

НАШЕСТВИЕ ЗОМБИ / ZOMBIE PLAGUE

Настольная игра для 2 и более игроков. Длительность партии: 45-90 минут

Правила версии 4.6 (12.08.2009).

www.boardgamer.ru

1. Что нужно для игры:

- **Игровое поле** – 1 шт.
- **Карточки предметов**
- **Карточки Игрока-зомби**
- **Карточки персонажей** – 14 шт.
- **Шестигранный кубик** – хотя бы 1 шт.
- **Фишки людей** – количество определяется игроками. Для каждой фишки человека потребуется маркер ран или отдельный шестигранный кубик. В качестве фишек можно использовать пластиковые фигурки, солдатиков и т.п.
- **Фишки зомби** – в пять раз больше, чем фишек людей. Желательно, чтобы все фишки зомби были одинаковыми. Это могут быть солдатки, фигурки из другой игры, пластиковые пробки от лимонада или пива, в конце-концов.
- **Фишки баррикад** – 15 шт. Это что-то, чем вы будете отмечать на поле игры баррикады.
- **Маркеры уничтоженных стен** – 10 шт. Этими маркерами вы будете отмечать уничтоженные участки стены. Скорее всего в первых партиях они вам не пригодятся.

2. Начало игры

2.1. Распределение ролей.

Если игроков двое, один будет играть за людей, а другой – за зомби. Если игроков больше двух, один игрок будет играть за зомби, а все остальные игроки будут играть одним человеком или группой людей. Управляющий живыми мертвецами игрок называется "*Игрок-Зомби*". Игроки, играющие за людей, называются "*Игроки-люди*". Фишка зомби называется "*зомби*". Фишка человека называется "*человек*".

2.2. Раздача фишек

Игроки-люди берут себе фишки людей. Каждый игрок может взять себе сколько угодно людей, но интереснее всего играть, когда каждый игрок-человек играет одним человеком. Игрок-зомби подсчитывает, сколько фишек взяли игроки-люди, и берёт себе в четыре раза больше зомби.

2.3. Распределение персонажей.

Раздайте участвующим в игре людям столько карточек персонажей, сколько фишек людей будет участвовать в игре. Если карточек персонажей не хватило, распечатайте их ещё. Ничего страшного, если они будут повторяться. Карточки персонажей раздаются случайным образом, но по договорённости между игроками люди могут выбрать себе персонажей.

2.4. Карточка персонажа

На каждой карточке персонажа указано название персонажа, его специальная особенность, предпочтительное оружие, а также имеется счётчик жизней (от 4 до 0). Положите на каждую карточку персонажа маркер ран. В начале игры он располагается на цифре 4. Вместо маркера на карточку можно поставить кубик, чтобы на его верхней грани была четвёрка – это 4 жизни, с которыми начинает игру каждый человек.

2.4. Раздайте карты.

Игрок-зомби набирает из колоды карт зомби 3 карты за каждого участвующего в игре персонажа.

2.5. Определитесь с картой.

Выставьте на карту фишки людей. Их можно расставить случайным образом (карта состоит из 6 листов формата А4 (2х3 листа, левый нижний лист – это № 1, тот, что выше него - № 2 и так далее по часовой стрелке. Правый нижний лист - № 6). Бросьте кубик за каждого человека и поставьте его фишку на лист с номером, соответствующим выпавшему числу). Человека можно ставить только на улице, но не в помещении или сарае. Также нельзя выставлять фишку ближе четырёх клеток от капота машины. Можно также расставить людей не в случайном порядке, а в любой клетке в первом ряду считая от края поля, но не ближе четырёх клеток от капота машины.

3. Условия победы

3.1. Условия победы людей:

В этой игре все люди действуют командой. Чтобы выиграть, им необходимо выполнить любое из следующих условий:

- 1) Обыскать каждую помеченную крестиком клетку на карте (см. **Обыск**), сесть в машину всем вместе и завести её (см. **Машина**).
- 2) Забаррикадироваться в доме, очистив его от мертвецов (см. **Баррикады**).

Дополнительное условие победы людей (используйте только если вы хотите очень сильно усложнить людям задачу): каждый человек должен обыскать каждую клетку поиска.

3.2. Условия победы зомби

Игрок-зомби выигрывает, если все люди мертвы.

4. Ход игры

4.1. Люди

4.1.1 Жизни

В начале игры у каждого человека четыре жизни. Когда количество жизней становится равно нулю, человек теряет сознание. Его ещё можно спасти, если кто-то из людей оттащит потерявшего сознание в безопасное место (см. **Переноска раненых**) и (или) вылечит его. Если зомби атакует потерявшего сознание человека, последний умирает. При этом зомби даже не надо бросать кубик, т.к. потерявший сознание человек не способен увернуться или защититься от атаки.

4.1.2. Гибель

На следующий ход после смерти человек присоединяется к армии мертвецов. Этот человек теперь считается зомби и им управляет Игрок-Зомби. Поскольку это свежий труп, он сохраняет подвижность человека и может совершать 4 действия в ход.

4.1.3. Ходы

Люди совершают ход в любом порядке по договорённости между собой. Каждый человек может выполнить 2 действия за ход. Если человек ранен, количество возможных действий уменьшается.

4.1.4. Действия людей

В начале игры у каждого персонажа есть 2 действия. Когда человека ранят, он истекает кровью и количество действий у него уменьшается. Если человеку нанесли 2 ранения (т.е. если у него осталось 1 или 2 жизни), он может выполнять только 1 действие в ход, пока не вылечит хотя бы 1 рану. Если раненого вылечили, и у него стало 3 или 4 жизни, он снова может совершать 2 действия в ход.

Возможные действия

За 1 действие человек может:

- Переместиться на одну или две клетки по горизонтали и (или) вертикали или на 1 – по диагонали.
 - Взвалить на себя раненого человека, находящегося на соседней клетке.
 - Использовать предмет.
 - Прицелиться.
 - Атаковать.
 - Передать предмет игроку, находящемуся на соседней клетке (в т.ч. по диагонали).
- Не требуется тратить действия чтобы выбросить предмет (при этом он навсегда исчезает из игры)

Дополнительное правило: выброшенные предметы можно оставлять на игровом поле, помечая их специальными жетонами. В этом случае выброшенный предмет может бесплатно подобрать другой человек. Зомби с выброшенным предметом ничего сделать не могут.

Также люди могут устанавливать баррикады (см. **Баррикады**)

4.1.4.1. Перемещения людей

За 1 действие человек может передвинуться на одну или две клетки по горизонтали и (или) вертикали, или на одну клетку по диагонали.

Перемещения через препятствия

Чтобы переместиться через окно требуется затратить 1 действие. Чтобы пройти через мебель, кусты и другие препятствия, человек должен каждый раз потратить 1 действие, чтобы встать на клетку с препятствием. Если препятствие занимает несколько клеток, переход на каждую стоит 1 действие. Когда человек стоит на клетке с препятствием, зомби могут атаковать его как обычно. Перемещаться сквозь стены нельзя. Нельзя переходить на препятствия по диагонали.

Перемещение через людей и зомби

Человек может проходить через клетки, на которых находятся другие люди. Человек может попытаться пройти через клетку, на которой находится зомби, если у него хватает действий, чтобы встать на пустую клетку позади мертвеца. При этом зомби атакуют прорывающегося человека - Игрок-зомби бросает кубик, и, если выпадает 5 или 6, зомби удалось удачно атаковать человека. Последний пробегает сквозь зомби, но теряет одну жизнь.

4.1.4.2. Переноска раненых

Человек может тащить на себе раненого. Для этого не требуется тратить действий. Игрок просто заявляет, что взваливает на себя раненого, после чего может перемещаться по обычным правилам. В конце хода раненый помещается на одну из клеток, по которым в этом ходу перемещался переносивший его человек.

4.1.4.3. Вещи

Все вещи в игре делятся на предметы и оружие. На каждой карточке предмета или оружия есть изображение предмета или оружия, его название, указание на размер (большой или маленький, либо «не занимает места»), описание его действия и условные обозначения:

[🎲] – указывает, при выпадении какого числа на кубике, атака с применением этого предмета или оружия является успешной. (Например, **[🎲] 5,6** означает, что при выпадении 5 или 6 атака является успешной и зомби умирает).

[👊] – указывает, при выпадении какого числа на кубике, в результате атаки зомби отталкивается

[!] – указывает, при выпадении какого числа на кубике, предмет удалось успешно применить.

[X] – обозначает, что при выпадении указанного числа на кубике, используемый предмет оказывается испорчен. (При использовании предметов требуется бросить кубик, чтобы определить, удалось ли использовать предмет. Иногда неудачное применение предмета приводит к тому, что предмет оказывается не пригоден к дальнейшему использованию).

Значок [X] без числа без числа на карточке предмета, означает, что предмет можно использовать только один раз, после чего он идёт в сброс.

[⊕] - обозначает радиус стрельбы оружия либо максимальную дальность броска предмета. Если радиус на карточке предмета или оружия не обозначен, это означает, что перед вами оружие ближнего боя. Таким оружием можно атаковать зомби только если он находится на соседней с вами клетке.

[☪] – указывает на то, что это оружие можно использовать в рукопашной (им можно атаковать только мертвецов, находящихся на соседней клетке). Как правило бить зомби прикладом имеет смысл только если у вас кончились патроны.

[☠] - обозначает радиус взрыва. На границах клеток, которые оказались затронуты взрывом, уничтожаются стены и баррикады. Чтобы не забыть, что стена уничтожена, положите на неё маркер уничтоженной стены. Уничтоженные баррикады убираются с поля.

Обмен предметами

Предметы и оружие можно передавать друг другу за 1 действие. Для этого необходимо стоять на соседней (в т.ч. по диагонали) клетке с человеком, которому передаётся предмет. Человек, которому передали предмет, не тратит действий на получение предмета.

Переноска предметов

Каждый человек может переносить четыре маленьких предмета. Вместо двух маленьких предметов можно нести один большой предмет. Таким образом, человек может нести либо четыре маленьких предмета, либо два больших, либо один большой предмет и два маленьких. В виде исключения всегда можно носить сколько угодно предметов с обозначением «не занимает места».

Перегрузка

При желании, человек может взвалить на себя большее количество предметов или оружия. В этом случае каждый дополнительный маленький предмет уменьшает на 1 количество клеток, которые человек может пройти за 1 ход. Каждый большой предмет уменьшает количество клеток на 2. Например, человек, который держит 6 маленьких предметов может тратить в ход на перемещение только 1 действие, т.к. не может пройти более 2-х клеток за ход (у него 2 лишних предмета). В то же время, он может просто стоять на месте и тратить 2 действия на стрельбу или совершать другие действия по обычным правилам.

4.1.4.4. Атака людей

Люди могут атаковать голыми руками или используя оружие. Всё оружие делится на **оружие ближнего боя** – им можно атаковать зомби, расположенного на клетке прямо перед игроком и **дистанционное** – радиус действия такого оружия в клетках указан на карточке (дистанционное оружие бывает **огнестрельным** и **метательным**).

Атака дистанционным оружием

Можно атаковать по диагонали через дверные и оконные проёмы. Препятствия (кусты, мебель и т.п.) не являются преградой для стрельбы. Через стены и машину (за исключением крайнего ряда клеток «капота» и «багажника») стрелять нельзя.

Когда вы стреляете, не имеет значения в какую сторону «смотрит» ваша фигурка на поле.

Дистанция стрельбы или броска определяется по следующей схеме:

8765**4**5678

765**434**567

65**43234**56

5**4321234**5

4321X1234

5**4321234**5

65**43234**56

765**434**567

8765**4**5678

где **X** – игрок, **цифры** – радиус стрельбы, либо дальность броска. Жирным шрифтом отмечен радиус стрельбы и сектор обстрела, при условии, что радиус стрельбы [⊕] оружия – 4 клетки.

Каждая атака требует использования 1 действия. Атаковать можно голыми руками или оружием. Когда человек атакует, бросьте кубик для определения результата, сверившись с карточкой используемого оружия или предмета, либо с карточкой персонажа, если вы атакуете без оружия.

Возможны следующие результаты атаки:

Упс!.. [⊗]

Неудачная попытка.

При использовании оружия ближнего боя человек поскользывается, падает, промахивается и теряет все действия. Его ход на этом заканчивается.

При стрельбе из огнестрельного оружия, **Упс!..** как правило, это означает осечку (закончились патроны). В этом случае действия не теряются, но ваше оружие становится бесполезным. Правда, некоторые стволы можно использовать в ближнем бою (см. соответствующие параметры под надписью "ближний бой" на карточке оружия).

Например, человек с 2 действиями стреляет из АК-47 и выбрасывает единицу. У человека остаётся ещё одно действие (одно потрачено на стрельбу, но не принесло успеха из-за «Упс!..»). В автомате закончились патроны, теперь его можно использовать только в ближнем бою, как дубину.

В описании оружия может быть указан и иной эффект «Упс!..».

Промах [-]

Промазали! Ваш удар, выстрел или бросок пропал зря.

Если вы пытались использовать предмет, это означает, что вам не удалось успешно применить предмет, но в отличие от неудачной попытки (**Упс!.. [⊗]**), вы не теряете дополнительных действий.

Если оружие, из которого человек промахнулся, является его предпочтительным оружием (см. **предпочтительное оружие**), один раз в ход игрок может перебросить кубик при промахе, при этом учитывается результат повторного броска. Если в результате такого броска выпала единица, к несчастью человека это означает «Упс!..»

Попадание в туловище [†]

Зомби отталкивается назад на 1 клетку. Если два зомби стоят в ряд, они оба отталкиваются на 1 клетку. Если в ряду четыре мертвеца или более, они не отталкиваются. Если позади зомби находится стена, он отталкивается в дальнюю от вас сторону. Если зомби стоит у стены и у вас есть сомнения, какую сторону считать дальней, направление «отталкивания» выбирает Игрок-зомби (да-да, в этой игре всё против людей ☺)

Попадание в голову [☠]

Если человек атаковал с оружием в руках и попал мертвецу в голову, зомби погибает.

Обычно, если у человека нет никакого оружия, чтобы убить зомби нужно выкинуть две шестёрки, бросив кубик два раза подряд. Если первый раз выкинуть шестёрку удалось, а второй – нет –

зомби отталкивается. Все остальные результаты, как правило, означают промах (подробнее см. информацию на карточке персонажа). Да, это сделать довольно сложно, но разве вы думаете, что так уж легко уничтожить мозг живого мертвеца голыми руками?

Взрывчатые вещества

При использовании гранат и других взрывающихся предметов кубик, определяющий эффект от взрыва бросается один раз. Результат броска применяется ко всем людям и мертвецам, оказавшимся в радиусе взрыва.

Дополнительное правило (используется по желанию): можно делать индивидуальный бросок для каждого человека и зомби, оказавшегося в радиусе взрыва.

Стрельба очередями

В игре есть оружие, которое стреляет очередями. Стрелять очередью можно только в одного мертвеца, т.е. нельзя одной очередью атаковать 2 и более зомби. При стрельбе очередью, посмотрите на карточке оружия, сколько раз оно стреляет за одно действие, бросьте соответствующее число кубиков и выберите наилучший результат.

Однако когда вы стреляете очередями, у вас может быстро опустеть обойма. Если хотя бы на одном кубике выпал **Упс!.. [☹]**, это означает, что закончились патроны (если, конечно, на карточке оружия не указано иное).

Прицеливание

Люди могут целиться при стрельбе из огнестрельного оружия. Чтобы прицелиться, человек должен потратить 2 действия на выстрел (т.е. весь свой ход человек тратит на то, чтобы выстрелить 1 раз). При прицельной стрельбе к результату броска кубика прибавляется единица

Например, игрок делает прицельный выстрел из пистолета (предварительно потратив 2 действия на прицеливание). На кубике выпадает 5. Прибавляем единицу за прицеливание, получается 6. Смотрим на карточку пистолета и видим, что 6 – это попадание в туловище. Значит зомби, в которого стрелял человек, отталкивается на одну клетку, т.к. пуля попадает ему в туловище.

Если при прицельной стрельбе случился **Упс!.. [☹]**, это означает в оружие закончились патроны. Бонус прицельной стрельбы в этом случае не действует (что толку целиться из незаряженного оружия?).

Предпочтительное оружие

На карточке каждого персонажа указано его предпочтительное оружие, оружие, с которым этот персонаж знаком и хорошо умеет обращаться. Если этот персонаж атакует указанным оружием, один раз в ход игрок может перебросить кубик. Учитывается результат второго броска. Это правило не применяется, если после первого броска у вас случился **Упс!.. [☹]**, при использовании огнестрельного оружия.

Например, Бомж атакует мертвеца доской с гвоздями и выбрасывает 2, что означает промах. Поскольку доска – предпочтительное оружие Бомжа, игрок перебрасывает кубик и выбрасывает 6 – зомби убит.

У Медика предпочтительным является не оружие, а предмет. Он может один раз в ход перебрасывать кубик при неудачном применении соответствующего предмета.

4.1.4.5. Поиск

Если человек рядом (по горизонтали или по вертикали, но не по диагонали) с клеткой, помеченной крестиком (клетка поиска), он может обыскать это место, потратив 2 действия, т.е. весь свой ход. При этом игрок берёт верхнюю карту из колоды карточек поиска.

Человек может обыскать каждую одну клетку поиска только один раз. Одну и ту же клетку могут обыскивать разные люди. Главное для победы людей – чтобы каждую клетку с крестом обыскали хотя бы один раз.

Вы можете записывать кто какую клетку обыскал или класть на клетки поиска цветные фишки, чтобы отмечать игроков, которые уже обыскали эти места.

Дополнительное условие победы людей (используйте только если вы хотите очень сильно усложнить людям задачу): каждый человек должен обыскать каждую клетку поиска.

4.1.5. Баррикады

Баррикады преграждают мертвецам путь. Тупые живые трупы не способны их уничтожить и вынуждены искать другой путь, чтобы добыть свежего человеческого мяса.

Баррикадировать можно только дверные и оконные проёмы. Забаррикадировать можно только внешние дверные проёмы, т.е. только те двери, которые ведут на улицу. Внутри дома возводить баррикады нельзя.

Установка баррикад с помощью предметов

Если у людей есть подходящие предметы, они могут устанавливать баррикады, применяя соответствующий предмет. Количество действий, которые требуется затратить на установку баррикады обозначено на предмете (обычно – 1).

Установка баррикад голыми руками

Если у людей нет необходимого предмета, баррикаду можно установить, потратив 2 действия (то есть целый ход). Эти действия могут потратить несколько человек, но чтобы начать возводить баррикаду им необходимо стать на клетки рядом с предполагаемым местом баррикады (хотя бы по диагонали). После этого они тратят суммарно 2 действия и устанавливают баррикаду.

Чтобы разобрать баррикаду люди должны потратить за 2 действия (это могут сделать вместе 2 человека, затратив по 1 действию). Разобрать баррикаду можно также с помощью подходящего предмета.

Установка баррикад прямо перед зомби

Если люди пытаются установить баррикаду рядом с зомби, им нужно потратить на 1 действие больше за каждого зомби, находящегося за предполагаемым местом баррикады (то есть чтобы установить баррикаду прямо перед одним зомби, 2 или 3 человека должны объединить свои усилия и совместно потратить 3 действия). Зомби должны располагаться на соседних клетках друг с другом по горизонтали или вертикали (но не по диагонали). Если за предполагаемым местом баррикады находятся 4 или более зомби, баррикаду установить невозможно.

4.2.1 Зомби

4.2.1. Максимальное количество зомби

Мертвецов на поле может быть в четыре раза больше, чем людей. Максимальное количество зомби может быть превышено при использовании специальных карт игрока-зомби. Если после гибели одного из людей общее количество зомби на карте превышает максимум, "лишние" зомби остаются в игре пока их не убьют.

4.2.1. Появление новых зомби

В первом ходу игрок-зомби выставляет на карту вдвое больше зомби, чем участвуют в игре персонажей (не игроков, а фигурок-людей). Начиная со второго хода, каждый последующий ход Игрока-зомби начинается с появления одного мертвеца (если на карту ещё не выставлено максимальное количество зомби). Новый зомби может двигаться или атаковать сразу после появления.

Где появляются зомби?

Игрок-зомби бросает кубик, чтобы определить где появляются новый зомби (карта состоит из 6 листов формата А4. Бросьте кубики и поставьте фишку зомби на листы с номерами, соответствующими выпавшим числам).

Ограничения на появление новых зомби

Зомби можно выставить в любой клетке листа, учитывая следующие ограничения:

- зомби нельзя выставлять в комнате, где находится хотя бы один человек (т.е. мертвец не может появиться внутри помещения на клетке одного цвета, с клеткой, занятой человеком – цвета пола в каждой комнате различаются);
- зомби нельзя выставить ближе чем на четыре клетки от фишки человека (по горизонтали или вертикали, но не по диагонали).

Дополнительное правило: для упрощения жизни людям можно выставлять зомби только в любой клетке в первом ряду, считая от края поля.

Как скучно... (Это дополнительное правило. Оно может быть отменено по желанию игроков, если об этом договориться перед игрой)

Если в течение предыдущего хода люди и мертвецы не атаковали друг друга и никто из людей не обыскал ни одну клетку поиска, в начале хода Игрока-зомби на поле игры выставляется ещё один зомби.

4.2.2 Жизни зомби

У зомби всего одна жизнь. Если человек удачно атаковал зомби, зомби умирает и удаляется с карты. Однако уже в следующий ход он может появиться в игре снова (см. **Появление новых зомби**).

4.2.3. Ходы зомби

Зомби совершают ходы в любом порядке по усмотрению Игрока-Зомби. Каждый зомби может выполнить 2 действия за ход.

4.2.4. Действия зомби

За 1 действие зомби может переместиться на одну клетку по горизонтали или вертикали (но не по диагонали). Обратите внимание, что зомби двигаются вдвое медленнее людей. Человек может пройти за 1 действие на 2 клетки, а зомби – только на 1.

Перемещения через препятствия

Чтобы переместиться через окно зомби должен потратить 2 действия, т.е. весь свой ход. Проходить сквозь стены или препятствия (мебель, кусты и т.п.) мертвецы не могут. Зомби может проходить через клетки, на которых находятся другие мертвецы. Зомби не может пройти через клетку, на которой находится человек.

4.2.5 Атака зомби

Если на соседних клетке с человеком находятся хотя бы один зомби, мертвецы идут атакуют. Игрок зомби бросает 1 кубик, чтобы определить, ранен ли человек. Неважно, сколько зомби находятся рядом с человеком, они нападают на него все вместе и могут нанести только одну рану (чем больше мертвецов окружает человека – тем больше у них шансов на успешную атаку).

| Количество зомби рядом с человеком | Результат броска, при котором атака зомби считается успешной |
|------------------------------------|--|
| 1 | 6 |
| 2 | 5, 6 |
| 3 и более | 4, 5, 6 |

Если зомби стоит между двумя людьми, он учитывается при подсчёте мертвецов, окружающих каждого игрока. То есть один и тот же зомби может атаковать сразу нескольких человек (но атаковать каждого человека мертвецы могут только один раз в ход).

Помните, что за один ход человек, подвергшийся нападению мертвецов, может получить только одну рану.

4.1.4.6. Карты зомби

Игрок-зомби может использовать полученные в начале игры «карты зомби» в соответствии с указаниями на картах. Карты зомби можно использовать только когда люди обыскали хотя бы три «места поиска».

Дополнительное правило: чтобы облегчить людям жизнь игрок-зомби может использовать карты зомби только когда люди обыскали хотя бы четыре «места поиска».

4.1.5. Уничтожение баррикад

Зомби могут снести баррикаду, если в начале хода рядом с баррикадой находятся 4 мертвеца. Зомби должны стоять на соседних клетках по горизонтали или вертикали друг с другом (в виде прямой линии, «квадратиком», «зигзагом» или буквой «г»). В этом случае баррикада убирается с поля в начале хода Игрока-зомби. Чтобы снести две установленные рядом баррикады, в начале хода рядом с ними должны находиться 8 зомби.

5. Конец игры

5.1. Машина

После того, как будут обысканы все "клетки поиска", люди должны по очереди подойти справа или слева к машине (к дверце) и потратить 1 действие, чтобы сесть в неё. Когда хотя бы один человек будет внутри, он может завести машину. Для этого он должен выкинуть 6 на кубике (каждый бросок – это 1 действие). Пока машина заводится, зомби могут атаковать сидящих в ней людей, встав на клетку у двери, слева или справа от машины. При этом зомби может атаковать любого из находящихся в машине людей.

Блокирование

Это дополнительное правило. Оно используется чтобы усложнить людям жизнь.

Люди не могут уехать на машине, если на соседних с машиной клетках находятся 4 или более зомби. В этом случае их нужно убить или оттолкнуть от машины. Огнестрельным оружием или метательными предметами можно атаковать зомби и из машины. Если мертвец стоит сбоку от машины рядом с дверью, его можно атаковать в ближнем бою (через окно).

5.2. Спасайтесь!

Любой человек может добровольно пожертвовать собой, совершив самоубийство ради спасения остальных, чтобы они могли спастись не дожидаясь, пока он доберётся до машины. Самоубийство

совершается «бесплатно», тратить действия для этого не требуется. Однако принуждать игроков к самопожертвованию запрещается! ☺

5.3. Забаррикадироваться

Люди могут выиграть, если забаррикадируют в доме все окна и двери и при этом, внутри дома не будет ни одного зомби.

6. Благодарности

Благодарности объявляются [Skott Kilander](#) и [Brian S Roe](#) за разработку первой версии правил игры *Zombie Plague*, [Hackwerks Games](#) – за их публикацию. Ребятам из Yahoo!Groups ([Zombie Plague](#) и [ZP3](#)) за третью редакцию правил и карточки предметов, [Random Phobosis](#) за ценные идеи по изменению правил и сайту www.boardgamegeek.com, за то, что помог мне познакомиться с этой замечательной игрой.

Также я очень признателен Максиму, Стоянову, Татьяне, Ольге и Андрею, а также моей любимой Ксюшке за то, что они погибали десятки раз, но снова и снова играли в эту увлекательную игру, пытаюсь прорваться к машине через легионы живых трупов.

Дополнительно хочу поблагодарить всех читателей моего сайта www.boardgamer.ru. Если бы не вы, мой вариант правил **Нашествия зомби** не развился бы даже до версии 4.5 :)

7. Техническая поддержка

Вы всегда можете найти разъяснения правил и новые карты для игры **Нашествие зомби** на сайте **Настольные игры: Настольный Blog** по адресу www.boardgamer.ru