

## Памятка по правилам «All Things Zombie: The Boardgame»

Перевод: Юрий Тапилин

<http://www.BoardGamer.ru>

### Подготовка к игре:

- выберите сценарий и разложите игровое поле;
- поместите каунтеры зомби в непрозрачный мешочек;
- перемешайте колоду карт зомби и колоду поиска;
- выставьте на поле стартовых зомби как указано в описании сценария или сгенерируйте их случайным образом (если играете в режиме случайного сценария);
- если герой начинает игру в здании, вы можете выставить его на любой гекс в пределах здания;
- при необходимости используйте жетон номера хода;

На большинстве каунтеров изображена серебряная монета с числом. Это – очки славы, которые используются для снаряжения персонажей в режиме случайного сценария.

**Персонажи:** Цифры слева направо означают: репутацию (или уровень героя), очки движения и количество кубиков в ближнем бою.

Для всех персонажей с именем есть листы персонажей, где отмечаются их предметы, оружие и жизни. Также там указано особое свойство каждого персонажа.

В начале игры жетон ран выставляется на цифру «0», в область «руки» выкладывается выбранное оружие, а остальные предметы раскладываются по соответствующим местам.

Количество предметов, которое может нести персонаж, ограничено объёмом на листе персонажа. У персонажа может быть одно или два оружия, не больше. В сражениях персонаж может использовать только то оружие, которое «держит в руке» (каунтер оружия лежит на

листе персонажа в области «рука»). Исключение: гранаты. Чтобы бросить гранату, не обязательно брать её в руку.

Если персонаж получил ранение, передвиньте жетон ран вправо. Если он достиг поля «обратная сторона», переверните его на обратную сторону. Если жетон достиг поля с черепом и скрещенными костями, персонаж погибает и удаляется с игрового поля со всеми своими предметами и оружием.

В область «Rep» помещаются каунтеры, влияющие на уровень героя (например, стимуляторы).

Персонажи со звёздами (Тоня и Ник) – это ветераны. Они отличаются от обычных героев тем, что не должны проходить проверки. Если ветеран собирается кого-то атаковать, если на него напали зомби и т.п. он не бросает кубики на проверку, а смотрит в соответствующую таблицу и сам выбирает любой результат проверки.

Остальные персонажи – это новички. Если в начале хода новичок находится рядом с ветераном, и ветеран может совершить действие (impulse), при броске на инициативу уровень новичка считается равным уровню ветерана.

**Зомби:** У них тоже есть уровень, очки передвижения и кубики ближнего боя.

Гексы с цифрами на каунтерах зомби учитываются при определении направления при появлении зомби.

Зомби не проходят проверки на реакцию.

Зомби могут наносить повреждения только в ближнем бою.

Зомби умирают с первого повреждения.

Уничтоженные зомби возвращаются в мешочек с каунтерами зомби.

**Группы:** В одном гексе может находиться только один персонаж. Персонажи могут проходить через гексы, занятые другими персонажами, но не могут останавливаться на них или выполнять действия.

В одном гексе может находиться сколько угодно зомби.

#### **Жетоны:**

**Оружие** – две цифры на жетоне оружия обозначают радиус стрельбы и количество кубиков. Обратная сторона жетона – это оружие без патронов. Если у вас есть два пистолета, с помощью действия «смена оружия» вы можете обменять их на жетон «2х пистолета» (и наоборот).

**Выстрел #** – помещается на поле, когда персонаж стреляет [Исключение: арбалет]. Цифра на жетоне должна соответствовать числу кубиков, брошенных персонажем при выстреле. Жетон остаётся лежать на месте, даже если персонаж оттуда уходит. Если игрок бросил гранату, на гекс, где она разорвалась, выкладывается жетон «1 выстрел». В результате выстрела из дробовика выкладывается жетон «6 выстрелов».

**Осмотрено** – помещается на здание после того, как внутрь зашёл персонаж, и была вскрыта карта зомби [Исключение: также помещается при использовании навыка Too Tall]. Если в здании уже кто-то побывал, там уже не появятся зомби, но его ещё можно обыскать.

**Обыскано** – помещается на здание после обыска (см. находки). В таком здании больше нельзя ничего найти. Зомби там тоже больше не появятся.

**Прицел** – можно установить на любое оружие, кроме дробовика (на арбалет – можно). Его можно установить перед началом сценария. В ходе игры на это тратится действие. Установленный прицел снять уже нельзя. При стрельбе из оружия с прицелом игрок бросает на 1 кубик больше, но при этом на поле выкладывается жетон «выстрел» с числом без учёта дополнительного кубика за прицел.

Установленный прицел не занимает места, его жетон выкладывается прямо на жетон оружия.

**Стимуляторы** – для использования переместите жетон в область «Rep» сразу после броска на инициативу. Это не считается действием. До конца хода уровень персонажа повышается на 1. Стимуляторы сбрасываются после использования.

**Аптечка** – за одно действие можно вылечить рану себе или персонажу на соседнем гексе. Нельзя лечить персонажей, которые находятся на одном гексе с зомби. После использования аптечка сбрасывается.

**Бронежилет** – персонаж с бронежилетом бросает в ближнем бою 1 дополнительный кубик. Также помогает при стрельбе по персонажу (см. «броня» в таблице стрельбы). Бронежилет не считается оружием.

**Патроны** – можно сбросить, чтобы не тратить действие на перезарядку оружия.

#### **Ход игры:**

Ход игры состоит из следующих фаз:

**Инициатива** – бросьте два кубика разных цветов. Один – за персонажей, другой – за зомби. Перебросьте их, если выпал дубль. Сторона с наибольшим результатом броска ходит первой. Выполнять действия могут только те персонажи и зомби, уровень которых равен или превышает результат броска на инициативу. Если выпало больше уровня героя / зомби, он пропускает ход.

**Действия персонажей** – персонажи выполняют действия по очереди, от максимального уровня к минимальному. За ход персонаж может переместиться и выполнить одно действие. Если персонаж заканчивает ход в одном гексе с противником, он должен вступить с ним ближний бой. Если персонаж начинает ход в одном гексе с противником, он может либо уйти оттуда, либо вступить в ближний бой (в этом случае никаких действий перед сражением выполнять нельзя). После ближнего боя ход персонажа всегда заканчивается (т.е. никаких действий выполнять уже нельзя).

Действия зомби – в свой ход зомби перемещаются. После перемещения выполните проверку реакции, если зомби нападают на кого-то из персонажей (т.е. если зомби находится на одной клетке с персонажем), а затем разыграйте ближние бои.

Появление новых зомби – в конце каждого хода (т.е. после хода и людей, и зомби), бросьте кубики в соответствии с выложенными на поле жетонами выстрелов.

#### **Броски кубиков:**

Результат броска + уровень героя: прибавьте к каждому результату уровень героя. Применяется при стрельбе, появлении зомби в зданиях и нахождении новых персонажей.

Броски на уровень – бросьте 2 кубика и сравните каждый результат с уровнем героя. Успех – результат меньший или равный уровню героя (принцип «чем меньше, тем лучше»). Применяется при беге, в ближнем бою и при проверках реакции.

#### **Перемещение персонажей:**

Тип гекса определяется местностью в центре, где проставлена чёрная точка.

Пустой гекс – 1 очко перемещения.

Растительность – 2 очка перемещения. Считается укрытием при обстреле.

Здание – 2 очка перемещения. В здание можно зайти с любой стороны. Считается укрытием при обстреле. Если персонаж заходит в здание, а на нём нет жетона «исследовано» или «обыскано», вскройте карту из колоды зомби.

Если персонаж заходит на гекс с зомби, он должен остановиться и вступить в ближний бой (перед этим проводится проверка «атакует»). После розыгрыша ближнего боя действия персонажа заканчиваются.

«Половинчатые» гексы не являются частью игрового поля. Их как бы нет. Единственный случай, когда такие гексы можно использовать – когда персонаж заходит на игровое поле.

**Бег:** Персонаж может потратить весь свой ход на бег, что позволяет передвинуться на 0-2 дополнительных гекса. Чтобы побежать, объявите об этом в начале своего хода и бросьте 2 кубика. Каждый успешный бросок на уровень ( $\leq$  уровню) позволяет персонажу пройти 1 дополнительный гекс.

Бросок на бег считается действием персонажа (вне зависимости от результатов броска).

Если персонаж забегает в здание без жетона «обследовано» и там обнаруживается зомби, персонаж не может использовать стрелковое оружие и должен вступить в ближний бой (даже при неудачном броске на бег).

Бег можно использовать, когда персонаж заходит на игровое поле.

#### **Перемещение зомби:**

Зомби всегда движутся по направлению к ближайшему персонажу (расстояние измеряется в шагах зомби, а не в гексах), даже если он находится вне их поля зрения. Если на одинаковом расстоянии от зомби находятся несколько персонажей, направление движения определяется случайным образом отдельно для каждого зомби.

Зомби могут зайти на гекс с препятствиями или в здание только чтобы атаковать стоящего там персонажа. После этого они могут продолжать движение по таким гексам по направлению к ближайшему персонажу.

#### **Действия:**

В свой ход до, после или во время перемещения персонаж может выполнить одно из следующих действий:

- выстрелить;
- перезарядить оружие;

- использовать предмет (например, установить прицел или использовать аптечку);
- обыскать здание;
- попробовать побежать;
- пройти проверку на атаку;
- сменить оружие;
- передать предмет или оружие персонажу на соседнем гексе (если там нет зомби). Если персонаж, которому дают оружие, ничего не держит в руках, он может сразу взять его в руки;
- использовать способность персонажа;
- поднять предмет или оружие.

### Стрельба:

Персонаж может стрелять в качестве действия, а также в результате проверки реакции. Чтобы произвести выстрел, должны соблюдаться два условия: оружие заряжено, а цель находится в поле зрения. Можно стрелять в зомби, находящихся на одном гексе с другим персонажем.

Бросьте кубики (их количество = вторая цифра на жетоне оружия). Прибавьте к результату каждого броска уровень персонажа и определите результат по таблице стрельбы (обратите внимание «Rushed Shot» относится к проверке «заметил»).

Если при стрельбе бросается несколько кубиков, каждый успешный бросок – это попадание. Их можно распределить между зомби, находящимися на одном или соседних гексах (Например, из дробовика можно попасть только в один гекс). Наилучший результат броска засчитывается за попадание в первую цель, второй по величине – во вторую и так далее (для второй и последующих целей возможны промахи, см. таблицу стрельбы).

Пистолет-пулемёт – игрок может сделать 2, 3 или 4 выстрела за 1 действие (выбирается до выстрела).

Автомат – игрок может сделать 1, 2 или 3 выстрела за 1 действие.

Дробовик – бросьте 6 кубиков и выберите 3 лучших результата. Если на любых из 6 кубиков выпали 2 единицы, у вас заканчиваются патроны.

Граната – можно бросить в соседний гекс. Гранату не обязательно держать в руках. Бросьте 1 кубик за каждого зомби и за каждого персонажа в гексе, где разорвалась граната. Определите результат по таблице стрельбы (каждая цель считается первой целью, никаких «вторых» или «следующих»). Граната сбрасывается после использования.

**Кончились патроны:** Если при броске на стрельбу на кубиках выпало две единицы, в оружии заканчиваются патроны (эффект выстрела всё равно применяется). Переверните жетон оружия на обратную сторону. Чтобы его перезарядить, надо потратить действие (перезарядить оружие можно, искать патроны для этого не нужно). Если у вас есть патроны, можете сбросить их и перезарядить оружие, не затрачивая действие.

**Паническая стрельба:** при стрельбе персонаж может бросить дополнительный кубик, но после выстрела в оружии автоматически заканчиваются патроны. Если на оружии установлен прицел, паническую стрельбу выполнять нельзя.

**Смена оружия:** за действие вы можете взять в руки другое оружие.

### Поле зрения (ПЗ):

Гексы со зданиями и препятствиями блокируют обзор.

Утром и вечером персонажи видят на 20 гексов. Ночью – на 2.

Поле зрения проверяется от центра до центра гексов.

Персонаж не может «смотреть» между двух соседних гексов, если оба они блокируют обзор.

Персонажи и зомби не блокируют обзор.

#### **Ближний бой:**

Разыгрывается в конце хода людей или зомби, если в одном гексе есть зомби и человек.

После ближнего боя ход человека заканчивается.

Персонаж бросает кубики ближнего боя (количество – 3-я цифра на жетоне персонажа) плюс кубики за оружие ближнего боя или бронезилет.

Каждый зомби бросает 1 кубик в ближнем бою.

Все кубики бросаются на уровень персонажа (успех -  $\leq$  уровень). Результат определяется по таблице ближнего боя.

#### **Реакция:**

Проверки реакции разыгрываются с помощью броска двух кубиков на уровень персонажа (успех -  $\leq$  уровень).

Результаты определяются по таблицам на памятке игроков.

**Проверка «атакует»:** Проводится, когда персонаж собирается атаковать в ближнем бою (врукопашную). Если персонаж не может достичь гекса с зомби даже бегом, эта проверка не проводится. Эта проверка считается действием, её можно провести в любой момент при перемещении (до/во время/после).

Персонажи со звездой выбирают результат проверки без броска кубика.

Персонаж может попытаться атаковать зомби, до которого ему не хватает 1-2 очков движения. В этом случае при положительном результате проверки на атаку выполняется ещё одна проверка – на бег. Если она оказалась успешной, персонаж подбегает к зомби и атакует его. Если нет – персонаж может перемещаться, но атаковать в этом ходу не может.

Если в результате проверки персонаж стреляет или остаётся на месте, его ход на этом заканчивается (больше он перемещаться не может).

**Проверка «атакован»:** Если после перемещения всех зомби или вражеских персонажей на одном гексе с персонажем оказался противник, или если персонаж начинает ход на гексе с зомби проводится проверка «атакован». Эта проверка проводится только один раз, вне зависимости от того, сколько на гексе с персонажем противников.

Персонажи со звездой могут выбрать результат проверки не бросая кубик, но «бегство» всегда выполняется в случайном направлении.

Перед началом игры необходимо договориться какая цифра какому направлению соответствует (стандартно: 1 – верх).

Бегство – бросьте кубик, чтобы определить направление и переместите в этом направлении персонажа. Он бежит (перемещается на количество своих очков движения плюс два) и останавливается либо когда потратит все очки движения, либо когда зайдёт в здание или на гекс с препятствиями. Если персонаж заходит в здание без маркера «осмотрено» или «обыскано», вскрывается карта зомби. Считается, что персонаж застигнут врасплох. Бегущий может проходить через гексы с другими персонажами, но не останавливаться в них. Если не хватает очков движения, он останавливается перед другим персонажем. Также бегущий останавливается у края игрового поля. Если бегущий забегает в гекс с персонажем противника, противник должен провести проверку «атакован». Если бегущий забегает на гекс с зомби или персонажем противника, он останавливается.

**Проверка «обстрелян»:** Проводится, если в персонажа выстрелили и промахнулись (если в него стреляли несколько противников, проводится несколько проверок – по одной за каждый выстрел).

Персонажи со звёздами могут выбирать результаты проверок. Это не считается действием.

В укрытие – персонаж двигается по выбору игрока в (или за) укрытие (это гекс с препятствием или здание). Максимальное расстояние

ограничено очками движения персонажа (бежать нельзя). Персонаж не может окончить передвижение, подойдя ближе к атаковавшему его персонажу.

**Проверка «заметил»:** Проводится во время хода противника в том случае, если противник оказался в поле зрения персонажа на расстоянии 6 или менее гексов от него.

Персонажи со звездой не могут выбирать результат этой проверки и проходят её по обычным правилам.

**Когда прекращается перестрелка?:** Перестрелка прекращается в одном из следующих случаев:

- кто-то не прошёл проверку «обстрелян»;
- у кого-то кончились патроны;
- кто-то в кого-то попал;
- кто-то укрылся;
- кто-то убежал

Персонаж, который убегает (или укрывается) не проходит проверку «обстрелян», а продолжает движение.

#### **Обнаружение зомби:**

Когда персонаж заходит в здание без маркера «осмотрено» или «обыскано», вскрывается карта зомби. На гекс со зданием выкладывается столько зомби, сколько указано на карте.

За каждое здание вскрывается только одна карта, вне зависимости от того, сколько оно занимает гексов.

Бросьте кубик и прибавьте к результату число появившихся зомби. Бросьте кубик за персонажа и прибавьте к результату его уровень. Тот, у кого сумма получился меньше, считается застигнутым врасплох. В случае ничьей выигрывают люди (застигнуты зомби).

Если персонаж не зашёл, а забежал в здание, он всегда считается застигнутым врасплох, кубики бросать не надо.

Если врасплох застигнуты зомби, персонаж может выстрелить из оружия, а потом вступить в ближний бой, либо отступить на один гекс назад и закончить свой ход. Если персонаж убьёт всех зомби в здании, он может продолжать движение и выполнить действие (если ещё не выполнял действие в текущем ходу).

Если персонаж застигнут врасплох, начинается ближний бой.

#### **Обнаружение других выживших:**

Если это указано в описании сценария или если об этом договорились игроки при розыгрыше случайного сценария, при осмотре зданий могут быть обнаружены другие люди.

Если персонаж обнаружил выжившего, поместите в гекс с этим персонажем человека (безымянный жетон) со случайным оружием. При ранении жетон выжившего переворачивается на обратную сторону. При повторном ранении выживший погибает.

Бросьте кубики за персонажа и найденного выжившего. Прибавьте к результатам их уровни. Если у игрока сумма выше, выживший считается союзником. В противном случае это враг. При броске кубика за персонажа учитываются следующие модификаторы:

- +1, если найденный выживший противоположного пола;
- +1, если у персонажа игрока в руках дробовик, автомат, пистолет-пулемёт, пистолет, два пистолета или арбалет.

Союзники переходят под контроль игрока. Он управляет ими до конца сценария.

Противники вступают с персонажем игрока в ближний бой.

В последующих ходах бросайте кубики на инициативу за обнаруженных выживших-врагов (ничьи перебрасываются). Персонажи-враги вступают в ближний бой со всеми персонажами или зомби на гексе с ними, либо стреляют в ближайшего персонажа или

зомби. Если в поле зрения у них никого нет, они движутся чтобы выстрелить в ближайшую цель. Если на одинаковом расстоянии несколько целей, определите случайным образом - в какую. Если у них заканчиваются патроны, они не перезаряжают оружие, а пытаются сражаться врукопашную.

### Находки:

Очистив здание от зомби или вражеских персонажей, игрок может использовать действие, чтобы обыскать строение. Наберите карту из колоды предметов и поместите на здание жетон «обыскано».

Количество жетонов в игре ограничено. Если какого-то предмета не хватает, вскройте из колоды находок другую карту.

За действие персонаж может бросить предмет на землю, а позже – подобрать его (тоже за действие).

Если персонаж с оружием в руках нашёл новое оружие, его можно взять в руки только используя действие «сменить оружие». Если у персонажа не было оружия, найденное оружие можно сразу взять в руки (действие на это не тратится).

### Появление зомби:

В конце каждого хода (после действий и людей, и зомби), бросьте кубики за каждый жетон выстрела на игровом поле. Количество кубиков, которые нужно бросить, указано на каждом жетоне.

Если выпало 4, 5 или 6, на поле появляется зомби. Вытяните из мешочка каунтер зомби.

Зомби появляются на расстоянии 6 клеток от гекса выстрела в направлении, указанном на каунтере зомби.

Если зомби должен появиться за пределами игрового поля, он появляется на крайнем гексе.

Если зомби должен появиться в гексе с другим персонажем, поместите его в соседний гекс (на расстоянии 6 гексов от выстрела).

После этого уберите с поля все жетоны выстрелов.

**Появление зомби в начале сценария:** Обычно зомби появляются в начале игры.

После того, как все персонажи совершили свой первый ход, бросьте 6 кубиков за каждого персонажа и поместите на поле каунтеры зомби (гексы с персонажами используются вместо жетонов «выстрелы»).

Зомби, появившиеся в конце первого хода, могут перемещаться только в следующем ходу.

### FAQ:

Таблица стрельбы – результат 9 означает “Третья или следующая цель - промах”.

Баффи – лечится, если выбрасывает один успех. Нельзя лечиться в гексе с зомби или врагом. Также нельзя лечить другого персонажа, если он находится в гексе зомби или врагом.

Профессор – для излечения зомби достаточно одного успешного броска.

Sailor – может использовать свойство только в свой ход и не во время бегства (не путать с бегом).

Тоня – её свойство можно использовать неоднократно в течение одного хода – при каждом броске кубика (но не для броска на инициативу).

Дылда – при использовании её свойства поместите на здание, в которое она может войти, маркер «осмотрено» (если там ещё нет маркера «осмотрено» или «обыскано»). После этого она может либо зайти в здание и обнаружить там зомби по обычным правилам, либо не входить внутрь и закончить ход снаружи.

**Пример проверки реакции:** Тоня бежит в сторону от зомби. Её замечает вражеский персонаж (она забегает в его поле зрения). Он проходит проверку, стреляет в Тоню и промахивается. Тоня не проходит проверку «под обстрелом», т.к. она бежит и продолжает бег.

**Опциональное правило – попадание из жалости:** Если персонаж при стрельбе выбросил хотя бы одну «шестёрку», но всё же не может попасть в цель (например из-за того, что противник в укрытии), игрок может бросить 1 кубик на уровень. В случае успеха (результат  $\leq$  уровень) засчитывается одно попадание. Это может быть только одно, первое попадание за выстрел, т.е. в цели на соседних гексах попасть нельзя.

#### **Домашние правила:**

Персонажи не обязаны ходить в порядке репутации.

При стрельбе из дробовика на поле выкладывается жетон «выстрел 3» (а не «выстрел 6»).