

ЖРИ ИХ ВСЕХ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Содержание

Комикс	с. 2-3
Обзор игры	с. 4
Состав игры	с. 4-5
Обозначения на игровом поле	с. 5
Подготовка к игре	с. 6
Ход игры	с. 7-11
• Нападение зомби!	с. 8
- Примеры эффектов зомби	с. 9
- Розыгрыш пиршества	с. 10
• Реакция людей!	с. 11
Конец игры	с. 11
Подсчёт очков	с. 11
Примеры	с. 12-17
• Перемещение людей	с. 12-13
• Подготовка к игре. Дом	с. 14-15
• Подготовка к игре. Кладбище	с. 16-17
Подробный обзор игровых полей	с. 18
Часто задаваемые вопросы	с. 19
Памятка	с. 20

ЛОИК
ЛАМИ

ЛУДО
ЛУЛЛАБИ

ЯНН
ВАЛЕАНИ



ЛУИЗИАНА, 22:00

В ЭТОМ ДОМЕ, ПОХОЖЕ,
НИКТО НЕ ЖИВЁТ.
ДАВАЙТЕ ЗДЕСЬ
УКРОЕМСЯ.

Я ЗНАЮ ЖИЛЬЦОВ.
МОЛОДАЯ ПАРА,
ТОЛЬКО ПЕРЕЕХАЛИ.

ТЕРПЕТЬ ИХ
НЕ МОГУ.

НОЧЬ МЕРТВЕЦОВ

ОГО. ВИДАЛИ, КАКИЕ
ОГРОМНЫЕ ДЕРЕВЬЯ?
МОЖЕМ СПАСТИСЬ,
ЕСЛИ ПРОСТО ЗАЛЕЗЕМ
НА НИХ.

НЕ ГЛУПИ, ТЫ
ТОЛЬКО НОГИ
ПЕРЕЛОМАЕШЬ...

ДА ПОФИГ,
Я ВСЁ РАВНО
ЗАЛЕЗУ!

БРОСЬТЕ... ЭТО
БЕСПОЛЕЗНО.
МЫ ВСЕ ЗДЕСЬ
УМРЁМ.

ЭЙ! ЗДЕСЬ КТО-
НИБУДЬ ЕСТЬ?

22:15

Я ЗАКОЛОЧУ ДВЕРЬ
И ОКНА. ЭТО ИХ НЕМНОГО
ЗАДЕРЖИТ, ЕСЛИ
ОНИ ПРИДУТ.

ОТЛИЧНАЯ ИДЕЯ, МИЛАЯ.
ЭЙ, ВЫ! ОБЫЩИТЕ ДОМ.
БЕРИТЕ ВСЁ, ЧЕМ МОЖНО
ЗАЩИЩАТЬСЯ...

УХ ТЫ, КЛЮЧИ
ОТ МАШИНЫ!
НАДЕЮСЬ, ОНА
ЗАВЕДЁТСЯ...

22:45



23:30

СМОТРИ, ЧТО НАШЁЛ!
А НУ, ЗОМБАРЬ,
ПОДСТАВЛЯЙ БАШКУ!

ВЖУХ! ВЖУХ!



ПОЛНОЧЬ...

МОЖЕТ,
ЗАТКНЁШЬСЯ? С ТЕХ
ПОР КАК МЫ ТЕБЯ
ПОДОВАРИЛИ, ТЫ
ТОЛЬКО И ДЕЛАЕШЬ,
ЧТО НОЕШЬ! МНЕ ЭТО
НАДОЕЛО. ЗАХЛОПНИ
УЖЕ ПАСТЬ...

ЭЙ! ЧТО ЗА ДЕЛА?!
С МОИМ МУЖЕМ
НЕ ВСЕГДА ЛЕГКО,
НО ЭТО НЕ ДАЁТ ТЕБЕ
ПРАВА БИТЬ ЕГО!

Я ЖЕ ГОВОРИЛ ВАМ,
ЧТО ВСЁ БЕЗ ТОЛКУ...
МЫ ВСЕ УМРЁМ, ВЫ
ЧТО, НЕ ПОНИМАЕТЕ?!



ЗАТКНИТЕСЬ!
ТИХО...

НЕСКОЛЬКО МИНУТ
ПОСЛЕ ПОЛУНОЧИ...

ДУМАЮ,
МЫ ОКРУЖЕНЫ...



ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...



ВЫ — ЗОМБИ!



«Мы шли на их запах через болото. Они думают, что в этом доме будут в безопасности. Но они ещё не знают, что это будет их конец...»

В игре «Жри их всех» вы управляете собственной ордой зомби и нападаете на людей. Ваша цель проста: съесть больше людей, чем противники, и увеличить свою орду.

ОБЗОР ИГРЫ

Каждый игрок контролирует орду зомби. Слово «орда» будет использоваться в этих правилах для обозначения того или иного игрока. Начиная с активной орды и далее по часовой стрелке, каждый игрок проводит фазу «Нападение зомби!», а затем фазу «Реакция людей!».

1. НАПАДЕНИЕ ЗОМБИ!

В свой ход активная орда выбирает карту с поля. Эта карта позволяет каждой орде применить основной эффект, а активной орде — также бонусный эффект.

2. РЕАКЦИЯ ЛЮДЕЙ!

Люди контролируются колодой людей и действуют в конце каждого хода активной орды. Помимо всего прочего, они могут стрелять в вас и убегать... пока вы не перекусаете их или они не совершат побег.


Чтобы победить в игре, вам нужно укусить как можно больше людей и стать самой многочисленной пирующей ордой.

Примечание: человек после гибели присоединяется к той орде, которая укусила его первой. Расторопность даст вам новых зомби, а значит, и больше возможностей.


СОСТАВ ИГРЫ

- 1 двустороннее игровое поле (дом , кладбище )



- 30 кубиков укреплений (только для )



- 28 жетонов надгробий (только для )





КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ



Зомби: любая фигурка, кроме человека; может быть ходяком или ползуном.

Ходок: фигурка зомби, стоящая вертикально.


Ползун: фигурка зомби, лежащая на поле.

- 16 карт событий (8 карт , 8 карт )



- 2 колоды людей (23 карты , 19 карт )



Не путайте 3 карты людей для поля  с фиолетовым фоном и карты событий с облаками на фоне!

- 5 базовых карт зомби



- 23 карты мутаций



Мгновенные мутации (зелёные)

Длительные мутации (красные)

- 1 сборный лоток для колоды для активной орды (соберите перед первой игрой)

- 1 маркер эффектов 

- 8 двусторонних планшетов людей



- 8 двусторонних жетонов свойств



- 8 фигурок людей



- 104 жетона укусов (12–14 на человека + 1 белый жетон заражения)



Для орды каждого цвета:

- 6 карт зомби



- 10 фигурок зомби



- 1 двусторонний планшет-памятка



ВЫБЕРИТЕ, НА КАКОЙ СТОРОНЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ ВЫ ХОТИТЕ ИГРАТЬ (ДОМ или КЛАДБИЩЕ). Игра на кладбище происходит быстрее и позволяет изучить правила и нюансы. Игра в доме использует обратную механику «защиты башни». Люди остаются в доме до самой своей гибели. Кладбище — это погоня за людьми, которые пытаются совершить побег. Вы не проиграете, если им это удастся, но заработаете меньше очков.

Обзор планшетов людей и жетонов свойств

Начальная клетка в

Имя человека

Условие получения: победа в пиршестве

Сторона игрового поля 6

Победные очки 2

Цвет
Цвет показывает архетип человека. Планшеты из дополнений позволяют составить новые комбинации людей.

Особая способность

Количество жетонов укусов в зависимости от числа игроков
14
12
9

Омар **никогда не блокирует** ходы. Он может перемещаться на клетку с ходками и в соединённую комнату на клетку с ходками. Омар должен соблюдать ограничение на 4 фигурки на клетке.

Условие получения: последний укус

Символы эффектов +

Победные очки 2

Эффект, который применяется, когда этот человек погибает

Эффект: Зомби, убивший этого человека, **тоже умирает. Возьмите 2 карты** из своей персональной стопки зомби. Одну из них положите на свою очередь зомби, а другую — под низ своей

Обзор игрового поля «Дом»



- Прихожая
- Кухня
- Столовая
- Спальня
- Ванная
- Гостиная

Путь перемещения Евы: ЧЁРНЫЙ БЕЛЫЙ Ч/Б

Обзор игрового поля «Кладбище»



Обзор карты мутации

АГРЕССИВНЫЕ

Один раз за ход один из ваших ходков может потратить 1 действие на то, чтобы поменяться местами со смежным зомби.

Эффект: ДЛИТЕЛЬНЫЙ

ПУГАЮЩИЕ

Срочно, чтобы выжить, помани 1 ходком, который смежен с тобой с 1 вашей зомби или зомби с 1 вашей ходком.

Эффект: МГНОВЕННЫЙ

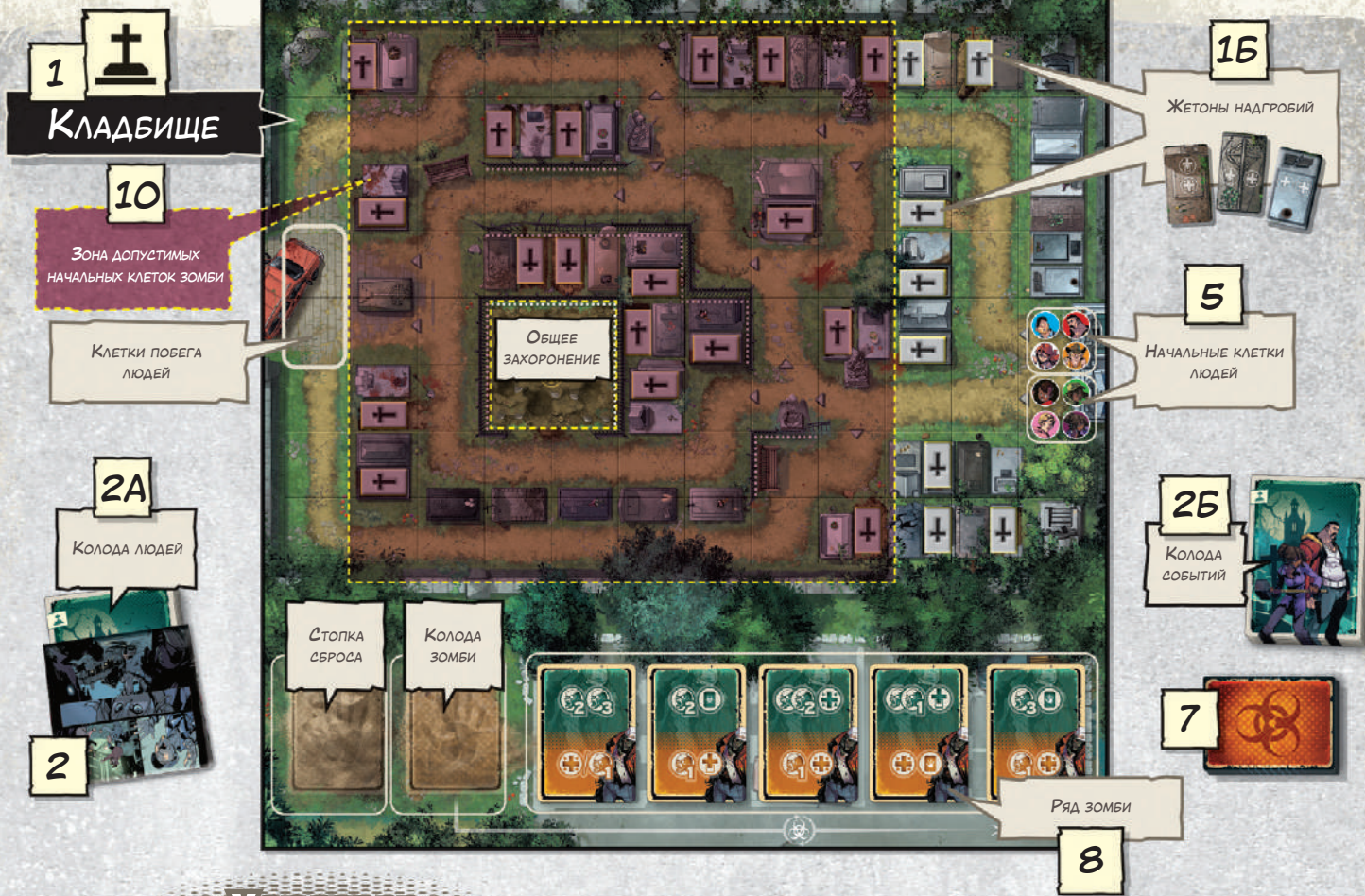


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

(См. примеры подготовки для 4 игроков на с. 14–15 и на с. 16–17 .)

- 1 **Поместите игровое поле** на стол выбранной стороной вверх (дом или кладбище).
 - 1A При игре на поле «Дом» поместите на каждое окно 2 кубика укреплений, а на парадную дверь — 3 кубика укреплений.
 - 1B При игре на поле «Кладбище» поместите 1 жетон надгробия на каждую вскрытую могилу.
 - 2 **Соберите лоток для колоды**, как показано на схеме (изображена на внутренней стороне лотка).
 - 2A **Возьмите колоду людей**, соответствующую выбранному игровому полю, и перемешайте её. Другую колоду людей верните в коробку.
 - 2B **Возьмите колоду событий**, соответствующую выбранному игровому полю, и возьмите из неё 2 карты, выбрав их либо случайным образом, либо в зависимости от желаемого уровня сложности:
 - **Лёгкий:** 2 события зомби.
 - **Средний:** 1 событие зомби + 1 событие людей.
 - **Тяжёлый:** 2 события людей.
- Замешайте эти 2 карты в колоду людей и поместите её лицевой стороной вниз в лоток для колоды. Перемешайте оставшиеся карты событий и поместите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Другую колоду событий верните в коробку.
- 3 **Поместите рядом с полем 8 планшетов людей** той стороной вверх, которая соответствует выбранному игровому полю. Поместите рядом с каждым планшетом жетоны укусов, количество которых соответствует числу игроков (, , = 2, 3, 4 игрока). Среди этих жетонов укусов всегда должен быть белый жетон заражения. Верните лишние жетоны укусов в коробку.
 - 4 **Добавьте 8 жетонов свойств** к планшетам людей. Разместите их случайным образом.

- 5 **Поместите 8 фигурок людей** на начальные клетки игрового поля.
 - Дом:** поместите каждую фигурку на начальную клетку, указанную в левом верхнем углу её планшета.
 - Кладбище:** поместите по 4 случайные фигурки на две начальные клетки кладбища.
 - 6 **Каждый игрок выбирает цвет** и берёт соответствующие фигурки зомби, планшет-памятку и стопку из 6 персональных карт зомби. Перемешайте стопку зомби и поместите её перед собой лицевой стороной вниз.
 - 7 **Перемешайте колоду карт мутаций** и положите её лицевой стороной вниз. Каждый игрок берёт из неё 2 карты мутаций, одну оставляет себе, а вторую сбрасывает. Положите оставленную карту перед собой лицевой стороной вверх, а вторую поместите в открытую стопку сброса рядом с колодой мутаций. Зачитайте соперникам текст оставленной карты.
 - 8 **Поместите 5 базовых карт зомби** лицевой стороной вверх в пять ячеек ряда зомби на игровом поле.
 - 9 **Выберите первого игрока:** им становится тот, кто меньше всего похож на живого, или тот, кто последним смотрел фильм или сериал про зомби. Передайте этому игроку лоток для колоды и маркер эффектов.
 - 10 **Разместите начальных зомби** на игровом поле. Количество начальных зомби зависит от числа игроков.
 - В партии с 2 игроками: 5 начальных зомби на игрока.
 - В партии с 3 игроками: 4 начальных зомби на игрока.
 - В партии с 4 игроками: 3 начальных зомби на игрока.
- Каждый игрок, начиная с сидящего справа от первого игрока и далее против часовой стрелки, размещает 1 зомби. Продолжайте, пока не будет размещено нужное количество зомби, один за одним. Каждый начальный зомби должен помещаться вертикально **на незанятую клетку**. Дополнительные ограничения зависят от выбранного игрового поля.
- Дом:** все начальные зомби должны находиться снаружи помещения, но не на клетке с автомобилем (см. рисунок).
 - Кладбище:** каждый игрок размещает 2 зомби в общем захоронении, а каждого оставшегося зомби — на клетке с закрытой могилкой. Верните в коробку жетоны надгробий с этих закрытых могил. **Зомби не могут размещаться в 2 колонках**, ближайших ко входу на кладбище (см. рисунок).



ХОД ИГРЫ

Цель игры

В этой игре вам предстоит стратегически управлять своей ордой зомби, чтобы **кусать людей, убивать их и пировать, когда они погибают**. Если сможете делать это лучше, чем соперники, вы победите!

Обзор игры

В свой ход активный игрок выбирает карту. Её основные эффекты применяют все игроки, а бонусные эффекты карты доступны только активному игроку. Когда все игроки полностью применят эти эффекты, последует реакция людей — они будут действовать, выполняя алгоритм, заданный картами. Несмотря на общую цель игроков — кусать и убивать людей, чтобы стать самой сильной ордой, — **это не кооперативная игра**.

Ход игры

Ходы совершаются по часовой стрелке, начиная с первой орды. Когда наступает ваш ход, вы становитесь **активной ордой**. Вы должны разыграть 2 фазы:

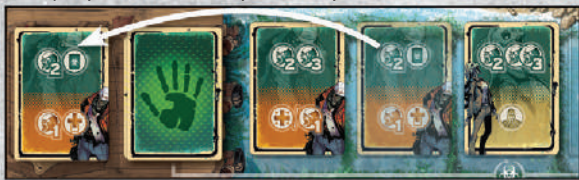
- Фаза 1. Нападение зомби (с. 8)!
- Фаза 2. Реакция людей (с. 11)!

Затем активной ордой становится игрок, сидящий слева от текущей активной орды. **Когда последний человек погибает или совершает побег, завершите текущий ход**, а затем игра заканчивается и происходит подсчёт очков. Тот, кто набрал больше всего очков, становится победителем!



Фаза 1. Нападение зомби!

Выберите 1 карту зомби из тех, что доступны в ряду зомби. Переместите эту карту в стопку сброса лицевой стороной вверх.



Карта зомби. Порядок розыгрыша

Сначала активная орда применяет **основные** и **бонусные эффекты** выбранной карты слева направо. Можете использовать маркер эффектов, чтобы отслеживать порядок их применения (это очень удобно при наступлении пиршества). Затем **все остальные игроки** по часовой стрелке применяют **основные эффекты** этой карты.

Во время игры карты зомби той или иной орды будут добавляться в ряд зомби. Если вы выберете карту цвета другой орды, владелец этой карты применит не только её основные, но и бонусные эффекты.



Выбирая карту цвета другого игрока, можно сорвать его планы!

Порядок применения эффектов. Пример

Таня выбирает карту, принадлежащую Диме (он играет за жёлтых).



А. Таня применяет основные эффекты карты. Сначала она активирует 3 зомби: первый получает 2 действия (1), а второй и третий получают по 3 действия (2 и 3).

Б. Таня применяет бонусный эффект. Она выбирает 1 стоящего человека, чтобы вызвать у него панику (4).

В. Все остальные игроки по часовой стрелке применяют **основные** эффекты. Когда очередь доходит до Димы, он тоже применяет бонусный эффект, так как это его карта.

Примечание: если вы должны применить эффект , но у вас нет зомби для активации, вместо этого разыграйте порождение 1 зомби . Если вам нужно разыграть порождение зомби, но в вашем запасе их не осталось, вы можете использовать для этого любого из ваших зомби, которые уже находятся на поле.



Когда зомби получает несколько действий, выполняемые им действия могут быть одинаковыми, а могут быть разными, на ваш выбор. Соблюдайте следующие правила и ограничения:

- Вы должны завершить все действия одного зомби перед активацией другого.
- Вы можете добровольно решить не выполнять доступные действия.
- Каждого зомби можно активировать только один раз за каждую карту зомби.
- Зомби, порождённые в этом ходу, не могут быть активированы никаким эффектом, если не указано иное.
- Вы можете укусить человека только один раз за активацию каждого зомби.

Примечание: если в начале хода ряд зомби пуст, заполните его 5 картами из колоды зомби. Затем каждая орда берёт 2 карты мутаций, одну оставляет перед собой лицевой стороной вверх, а вторую сбрасывает.

Если колода зомби пуста, перемешайте её стопку сброса — она станет новой колодой.

Если колода мутаций пуста, перемешайте её стопку сброса — она станет новой колодой.

После того как каждая орда активирует свои эффекты, переходите к фазе 2 (реакция людей!) (с. 11).



Карта зомби. Эффекты

Разыграйте порождение. : поместите 1 ходока в комнату без людей или снаружи помещения. : поместите 1 ходока во вскрытую или закрытую могилу (уберите надгробие).

Разыграйте порождение. : поместите 1 ходока снаружи помещения. : поместите 1 ходока в общее захоронение или закрытую могилу (уберите надгробие).

Добавьте 1 карту зомби в колоду. Возьмите 2 персональные карты зомби из стопки, выберите из них одну и поместите её на верх колоды зомби. Вторую карту поместите под низ своей стопки зомби.

Мутация. Возьмите 2 карты мутаций из колоды, одну из них оставьте себе, а вторую сбросьте. Если у вас уже 2 карты мутаций, вы можете сбросить одну из них, чтобы оставить новую карту. У каждого игрока может быть не больше 2 карт мутаций.

Паника. Положите 1 фигурку человека на бок. Он паникует. В следующий раз, когда этот человек будет активирован, вместе применения всех возможных эффектов он встанёт.

1 зомби получает 1, 2, 3 или 4 действия.

2 зомби получают по 1, 2 или 3 действия.

3 зомби получают по 1 или 2 действия.

Все ваши зомби получают по 1 действию.

Если эффект позволяет активировать больше зомби, чем есть у игрока на поле, то за каждую активацию, которую нельзя выполнить из-за отсутствия зомби, этот игрок может разыграть порождение 1 зомби .

Действия зомби



Зомби может выполнить 4 вида действий.

> **Переместиться на смежную клетку** без людей, на которой находится меньше 4 фигурок. Если ходок пересекает препятствие (обозначено белой пунктирной линией), он падает и становится ползуном. Ползуны не могут пересекать препятствия и не блокируют перемещения людей.

Примечание : общее захоронение считается одной большой клеткой. У неё нет никаких ограничений на количество фигурок. Когда зомби (или человек) покидает эту клетку, он может переместиться в любую из 8 смежных с ней клеток.

> **Встать:** ползун снова становится ходоком.

> **Убрать 1 смежный кубик укрепления** (только в).

> **Укусить 1 человека на своей или смежной клетке** (не чаще 1 раза за активацию). Укусив человека, заберите 1 его жетон укуса. Да, ползуны тоже могут кусать людей, но не через препятствия.



Если ваша орда первой укусила человека, заберите себе его жетон заражения. Он станет одним из ваших зомби, когда умрёт.

Если вы забрали последний жетон укуса у человека, то он погибает, а вы теряете все оставшиеся действия этого зомби. Немедленно разыграйте пиршество (см. с. 10).

ДИМА (ИГРАЕТ ЗА ЖЁЛТЫХ) ВЫБИРАЕТ ИЗ РЯДА ЗОМБИ ЭТУ КАРТУ.



ЕГО ПЕРВЫЙ ЗОМБИ ПОЛУЧАЕТ 2 ДЕЙСТВИЯ. ОН УБИРАЕТ 2 УКРЕПЛЕНИЯ НА СМЕЖНОМ ОКНЕ.



ЗАТЕМ ДВА ЕГО ЗОМБИ ПОЛУЧАЮТ ПО 3 ДЕЙСТВИЯ. ДИМА ТРАТИТ ПЕРВОЕ ДЕЙСТВИЕ ЗОМБИ, ЧТОБЫ ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ В ДОМ, ПОСЛЕ ЧЕГО ЗОМБИ ПАДАЕТ, ТАК КАК ОН ПЕРЕСЁК ОКНО. ЗАТЕМ ДИМА ТРАТИТ ВТОРОЕ ДЕЙСТВИЕ НА УКУС ЕВЫ И ТРЕТЬЕ ДЕЙСТВИЕ НА ТО, ЧТОБЫ ВСТАТЬ.



ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИМЕРА НА С. 10.



Его последний зомби тоже получает 3 действия. Он тратит первое действие на то, чтобы убрать 1 укрепление на парадной двери, второе действие, чтобы переместиться в дом, и третье действие, чтобы укусить Гарри.

Розыгрыш карты зомби



Затем Дима как активный игрок может применить бонусный эффект. Он заставляет Аделю паниковать, кладя её фигурку на бок. Он знает, что она опасна!

Розыгрыш пиршества

Когда человек погибает, окружающие зомби набрасываются на него и пируют его трупом... Совсем как в фильмах! Это происходит немедленно после того, как игрок забирает последний жетон укуса у человека. В этот момент совершите следующие 5 шагов:

1 Прерывание: зомби, убивший человека, теряет все свои оставшиеся действия. Поместите маркер эффектов на текущую карту зомби, на только что применённый эффект, в качестве напоминания о том, к чему вернуться после окончания пиршества.

2 Последний укус: игрок, зомби которого убил человека, забирает его жетон свойства и немедленно применяет эффект этого жетона. Он также получит указанное число победных очков в конце игры.

3 Победа в пиршестве: каждый игрок подсчитывает, сколько у него жетонов укусов этого человека (включая жетон заражения), и складывает это значение с количеством своих зомби, смежных с этим человеком (включая тех, что находятся на одной с ним клетке). Ползуны считаются только в том случае, если между ними и этим человеком нет препятствий. Игрок с самым большим суммарным количеством жетонов укусов и зомби, смежных с убитым человеком, побеждает в пиршестве и забирает его планшет человека. Он получит указанное число победных очков в конце игры. В случае равенства сумм побеждает претендент с наибольшим количеством смежных зомби. Если равенство сохраняется, то в пиршестве никто не побеждает и планшет человека убирается из игры.



У вас только один мозг, чтобы управлять всей ордой. Рискованно рваться вперёд ради первого укуса, и наверняка из-за этого некоторые ваши зомби погибнут. Но если вы укусите человека первым, ваша орда увеличится после его гибели.

Если у вас будет больше смежных с убитым человеком зомби, это может оказаться решающим для победы в пиршестве над игроками, у которых больше укусов, поэтому берегите своих зомби!

4 Обращение: игрок, забравший у убитого человека первый жетон укуса (т. е. белый жетон заражения), убирает с игрового поля фигурку этого человека и заменяет её на ползуна из своего запаса.

Примечание: этого нового ползуна нельзя активировать до следующего хода, если только не указано иное (обращение требует времени).

5 Продолжение: игрок, чей зомби убил человека, применяет оставшиеся эффекты карты зомби, как указывает маркер эффектов. Затем ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Розыгрыш пиршества. Пример



Гарри только что погиб из-за зомби Тани.

1 Таня прерывает свой ход, чтобы разыграть пиршество.

2 Таня получает жетон свойства Гарри (1 победное очко в конце игры) и применяет его эффекты, сбрасывая 3 карты людей и разыгрывая порождение 1 зомби.

3 Игроки проверяют победу в пиршестве.

У Димы сумма равна 5 (4 укуса +1 зомби); тот зомби, что находится на кухне, не является смежным.

У Семёна сумма равна 5 (3 укуса +2 зомби).

У Тани сумма равна 3 (2 укуса +1 зомби).

У Димы и Семёна одинаковые суммы, но у Семёна больше смежных зомби, так что Семён получает планшет Гарри (он принесёт 1 победное очко).

4 У Димы есть жетон заражения Гарри, поэтому он заменяет фигурку Гарри на фигурку ползуна из своего запаса.



ДИМА

СЕМЁН

ТАНЯ

ФАЗА 2. РЕАКЦИЯ ЛЮДЕЙ!

Активный игрок берёт 3 карты из колоды людей, затем раскрывает каждую карту по очереди и применяет её эффекты по отношению к изображённым людям. После применения эффектов положите эти карты лицевой стороной вверх в стопку сброса.

Если колода людей пуста, возьмите карты из стопки сброса и 2 карты из колоды событий, не раскрывая их. Перемешайте эти карты, чтобы создать новую колоду людей. Положите её лицевой стороной вниз в лоток.



Если вы взяли из колоды событие, разыграйте и сбросьте его.

> **Событие зомби:** каждый игрок применяет эффекты в порядке хода.

> **Событие людей:** каждый стоящий на ногах человек применяет эффекты, а каждый паникующий человек встаёт на ноги. Порядок выбирает активная орда.

Эти эффекты отражают реалистичную реакцию на угрозу. Именно поэтому люди могут стрелять в пустоту от стресса или страха, бежать в самую гущу зомби, пытаться убежать или спасти друга или члена семьи.

Эффекты людей должны применяться по порядку сверху вниз. Если какой-либо эффект невозможно применить, пропустите его, даже если следующие эффекты на этой же карте сделали бы его возможным.

Люди. Эффекты отсутствующих

Если вы взяли из колоды карту человека, который уже погиб или совершил побег, то вместо применения обычных эффектов этой карты активный игрок выбирает один из двух вариантов: (любой стоящий на ногах человек убивает ползуна или ранит ходока) или 1 паникующий человек встаёт на ноги. Затем уберите эту карту из игры — в следующий раз она уже не попадёт в колоду при перемешивании.



Эффект события: возьмите 1 дополнительную карту из колоды людей и разыграйте её последней.



У некоторых людей есть особые эффекты. Перед игрой убедитесь, что знаете, как их применять.

Например, в доме (EVA) у Евы особая система перемещения: на перекрёстках она следует по пути определённого цвета (см. пример 3 на с. 12, сам путь Евы указан на с. 18).

В доме Кейт добавляет укрепления, если не может атаковать зомби. Омара никогда не блокируют ходоки (пример 2 на с. 13).

После того как все карты людей разыграны, активный игрок передаёт лоток для колоды и маркер эффектов игроку слева и начинается следующий ход.



Конец игры

Игра заканчивается, когда последний человек умрёт или совершит побег.

Дом: Ева совершит побег, если достигнет автомобиля. Габриэль совершит побег, если окажется на клетке, смежной с выходом, который не заблокирован ходоками. Когда Ева или Габриэль совершают побег, никто не получает ни их планшеты людей, ни их жетоны свойств.

Кладбище: люди совершат побег, если достигнут автомобиля. Когда они совершают побег, никто не получает ни их планшеты людей, ни их жетоны свойств.

Игроки подсчитывают свои победные очки по трём категориям:

- 1 победное очко за каждый имеющийся жетон укуса;
- победные очки на каждом имеющемся жетоне свойства;
- победные очки на каждом имеющемся планшете человека.

При равенстве побеждает претендент, в чьей орде больше зомби. Если ничья сохраняется, эти орды сливаются в одну и побеждают вместе.



Напоминание: ползун — это зомби, лежащий на боку из-за того, что пересёк препятствие, получил ранение или только что обратился.

Обзор карты человека

Эффекты, применяемые по порядку

Напоминание об особом эффекте — способности, действующей, если основной эффект неприменим



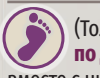
Карта человека. Эффекты

Перемещения людей

- > Если не указано иное, люди не могут перемещаться на клетку с ходоком, но могут перемещаться на клетку с ползуном и покидать клетку с ходоком.
- > На клетке не может находиться больше 4 фигурок (зомби и людей), зомби и люди должны всегда подчиняться этому ограничению.
- > Людям, в отличие от зомби, не мешают укрепления и препятствия, и люди не падают при пересечении препятствий.



(Только для ()): переместите человека на новую клетку в этой же комнате. Прибавьте к указанному в эффекте числу (положительно или отрицательно) номер текущей клетки человека и переместите его на клетку с получившимся номером. Номера комнат циклично замкнуты, минимальный номер идёт после максимального (например, 1, 2, 3, 4, 5, 1; см. пример 1A на с. 12).



(Только для ()): переместите человека на следующую клетку по дорожке. Все другие люди, стоящие на его клетке, перемещаются вместе с ним, как одна группа.

> Когда группа покидает перекрёсток, разбейте её на 2 равные (насколько это возможно) группы и перемещайте только группу с активным человеком. Если людей нечётное количество, лишний остаётся в группе с активным человеком (см. пример 1 на с. 13). Другая группа пойдёт в другом направлении в следующий раз, когда будет перемещаться.



(Только для ()): переместите человека на клетку соединённой комнаты, если на его текущей клетке есть символ этой соединённой комнаты. Человек перемещается на клетку с таким же номером, как у его текущей клетки (см. пример 2 на с. 12). Если человек не может переместиться на клетку, так как на ней есть ходок или 4 фигурки, он не перемещается и применяет свою особую способность (если есть).



Атаки людей. Если не указано иное, применяются следующие правила:

- > Человек может атаковать только тех зомби, которые находятся в его комнате (или на его либо на смежной клетке). Люди не могут атаковать через стены.
- > Если у человека есть выбор из нескольких целей с одинаковым приоритетом, выбор делает активный игрок.



Убейте ползуна или раньте ходока, если ползунов нет. Когда ползун получает ранение, он убит; верните его в запас игрока. Когда ходок получает ранение, он становится ползуном; положите его фигурку на бок.



Убейте ходока или убейте ползуна, если ходоков нет. Независимо от того, ходок или ползун это был, он убит; верните его в запас игрока.

> Атаки людей должны быть эффективными. Это означает, что вы не можете применить эффект атаки и выбрать целью ползуна, если целью можно выбрать ходока, пусть даже это ваш ходок! Точно так же вы не можете ранить ходока, если можете убить ползуна.

> (Только для ()): если целью могут стать несколько ходоков, люди всегда выбирают приоритетной целью того зомби, который блокирует путь.



ПРИМЕРЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ЛЮДЕЙ В ДОМЕ

ОБОЗНАЧЕНИЯ



Большой круг:
ходок



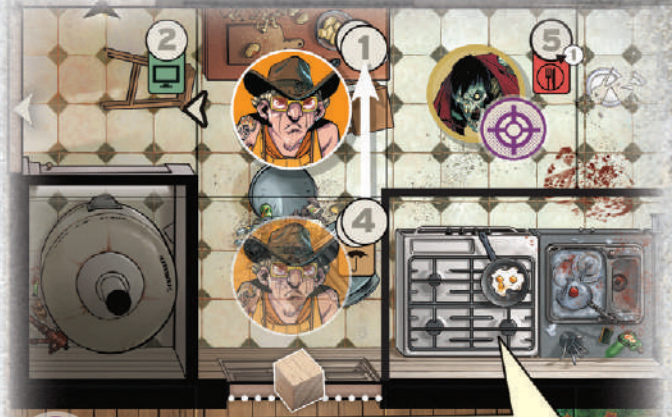
Малый круг:
ползун

1A

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ПРЕДЕЛАХ ОДНОЙ КОМНАТЫ



Сначала Адель убивает ходока через окно.



Затем Адель перемещается на +2 клетки в своей комнате.

В этой комнате 5 клеток. Адель начинает на клетке 4, поэтому перемещается на клетку 1 ($4 > 5 > 1$).



Затем она убивает ползуна на смежной клетке.

1B

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ПРЕДЕЛАХ ОДНОЙ КОМНАТЫ



Сначала Адель должна убить зелёного ходока на смежной клетке или жёлтого ходока в своей комнате. Активный игрок — Семён (зелёный), поэтому он решает, что Адель убивает жёлтого ходока.



Затем Адель перемещается на +2 клетки в своей комнате.

В этой комнате 5 клеток. Адель начинает на клетке 2, поэтому перемещается на клетку 4 ($2 > 3 > 4$).



Теперь зелёный ходок не смежен с ней и не находится в её комнате, поэтому Адель не может выбрать его целью.

2

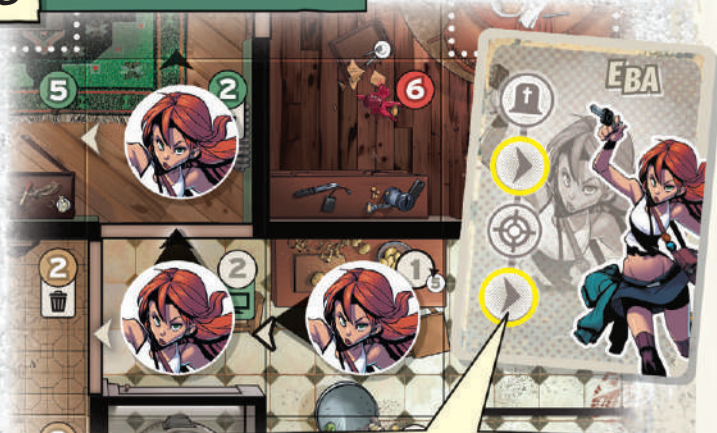
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В СОЕДИНЁННУЮ КОМНАТУ



Гарри перемещается в соединённую комнату. На его текущей клетке в прихожей изображён символ ванной, поэтому он перемещается на клетку ванной с таким же номером (1).

3

Путь перемещения Евы



Ева при перемещении всегда следует по чёрным или белым стрелкам. В этом примере она дважды перемещается по пути, отмеченному чёрными стрелками.

12



ПРИМЕРЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ЛЮДЕЙ НА КЛАДБИЩЕ

1

ПЕРЕКРЁСТКИ И ПРИОРИТЕТ АТАК

ЕВА ДОЛЖНА ПРИМЕНИТЬ ВСЕ ПЯТЬ ЭФФЕКТОВ ПО ПОРЯДКУ:



ЕВА ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ НА 1 КЛЕТКУ ПО ДОРОЖКЕ. АДЕЛЬ И КЕЙТ НАХОДЯТСЯ НА ЭТОЙ ЖЕ КЛЕТКЕ. ОНИ ПЕРЕМЕЩАЮТСЯ ВМЕСТЕ С НЕЙ.



ЕВА АТАКУЕТ ЕЩЁ РАЗ. НА СМЕЖНЫХ С НЕЙ КЛЕТКАХ 2 ПОЛЗУНА, ПОЭТОМУ ОНА ДОЛЖНА ВЫБРАТЬ, КОГО ИЗ НИХ АТАКОВАТЬ. АКТИВНЫЙ ИГРОК — СЕМЁН (ЗЕЛЁНЫЙ), ПОЭТОМУ ОН РЕШАЕТ, ЧТО ЕВА АТАКУЕТ ЖЁЛТОГО ПОЛЗУНА, УБИВАЯ ЕГО.

ЗАТЕМ ЕВА ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ НА ПУСТУЮ КЛЕТКУ.



2

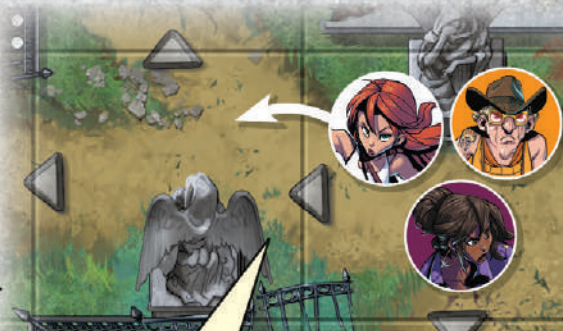
ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ ОМАРА



ХОДОК ДОЛЖЕН БЫЛ ЗАБЛОКИРОВАТЬ ПУТЬ ОМАРУ, НО ЕГО ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ ГЛАСИТ, ЧТО ХОДОКИ ЕГО НИКОГДА НЕ БЛОКИРУЮТ. ПОЭТОМУ ОН ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ, НО КЕЙТ И АДЕЛЬ ДОЛЖНЫ ОСТАТЬСЯ НА МЕСТЕ.



ЗАТЕМ ОМАР УБИВАЕТ 2 ЗОМБИ НА СВОЕЙ КЛЕТКЕ И ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ НА 1 КЛЕТКУ.



У ЕВЫ НЕТ СМЕЖНЫХ ЗОМБИ, ПОЭТОМУ НИЧЕГО НЕ ПРОИСХОДИТ, КОГДА ОНА ПЫТАЕТСЯ АТАКОВАТЬ.



ЕВА ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ НА 1 КЛЕТКУ ПО ДОРОЖКЕ. АКТИВНЫЙ ИГРОК ДОЛЖЕН РАЗДЕЛИТЬ ГРУППУ НА ПЕРЕКРЁСТКЕ: АДЕЛЬ ИДЁТ С ЕВОЙ, А КЕЙТ ОСТАЁТСЯ, ЧТОБЫ ПОЙТИ ПО ДРУГОМУ ПУТИ.

НА ПЕРЕКРЁСТКЕ АКТИВНЫЙ ИГРОК ДОЛЖЕН СНОВА РАЗДЕЛИТЬ ГРУППУ, ОСТАВИВ АДЕЛЬ.



ПРИ СЛЕДУЮЩЕМ ПЕРЕМЕЩЕНИИ АДЕЛЬ ДОЛЖНА ПОЙТИ НАЛЕВО, А КЕЙТ — ВНИЗ. ПОВОЕРНИТЕ ИХ ФИГУРКИ В НАПРАВЛЕНИИ СТРЕЛОК В КАЧЕСТВЕ НАПОМИНАНИЯ.

3

ОГРАНИЧЕНИЕ НА КОЛИЧЕСТВО ФИГУРОК



КЕЙТ ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ НА 1 КЛЕТКУ. ЕЁ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НЕ БЛОКИРУЕТСЯ ПОЛЗУНОМ, НО ОНА ДОЛЖНА СОБЛЮДАТЬ ОГРАНИЧЕНИЕ НА 4 ФИГУРКИ НА КЛЕТКЕ. АКТИВНЫЙ ИГРОК РЕШАЕТ ПЕРЕМЕСТИТЬ ОМАРА И ЕВУ ВМЕСТЕ С КЕЙТ, ОСТАВИВ АДЕЛЬ НА МЕСТЕ.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ПАРТИИ НА 4 ИГРОКОВ



3-й ИГРОК



ДОМ



2-й ИГРОК



Колода людей. Подготовка
 Добавьте 2 события в зависимости от желаемого уровня сложности.
Лёгкий: 2 события зомби.
Средний: 1 событие зомби + 1 событие людей.
Тяжёлый: 2 события людей.



Колода мутаций. Подготовка
 Во время подготовки каждый игрок берёт 2 карты мутаций, одну из них оставляет себе, а вторую сбрасывает.



Ряд зомби. Пополнение
 Добавляйте карты, только когда ряд опустеет целиком. Когда ряд пополняется, каждый игрок берёт 2 карты мутаций, одну из них оставляет себе (лимит: 2 карты мутаций), а вторую сбрасывает.

Особые правила этого игрового поля

Зомби (с. 8)

Укрепления действуют только на зомби. Укрепления блокируют зомби. Зомби не могут перемещаться и атаковать через укрепления. Зомби может убрать 1 смежное укрепление, потратив 1 действие.



Разыграйте порождение 1 зомби в комнате без людей или снаружи помещения.



Разыграйте порождение 1 зомби снаружи помещения.

Люди (с. 11)

Укрепления: люди могут атаковать через укрепления и перемещаться через них.
Побег: Ева и Габриэль могут совершить побег (см. их особые способности).
Атака: человек атакует зомби на смежной клетке, или зомби в своей комнате, или зомби на своей клетке.

Перемещение:



В пределах одной комнаты



В соединённую комнату



4-й ИГРОК



Начальное размещение зомби в партии на 4 игроков

Каждый игрок в обратном порядке хода (4-й игрок, затем 3-й и так далее) размещает **1 ходка** на незанятой клетке снаружи помещения. Повторяйте, пока **каждый игрок** не разместит на поле **3 ходков**.
 (В партии на 3 игроков разместите по 4 ходка, на 2 игроков — по 5 ходков).



1-й ИГРОК





**ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ПАРТИИ
НА 4 ИГРОКОВ**



3-й ИГРОК



КЛАДБИЩЕ



2-й ИГРОК



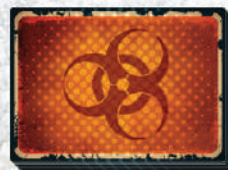
Колода людей. Подготовка
Добавьте 2 события в зависимости от желаемого уровня сложности.
Лёгкий: 2 события зомби.
Средний: 1 событие зомби + 1 событие людей.
Тяжёлый: 2 события людей.



Зомби не могут занять эти клетки

Стопка сброса

Колода зомби



Колода мутаций. Подготовка
Во время подготовки каждый игрок берёт 2 карты мутаций, одну из них оставляет себе, а вторую сбрасывает.



Ряд зомби. Пополнение

Когда ряд пополняется, каждый игрок берёт 2 карты мутаций, одну из них оставляет себе (лимит: 2 карты мутаций), а вторую сбрасывает.

Особые правила этого игрового поля

Зомби (с. 8)



Разыграйте порождение 1 зомби в общем захоронении или в закрытой могиле (уберите надгробие).



Разыграйте порождение 1 зомби во вскрытой или в закрытой могиле (уберите надгробие).



Люди (с. 11)
Атака: люди могут атаковать только смежных зомби.

Перемещение: люди перемещаются на следующую клетку по дорожке. Когда человек перемещается, перемещайте **всех людей**, которые были с ним на одной клетке.

Перекрёсток: когда группа людей должна покинуть перекрёсток, разделите их на 2 равные группы. В выбранном вами направлении **перемещается только группа с активным человеком**. Другая группа пойдёт в другом направлении, когда активируется один из её людей.



4-й ИГРОК



Начальное размещение зомби в партии на 4 игроков:

Каждый игрок размещает **2 ходоков** в общем захоронении **03**.

Каждый игрок в обратном порядке хода (4-й игрок, затем 3-й и так далее) размещает **1 ходока** в закрытой могиле и возвращает её жетон надгробия в коробку.

(В партии на 3 игроков разместите по 2 ходока в закрытых могилах, в партии на 2 игроков разместите по 3 ходока в закрытых могилах).



1-й ИГРОК



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛЮДЕЙ
ПО ДОРОЖКАМ НА КЛАДБИЦЕ
➔ ПЕРЕКРЁСТКИ



ПУТЬ ЕВЫ В ДОМЕ
▶ ЧЁРНЫЙ ▶ БЕЛЫЙ
▷ ЧЁРНЫЙ ИЛИ БЕЛЫЙ



ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

— Если карта или жетон противоречат правилам, чем руководствоваться?

— Карты и жетоны всегда приоритетнее общих правил.

— Как определять смежность для перемещений, атак и прочих эффектов?

— Смежность определяется по горизонтали и по вертикали, но не по диагонали. Фигурка считается смежной со всем, что находится на её клетке, а также на соседних клетках слева, справа, вверху и внизу от неё.

— Когда нужно принять решение за людей, кто его принимает?

— Решения за людей всегда принимает активный игрок.

— Какое поле использовать для первой игры?

— Если вы все — опытные игроки, смело начинайте с поля «Дом», но оно может оказаться коварным! Игра на поле «Кладбище» быстрее и проще, так что если среди вас есть новички, то оно поможет им быстрее освоиться.

— Что происходит, если эффект карты человека не может быть применён?

— Ничего не происходит, если только не срабатывает вторичный эффект.

— Если я активный игрок, могу я выбирать, какой зомби будет атакован?

— Только если выбор совершается между целями с одинаковым приоритетом, так как атаки людей всегда должны быть максимально эффективными.



— Если ходок находится на дорожке кладбища перед человеком, а ползун — на дорожке за спиной человека, какая цель будет более приоритетной для эффекта ранения?

— Ходок, так как человек в первую очередь всегда старается убить зомби.

— Когда человек обращается в зомби, можно его активировать в том же ходу?

— Нет, нельзя. Обращение занимает какое-то время!

— Могут ли люди атаковать зомби через двери и окна с укреплениями?

— Да, могут. В укреплениях есть отверстия, и люди могут заманивать зомби в радиус действия своего оружия.

— Могут ли зомби атаковать людей через двери и окна с укреплениями?

— Нет, не могут. Зомби не понимают, как обойти укрепления, поэтому сначала им надо их уничтожить.

— Могут ли люди перемещаться через двери и окна с укреплениями?

— Да, могут. Они просто открывают двери и окна!

— Почему ползуны не могут кусаться и принимать участие в пиришестве через препятствия?

— Препятствия возвышаются над лежащим ползуном. Ходокам препятствия не так сильно мешают, потому что они стоят на ногах и выше препятствий.

— Что, если все мои зомби уже находятся в игре, когда порождается ещё один?

— Вы можете (хотя это необязательно) убрать с поля любого из своих зомби, чтобы разыграть порождение нового.



— Что, если нужно разыграть порождение нового зомби в доме, но во всех комнатах есть люди?

— Разыграйте порождение нового зомби снаружи помещения.



— Что, если нужно разыграть порождение нового зомби на кладбище, но закрытых могил не осталось?

— Разыграйте порождение нового зомби в общем захоронении.

— Какая клетка считается незанятой при начальном размещении зомби?

— Клетка считается незанятой, если на ней нет ни одной фигурки.



— Эффект паники применим к любому человеку на поле?

— Да, если не указано иное. Панику вызывает не единичный зомби: это реакция психики на присутствие и звуки целой орды зомби.

— Как события влияют на игру?

— События могут помочь вам, а могут мешать. Вы можете выбирать карты событий случайным образом, а можете с их помощью корректировать сложность партии. Главное, добавляйте в колоду людей 2 карты событий при подготовке к игре и ещё по 2 карты — при каждом перемешивании колоды.

— Во время пиришества, если у меня есть жетон заражения, мне нужно замечать человека на ползуна. Но что, если на его клетке находятся другие люди?

— Вам всё равно нужно поместить туда ползуна. Правило, запрещающее зомби перемещаться на клетки с людьми, в этом случае неприменимо, так как перемещения не происходит.

— На кладбище, если группа из 4 людей должна переместиться на клетку с ползуном, как будет работать ограничение на количество фигурок?

— В этой ситуации только 3 человека переместятся на клетку с ползуном: активный человек и ещё двое выбранных активным игроком.

— Если на карте событие изображено два символа (☼), означает ли это, что люди могут убить по 2 ползуна?

— Да, такая карта позволяет каждому изображённому на ней человеку убить 2 ползунов. Сначала каждый человек применяет 1 эффект ранения по обычным правилам. После этого каждый человек применяет ещё 1 эффект ранения.

Карты мутаций. Пояснения

- У вас не может быть **больше 2 мутаций** одновременно. Если вы получаете третью мутацию, вы можете сбросить одну из имеющихся, чтобы оставить новую карту.
- Ваши мутации должны лежать **лицевой стороной вверх** перед вами, чтобы их видели все игроки.
- Эффект **длительной мутации** (☼) действует всю игру, пока эту карту не заменят, а **мгновенная мутация** (☼) сбрасывается после применения.
- Обычно мутации получают двумя способами:
 - когда вы применяете **эффект мутации** на карте зомби;
 - когда ряд зомби **пополняется** новыми картами.

Способности людей. Пояснения

— Что означает выражение «Если (человек) заблокирован ходаками»?

— То, что человек должен был бы переместиться на клетку, но на ней находится 1 или несколько ходоков и блокирует его путь.

— **Способность Евы** (☼) гласит, что она в первую очередь выбирает цель ходока, блокирующего ей путь. Должна ли она потратить эффект (☼) на ранение ходока, блокирующего путь, вместо того чтобы добить ползуна?

— Нет. Ева всё равно в первую очередь выбирает ползунов. И только если ей придётся выбирать между несколькими ходаками, тогда она выберет ходока, блокирующего путь.

— **Способность Гарри** (☼) позволяет ему присоединиться к ближайшему человеку, если Гарри один на клетке и заблокирован ходаками. Игнорирует ли эта способность ограничение на количество фигурок?

— Нет, ограничение остаётся в силе. Найдите другого ближайшего человека, на клетке с которым поместится ещё 1 фигурка. Если Омар находится на клетке с ходаками, Гарри не может к нему присоединиться.

— **Способность Габриэля** (☼) гласит, что он применяет эффекты своей карты один раз за каждого погибшего человека. Если никто из людей не погиб, он всё равно применяет их один раз?

— Нет, не применяет. Если никто из людей не погиб, эффекты карт Габриэля не срабатывают, когда их берут из колоды.

— **Способность Габриэля** (☼) гласит, что он применяет эффекты своей карты один раз за каждого погибшего человека. В каком порядке их применять?

— Применяйте эффекты в указанном порядке: убейте 1 зомби, затем переместитесь. После этого начните сначала и снова примените все эффекты последовательно. Повторяйте столько раз, сколько потребуется.

— **Способность Одиль** (☼) гласит, что она сходит с дорожки, если её блокируют ходоки. Как определять, куда ей идти, если она находится не на дорожке?

— При перемещении Одиль всё равно подчиняется ограничениям на количество фигурок, но она может срезать путь, перемещаясь через могилы и даже через общее захоронение.

— **Способность Адель** (☼) гласит, что все люди на её клетке получают 1 жетон укуса, если она заблокирована ходаками. Где взять эти жетоны укусов?

— Используйте лишние жетоны, которые вы вернули в коробку во время подготовки к игре. Если они кончились, человек не может получить новые.

— **Способность Кейт** (☼) гласит, что она добавляет 1 кубик укрепления на смежную дверь или окно, если не может ранить зомби. Может ли она добавлять укрепления на межкомнатные двери?

— Да, может! В доме 10 выходов и 8 межкомнатных дверей. На выходе может быть 3 кубика укреплений или меньше, а на межкомнатной двери — 2 кубика укреплений или меньше. Эта способность Кейт ограничена имеющимся количеством кубиков укреплений.



Ход игры

Игроки совершают ходы по часовой стрелке. Ход активно-го игрока состоит из 2 фаз.


Фаза 1. Нападение зомби (с. 8)!

Выберите 1 карту из ряда зомби. Примените её основные и бонусные эффекты. Затем все остальные игроки по часовой стрелке применяют основные эффекты этой карты. Если вы выбрали персональную карту противника, этот противник применяет основные и бонусные эффекты.

Если ряд зомби пуст в начале вашего хода, пополните его 5 картами из колоды зомби. Затем каждый игрок берёт 2 карты мутаций, оставляя одну себе, а вторую сбрасывает.

Фаза 2. Реакция людей (с. 11)!

Возьмите 3 карты из колоды людей, раскройте каждую по очереди и примените её эффекты.

Если человек погиб или совершил побег, но взята его карта, выберите одно: 1 стоящий на ногах человек применяет эффект  или 1 паникующий человек встаёт на ноги.

Если колода пуста, когда нужно взять карту, добавьте в сброс 2 карты из колоды событий и перемешайте его, чтобы создать новую колоду.

Игра закончится, когда последний человек погибнет или совершит побег.

Розыгрыш пиршества (с. 10)

Когда игрок забирает последний жетон укуса у человека, этот человек погибает. Совершите следующие 5 шагов:

1 Прерывание: поместите маркер эффектов на применяемый эффект в качестве напоминания. Активный зомби теряет все оставшиеся действия.

2 Последний укус: игрок, чей зомби убил человека, получает его жетон свойства и применяет эффект этого жетона.

3 Победа в пиршестве: каждый игрок подсчитывает, сколько у него жетонов укусов этого человека и зомби, смежных с этим человеком. Игрок с большей суммой получает планшет убитого человека. В случае равенства сумм побеждает претендент с наибольшим количеством смежных зомби. Если равенство сохраняется, то планшет никто не получает.

4 Обращение: игрок, забравший у убитого человека первый жетон укуса (жетон заражения), заменяет фигурку этого человека на ползуна из своего запаса.

5 Продолжение: игрок, чей зомби убил человека, применяет оставшиеся эффекты карты зомби.

ВАША ИГРА — ВАШИ ПРАВИЛА

Теперь это ваша игра! Она разработана так, чтобы быть быстрой и весёлой, но вот несколько идей для более долгих и реалистичных партий.

Карты событий: во время подготовки к игре добавьте в колоду людей 4 события людей. Замените 2 из них на события зомби при первом перемешивании колоды, а 2 других замените на события зомби при втором перемешивании колоды.

Начальные клетки: на игровом поле «Дом» всех людей (кроме Евы и Габриэля) в начале партии можно поместить на любые клетки. Некоторые события при этом станут более или менее значимыми.

Создатели игры

Разработчик: Локк Лами

Художники: Лудо Луллаби, Янн Валеани, Тайрон Гиринг

Ведущий разработчик: Гийом Жиль-Нав

Руководитель проекта: Тифани Мартен

Художественный редактор: Игорь Полушин

Издатель: ORIGAMES

©2026 Origames. All Rights Reserved.

Тестировщики: благодарим Эллиота, Саймона, Джессику, Тифани, Тима, Джейшана, Татьяну, Александра, Жюльена и Фреда
Особые благодарности: Галахаду — за неожиданный косплей, который послужил толчком к созданию игры; Джордану — за предоставленные книги (если зомби в этой игре изображены



достоверно, то это благодаря тебе!); моему 15-летнему стажёру Тому, который помог создать предварительный макет на ранней стадии разработки игры. Съедайте пять фруктов и овощей каждый день и будете здоровы!
ORIGAMES 52 Avenue Pierre Sémard 94200 Ivry sur Seine, France
WWW.ORIGAMES.FR

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Александр Петрунин

Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева

Переводчик: Алексей Белов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была

издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций

игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru





Играть интересно

Эффекты зомби




Порождение: соблюдайте ограничение в 4 фигурки на клетке.


 поместите 1 ходока в комнату без людей или снаружи.

 поместите 1 ходока во вскрытую или закрытую могилу (убрав надгробие).



Порождение: соблюдайте ограничение в 4 фигурки на клетке.

 поместите 1 ходока снаружи.

 поместите 1 ходока в общее захоронение или закрытую могилу (убрав надгробие).



Паника: положите 1 человека на бок. В своей следующей активации он не применяет никакие эффекты, а встаёт.



Добавьте 1 карту зомби в колоду: возьмите 2 карты из персональной стопки зомби. Одну из них поместите на колоду зомби, а другую — под свою стопку зомби.



Мутация: возьмите 2 карты мутаций, одну из них оставьте себе, а вторую сбросьте. Лимит мутаций: 2.



1 зомби получает 1 действие.

2 зомби получают по 2 действия.



3 зомби получают по 1 действию.

Все зомби получают по 1 действию.

Действия зомби

• **Переместиться** на смежную клетку без людей (если там нет 4 фигурок). Препятствия останавливают ползунов и заставляют ходоков падать. Укрепления останавливают всех зомби.

• **Встать.** Применимо только для ползунов.

• **Укусить 1 человека** на той же или смежной клетке. Каждый зомби может укусить только 1 раз за активацию. Зомби не могут кусаться через укрепления, а ползуны не могут кусаться ещё и через препятствия.

• **Убрать 1 укрепление** на смежной двери или окне.

Эффекты людей



Убить ползуна.
Если его нет, ранить ходока.




Убить ходока.
Если его нет, убить ползуна.




Эффекты на кладбище

Человек может атаковать только зомби, который находится **на его или на смежной клетке.**

 люди всегда отдадут приоритет ходокам, блокирующим их путь.



Переместите человека вместе со всеми остальными людьми на его клетке (кроме паникующих) на следующую клетку по дорожке.

За исключением особых эффектов, люди **не могут перемещаться**  на клетку, занятую ходоком или 4 фигурками. **Если группа покидает перекрёсток**, разделите её на 2 равные (насколько это возможно) группы и перемещайте дальше только группу с активным человеком; вторая группа должна будет выбрать другой путь.



Эффекты в доме

Человек может атаковать только зомби, который находится **в его комнате, на его клетке или на смежной клетке** (если между ними нет стены).




Переместите человека на новую клетку в этой же комнате. Прибавьте к числу эффекта (положительному или отрицательному) номер текущей клетки человека и переместите его на клетку с получившимся номером.



Если человек находится на клетке с **символом соединённой комнаты**, переместите его в неё на клетку с тем же номером.



За исключением особых эффектов, люди **не могут перемещаться**  на клетку, занятую ходоком или 4 фигурками.

Эффекты особых событий



В порядке хода каждый игрок **кусает 1 человека** одним из своих зомби. Если от укуса человек погибает, то сначала полностью разыграйте это событие, а затем разыграйте пиршество.



В порядке хода 1 зомби каждого игрока **получает 1 или 2 действия.**



В порядке хода каждый игрок **разыгрывает порождение 1 зомби.**



Каждый стоящий на ногах человек **ранит 1 зомби**, а каждый паникующий человек **встаёт на ноги**. В первую очередь люди выбирают целями ползунов. Один и тот же зомби может быть целью разных людей.



Каждый стоящий на ногах человек **убивает 1 зомби**, а каждый паникующий человек **встаёт на ноги**. В первую очередь люди выбирают целями ходоков.



Возьмите 1 дополнительную карту из колоды людей. Раскройте и разыграйте её последней.