бензина** с игрового поля.

## ТРЕК СОЛНЦА – ЧЁРНАЯ ЗОНА



Верх **трека солнца** темный (от номера 14 и выше). Это называется черной зоной.

Если жетон «**Маркера солнца**» находится в черной зоне **трека солнца** при гибели героя, то герой автоматически перерождается в жуткого зомби героя (см. подробности в разделе «**Зомби герои**»).

Игрок убитого героя сразу же выбирает другого персонажа из оставшихся неиспользованных листов персонажей. Немедленно расположите фигурку нового героя на игровом поле (по правилам, описанным в разделе «**Размещение новых героев во время игры**»).

## СМЕРТЬ ВАШЕГО ПОСЛЕДНЕГО ГЕРОЯ

Когда у игрока последний персонаж погибает (под контролем у играющего героев больше не осталось), то играющий за зомби получает контроль над листом персонажа этого игрока и персонаж автоматически становится героем зомби (как детально описано ниже в разделе: «**Герои зомби**»).

Играющий за героя, чей персонаж был убит, берет себе новый лист персонажа из оставшихся листов героев. Немедленно расположите фигурку нового персонажа на игровом поле (по правилам, описанным в разделе: «**Размещение новых героев во время игры**»).

Такая ситуация чаще всего происходит, когда в игре 4 игрока героя (у каждого по одному персонажу). При убийстве одного из героев вы не выбываете из игры. Вместо этого этот герой становится героем зомби и переходит под управление оппонента. А вы вытаскиваете нового персонажа и возвращаетесь в игру.

## РАЗМЕЩЕНИЕ НОВЫХ ГЕРОЕВ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Иногда, играющий за героя, вытягивает себе нового персонажа, чтобы ввести его в текущую игру (это обычно происходит, когда последний персонаж-герой под руководством данного игрока погибает, или, если герой убит в начале игры).

Новый герой входит в игру с тем же, с чем начинает обычную игру (с учетом своих способностей и спец. правил сценариев).

Герой не располагается в своей стартовой локации.

Вместо этого герой должен начать в **случайном здании** или в центральном квадрате игрового поля городского центра (или в любом месте усадьбы, если центральное поле является усадьбой). Если герой начинает в центре города или в усадьбе, то он получает карту героя в качестве бонуса.

## ГЕРОИ ЗОМБИ

Иногда, когда герой убит, он перерождается в героя зомби и контролируется одним из играющих за зомби. Расположите под фигуркой персонажа маркер героя зомби, чтобы все видели, что он теперь является жутким героем зомби.

Играющий за зомби, убивший другого героя, заражает его и берет под свой контроль (герои зомби учитываются при подсчете общего числа зомби на игровом поле).

Герои зомби действуют таким же образом, как и обычные зомби, но со следующими исключениями:

- герои зомби перемешаются на D3 зон вместо одной.
- герой зомби имеет столько же ячеек здоровья, сколько имел ранее живущий персонаж.
- у героя зомби НЕ остается предметов, особых способностей или улучшений, имеющихся у героя, и вообще он никогда больше не считается героем.

Каждый раз, когда герою зомби наносится удар, расположите один жетон «**Раны**» в одном из его пустых ячеек здоровья. Если в карте, используемой на героя зомби, говорится, что он «убит», то заполните все имеющиеся ячейки здоровья жетонами «**Ран**» (герой зомби убирается с игрового поля не в запас зомби, он окончательно умер).



## УСАДЬБА

Усадьба – это обратная сторона игрового поля городского центра, в данное время используемая только в сценарии «**Оборона усадьбы**».

Если вы собираетесь использовать этот сценарий, то расположите игровое поле стороной усадьбы вверх.

Усадьба считается зданием по обычным правилам за следующими исключениями:

- герои не могут проводить в усадьбе **обыск**.
- усадьба никогда не может быть выбрана в качестве **случайного здания**.
- как и в случае с городским центром, герои, у которых нет стартовой локации на игровом поле, могут начать в любом месте усадьбы и получить карту героя.

## Угловые стены

Некоторые стены в усадьбе выходят за границы обычных углов.

Эти выступы называются угловые стены.

К ним также относятся отдельные куски угловых стен в центре усадьбы. Эти стены препятствуют перемещению героев по диагонали, через угол (или через центр в случае крестообразной угловой стены в центре). Они не оказывают никакого эффекта на линию зрения для **атак на расстоянии**.



## ДРУГИЕ ЗАМЕТКИ ПО СЦЕНАРИЯМ

### «Сдохните, зомби, сдохните!»

В сценарии «**Сдохните, зомби, сдохните!**», героям необходимо подсчитывать количество зомби, которых они убили в текущей игре. Для этого они могут использовать кольцообразный маркер красного цвета, поставляемый в комплекте с игрой.



### «Спасение Горожан»

В сценарии «**Спасение Горожан**», героям нужно собрать карты со свойством «**Событие • Горожанин**» не вводя их в игру. Когда кто-либо вытаскивает такую карту, то она кладется в открытую на стол туда, где ее каждый может видеть. Эти карты не относятся ни к одному из героев и собираются всей командой. Пока они на столе, карты горожан не могут быть отменены.

Также, пока эти карты на столе, карты горожан могут быть сыграны и сброшены, для того чтобы произвести свои эффекты, так, как будто они были у игрока в руке в качестве карт событий. Это означает, что они больше не будут засчитаны при достижении победы в игре (но иногда у вас может не быть другого выбора). Если карта горожан сыграна, то тогда ее эффект может быть отменен.

### «Жги их!!!»

В сценарии «**Жги их!!!**» героям нужно найти взрывчатку, чтобы взорвать **места порождения зомби**. Когда взрывчатка используется, чтобы взорвать место порождения зомби. Для ее активации не требуются другие карты (со свойством «огонь»).

## ПРОФИЛИ ГЕРОЕВ

### Шериф Андерсон, страж закона



Джек Андерсон патрулирует тихие улочки сонного городка, терзаемый мыслями о прошлом. Он родился и вырос в доме в лесной местности и только ему да еще нескольким старожилам города известна мрачная история этих мест. С того времени как его жена умерла восемь лет назад он воспитывает своего сына Билли в одиночку. Сейчас он ждет неотвратимой судьбы, надеясь и молясь, что он будет готов к тому событию, которое никогда не произойдет... Наверное.

### Билли, сын шерифа



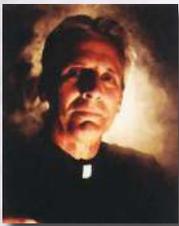
Безбашенный подросток, который винит своего отца в том, что из-за него все в его жизни пошло не так – особенно за то, что его покинула мать. Он получает удовольствие от того, что попадает в неприятности и этим подставляет своего отца-шерифа. Звезда команды по легкой атлетике, Билли – самый быстрый бегун в своем классе, за которым следит, улыбаясь с открытой трибуны, его подружка Салли.

### Джонни, школьный квотербек



Со своей блестящей улыбкой Джонни Миллер пользуется почти у всех успехом. Защитник школьной команды по футболу, Джонни – один из самых популярных парней в школе. Несмотря на то, что он был оставлен на второй год директором Гомесом за провал почти каждого экзамена, он рассматривает игру в футбол как прекрасный шанс продолжать учебу в школе в надежде закончить ее.

### Отец Джозеф, преподобный



Посвятивший себя Богу, Отец Джозеф МакГинесс полагается на свою веру, преодолевая каждодневные трудности. Он следит за городом в течение последних двадцати пяти лет в качестве духовного главы и считает, что его персональная миссия – защищать своих прихожан от зла в мире. Хотя он посвящен во многие тайны горожан, Отец Джозеф никогда не рассказывал о прошлом города. Эту тему избегают все ныне живущие, которые прошли это, а вновь приехавшие не знают о существовании зловещей тайны этого города.

### Бекки, медсестра



В ночные смены медсестра Ребекка Кинг, делая очередную обход по пустынным коридорам старой лечебницы **Видоукрест**, находящейся на холме, часто слышит истошные вопли, раздающиеся от запертых по своим палатам сумасшедших. Бекки переехала в **Вудинвэйл** совсем недавно, чтобы занять небольшую должность в лечебнице. Она здесь мало кого знает и часто задается вопросом, придется ли ей пожалеть о том, что уехала от родителей и друзей в этот маленький отдаленный городок.

### Салли, школьная милашка



Беспокойная девушка. Салли мучают воспоминания о прошлом. Живя вместе с отчимом, алкоголиком и тунеядцем, и сводным старшим братом Джебом, ей приходилось всегда заботиться о себе самой. От матери, которую Салли потеряла в раннем детстве, у нее остался на память только серебряный медальон. Салли мечтает вырваться из постылого города после окончания школы и наконец начать новую жизнь.

### Дженни, дочка фермера



Рожденная на ферме, Дженни Стай была воспитана заготавливать сено, кормить животных и пахать в поле. Хотя она выглядит несколько наивно и просто в обществе учащихся в школе. Она известна тем, что может навалить парням кулаками либо острым словечком. Дженни никогда не понимала мягкого, даже унылого, поведения своего отца и находила комфорт в простой и тяжелой работе на ферме.

### Джейк Картрайт, бродяга



Джейк Картрайт всегда оказывается не в том месте и не в то время. Его занесло в город ранним утром. Чужак для всех, Джейк живет на дороге, как кочевник, и всегда в пути. С обветренным лицом в потертой одежде он научился за эти годы обходиться малым. Это не первый раз, когда он проходит через **Вудинвэйл**. Он несет с собой страшные воспоминания прошлого и жуткое предзнаменование будущего. Шериф Андерсон помнит его с юности и не надеялся увидеть его никогда снова.

## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ И ПОЯСНЕНИЯ

**Вопрос:** Могут ли несколько героев стрелять из огнестрельного оружия за один ход? (Пример: У Билли есть «Тесак мясника» и «Револьвер», из которого он стреляет в зомби. Затем Салли подходит к Билли и передает ему оружие. Билли уже держит в руках по оружию, так что одно из них он должен сбросить или передать другому герою в своей зоне. Он передает «Револьвер» Салли. Теперь, поскольку Салли завершила движение, может ли она стрелять в зомби из револьвера?)

**Ответ:** Нет. Одна и та же карта любого оружия не может быть использована другим героем в тот же ход.

**В:** Что происходит, если эффектом карты зомби должна быть сброшена верхняя карта колоды героев, а в ней нет карт?

**О:** Герои автоматически проигрывают. Также им засчитывается проигрыш, если эффект карты зомби заставляет сбросить последнюю карту колоды героев. Обратите внимание, что если герой берет последнюю карту героев из колоды, герои не проигрывают.

**В:** Если у вас есть пять карт, среди которых имеются «Старая Бетси» и «Бензин», а вы получаете пятый предмет, можете ли немедленно использовать «Бензин» или «Старую Бетси» чтобы не сбрасывать их?

**О:** Да. Вы можете также немедленно передать карту одному из героев, находящемуся в вашей зоне (клетке).

**В:** Если у меня есть карта героя, у которой есть свойство «Немедленно отменить любую карту зомби», как я могу ее использовать?

**О:** Этой картой можно отменить любую карту зомби, которая разыгрывается или уже находится в игре.

**В:** Если я вижу, что колода карт героев уменьшается, могу ли я посчитать, сколько в ней осталось карт?

**О:** Нет. Игрокам (и героям, и зомби) запрещено подсчитывать число карт в колодах и\или сбросах.

**В:** В игре с двумя игроками за зомби может ли игрок использовать свои карты, в которых написано «ваши зомби» на зомби, которые принадлежат другому игроку?

**О:** Нет. Имеются в виду именно ВАШИ зомби. Другие карты, текст в которых не так конкретен, вы можете играть в пользу любого из игроков за зомби (даже сразу нескольких, если вы выбираете отдельные модели зомби).

**В:** Когда выбор здания для места порождения зомби за героем, кто выбирает, в какую зону здания положить этот жетон?

**О:** Игроки за зомби. Игрок за героя выбирает здание, а игрок за зомби помещает жетон.

**В:** Если я «породил» новых зомби в этот ход, а потом сыграл карту «Их слишком много», должны ли новые зомби равномерно распределиться между ближайшими местами порождения зомби?

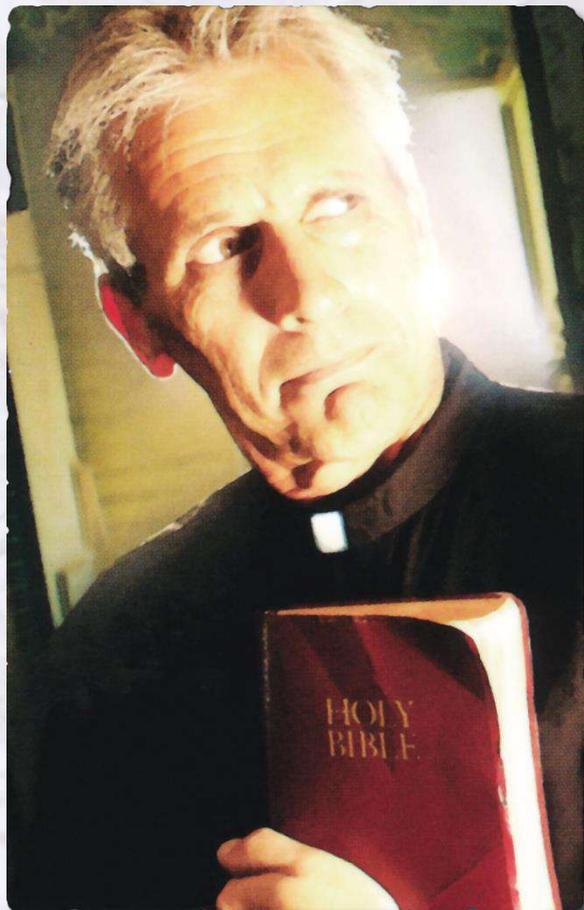
**О:** Зомби должны быть равномерно распределены во время каждого действия порождения зомби. Порождение новых зомби в конце хода – это одно действие, а размещение новых зомби в результате эффекта карты – другое, так что зомби могут удваиваться до обязательного распределения между местами порождения зомби.

**В:** Может ли способность Салли «УДАЧЛИВАЯ» использоваться на других героев или только на себя?

**О:** Как и бонусы от использования оружия ближнего боя, способности персонажей, направленные на изменение результата, выпавшего на кубике в бою, могут использоваться ТОЛЬКО в течение «Боя», в котором участвует ДАННЫЙ герой.

**В:** Распространяется ли правило: «у зомби не больше одной карты с пометкой **Во время боя** за этот **бой**», если эту карту отменили в бою картой/способностью героев?

**О:** Да.



**В:** Шериф Андерсон начинает игру с револьвером. Этот револьвер он берет из колоды карт героев?

**О:** Да. Каждый раз, когда герой начинает игру, он получает необходимые для него карты из колоды карт героев. Эти карты герой получает в первую очередь, до любых других раздач карт. Если герой начинает игру, а карты, которые он должен получить в начале игры, в колоде карт героев закончились, он может получить эти карты из сброса карт героев. Если эти карты находятся «на руках» других героев – он не может получить карты.

**В:** В стадию, когда игрок тянет карты зомби, должен ли он применять карты с особенностью **«ИГРАЕТСЯ НЕМЕДЛЕННО»** по мере поступления или после того как игрок получит на руки все карты?

**О:** Сначала игрок тянет необходимое количество карт из колоды в стадию получения карт и только потом разыгрывает карты с особенностью **«ИГРАЕТСЯ НЕМЕДЛЕННО»** (если таких карт несколько, игрок решает, в какой последовательности он будет их применять).

**В:** Когда герои должны получить карты за то, что начинают игру не на своей локации, а в центре города?

**О:** Герои получают карты до того как начнется первый ход зомби. Если герой получает на руки карту с особенностью **«ИГРАЕТСЯ НЕМЕДЛЕННО»** – карта играется немедленно.

**В:** «Дробовик» и «Револьвер» – Проверка «закончились патроны» принципиально разная у этих двух стволов?

**О:** Да. Когда используется «Револьвер» – кидается 1 кубик, если выпало 1, оружие не только промажет, но и в нем закончатся патроны (карта уйдет в сброс). Когда используется «Дробовик», вы выбираете, в какую из областей на поле вы стреляете, каждый из зомби находящийся в этой зоне, попадает под обстрел. Только когда вы закончили кидать кубики за каждого зомби, находящегося на этой зоне, проводится проверка на «закончились патроны»: кидается 1 кубик, если выпало 1 или 2 – патроны закончились и карта «Дробовик» идет в сброс.

**В:** «Бензин» – Когда происходит подрыв, проходит ли взрыв через стены?

**О:** Да, когда происходит подрыв жетона «Бензин», эффект распространяется на каждую соседнюю зону, независимо от стен.

**В:** Краткое пособие по применению «Тесака мясника» в полевых условиях.

**О:** Если герой выбросил 6 на любом из кубиков боя, он может использовать «Тесак мясника», чтобы мгновенно убить зомби. При этом зомби не могут использовать карты, чтобы повлиять на результат кубика, также герой не получает ранение, даже если проигрывает в бою. Герои на результат броска могут повлиять любыми модификаторами, чтобы получить шестерку, однако, даже получив 6, герой должен определиться будет ли он использовать «Тесак мясника» в бою, чтобы убить зомби.



**В:** Можно ли использовать карту «Живучий» после того, как «Дробовик» успешно прошел проверку «закончились патроны»?

**О:** Да. Вы можете подождать, пока герой проведет проверку «закончились патроны» у «Дробовика», а затем использовать карту «Живучий».

**В:** Почему двери являются препятствием на «линии видимости»?

**О:** Как указано в правилах, двери учитываются ТОЛЬКО при передвижении. Вы можете считать, что двери либо закрыты, либо герой не может точно прицелиться, стреляя через комнату и приоткрытую дверь.

**В:** Если у героя уже есть четыре предмета, включая «Бензин» и «Старая Бетси», и герой получает пятый предмет, можно ли немедленно использовать «Бензин» или «Старую Бетси», чтобы избежать сброса предмета?

**О:** Да. Также вы можете отдать любые предметы другим героям, находящимся с вашим героем (получившим пятую карту) в одной зоне (пространстве) в этот момент.

**В:** Если у меня есть карта героя, у которой есть свойство «Немедленно отменить любую карту зомби», как я могу ее использовать?

**О:** Эта карта может быть применена для отмены карты зомби, уже сыгранной или находящейся в игре.

**В:** Когда при определении «Случайного здания» для расположения нового «Места порождения зомби» выпал выбор героя, то кто решает в какой зоне в самом здании будет расположено место порождения?

**О:** Игрок зомби. Несмотря на то, что игрок герой выбирает здание, зомби игрок сам всегда располагает жетон на игровом поле.

**В:** Если на этом ходу я порожаю новых зомби, а потом играю карту «Их слишком много!», должны ли дополнительные зомби быть распределены между зонами порождения как можно более равномерно.

**О:** Зомби должны быть распределены поровну между местами порождения, в каждом отдельном действии «Расположения новых зомби».

**В:** Потеряет ли свой ход герой? Например: карта «Ссора» играет на зону, где находится Отец Джозеф и еще один герой. Отец Джозеф, чтобы отменить карту, использует свою способность «СИЛА ДУХА» (получает рану, которая была последней, и погибает). «СИЛА ДУХА» не срабатывает. Фактически получается, что тогда герой в этой зоне остался один.

**О:** Да. В момент использования карты «Ссора» в зоне находилось ДВА героя, и если не получилось отменить карту, она применит свой эффект, описанный на карте.

**В:** Где проходят границы «Кукурузного поля»?

**О:** Размеры «Кукурузного поля» – 8 клеток, в каждой зоне с кукурузным полем нарисовано как минимум несколько стеблей кукурузы.

**В:** Как применять «Огнетушитель» в полевых условиях?

**О:** Когда вы используете «Огнетушитель» вы можете передвинуть любое количество зомби из зоны на которой находится ваш герой, а также из ЛЮБОЙ соседней на 1 зону в любую сторону.

**В:** Работает ли способность Джейка Картрайта «НАХОДЧИВЫЙ», когда он начинает игру в центре карты и получает за это бонусную карту героев? А что на счет «Свалки»? (Взять: Случайную карту героев из сброса. В сбросе должно быть не менее 5 карт).

**О:** Способность «НАХОДЧИВЫЙ» срабатывает каждый раз, когда Джейк Картрайт тянет карту героев (В ТОМ ЧИСЛЕ и за карту, которую он может получить в начале игры за то, что начинает игру в центре карты, а так же за карты, которые он получает при использовании карты «Ключ» и т.п.) Способность «НАХОДЧИВЫЙ» не используется, когда на свалке используется особенность «Взять». Это сделано для того, чтобы увеличить пользу от свалки, особенно, когда в сбросе мало карт. Но вы, конечно, можете использовать эту способность и на свалке в качестве «домашних правил».

**В:** Влияет ли эффект карты «Свет погас» на поиск предметов и линию видимости для стрельбы из оружия дальнего боя?

**О:** Нет. Эффект распространяется только на передвижение героев.

**В:** Можно ли отменить бой (имеются ввиду специальные карты или способности героев), после того как обе стороны бросили кубики для определения результата «Боя»?

**О:** Да. Бой заканчивается немедленно, никто в этом бою ни выигрывает, ни проигрывает.

## Уточнения по правилам

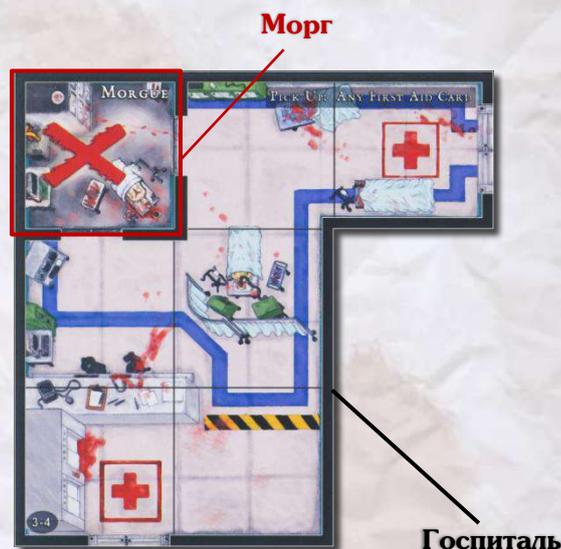
### Голод зомби

Зомби, на которых распространяется правило «Голод зомби» должны передвигаться раньше остальных зомби в стадии передвижения зомби.

Обычно это не имеет значения, однако в некоторых сценариях это важно. Например, в сценарии «Оборона усадьбы» зомби побеждают, как только в дом залезет ДЕВЯТЬ или больше зомби. Передвижение первых зомби, на которых распространяется правило «Голод зомби», позволит героям выманить зомби из усадьбы, прежде чем остальные зомби (на которых не распространяется правило «Голод зомби») смогут передвинуться

### Дополнительные помещения зданий

Некоторые здания имеют дополнительные области (помещения), относящиеся к основному зданию (например «морг», который относится к территории Госпиталя). Эффект некоторых карт (например «Свет погас» и т.п.), а также возможность «Взять» распространяются на все области (помещения) основного здания. Все «отдельные» здания имеют свой собственный набор чисел для определения «Случайного здания», расположенный в одном из их углов (1-2-3 и т.д.)



## Введение в игру новых героев/героев-зомби

Когда новый герой или герой зомби должен войти в игру (как результат потери героя, пока жетон «Маркера солнца» находится в черной зоне, или потери последнего героя), он размещается немедленно, но не участвует в текущей стадии этого хода. После того, как стадии хода будут закончены, герой начинает действовать как обычно.

Например, если новый герой входит в игру в течение стадии «Бой» с героями в «Ход зомби» и при этом его фигурка располагается в зоне с зомби, этот новый герой НЕ участвует в бою с ними (т.е. он пропускает стадию «Бой» зомби с героями).

Заметьте, что в течении «Хода Героев» каждый герой имеет собственный набор стадий («Действие», «Бой» и т.д.). Если герой был убит, когда пытался атаковать зомби в фазу «Бой» с зомби, и после этого новый герой вошел в игру, этот новый герой МОЖЕТ действовать на этом ходу (использовать свой набор стадий «Действие», «Бой» и т.д.).

## Тест на поломку оружия ближнего боя

Оружие, применяемое в ближнем бою, является наиболее распространенным предметом для получения героем «Боевого бонуса». Но, несмотря на преимущества, получаемые героем в бою с зомби, большинство из этих видов оружия имеет шанс сломаться в бою. Часто текст на карте оружия говорит о том, что после каждого использования оно ломается на «X» и идет в сброс.

Имеется в виду, что после того как герой получил «Боевой бонус» в бою от используемого им оружия, он должен кинуть кубик, чтобы определить, не поломалось ли оно. Это называется тестом на поломку оружия. Если на кубике при определении теста на поломку выпали цифры указанные на карте (обычно это 1 или 2), оружие ломается и идет в сброс, при этом «Боевой бонус» от оружия, полученный героем в этом бою, все равно сохраняется.

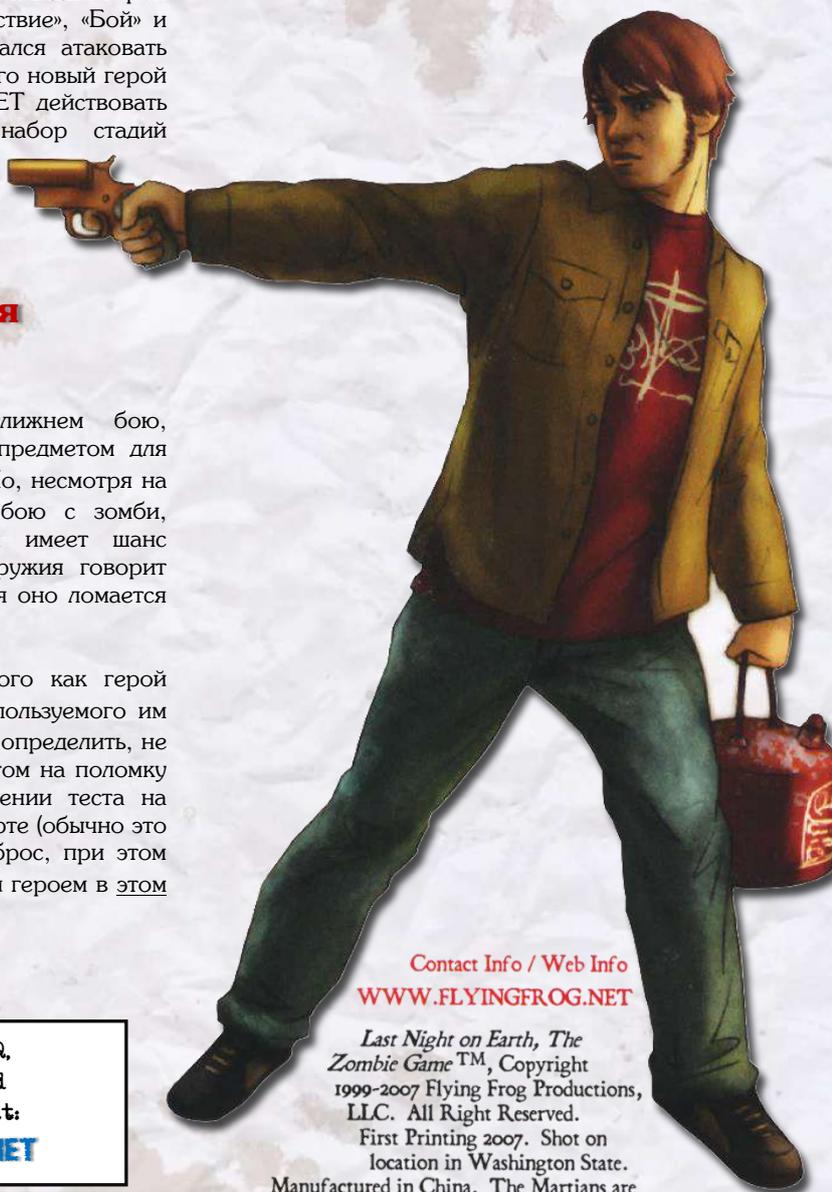
Look for up-to-date FAQ,  
additional material, and  
support on the Website at:  
[WWW.FLYINGFROG.NET](http://WWW.FLYINGFROG.NET)

## ТИТРЫ

Перевод и редакция :  
Игорь Майоров "Радослав"

Вёрстка :  
Алексей Пушкин "vas 13736".

Tesera.ru



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

*Last Night on Earth, The  
Zombie Game*™, Copyright  
1999-2007 Flying Frog Productions,  
LLC. All Right Reserved.

First Printing 2007. Shot on  
location in Washington State.

Manufactured in China. The Martians are  
Coming.

## ГЛОССАРИЙ

**Отмена** – когда карта отменяется, она немедленно сбрасывается и не имеет эффекта. Если отменяется карта, на которой написано «Остается в игре», то все связанные с ней события и влияния отменяются, жетоны также удаляются с игрового поля.

**«Только не во время боя»** – карту или способность можно применять между боями.

**«Оттолкнул»** – если герой побеждает зомби в бою, но не получил дублей на кубиках. Зомби остается в этой же зоне.

**Бой** – одна рукопашная схватка между героем и зомби.

**Карта героя – Боевой бонус:** – особая возможность карты героя, которую можно применить в бою.

**Ранение** – одна рана, нанесенная цели (обычно от **атаки на расстоянии**).

**Убийство** – ситуация, когда жетоны ран закрывают все ячейки здоровья цели. В этом случае зомби обычно удаляется с поля.

**«Взять»** – возможность, доступная в некоторых зданиях. Позволяет взять определенный предмет из колоды сброса, вместо того чтобы тянуть карту из колоды карт героев.

**Предмет поиска по сценарию** – особенная карта или ключевой предмет, необходимые для того, чтобы выиграть сценарий.

**Начало хода** – первое движение первой фигуры за игру (героя или зомби).

**Закат солнца \ Восход солнца** – эти термины связаны с треком солнца, жетон которого переходит с деления (1), на изображение солнца у горизонта.

**Черная Зона** – темная область на треке солнца (14-20).

**Рана** – жетон, помещаемый на ячейку здоровья героя, чтобы указать на полученные повреждения. Одной раны обычно достаточно, чтобы удалить зомби с игрового поля.

**Голод зомби** – стремление зомби двигаться по направлению к ближайшему герою или не уходить из зоны, в которой находится герой.

**Карта зомби – Во время боя** – особая возможность карты зомби, применяемая для усиления зомби в бою. Ограничение – одна карта на бой для каждого зомби.

## ЖЕТОН БЕНЗИНА



Активируется атакой на расстоянии при использовании оружия дальнего боя (бросок на попадание также как и при атаке на зомби) или броском (сбросом карты предмета) с ключевым словом **огонь** – Расстояние: 2, попадание на 3+.

Любые зомби и герои, находящиеся в этой зоне, моментально погибают. Находящиеся в соседних зонах погибают при броске на 3+. После этого уберите жетон **бензина** с игрового поля.

## СИМВОЛЫ



Продвинутая карта



Животное



Взрывчатка



Огонь



Огнестрельное оружие



Аптечка



FLYING FROG<sup>TM</sup>  
PRODUCTIONS