



# Зомбіцид

НЕСКОРЕНА ІМПЕРІЯ



ПРАВИЛА ТА ПРИГОДИ



## ЗМІСТ

<b>ВМІСТ ГРИ</b> .....	<b>2</b>
<b>ТЕМНИЙ ШЛЯХ ДО БЕЗСМЕРТЯ</b> .....	<b>4</b>
<b>НОВІ ГЕРОЇ</b> .....	<b>5</b>
<b>ПРАВИЛА ЦІ</b> .....	<b>5</b>
<b>НОВА ДІЯ: МЕДИТАЦІЯ</b> .....	<b>6</b>
<b>ВИКОРИСТАННЯ ЦІ</b> .....	<b>6</b>
<b>КАРТИ ВМІНЬ ЦІ</b> .....	<b>7</b>
<b>ПРАВИЛА ПРОСУНУТОГО СПОРЯДЖЕННЯ</b> .....	<b>8</b>
<b>ВИКОРИСТАННЯ ЦІ ДЛЯ ПОЛІПШЕННЯ ЗВРОЇ</b> ...	<b>8</b>
<b>ВИКОРИСТАННЯ ЦІ ДЛЯ ПОВТОРНОГО</b>	
<b>НАКЛАДАННЯ ЧАРІВ</b> .....	<b>9</b>
<b>ВИКОРИСТАННЯ ЦІ ДЛЯ ПОЛІПШЕННЯ ЗАХИСТУ</b> ..	<b>10</b>
<b>ПРАВИЛА НОКАУТУ / ЗАГИБЕЛІ</b> .....	<b>10</b>
<b>ПРОСУНУТІ ПРАВИЛА ЗОМБІ</b> .....	<b>11</b>
Новий зомбі: виродок-наглядач .....	<b>11</b>
Нова потвора: Пожирач богів .....	<b>11</b>
<b>МОСТИ, ЗОНИ КРИГИ Й ОРАНЖЕВИЙ ЖЕТОН</b>	
<b>ПОЯВИ ЗОМБІ</b> .....	<b>12</b>
<b>ЗОНИ МОСТІВ</b> .....	<b>12</b>
<b>ЗОНИ КРИГИ</b> .....	<b>12</b>
<b>ОРАНЖЕВИЙ ЖЕТОН ПОЯВИ ЗОМБІ</b> .....	<b>13</b>
<b>ПРАВИЛА КАМПАНІЇ</b> .....	<b>13</b>
<b>ЛИСТ КАМПАНІЇ</b> .....	<b>13</b>
Шкала ОДК .....	<b>14</b>
Уміння кампанії .....	<b>14</b>
Додаткові дії .....	<b>14</b>
Збереження спорядження .....	<b>14</b>
<b>КАРТИ ЦІЛЕЙ</b> .....	<b>15</b>
Приготування .....	<b>15</b>
Узяття карти цілі .....	<b>15</b>
<b>ПРИГОДИ</b> .....	<b>16</b>
<b>ПРИГОДА 1: ДИВОВИЖНА ЗВРОЯ</b> .....	<b>16</b>
<b>ПРИГОДА 2: ПОХОДЖЕННЯ РОЗУМУ</b> .....	<b>17</b>
<b>ПРИГОДА 3: НЕБЕСНИЙ</b> .....	<b>18</b>
<b>ПРИГОДА 4: ЗАКЛИК ДО ЗГУРТОВАНOSTI</b> .....	<b>19</b>
<b>ПРИГОДА 5: ЛІНІЯ ЦІ</b> .....	<b>20</b>
<b>ПРИГОДА 6: ВИЛОВЛЮВАННЯ НАГЛЯДАЧІВ</b> ...	<b>21</b>
<b>ПРИГОДА 7: БАГАТОЛИКА СМЕРТЬ</b> .....	<b>22</b>
<b>ПРИГОДА 8: ВОГНЯНІ ЗІРКИ</b> .....	<b>23</b>
<b>ПРИГОДА 9: ВНУТРІШНЯ СТІНА</b> .....	<b>24</b>
<b>ПРИГОДА 10: ЗВ'ЯЗУВАННЯ</b> .....	<b>25</b>
<b>ЕПІЛОГ</b> .....	<b>26</b>
<b>НОВІ ВМІННЯ</b> .....	<b>26</b>
<b>ІГРОВИЙ РАУНД</b> .....	<b>28</b>



## ВМІСТ ГРИ

### 6 ФІГУРОК І КАРТ ГЕРОЇВ



Фенбао



Цзянжуй



Чжі Ян



Шао



Чжі Шен



Їньїн



### 6 КАРТ ГЕРОЇВ З «ВІЛОЇ СМЕРТІ» ДЛЯ ГРИ З ДОПОВНЕННЯМ «НЕСКОРЕНА ІМПЕРІЯ»



# 145 МІНІКАРТ

## 72 карти просунутого спорядження

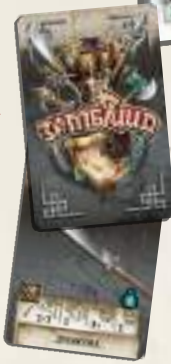
- ♦ Піка (початкове спорядження).....2
- ♦ Енергетичний вибух (початкове спорядження).....1
- ♦ Легкий меч (початкове спорядження)....2
- ♦ Короткий лук (початкове спорядження)...1
- ♦ А-а-а! 1 бігун! ..... 1
- ♦ А-а-а! 1 блукач! ..... 1
- ♦ А-а-а! 1 виродок!..... 1
- ♦ А-а-а! 2 блукачі! ..... 1
- ♦ Алебарда ..... 2
- ♦ Арбалет ..... 2
- ♦ Бойовий щит ..... 2
- ♦ Буря з градом ..... 2
- ♦ Важкий обладунок ..... 2
- ♦ Велика сокира ..... 2
- ♦ Відштовхування..... 1
- ♦ Вогняний заряд..... 2
- ♦ Вода ..... 2
- ♦ Воєнний лук ..... 2
- ♦ Жовч дракона..... 4
- ♦ Заряд блискавки ..... 2
- ♦ Зцілення..... 1
- ♦ Катана ..... 2
- ♦ Кинджал..... 2
- ♦ Лук із рогів ..... 2
- ♦ Меч ..... 2
- ♦ Нодаті..... 2
- ♦ Піка дракона..... 2
- ♦ Потрійний арбалет..... 2
- ♦ Смолоскип..... 4
- ♦ Солонина ..... 2
- ♦ Список демона ..... 2
- ♦ Спеління..... 2
- ♦ Спринт ..... 1
- ♦ Стрибок ..... 1
- ♦ Яблука ..... 2
- ♦ Багатозарядний арбалет .... 1
- ♦ Золотий дракон..... 1
- ♦ Імператорський лук..... 1
- ♦ Королівський меч ..... 1
- ♦ Меч ушу..... 1
- ♦ Нефритовий заряд..... 1
- ♦ Хуртовина..... 1
- ♦ Чорна змія..... 1

♦ 16 карт умінь ці

## 56 карт зомбі (№485–540)



1 карта потвори



x3

Статуї ці



## 9 ФІГУРОК ЗОМБІ



x4



x4



8 виродків-наглядачів

1 потвора Пожирач богів

## 136 КАРТ ЦІЛЕЙ



## 1 БЛОКНОТ З ЛИСТАМИ КАМПАНІЇ



## 37 ЖЕТОНІВ

Жетони ці ..... 36



Оранжевий жетон появи зомбі..... 1



3

# ПРАВИЛА - ЗОМБІЦІА



## ТЕМНИЙ ШЛЯХ ДО БЕЗСМЕРТЯ

**С**тоїть проти Нескореної стіни на межі Нескореної Імперії вважають краєм світу. Ніхто, крім трояцян Імперії, не міг пройти через ворота в стіні, а вторгнення взатаді вважають неможливим. Лише набагато пізніше світ з'ясував причину такої таємничості. За стіною лежала земля, багата ресурсами, культурою та містичною джерелом сили — ці! Воїни та маги використовували цю життєву силу, щоб вершити великі подвиги, які ніхто міг бачити.

Чутки про цю нову, неймовірну силу облетіли весь світ. Звісно, на це звернули увагу некроманти. Щойно іноземцям дозволили в'їзти, вони вирушили в Імперію, втрапивши в ловушку зо знамі й скористалися війною за престол, що почалася після смерті Імператора.

...Саме так чорна чума з'явилася в Нескореній Імперії.

Охопана хаосом, через затрозою кінця світу Нескорена Імперія — колись справді безсмертна й непереможна — зрештою занепадає. Утім, назія гасі жевріє. Останні майстри ці візчайзушно борються проти орз зомбі. Іа не заважить будь-яка допомога.

Чи станете ви тими, хто візтукнеться на покаик?

«Зомбіцид. Нескорена Імперія» — це доповнення з режимом кампанії для гри «Зомбіцид. Біла смерть». У часи середньовіччя герої подорожують світом у пошуках відповідей на запитання про нашестя зомбі та зловісні задуми некромантів. Однак зомбі-чума не оминула Імперію, могутню країну чудес. У цих землях герої зможуть використовувати містичну енергію ці, яка, за легендами, пов'язана із самим життям, і вершити подвиги. Енергія ці буде вкрай необхідна героям! Якщо вони правильно використовуватимуть стародавню силу, то зможуть здобути перемогу над зомбі, здолавши навіть жадливого вирождів-наглядачів, ударних бійців зомбі-легіону.

Герої повинні стежити за статуями ці — основними джерелами містичної сили й улюбленими цілями для потвори Пожирача богів. Вони намагатимуться завадити монстрам зруйнувати статуї та знищити залишки життєвої сили Імперії!

У доповненні «Нескорена Імперія» ви знайдете нових героїв, нові плитки мапи й нові просунуті правила для гри в «Зомбіцид». Гравці можуть використовувати їх для проходження 10 нових пригод (див. с. 16) або просто вибирати із цих пригод ті, які їм більше до вподоби, для отримання нових емоцій від звичайної гри в «Зомбіцид»! Ці (див. с. 5) грає важливу роль у доповненні «Нескорена Імперія». Її містичну силу використовують із відповідними просунутими колодами (див. с. 8) зброї та заклинань. Колоду зомбі також замінюють на нову (див. с. 11). Вона містить нових зомбі — вирождів-наглядачів. Доки вони на полі, ці треба витратити на вбивство зомбі!

На 4 нових тематичних плитках мапи ви побачите зони криги (див. с. 12) — небезпечні місця, які герої можуть перетинати, але не можуть битися або зупинятися на них. Також у цьому доповненні ви знайдете новий оранжевий жетон появи зомбі (див. с. 13), який стає активним, коли стрілка на треку безпеки одного з героїв досягає оранжевого рівня безпеки.

Подорож не була б повною без правил кампанії (див. с. 13). Під час пригод герої будуть розвиватися, зберігати на майбутнє потужну зброю і вивчати нові вміння (див. с. 14)! У кожній пригоді цього доповнення жетони цілей замінені на карти цілей із художнім текстом, що даватимуть героям різноманітні нагороди й просуватимуть сюжет гри завдяки можливості вибору.

Імперія прекрасна, але смертельно небезпечна. Чи наважиться ви її дослідити?



«Зомбіцид. Нескорена Імперія» — це доповнення до гри «Зомбіцид. Біла смерть».



## НОВІ ГЕРОЇ

Імперії, яку я знав і любив, більше немає. А все ще шаную традиції, але часи змінюються. Якщо покажете, на що ви здатні, все може змінитися.

— Цзянжуї

Кожен герой доповнення «Нескорена Імперія» має 2 сині вміння й може відразу використовувати їх з початку гри.

Перше з них використовують для вартових — це дуже цінне вміння, що перешкоджає зомбі захоплювати ігрове поле. Завдяки ньому також розв'язують складні ситуації з віддаленими зонами появи зомбі.

Друге вміння зазвичай пов'язане з правилами ці, які детально описані далі. Активоване за допомогою ці, отриманої шляхом медитації, і своєчасно використане, воно дає змогу героям вершити справді героїчні подвиги. Це вміння особливо корисне проти виродків-наглядців (див. с. 11), яких можна перемогти лише за допомогою ці!



+2 кубики: бойова дія  
**Вартові:** поранення 2:  
дальній бій

Кожен герой доповнення «Нескорена Імперія» має 2 сині вміння й може відразу використовувати їх на початку гри.



## ПРАВИЛА ЦІ

Візьміть енергію життя, що тече навколо вас. Візьміть, як із кожним подихом, ця енергія проходить через вас. Трохи помренувавшись, ви зможете використовувати її, щоб вийти за межі своїх можливостей. Ці — це життя, а життя — це сила.

— Цзі Ян



*Це жетон ці. Отримуйте ці за допомогою медитації та витрачайте, щоб здійснювати надзвичайні дії!*

Ці — це ресурс. Витрачаючи його, ви можете активувати різноманітні ігрові ефекти: додавати кубики до кидків, завдавати більшої кількості поранень або навіть використовувати відповідні вміння. Цей особливий ресурс легко отримують, але ще швидше витрачають. Героям ніколи не буде достатньо ці!

Жетони ці розміщують на планшетах героя, утворюючи запас. Вони не займають місця в інвентарі й ними не можна обмінятися.

Герой починає гру з 3 жетонами ці. Запас ці не обмежений і не може бути менший ніж 0.

## ◆ НОВА ДІЯ: МЕДИТАЦІЯ

Забузьте про бататозинні роззучи про себе та всесвіт. У розпаді битви тацбоко взух-ніть, щоб зосередитися на ці, а потім визух-ніть, щоб принести смерть воротам. Зомбі не витрачають час на розмови із собою про справжній сенс життя та перемоту!

— Їрнїн



Медитація збільшує запас ці героя до 3. Якщо медитуєте в зоні зі статуєю ці, натомість збільште запас ці до 6!

Медитувати можна в будь-якій зоні без зомбі або жетона споганення. У свій хід герой може виконати лише одну дію медитації (навіть якщо це додаткова дія). Герой отримує достатню кількість жетонів ці, щоб негайно збільшити свій запас до 3.

Якщо медитуєте в зоні зі статуєю ці, натомість негайно збільште запас жетонів ці до 6.

Запас ці може перевищувати 6 завдяки особливим ігровим ефектам, наприклад, ефектам карт спорядження «Чорна змія» або «Нефритовий заряд» (див. с. 8).

**ПРИКЛАД 1.** Шао має 1 жетон ці й медитує. Він отримує 2 жетони ці. Якби Шао медитував у зоні зі статуєю ці, він би натомість отримав 5 жетонів ці й збільшив свій запас до 6.

**ПРИКЛАД 2.** У запасі Чжі Яна 3 жетони ці. Медитація не має ефекту. Однак якщо він медитуватиме в зоні зі статуєю ці, його запас збільшиться до 6.



Жетони споганення (див. с. 20 правил «Зомбіцид. Біла смерть») не можна розміщувати в зонах зі статуями ці (це також стосується зон з розбитими статуями ці). Жетони споганення треба розміщувати в інших зонах у напрямку маяка.

## ◆ ВИКОРИСТАННЯ ЦІ


Викрикувати назву своєї секретної техніки життєво важливо.

— Шао

Виконуючи дію, герой може витратити щонайбільше 1 жетон ці, щоб активувати один з наступних ефектів:

- 1. Активувати вміння ці.** За хід герой може активувати лише 1 вміння ці.
- 2. Повторно накласти чари (див. с. 9).** Один раз за хід герой може витратити ці, щоб повторно накласти чари.
- 3. Поліпшити зброю (див. с. 8).** Один раз за дію герой може витратити ці для поліпшення характеристик зброї.

**ПРИКЛАД.** Фенбао виконує ближній бій за допомогою нодаті. Вона може витратити 1 жетон ці на будь-який з цих ефектів:

- використати своє вміння  «+2 кубики: бойова дія»;
- поліпшити бойові характеристики нодаті: підвищити точність до 4+ (замість 5+).

Наведені ефекти не можна використовувати одночасно. Вибирайте з розумом!

Герой також може витратити жетони ці не у свій хід для поліпшення кидків на захист (див. с. 10).

- ♦ Якщо на полі є виродки-наглядачі, герой **повинен** щоразу активувувати ефект ці, щоб атакувати зомбі (див. с. 11).

**ПРИКЛАД.** На полі є виродки-наглядачі, а Фенбао хоче виконати ближній бій за допомогою свого нодаті. Вона повинна витратити 1 жетон ці, щоб використати своє вміння ці або поліпшити нодаті!

- ♦ Щоразу коли взята карта потвори Пожирач богів (див. с. 11), кожен герой **повинен скинути** 1 жетон ці (щонайбільше до 0).

**ПРИКЛАД.** Коли на полі з'являється потвора Пожирач богів, Фенба скидає свій останній жетон ці. Також на полі є виродки-наглядачі. Вона не може виконувати бойові дії, доки або не отримає жетони ці, або всі виродки-наглядачі не будуть знищені!

## ◆ КАРТИ ВМІНЬ ЦІ

Не обов'язково використовувати карти вмінь ці. Завдяки цим картам герої з інших базових коробок і доповнень можуть замінити до 2 своїх умінь на вміння ці. Такі карти найкраще представляють тренування героїв з інших коробок гри «Зомбіцид» в опануванні мистецтва ці!

Є 2 типи карт умінь ці, що відповідають рівням небезпеки: синій/оранжеві та оранжеві/червоні. Під час приготувань перетасуйте колоду кожного типу умінь ці окремо. Потім для кожного героя по черзі візьміть з кожної колоди по 1 карті вміння ці.

Для кожного свого героя гравець може замінити 1 вміння героя на відповідному рівні небезпеки (синьому або оранжевому для першої колоди, оранжевому або червоному — для другої) на 1 відповідне вміння ці. Уміння, не вказані на карті героя (наприклад, уміння кампанії), не можна замінювати.

Якщо гравець змінив уміння, він розміщує відповідну карту біля планшета героя. Протягом гри вибране вміння ці вважають надрукованим на карті героя.

Якщо гравець не змінив уміння свого героя, він затасує карту вміння ці у відповідну колоду. Тепер її зможе взяти інший гравець.

**ПРИКЛАД.** Під час своєї подорожі на схід Кловіс (із гри «Зомбіцид. Чорна чума») перетнув кордон Нескореної Імперії та пройшов навчання у врятованих від зомбі монахів.

Під час приготувань гравець за Кловіса бере 2 карти вміння ці: - «☉ поранення 2: магічний бій» АБО «☉ поранення 2: ближній бій» АБО «☉ поранення 2: дальній бій» для синього або оранжевого рівня небезпеки. Гравець замінює вміння «Майстер меча» (оранжевий рівень небезпеки), написане на карті Кловіса, на «☉ поранення 2: ближній бій».

- «☉ +1 до кидка: магічний бій», АБО «☉ +1 до кидка: ближній бій», АБО «☉ +1 до кидка: дальній бій» для оранжевого або червоного рівня небезпеки. Гравець замінює вміння «+1 ближній бій» (також оранжевого рівня небезпеки) на «☉ +1 до кидка: ближній бій».

**Ці зміни діють протягом гри.**

**ВАЖЛИВО.** Гравці можуть домовитися вибирати карти вмінь ці, а не брати навмання. Або брати більше ніж 1 карту з кожної колоди. Однак це може вплинути на складність гри. Розважайтеся!



Кловіс із гри «Зомбіцид. Чорна чума» може замінити своє вміння на синьому рівні небезпеки або будь-яке вміння на оранжевому рівні небезпеки на 1 вміння ці, написане на карті.



# ПРАВИЛА ПРОСУНУТОГО СПОРЯДЖЕННЯ

Нашим презкам знаговилося батато покоріннь, щоб зрозуміти як пропускати ці через розум і міао. І ще більше часу, щоб пропускати ці через метаа і зерево. Наша візганість зааа нааа перевату. Обь чоту житеаі ваааах ко-роаівств нікоаа не мотаа перетнути корзон. Обьнак заара та мучаао бутта чеснааа. Мааа потрібні оауаа оауааа в боротьбі протааа зобьбі. Первісна аауаа завершуть мустейство вьїнаа.

— Фенбао



Просунуті колоди початкового спорядження, звичайного спорядження і зброї зі сховища просто замінюють базові колоди з гри «Зомбіцид. Біла смерть». Якщо граєте з просунутими колодами — використовуйте правила ці та правила збереження.

У доповненні «Нескорена Імперія» є кілька колод спорядження:

- ♦ просунуте початкове спорядження;
- ♦ просунуте звичайне спорядження;
- ♦ просунута зброя зі сховища.

На цих картах зображені бонуси ці та значення збереження, вони детально описані в наступному розділі. **Щоб почати використовувати ці карти, просто замініть відповідні колоди на просунуті.**

Зверніть увагу, що деякі карти зброї та спорядження замінюють на просунуті версії цих карт. Змінюють певні характеристики або назви. Деяке спорядження замінюють на інше.

## ВИКОРИСТАННЯ ЦІ ДЛЯ ПОЛІПШЕННЯ ЗБРОЇ

«Моя ці краща за твою!»

— Шао

«Та зосить уже!»

— Фенбао



Витратьте 1 жетон ці, щоб використовувати поліпшені характеристики зброї, позначені символом ці. Наприклад: завдати 2 поранень списом, підвищити точність нодаті до 4+ й кидати 2 додаткові кубики, використовуючи «Нефритовий заряд!»

Герой може витратити 1 жетон ці, щоб поліпшити характеристики зброї у відповідній комірці перед її використанням для бойової дії. Для наступної бойової дії використовуйте всі поліпшені характеристики та ігрові ефекти, позначені символом ці. Якщо використовуєте парну зброю, то поліпшення однієї зброї також поліпшує іншу для наступної дії.

**Поліпшити характеристики зброї можна тільки один раз за дію.**

**ВАЖЛИВО.** Герой може поліпшити лише ту зброю, яку використовує для виконання дії. Зброю, яка дає додаткові бонуси, але не використовується для завдання поранень зомбі, наприклад, кинджал або енергетичний вибух, не можна поліпшити для виконання дії.

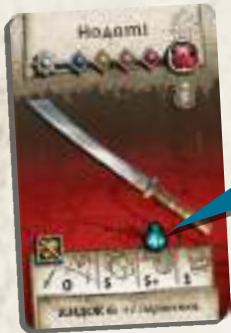




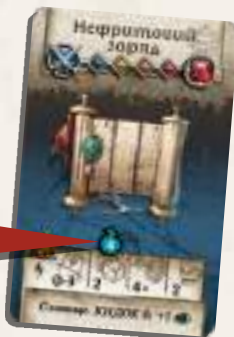
Витратьте 1 жетон ці, щоб полішити спис перед виконанням ближнього бою. Під час цієї дії спис завдає натомість 2 поранень.



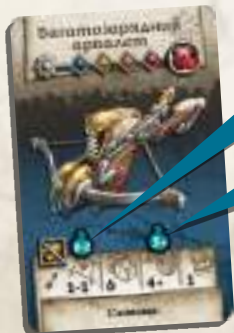
Витрати 1 ці достатньо, щоб полішити парні легкі мечі. Герой кидає 6 кубиків!



Полішення нодаті змінює значення точності на 4+, це може збільшити кількість влучань.



Використовуючи «Нефритовий заряд», витратьте 1 ці, щоб кинути на 2 кубики більше. Це може спростити активацію його особливого ефекту!



Використовуючи багатозарядний арбалет, витратьте 1 ці, щоб полішити його дальність і точність.



Полішення меча ушу не змінює його характеристик, але активує вміння: «+1 до кидка: ближній бій».

## КАРТА СПОРЯДЖЕННЯ «КОРОЛІВСЬКИЙ МЕЧ»

Коли карта зброї зі сховища «Королівський меч» розміщена в комірці, герой отримує вміння «+1 дія вартових». Цю додаткову дію вартових можна виконувати на додачу до звичайної дії вартових. За хід герой з картою «Королівський меч» може виконати до 2 дій вартових: 1 звичайну дію та 1 додаткову завдяки карті «Королівський меч»!



## ВИКОРИСТАННЯ ЦІ ДЛЯ ПОВТОРНОГО НАКЛАДАННЯ ЧАРІВ

Ці — це саме життя. Ці може з'явитися як внутрішній жар, але результатом може вразити вас. Дозвольте я вам покажу!

— Чжі Вен



Під час свого ходу герой може витратити ці, щоб повторно накласти чари.

Зазвичай герой може накладати чари лише один раз за хід. Однак у свій хід герой може витратити 1 жетон ці, щоб повторно накласти чари (але все одно він повинен витратити на це дію). Повторно накладати чари можна на ту саму ціль або на нову.

**ПРИКЛАД.** Чжі Ян використовує карту «Спринт», щоб урятувати Їньїн зі складної ситуації. Потім у свій же хід Чжі Ян може витратити 1 жетон ці, щоб вдруге використати карту «Спринт» на себе, приєднатися до своєї подруги й утекти від зомбі!

## ❖ ВИКОРИСТАННЯ ЦІ ДЛЯ ПОЛІПШЕННЯ ЗАХИСТУ



Ці можна витратити для поліпшення кидків на захист. Це може врятувати життя вашому герою!

Герой може витратити 1 жетон ці, щоб поліпшити кидки на захист: або зменшити складність кидка, або виконати перекид (залежно від характеристик спорядження). У такий спосіб можна витратити ці не під час ходу героя і лише один раз за один кидок на захист.

### ЗНАЧЕННЯ ЗБЕРЕЖЕННЯ



Із назви зрозуміло, що значення збереження використовують для збереження героями свого спорядження між пригодами під час проходження кампанії. Правила кампанії пояснені на с. 13.



## ПРАВИЛА НОКАУТУ / ЗАГИБЕЛІ

Зазвичай в іграх серії «Зомбіцид» гравці зазнають поразки, якщо гине принаймні 1 герой. Цього можна уникнути, якщо ви граєте в серію пригод і використовуєте ці правила. Використання правил нокауту дає героям додатковий час, щоб урятувати нокаutowаного товариша, перш ніж той загине.

**Героя, який втратив останнє очко здоров'я, вважають нокаutowаним (але не мертвим).** Покладіть фігурку героя на бік у поточній зоні й скиньте всі його карти спорядження (не виконуйте кидки на збереження).

Тепер героя вважають жетоном цілі до заключної фази наступного раунду (а не поточного). Фігурку нокаutowаного може взяти інший герой, виконавши дію «Узяти ціль». Якщо фігурка не буде взята вчасно, то... героя знищено (див. нижче).

- Якщо фігурку нокаutowаного героя взято, розмістіть її на відповідному планшеті. Герой не вибуває з гри, однак ним не можна грати до наступної пригоди.
- Якщо фігурку нокаutowаного героя **не взято**, його **знищено**. Вилучіть фігурку цього героя. Перевірте завдання пригоди: зазнають герої поразки, коли героя знищено, чи ні. Знищеним героєм не можна грати до кінця кампанії.

**ВАЖЛИВО.** Занотовуйте всіх знищених героїв, щоб не використати їх протягом подальшої кампанії.

Для наступної пригоди гравець знищеного героя, може вибрати нового героя. Він починає гру з новим листом кампанії. Вибравши нового героя, ви втрачаєте все спорядження, ОДК, додаткові дії та вміння кампанії.

Якщо під час гри не залишилося жодного героя (усі нокаutowані або знищені), кампанія завершується поразкою всіх гравців.





# ПРОСУНУТІ ПРАВИЛА ЗОМБІ

У доповненні «Нескорена Імперія» ви знайдете просунуту колоду зомбі з новим типом зомбі — виродків-наглядачів. Щоб використовувати цю колоду, просто замініть нею колоду зомбі з базової гри «Зомбіцид. Біла смерть».



## Новий тип зомбі: виродок-наглядач

Осквернивши все, що чото торкалося, некротанти створили нечестивих воїнів — виродків-натягачів. Ці неприродні створіння захищають усіх зомбі зовколо себе від усього, крім атак, наповнених енергією ці. Будьте обережні, якщо виродки-натягачі з'являються, коли у вас закінчиться ці. У такому разі ви будете беззахисні через їхніми атаками!

**Завдає** 1 поранення.

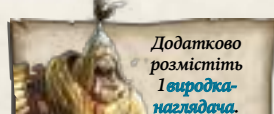
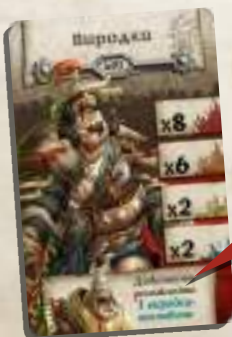
**Гине після** 2 поранень за раз.

**Дає** 1 очко адреналіну.

### Особливі правила:

- Коли карта зомбі вказує розмістити виродків, розмістіть 1 додаткового виродка-наглядача.
- Доки на полі є виродки-наглядачі, зомбі можна знищити лише за допомогою:
  - бойових дій, на які витрачають ці (або для поліпшення зброї героя, або для використання вміння ці).
  - ігрових ефектів, які знищують усіх персонажів у цільовій зоні (наприклад, казан або вогонь дракона).

**ВАЖЛИВО.** Дії вартових — це не бойові дії, на них не витрачають ці. Доки на полі є виродок-наглядач, вартові не можуть знищувати зомбі своїми звичайними атаками! Однак уміння «Вартові: убивці наглядачів» (див. с. 26) усуває це обмеження й дозволяє вартовим убивати зомбі, навіть якщо на полі є виродок-наглядач.



Виродки-наглядачі з'являються на полі разом зі звичайними виродками.

Потвора Пожирач богів намагається знищити статуї ці. Разом із виродками-наглядачами вони утворюють справді смертоносну команду.



## Нова потвора: Пожирач богів

Майстри ці знають, що життєва енергія тече священними лініями в землі. На цих лініях бузували святилища й статуї, а навколо цих місць сили бузували цілі міста. Бажаючи оволодіти енергією ці, некротанти створили Пожирача богів, потвору, що краде священну енергію і руйнує статуї ці.

**Завдає** 1 поранення.

**Гине після** 3 поранень за раз, виливання казана або від вогню дракона.

**Дає** 5 очок адреналіну.

### Особливі правила:

- Від поранень, що завдає потвора, не можна захиститися кидками на захист.
- Щоб убити потвору, потрібна зброя, що завдає від 3 поранень. Зауважте, що в доповненні «Нескорена Імперія» немає зброї, що завдає 3 поранень. Такої кількості поранень можна завдати, застосувавши деякі вміння або особливі правила пригоди. Також потвору можна вбити за допомогою вогню дракона або казанів.
- Після знищення покладіть долілиць випадкову карту зброї зі сховища (якщо є) в зоні потвори. Будь-який герой у цій зоні може витратити дію, щоб узяти карту зброї зі сховища. Потім герой може впорядкувати свій інвентар, не витрачаючи дію.
- Потвори ігнорують вали, їм не потрібні сходи, щоб піднятися або спуститися з оборонного муру.
- Кожен герой втрачає 1 ці (мінімум до 0) щоразу, коли беруть карту потвори Пожирача богів.
- Потвора Пожирач богів атакує за звичайними правилами, але завжди переміщується в напрямку найближчої зони зі статуєю ці. Якщо кілька статуй ці розташовані на однаковій відстані, гравці вибирають маршрут. Якщо на полі не залишилося жодної статуї ці, потвора Пожирач богів виконує дії як потвора-хан.
- Потвора Пожирач богів атакує статуї ці так, ніби вони герої, і знищує їх однією атакою. Герой, що медитує в зоні з розбитою статуєю ці, не отримує додаткових жетонів ці. Якщо потвора Пожирач богів виконує атаку в зоні зі статуєю ці та героями, гравці вибирають ціль для такої атаки.



**ВАЖЛИВО.** Потворою Пожирачем богів замінюють потвору-хана. Однак гравці можуть грати з обома потворами, використовуючи правила «Навала потвор», детально описані в грі «Зомбіцид. Біла смерть».

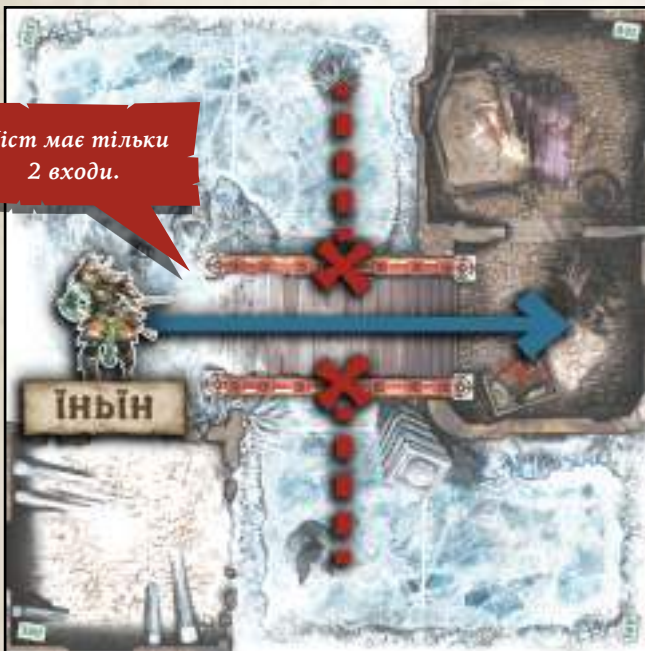


# МОСТИ, ЗОНИ КРИГИ Ї ОРАНЖЕВИЙ ЖЕТОН ПОЯВИ ЗОМБІ

У цьому розділі описані особливі правила нових плиток і жетона, які ви знайдете в доповненні «Нескорена Імперія».

## ◆ ЗОНИ МОСТІВ

Зони мостів — це зони вулиці. Завдяки ним можна безпечно переміщуватися через зони криги. Персонаж може увійти або вийти із зони мосту тільки через її входи. Однак персонаж може використовувати вміння «Стрибок» (або відповідні чари), щоб ігнорувати це правило. Зони мостів не впливають на лінії видимості.

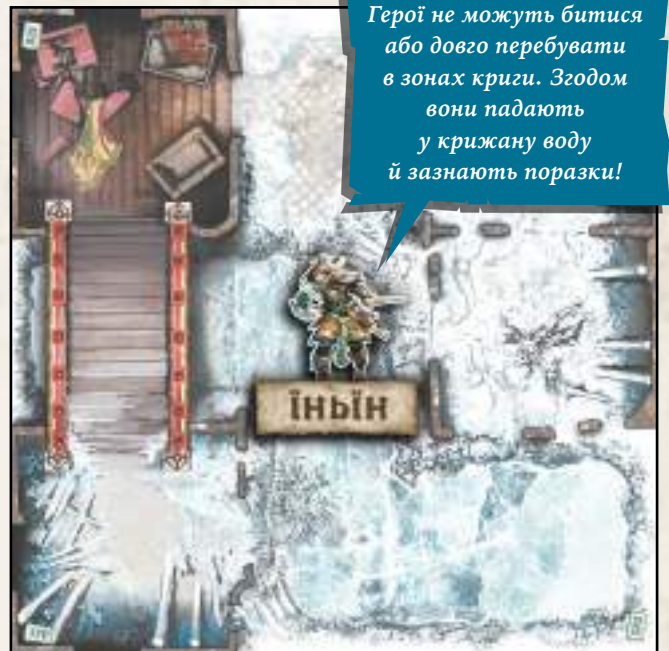


Міст має тільки 2 входи.

## ◆ ЗОНИ КРИГИ

У Нескореній Імперії скрізь вога. Вона мече погійно життя. Проте прийшла зима. Не схоже, що вона скоро закінчиться, як і зомбі. Тримайтеся позаді віз криги. Її зачарували, щоб висмоктали все життя й мепдо з ваших кісток!

— Ін'їн



Герої не можуть битися або довго перебувати в зонах криги. Згодом вони падають у крижану воду й зазнають поразки!



Жетони споганення не можна розміщувати в зонах криги й зонах мостів. Розміщуйте їх деінде в напрямку маяка.

Зони криги — це зони вулиці. У цих зонах діють дуже важливі для героїв (а також вартових) додаткові правила:

- Битися на кризі неможливо! Герой (або вартовий) у зоні криги може виконувати тільки дію переміщення. Також герой у зоні криги може брати жетон/ карту цілі або карту зброї зі сховища.
- Якщо під час заключної фази герой перебуває в зоні криги, його знищено (кидки на захист не діють).

Зони криги не впливають на зомбі.

## ОРАНЖЕВИЙ ЖЕТОН ПОЯВИ ЗОМБИ



Оранжевий жетон появи зомбі стає активним, коли будь-який герой досягає оранжевого (або вищого) рівня небезпеки.

Оранжевий жетон появи зомбі можна використовувати в будь-якій пригоді гри «Зомбіцид». Він позначає оранжеву зону появи. Як зрозуміло з назви, **оранжева зона появи стає активною, коли будь-який герой досягає оранжевого рівня небезпеки.** Тепер зомбі будуть з'являтися в цій зоні під час кожної фази зомбі.

**Оранжева зона появи має № 5.** Зомбі з'являються в оранжевій зоні появи після появи в зонах №1–4, перед появою в зоні осквернителя.

Щойно герой здобуває ОДК, позначайте клітинки на шкалі ОДК. Позначивши відповідні клітинки, герой отримує додаткові дії або вміння кампанії.

Щоразу коли герой отримує додаткову дію, позначайте її на шкалі «Запас». Ці дії накопичуються, але кожну з них можна виконати лише один раз під час однієї пригоди!

Щоразу коли герой отримує вміння кампанії, виберіть 1 зі списку й позначте відповідну клітинку. Уміння кампанії можна використати в той самий хід, коли воно було отримане.

Запишіть тут назву спорядження, яке герой збереже для наступної пригоди.

## ПРАВИЛА КАМПАНІЇ

У цьому розділі детально описані правила, які доповнюють основні та просунуті правила під час проходження кампанії доповнення «Нескорена Імперія».

### ЛИСТ КАМПАНІЇ

Отже, ви щойно перетнули кордон? Аскаво просимо до нашого кошмару, чужинці! Тут ви станете сильнішими, навчитесь новим трюкам... Якщо проживете зостанньою зовто!

— Шао

Якщо під час проходження пригод гравці бажають грати тими самими героями, вони можуть використовувати правила збереження (див. с. 14) й листи кампанії, які можна знайти в доповненні «Нескорена Імперія». Завдяки ним герої здобуватимуть очки досвіду кампанії (ОДК), щоб отримувати нові вміння, докладно описані на с. 14.



Лист кампанії використовують для відстеження прогресу героя. На початку кампанії кожен герой отримує свій власний лист кампанії. Нижче описані його розділи.

## Шкала ОДК

Далі перелічені способи, якими можна здобувати дорожчинні ОДК. Їх використовують для поліпшення характеристик героїв під час кампанії:

- ♦ +1 за завершення пригоди.
- ♦ +1 за досягнення оранжевого рівня небезпеки (або вище) вперше під час пригоди. Якщо граєте в ультрарежимі (правила «Зомбіцид. Біла смерть», с. 39), повторне досягнення оранжевого рівня небезпеки не враховують.
- ♦ +1, якщо всі вартові залишилися живі під час пригоди.
- ♦ +1, якщо жодна статуя ці не була зруйнована під час пригоди.

Під час деяких пригод герої можуть здобувати додаткові ОДК.

**ПРИКЛАД.** Цзянжуй успішно завершила свою першу пригоду (+1 ОДК) і досягла оранжевого рівня небезпеки (+1 ОДК). 2 вартових було вбито (0 ОДК), а всі статуї ці залишилися цілими (+1 ОДК). Гравець позначає 3 клітинки на шкалі ОДК листа кампанії Цзянжуй. Ці ОДК здобувають протягом усієї кампанії (або доки Цзянжуй не буде знищено).

ОДК накопичують протягом усієї кампанії. Перевіряйте відповідні клітинки, коли запас ОДК героя зростає. Досягнення червоних клітинок дає герою відповідну нагороду(и).

ОДК здобувають під час проходження пригоди. **Нагороди за досягнення червоних клітинок миттєві. Герой може використати їх у той самий хід, у якому їх отримав.**

Досягнувши червоної клітинки, ви можете вибрати нагороду: або додаткова дія, або вміння кампанії.

**ПРИКЛАД.** Зараз команда проходить другу пригоду кампанії. Цзянжуй досягає оранжевого рівня небезпеки (+1 ОДК). Цього достатньо, щоб позначити клітинку 4 ОДК і отримати нагороду. Гравець вибирає між додатковою дією і вмінням кампанії.

## Уміння кампанії

Герой отримує вміння кампанії, яке гравець вибрав зі списку. Позначте відповідну клітинку. **Кожне вміння кампанії кожен гравець може отримати лише раз.**

Тепер герой може використовувати вибране вміння на синьому рівні небезпеки на додачу до будь-яких своїх умінь на синьому рівні небезпеки. Деякі вміння кампанії — це нові вміння, які докладно описані на с. 26.

**ПРИКЛАД.** Гравець за Цзянжуй вибирає вміння кампанії «Вартові: убивці наглядачів». Тепер Цзянжуй має такі вміння на синьому рівні небезпеки: «+1 дія вартових», «Поранення 2: бойова дія» і «Вартові: убивці наглядачів!»

## Додаткові дії

Іноді я так само насолоджуюся читанням закартинань, як хтось насолоджується віршами. Ознак мені важко запам'ятати кожне слово й процитувати його в критичній ситуації. Тожі я використовую свої кітмі.

— Їньїн

Здобувши потрібну кількість ОДК, герой може вибрати додаткову дію, яку можна використати будь-коли, але лише **один раз за пригоду.**

Цю нагороду можна вибрати кілька разів протягом кампанії. Позначте клітинку на шкалі «Запас» у розділі «Додаткові дії» на листі кампанії.

Щоразу коли герой використовує 1 додаткову дію, позначайте олівцем клітинку на шкалі «Витрачено», доки запас не вичерпається. За один хід герой може використати кілька додаткових дій. Запас повністю відновлюється в кінці кожної пригоди. Зітріть позначки на шкалі «Витрачено».

**ПРИКЛАД.** Протягом кампанії Їньїн отримала нагороду «+1 додаткова дія» 3 рази. Під час кожної пригоди вона може використати до 3 додаткових дій.

## Збереження спорядження

У більшості сімей зброя перемаглася з покоління в покоління як предмет честі та трагичий. Ознак тепер цього не буде. Наші лізери повірили обіцянкам некромантів, і навіть зосконало зроблена зброя не може зовто саужити в умовах, у яких ти опинишся. Честь і шахетність зараз — це не стільки спазок, скільки люзьське назбання.

— Чжі Шен

Завдяки правилам збереження герої можуть зберігати спорядження протягом пригод. Занотуйте олівцем назву спорядження в розділі «Збережене спорядження» на листі кампанії.

Наприкінці кожної пригоди скиньте з інвентарю кожного героя всі карти спорядження, крім карт зі значенням **збереження**. Киньте кількість кубиків за кожен карту, що відповідає значенню збереження цієї карти:

♦ **Якщо випало «1», карту спорядження скидають.** Спорядження ламається перед наступною пригодою, тому його втрачають.

♦ **Якщо не випало жодної «1», карту спорядження збережено.** Герой починає наступну пригоду з цим спорядженням. Під час приготувань герой отримує збережене спорядження на додачу до будь-якого початкового спорядження. Перед початком пригоди герой може впорядкувати свій інвентар.

**ВАЖЛИВО.** Під час кидків на збереження, кубики не можна перекинути ніяким способом.

**ВАЖЛИВО.** Якщо перед пригодою під час розподілу карт спорядження героям зі збереженим спорядженням бракує карт, гравці вирішують, хто з героїв отримує спорядження (інші просто втрачають його).

Значення збереження дозволяє героям зберігати карти спорядження між пригодами. Дбайте про баланс інвентарю, бо найпотужнішу зброю найчастіше найважче зберегти!



**ПРИКЛАД.** Шао закінчує пригоду з такими картами спорядження: нодаті (значення збереження — «5»), алебарда (значення збереження — «4»), два вогняні заряди (значення збереження — «3») і «Жовч дракона» (не має значення збереження).

-Карта «Жовч дракона» не має значення збереження, її скидають.

-За нодаті кидають 5 кубиків й отримують такі результати: . На кубиках випало «1», зброю втрачають і скидають.

-За алебарду кидають 4 кубики й отримують такі результати: . Не випало жодної «1». Зброю збережено, Шао зможе використовувати її під час наступної пригоди.

-За перший вогняний заряд кидають 3 кубики й отримують такі результати: . Не випало жодної «1». Вогняний заряд також збережено.

-За другий вогняний заряд кидають 3 кубики й отримують такі результати: . На кубиках випало дві «1»! Вогняний заряд скидають.

## КАРТИ ЦІЛЕЙ

Під час пригод доповнення «Нескорена Імперія» жетони цілей замінюють на карти цілей. Ці карти розміщують у певних зонах (зазвичай у зонах цілей), як показано на мапі пригоди. Не читайте карти цілей, доки герой не візьме їх, інакше це зіпсує вам ігрові враження!

## Приготування

Кожна пригода має свій власний набір карт цілей. Переконайтеся, що ви взяли правильний набір для вибраної пригоди й розмістіть карти цілей, як показано на мапі пригоди. Для спрощення приготувань на картах цілей вказано номер плиточки, на якій треба розмістити карту.

**Зверніть увагу!** Карти цілей можуть бути знищені споганенням так само, як і звичайні жетони цілей.



Деякі карти цілей, які називають «Запис», розміщують долілиць біля поля. Під час пригоди ці карти можна прочитати залежно від ухвалених героями рішень.

## Узяття карти цілі

- Розміщені у відповідних зонах карти цілей беруть так само, як і звичайні жетони цілей.
- Карти цілей, які розміщені між проходами, беруть щоразу, коли герой переміщується через прохід.

Щоразу коли ви берете карту цілі, читайте її вголос, щоб вся команда могла насолодитися художнім текстом і застосувати вказані ігрові ефекти. Якщо в тексті карти вказано «герой», то це стосується героя, який узяв карту цілі. Деякі карти можуть змусити команду обговорити рішення, які треба ухвалити. Не забувайте, що «Зомбіцид» — це кооперативна гра!

**Карти цілей не дають ОА, їх скидають після розіграшу ефектів, якщо не вказано інакше.** Деякі з цих карт можуть залишатися розкритими. Тримайте їх горілиць у зонах, у яких вони були взяті, або біля поля як нагадування про ігрові ефекти, які можна застосувати.



# ПРИГОДИ

У наступних пригодах використовують правила кампанії (див. с. 13). Поступово пригоди ставатимуть насиченішими й складнішими. На свій страх і ризик гравці також можуть грати в кожну пригоду окремо, не в режимі кампанії!

**У цих пригодах, присвячених використанню ці та статуї ці, ви часто зустрічатимете потвору Пожирача богів.**

Якщо гравці бажають додати в гру інших потвор, дотримуйтесь такого правила: якщо взята карта зомбі, що викликає появу потвори, а на полі немає потвори Пожирача богів, розмістіть її. Ця потвора з'являється щоразу, коли це можливо!

## ◆ ПРИГОДА 1: ДИВОВИЖНА ЗБРОЯ

НОРМАЛЬНО / 6 ГЕРОЇВ / СЕРЕДНЯ

**І**мперія має розвинуту та багату культуру. Її народ пратне до просвітництва й зосконаленості у всьому. Тимчасом як армії мали звичайне спорядження, офіцери витрачали зусилля на пошуки найкращих ковалів, щоб отримати особливу зброю, яку вони могли назвати своєю нащадкам.

На візміну віз зомбі, ми маємо цінності. Ці потвори вбили батьох героїв і розкидали їхній спазок, цю дивовижну зброю, серед руйн на своєму шляху. Ми повинні повернути її з батьох причин: щоб візновити честь її власників, повернути наш імперський спазок і... ну і, звісно ж, розтрошити такі три очидисті мерцяні!

Потрібні плитки: 26V, 32V, 34R, 35V, 36V і 38V.



### Завдання

- ◆ **Повернути свій спадок.** Пригода завершується перемогою гравців, щойно герої візьмуть усю доступну зброю зі сховища. Це можна зробити після взяття цілей і/або знищення потвор і некромантів-осквернителів.

**ВАЖЛИВО.** У цій пригоді немає особливих правил.





## ◆ ПРИГОДА 2:

# ПОХОДЖЕННЯ РОЗУМУ

НОРМАЛЬНО / 6 ГЕРОЇВ / КОРОТКА

**Ц**я частина міста стає небезпечною. Зомбі наступають на н'яти. Діставшись безпечного міста, ти натрапили на монахів, що медитували. Їхні фізичні тіла були тут, але їхній розум був як зеїде в іншому вимірі. Звісно, можна поплескати їх по плечу, щоб вони прокинулись. Ознак вони будуть дуже роздратованими... У будь-якому разі зомбі знайдуть їх, ти не можеш залишити монахів напризволяще. Останнього разу, коли я пробував медитувати, я заснув і мені наснилося якесь пекло. Я був у білих образунках і стріляв блискавками в зетонів, що накидалися на мене звідкільсь знизу. Я нікому не розповідав про цей сон, але мені він дуже спогобався!



Потрібні плиткі: 26R, 34R, 35V, 36V, 37R і 38V.



34R	26R
38V	36V
37R	35V

### Завдання

- ♦ **Врятувати монахів.** Активуйте щонайбільше вартових, узявши в зонах із ними карти цілей. Захищайте цих вартових протягом пригоди. Гравці зазнають поразки, якщо буде знищено особливих вартових (див. «Особливі правила»).

### Особливі правила

- ♦ **Приготування.** Перетасуйте всі карти «Випадковий запис» і покладіть колодою біля поля. Коли взято червоний жетон цілі — візьміть карту з цієї колоди й прочитайте її. Карта цілі, розміщена в зоні появи № 1, перебуває в споганеній зоні. Її не можна знищити.
- ♦ **Монахи, що медитують.** Фігурки вартових — це монахи. Кожна пара фігурок не може виконувати дії вартових, доки в зоні з ними не взято червоний жетон цілі. Узятий з колоди «Запис» указує, що роблять відповідні вартові. Щоразу коли зомбі вбиває вартового в зоні з червоним жетоном цілі, беріть з колоди карту «Запис» і читайте її. На ній указано, зазнали гравці поразки чи ні. Потім скиньте карту «Запис», не застосовуючи додаткових ефектів. Іншого вартового, якщо він ще живий, тепер вважають звичайним вартовим.
- ♦ **Епілог.** Розмістіть зелений жетон цілі, тільки якщо граєте з епілогом (див. с. 26).



## ◆ ПРИГОДА 3: НЕБЕСНИЙ

НОРМАЛЬНО / 6 ГЕРОЇВ / ДОВГА

*Ситуація здавалася б безглуздою, якби ти не знала, що за нею стоїть.*

Із залишками імперського армійського загону ти обшукувала зруйновану вузівку. Зовсім наближалася, але вартові не збиралися йти, зоки не знайшли імперське зоручення, затубаєне разом з їхнім командиром. У вузівці лежав паранкін Небесного, священника зі знатного роду. Вони не зрушували з місця, зоки не знайшли зоручення. Імовірно, його розірвали й розкидали камені всюди. Такий закон: вони готові ризикувати життям заради цього.

Добре, зрозуміло. Вони завжди виконують свій обов'язок, навіть через обличчя неминучої загибелі. Що ж до нас, то ми їм допоможемо, але не через трагедію, а щоб врятувати їхні життя. Збільшившись віз свого обов'язку, вони згодом можуть поповнити наші ряди.

Потрібні плитки: 27R, 30V, 31R, 36V, 37V і 38V.



### Завдання

◆ **Врятувати Небесного.** Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку.

- Повернути небесне доручення.** Місце, де воно може бути, позначені картами цілей.
- Доправити Небесного в безпечне місце.** Жетон маяка — це Небесний. Пригода завершується перемогою гравців, щойно жетон маяка опиняється в зоні виходу (беріть карти цілей, щоб дізнатися, як виконати це завдання).

### Особливі правила

- ◆ **Приготування.** Карта цілі, розміщена в зоні появи № 1, перебуває в споганеній зоні. Її не можна знищити.
- ◆ **Епілог.** Розмістіть зелений жетон цілі, тільки якщо граєте з епілогом (див. с. 26).



## ◆ ПРИГОДА 4:

# ЗАКЛИК ДО ЗГУРТОВАНОСТІ

НОРМАЛЬНО / 6 ГЕРОЇВ / СЕРЕДНЯ

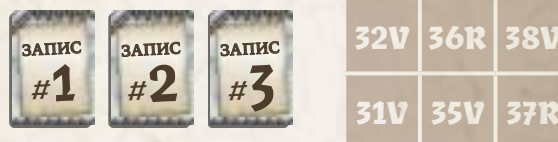
**На місто напали!** Зомбі штурмують вулиці, а всі старші офіцери або мертва, або зникли безвісти. Залишилося чимало воїнів, але ти не матимеш шансів, якщо витримешся поодинокі. Коли ситуація виходить з-під контролю, воїни показуються на хитрість і силу. Ми повинні завойовувати зовіру союзників і взяти ініціативу на себе. Настав наш час!

Потрібні плитки: 31V, 32V, 35V, 36R, 37R і 38V.

### Завдання

- ♦ **Врятувати щонайбільше вартових.** Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку.
  - 1. Знайти вартових.** Карти цілей на мапі — це місця, де гравці можуть знайти вартових.
  - 2. Доправити вартових у безпечне місце.** Пригода завершується перемогою гравців, щойно всі вартові опиняться в зоні прапора. Гравці зазнають поразки, щойно буде знищено принаймні одного вартового.

**ВАЖЛИВО.** У цій пригоді немає особливих правил.



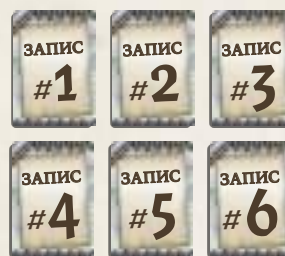
## ◆ ПРИГОДА 5: ЛІНІЯ ЦІ

СКЛАДНО / 6 ГЕРОЇВ / СЕРЕДНЯ

**Е**нергія ці фактично пронизує все. Вона на-  
сичує весь світ і робить земаі, на яких ми  
живемо, живити й священними. Спажкоєтці  
королівських зворів використовували сили лі-  
ній ці, що пронизують земаю, зая заговорення  
власних потреб. На жаль, зараз ці лінії шука-  
ють некростанти-осквернителі, щоб різжив-  
лювати свої сили. Ми знайшли вузла сили ці  
в старенькому палаці візразу за вратами. Лінії  
ці візхляються завзяки зачарованій зброї,  
яку використовують як якорі. Якщо ми прибе-  
рємо якорі, лінії ці повернуться у своє первинне  
русао в межах стін. Гармонію буде візновлено,  
а осквернителі будуть позбавлені джерела сили!



Потрібні плитки: 28R, 31R, 35R, 36R, 37V і 38V.



### Завдання

- ◆ **Перемістити лінію ці.** Щоб здобути перемогу, вико-  
найте завдання в такому порядку.
  - 1. Узяти зброю-якорі.** Візьміть усі карти цілей.
  - 2. Звільнити лінію ці.** Вийдіть з усіма героями й же-  
тоном маяка (карти цілей підкажуть як). Будь-який  
герой наприкінці свого ходу може вийти через зону  
виходу, якщо в ній немає зомбі. Останній герой ви-  
ходить через зону виходу разом з жетоном маяка.

### Особливі правила

- ◆ **Приготування.** Візьміть 4 випадкові карти зброї зі  
сховища й покладіть колодою біля поля. Ці карти мож-  
на отримати лише завдяки картам цілей.
- ◆ **Нашу оборону прорвали!** Гравці зазнають поразки,  
якщо жетон споганення знищує карту цілі або його  
розміщено на оборонному мурі.



## ◆ ПРИГОДА 6:

# ВИЛОВЛЮВАННЯ НАГЛЯДАЧІВ

СКЛАДНО / 6 ГЕРОІВ / СЕРЕДНЯ

Минулої ночі район, у який ти щойно потрапив, захопили зомбі. Числао припасів і цінного майна було залишено на вулицях. Очевидно, що це все через вироdkів-наглядчиків. Їхня нечестива сила захищає всіх зомбі від будь-яких пошкоджень. Ми повинні спрямувати на них наші атаки, підсилені енергією ці, і спробувати знищити їх. Що більше цих монстрів залишається в живих, то довше триватиме війна. Сезон полювання на вироdkів-наглядчиків отолошує відкриття!

Потрібні плити: 28R, 31R, 35R, 36V, 37V і 38R.

### Завдання

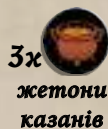
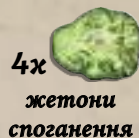
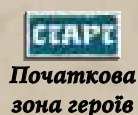
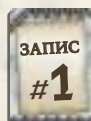
- ◆ **Знищити вироdkів-наглядчиків!** Щоб здобути перемогу, виконайте ці завдання в будь-якому порядку.
  - Візьміть усі карти цілей.
  - Убийте 4 вироdkів-наглядчиків (або більше).

### Особливі правила

- ◆ **Приготування.**
  - Розмістіть жетон мотузкової драбини в указаній зоні на плитці 28R.
  - Розмістіть зелений жетон цілі в указаній зоні на плитці 31R.
- ◆ **Вартові в біді.** Вартові в зоні з картою цілі не можуть виконувати дії вартових, доки ця карта не буде взята.
- ◆ **Руки геть!** Зелений жетон цілі не можна взяти.

38R 35R 31R

37V 28R 36V



## ◆ ПРИГОДА 7: БАГАТОЛІЦКА СМЕРТЬ

СКЛАДНО / 6 ГЕРОЇВ / ДОВГА

**У**се почалося вранці. Некромант-осквернителя, що з'явився на заху будинку поруч із табором, зрадив нас своєю нахабною присутністю та презираючим сміхом, а потім зник. Тепер він повернувся з ордою зомбі. Вона насувається з усіх боків і готова остаточно прорвати нашу оборону й штурмувати місто. Ознак ти маєш інші плани. Якщо ти виїждеш та вб'єш осквернителя, то зможеш заборотити найбільшому наступу з початку війни.

Так, ти смертельно ризикуватимеш, наблизившись до зомбі й позивившись прямо в їхні очі. Ми повернемося згодом закривавленими, але просявреніми. Ви з нами?



Потрібні плитки: 27R, 30V, 35R, 36R, 37V і 38V.

### Завдання

- ◆ **Перемогти осквернителя та його армію зомбі.** Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку.
  - 1. Знайти вцілілих.** Візьміть усі карти цілей.
  - 2. Знищити мерців.** Пригода завершується перемогою гравців, якщо на полі немає жодного зомбі.

### Особливі правила

- ◆ **Приготування.**
  - Розмістіть некрманта-осквернителя й жетон появи осквернителя на плитці 27R.
  - Розмістіть жетони мотузкових драбин у вказаній зоні на плитці 35R.
- ◆ **Епілог.** Розмістіть зелений жетон цілі, тільки якщо граєш з епілогом (див. с. 26).

30V	35R
38V	36R
27R	37V



# ПРИГОДА 8: ВОГНЯНІ ЗІРКИ

СКЛАДНО / 6 ГЕРОІВ / ДОВГА

**З**омбі знайшли таємний прохід до міста. Вони можуть пасти будь-якої стіни. Розумніші за нас утекали б, щоб не потрапити в таку складну ситуацію. Означ ми не простолюдини, які ховаються за стінами й чекають кінця. Ми герої! І ми збираємося зати візців у безсравній битві із зомбі-затарбниками! В арсеналі міста були «Вогняні зірки», великі бомби, наповнені чорним порохом. Батато з них було використано, але ми впевнені, що геть тут знайдемося ще кілька. Ми хотимь використати їх, щоб знищити зомбі, що намагаються прозертися на наші стіни.

Приєднуйтеся до нас і насолоджуйтеся феєрверком!



38R	28R
36V	37R
33R	35V

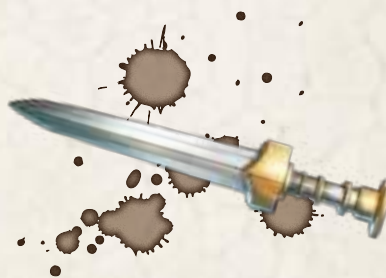
<b>СТАРЕ</b> Початкова зона героїв	3x  статуї ці	5x  жетонів споганення
Зона прапора	2x  жетони казанів	Жетон маяка
6x  карт записів	12x  вартових	
8x  карт цілей		

Потрібні плити: 28R, 33R, 35V, 36V, 37R і 38R.

## Завдання

- ♦ **Дати відсіч зомбі-загарбникам.** Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку.
  - 1. Знайти вогняні зірки.** На картах цілей указано, де вони можуть бути.
  - 2. Вигнати зомбі.** Використовуйте вогняні зірки, щоб перемістити жетон появи № 1 за стіни в зону прапора. Пригода завершується перемогою гравців, коли на полі немає жодного зомбі (за винятком зомбі в зонах появи № 1, № 2 і № 3).

**ВАЖЛИВО.** У цій пригоді немає особливих правил.



## ◆ ПРИГОДА 9 ВНУТРІШНЯ СТІНА

СКЛАДНО / 6 ГЕРОЇВ / ДОВГА

Зовнішні вади були прорвані в бататюх місцях, і тепер зовні швидко розбрезаються зовкола. Єдиний спосіб уникнути оточення — перетрупуватися й візступити зо наступної лінії оборони. Наші союзники-вартові вже заспокоїлися. Ми можемо забрати з собою найцінніші припаси. Ми повинні зібрати якнайбільше люзей і припасів, а потім швидко евакууватися!

Потрібні плитки: 30V, 32R, 35R, 36V, 37V і 38R.

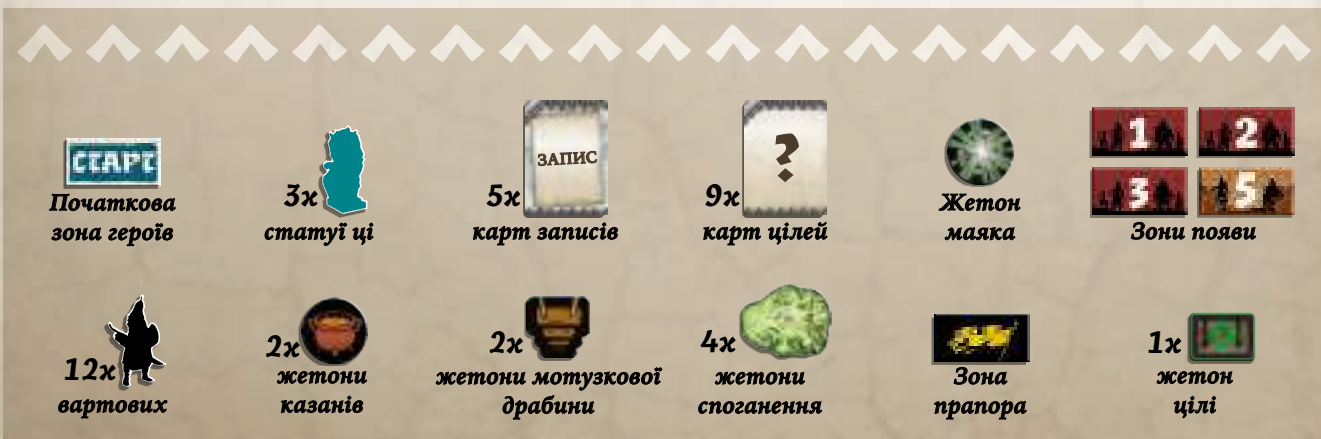
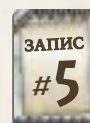
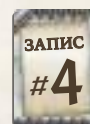
38R	37V	30V
36V	32R	35R

### Завдання

- ♦ **Евакуація.** Пригода завершується перемогою гравців, коли всі вартові опиняються в зоні прапора. Гравці зазнають поразки, щойно буде знищено принаймні одного вартового.

### Особливі правила

- ♦ **Приготування.** Розмістіть жетони мотузкових драбин у вказаних зонах на плитках 32R і 37V.
- ♦ **Епілог.** Розмістіть зелений жетон цілі, тільки якщо граєте з епілогом (див. с. 26).





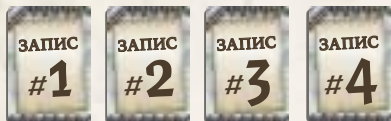
## ПРИГОДА 10: ЗВ'ЯЗУВАННЯ

СКЛАДНО / 6 ГЕРОЇВ / ДОВГА

**У** розпалі битви нам знадобилося багато часу, щоб зрозуміти, що вожа захищає нас як віз саних осквернителяів, так і віз спотанення, яке вони поширюють. Вожа — це уособлення життєвої сили, самої ці. Вона агартується та прозовжує текти, незважаючи ні на що. Так само, як і ти! Ось чому ти виживави так довго. Тепер ти впевнені в цьому. Ось чому ти врятуєш-решт переможемо в цій війні.

Фактично ти можеш використати возяну пастку й зв'язати осквернителяів. Вони, можливо, і залишаться живими, але не зможуть вирватися з возяних кайданів. Щоб досягти цієї мети, нам знадобляться матічні оберети, які перенаправлять маршрути зомбі через місто.

Потрібні плитки: 27R, 28R, 30V, 31V, 35R, 36V, 37V і 38V.



27R	37V
36V	31V
35R	38V
28R	30V

### Завдання

- ♦ **Спіймати осквернителя.** Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку.
  - 1. Знайти магічні оберети.** Карти цілей можуть містити підказки, де їх знайти.
  - 2. Перенаправити маршрути зомбі.** Використайте оберети, щоб перемістити жетон появи № 1 у зону прапора. Те саме можна зробити з оранжевим жетоном появи.
  - 3. Зв'язати некроманта.** Пригода завершується перемогою гравців, щойно некромант-осквернитель з'явиться в зоні прапора.

### Особливі правила

- ♦ **Приготування.**
  - Розмістіть жетони мотузкових драбин у вказаних зонах на плитках 36V і 38V.
  - Розмістіть зелений жетон цілі на плитці 37V. Його не можна взяти.
- ♦ **Повзуче споганення.** Якщо карта цілі знищена споганенням, розкрийте її. На ній можуть бути вказані негативні наслідки.



## ◆ ЕПІЛОГ

**Безсмертя осквернителя може обернутися на нашу користь.** У нас є знання та зброя, щоб прив'язати їх до озного місця та витрати назавжди. Це не можна зробити будь-де, але ми можемо зосередити повної перемоти. Варто повернутися в утрачені райони міста!

**Герої можуть грати з епілогом, якщо знайшли «Імперське молитовне колесо» та/або «Нефритову скрижаль із гравіюванням».** Гравці можуть ще раз зіграти в перелічені далі пригоди, використовуючи зелений жетон цілі та додаткові ігрові завдання (див. нижче). Час гри змінюється на «Дуже довга».

- ◆ Пригода 2 — Походження розуму (с. 17)
- ◆ Пригода 3 — Небесний (с. 18)
- ◆ Пригода 7 — Багатолика смерть (с. 22)
- ◆ Пригода 9 — Внутрішня стіна (с. 24)

### Додаткові ігрові завдання

Додаткові завдання (перелічені далі) треба виконати по порядку після виконання основних завдань вибраної пригоди. Якщо основне завдання пригоди — це вийти всіма героями (зокрема з вартовими), вони натомість залишаються на полі, а гра продовжується.

- 1. Перенаправити маршрути зомбі.** Використовуйте «Імперське молитовне колесо» та/або «Нефритову скрижаль із гравіюванням», щоб перемістити жетон появи № 1 у зону із зеленим жетоном цілі.
- 2. Зв'язати некроманта.** Пригода завершується перемогою гравців, щойно некромант-осквернитель з'являється в зоні із зеленим жетоном цілі.

### Додаткові особливі правила

- ◆ **Зв'язування скарбів.** Покладіть карти «Імперське молитовне колесо» та «Нефритову скрижаль із гравіюванням» (ці карти ви знайдете під час пригоди 10: «Зв'язування») колодою долілиць поруч із колодою зброї зі сховища. Щоразу коли треба взяти карту зброї зі сховища, гравці можуть брати карту з будь-якої з цих двох колод.



## НОВІ ВМІННЯ

Якщо якийсь уміння суперечить загальним правилам гри, дотримуйтеся правил цього вміння. Ефекти всіх умінь і бонусів застосовують негайно. Герой може скористатися вмінням у той самий хід, коли його здобув. Тобто якщо гравець підвищив рівень небезпеки внаслідок дії та здобув нове вміння, він може скористатися ним під час наступних дій протягом цього ходу (звісно, якщо в нього залишилися дії). Або гравець може скористатися додатковою дією, яку дає здобуте вміння.

**ПАМ'ЯТАЙТЕ.** За одну дію можна витратити лише одне очко ці (див. с. 6).

🎲 **+ 2 кубики: [тип дії]** — виконуючи дію вказаного типу («Бойова дія», «Магічний бій», «Ближній бій» або «Дальній бій»), герой може витратити 1 ці, щоб кинути 2 додаткові кубики, використовуючи зброю.

**Вартові: убивці наглядачів** — герой може скористатися цим умінням, коли виконує дію ближнього або дальнього бою вартовими. Вартові сприймають виродків-наглядачів як звичайних виродків для наступної дії ближнього або дальнього бою. Вартові можуть убивати зомбі, не витрачаючи ці!

**Внутрішній бог** — герой не втрачає жодного ці, коли взято карту потвори Пожирача богів.

🎲 **Кидок 6: +1** — герой отримує 1 ці за кожен «6», випаду під час бойового кидка.

**Крижаний воїн** — герой у зоні криги може виконувати бойові дії.

🎲 **Стрибок** — герой може витратити 1 ці, щоб скористатися вмінням «Стрибок», не витрачаючи дію. Один раз за хід герой може скористатися цим умінням, щоб переміститися на 2 зони на лінії видимості, ігноруючи по дорозі все, крім стін і зачинених дверей. Це вміння можна використати, щоб застрибнути в зону оборонного муру на лінії видимості. Під час стрибка не діють уміння, що стосуються переміщення (наприклад, «+1 до переміщення» або «Крутько»). Діють усі штрафи, що стосуються переміщення (наприклад, якщо герой виходить із зони з зомбі, він витрачає за це дії).

🎲 **[Уміння]** — герой може витратити 1 ці, щоб використати вказане вміння.

**Ходак по кризі** — один раз за хід, герой у зоні криги може переміститися, не витрачаючи дію.

**Ходак по мосту** — герой може переміщуватися в зону мосту з будь-якої сторони (а не тільки через його входи).

## ◆ ТВОРЦІ ГРИ ◆

### АВТОРИ ГРИ:

Рафаель ГТОН, Жан-Батист ЛЮЛЬЄН, Ніколя РАУЛЬ  
і Давід ПРЕТІ

### РОЗРОБЛЕННЯ:

Фел БАРРОС, Фабіо ТОЛА, Родріго СОННЕССО, Тої ВОН ГЛЕН

### ВИРОБНИЦТВО:

Ребекка ГО (основна), Тьяго АРАНЬЯ, Деріл ЧУ, Рендалл ЧУА,  
Марсела ФАБРЕТІ, Гільерме ГУЛАР, Ізadora ЛЕЙТ, Шафік  
РІЗВАН, Ніколас СІА, Кеннет ТАН і Грегорі ВАРГЕЗІ

### ХУДОЖНЕ ОФОРМЛЕННЯ:

Жеремі МАССОН (дизайн персонажів й обкладинки),  
Ніколас ФРУКТЮ (плитки), Джорджія ЛАНЗА (кольори)

### ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН:

Габріель БУРГІ (основний), Маттео ЦЕРЕСА (основний), Марк  
БРУЙЛОН, Луїза КОМБАЛ, Фабіо ДЕ КАСТРО, Макс ДУАРТЕ  
та Джулія ФЕРРАРІ

### СТВОРЕННЯ ФІГУРОК:

Вінсент ФОНТЕН, Араорн МАРКС, BigChild Creatives,  
Джейсон ГЕНДРІКС, Елфрід ПЕРОЧОН, Карлес ВАКЕРО  
та Рафал ЖЕЛАЗО

### НАПИСАННЯ ТЕКСТІВ:

Ерік КЕЛЛІ

### РЕДАКТОР:

Джейсон КЕПП

### АРТДИРЕКТОР:

Мат'є АРЛО

### ВИДАВЕЦЬ:

Давід ПРЕТІ

### ТЕСТУВАЛЬНИКИ:

Рафаель АССАФ, Фернандо МОНТЕЙРО, Евклід РІБЕЙРО,  
Марко САККОМАНІ

## ◆ УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ ◆

**Керівник видавництва:** Олександр РУЧКА

**Керівник проекту:** Володимир РИБАКОВ

**Випускова редакторка:** Алла КОСТОВСЬКА

**Перекладач:** Філіпп ГОЛОВНІН

**Редактор:** Сергій ЛИСЕНКО

**Дизайн і верстка:** Артур ПАТРИХАЛКО

**Особлива подяка:** Володимир ІВАНОВ

Українське видання © 2025 Geekach LLC.  
Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.  
www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua

© 2024 SMON Global Limited, усі права застережено.  
Жодну частину цього продукту не можна  
відтворювати без спеціального дозволу правласника.  
Guillotine Games і логотип Guillotine Games — торгові  
марки Guillotine Press Ltd. Zombicide, SMON і логотип  
SMON — зареєстровані торгові марки SMON Global  
Limited. Реальні компоненти можуть відрізнятися від  
зображених. Фігурки та пластикові елементи складені,  
але не пофарбовані. Виготовлено в Китаї.



# ІГРОВИЙ РАУНД

Кожен раунд починається з:

## 01- ФАЗА ГРАВЦІВ

Гравець із жетоном першого гравця активує своїх героїв по черзі в будь-якому порядку. Коли він зробить це, далі ходить наступний гравець за годинниковою стрілкою. Кожен герой може виконати 3 дії з перелічених нижче. Якщо в правилах не вказано інакше, кожна дію можна виконати кілька разів протягом одного ходу.

- + **Переміщення.** Перемістіть героя на 1 зону (якщо герой виходить із зони з зомбі, він додатково витрачає по 1 дії за кожного зомбі).
- + **Обшук (один раз за хід).** Тільки в зоні будівлі без зомбі. Візьміть карту з колоди спорядження. Потім герой може упорядкувати інвентар, не витрачаючи дію.
- + **Упорядкування інвентарю / Обмін спорядженням.** Герой може обмінятися будь-якою кількістю карт з іншим героєм у своїй зоні. Обмін може бути нерівноцінним.
- + **Бойова дія:**
  - **Дія ближнього бою:** у комірці руки повинна бути зброя ближнього бою.
  - **Дія дальнього бою:** у комірці руки повинна бути зброя дальнього бою.
  - **Дія магічного бою:** у комірці руки повинно бути бойове заклинання.
- + **Чари:** у комірці руки повинні бути чари.
- + **Узяти або активувати ціль** у зоні героя.
- + **Нічого не робити:** герой витрачає всі позostalі дії.
- + **Пощуміти:** покладіть жетон шуму в зону героя.
- + **Дія з казаном (витрачає 3 дії):**
  - **Перемістіть казан** із зони з героєм у сусідню зону, до якої можна дістатися. Герой переміщується разом з казаном.
  - **Вилийте казан** з оборонного муру на сусідню зону вулиці. Усіх персонажів у цій зоні знищено.
- + **Дія вартових:**
  - **Переміщення.**
  - **Ближній або дальній бій.**
  - **Переміщення або виливання казана** (3 або більше вартових).

Коли всі гравці завершать свої ходи:

## 02- ФАЗА ЗОМБІ

### Крок 1 — активація: атака АБО переміщення

Кожен зомбі активується і витрачає 1 дію на атаку або переміщення:

- + Кожен зомбі атакує героя у своїй зоні.
- + Зомбі, які не атакували героїв, переміщуються.

Кожен зомбі віддає перевагу героям на лінії видимості, до яких може дістатися. Якщо на лінії видимості зомбі немає жодного героя, він віддає перевагу зоні з найбільшою кількістю жетонів шуму, до якої може дістатися. Вибирайте найкоротший маршрут. Якщо є кілька цільових зон, ігноруйте ту, до якої не можна дістатися. Інакше гравці самі вибирають напрямок переміщення зомбі.

### Крок 2 — поява зомбі

- + Розіграйте появу зомбі в кожній зоні появи на ігровому полі по порядку: починайте із зони появи № 1 та закінчуйте зоною появи осквернителя.
- + Кількість нових зомбі залежить від найвищого рівня небезпеки серед усіх героїв.
- + **Якщо закінчилися фігурки вказаного типу,** розмістіть на ігровому полі всі позostalі фігурки. Потім розмістіть на ігровому полі потвора. Якщо на полі вже є потвора, натомість розіграйте додаткову активацію потвори.
- + **Некромант-осквернитель:** перемістіть жетон появи зомбі, з якого він з'явився, у сусідню зону в напрямку маяка, потім викладіть на ігровому полі жетони споганення.

## 03-ЗАКЛЮЧНА ФАЗА

- + Вилучіть із ігрового поля всі жетони шуму.
- + Наступний гравець за годинниковою стрілкою отримує жетон першого гравця.

## ПРІОРИТЕТ ЦІЛЕЙ

Якщо кілька цілей мають однаковий пріоритет, гравці самі вирішують, яку знищити першою.

ПРІОРИТЕТ ЦІЛІ	ТИП ЗОМБІ	КІЛЬКІСТЬ ДІЙ	КІЛЬКІСТЬ ПОРАНЕНЬ, ЩОБ УБИТИ	ОЧКИ АДРЕНАЛІНУ ЗА ВБИВСТВО
1	Виродок / Потвора (будь-яка) / Дракон	1	2/3/Особлива	1/5/1
2	Блукач (будь-який) + Згряя щурів + Убивчі круки	1	1	1
3	Бігун (будь-який) + Зомбі-вовки	2	1	1
4	Некромант (будь-який)	1	1	1