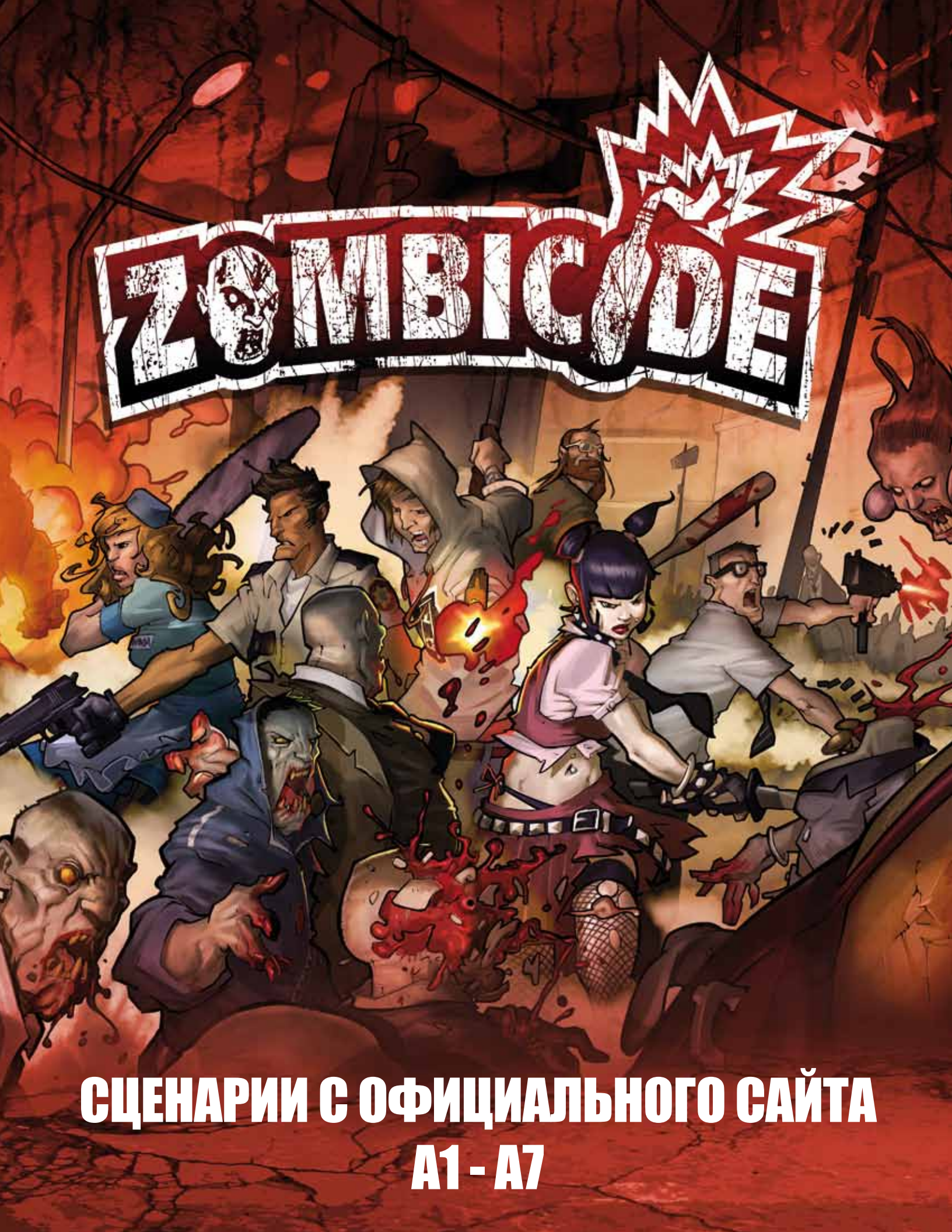


# ZOMBICIDE

A detailed illustration of a zombie apocalypse scene. In the foreground, a man in a blue jacket is being attacked by a zombie. To his right, a woman in a pink shirt and red skirt is fighting a zombie. In the background, a man in a white shirt is shooting a gun, and another man in a hoodie is holding a chainsaw. A large, stylized sign with the word 'ZOMBICIDE' is hanging from the ceiling. The sign is white with black letters and has a zombie face in the letter 'O'. The background is a fiery, orange-red environment with smoke and debris.

**СЦЕНАРИИ С ОФИЦИАЛЬНОГО САЙТА  
A1 - A7**

# A1 LOST!

ЛЕГКИЙ-СРЕДНИЙ / 4+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

Мы заблудились. За нами гналось много зомби, патроны заканчивались... Мы запаниковали и вот результат. Мы понятия не имеем где мы. Не то чтобы зомби наступали нам на пятки, но и сказать, что мы их не встречаем нельзя. Нам лучше успокоиться. Затем мы исследуем территорию, чтобы найти еду, оружие и карту. Если все делать правильно и нам немного повезет, то все будет хорошо.

Необходимые тайлы: 2B, 2C, 1C, 1B, 4E & 4D.

## ЦЕЛИ

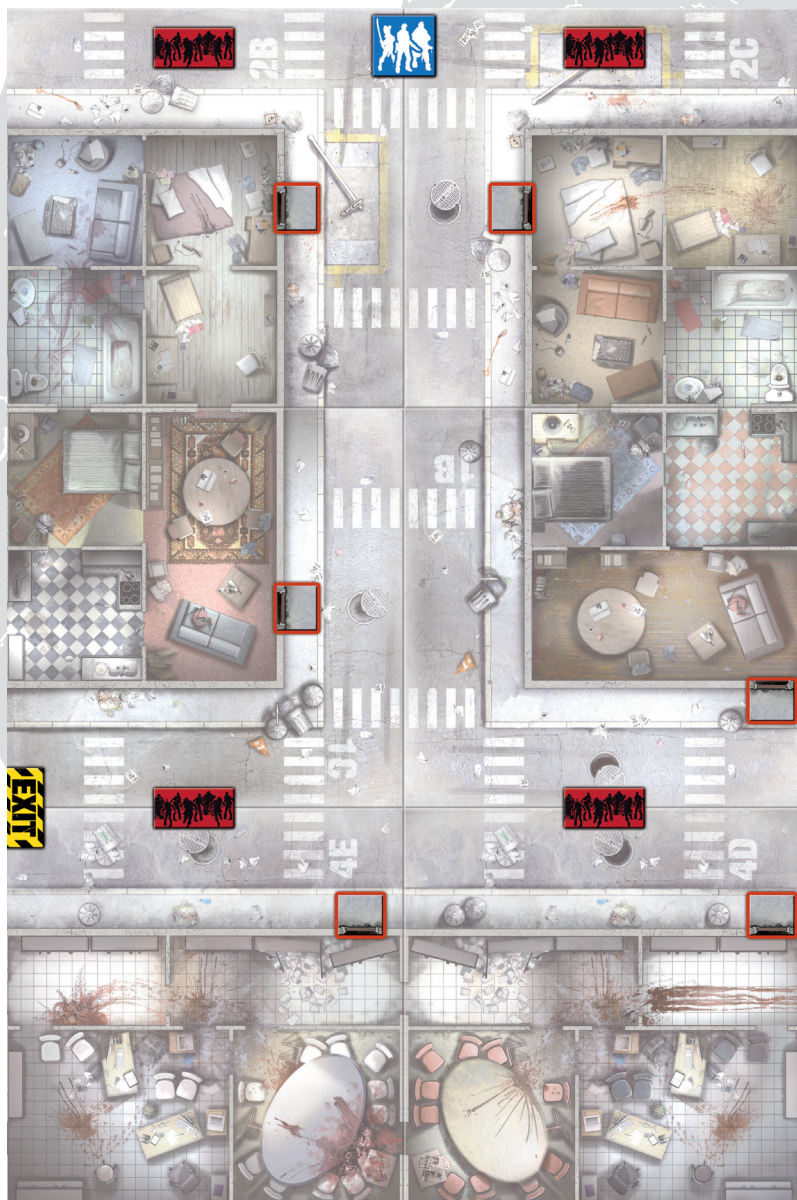
Выполните следующие цели:

**МЕТОДИЧНО** изучите территорию. Откройте все двери. **Пополните запасы!** Соберите хотя бы по одной карте амуниции или провизии каждым выжившим. Карты провизии - консервы, рис и вода.

**Убраться отсюда!** Доберитесь до «Exit Zone» оставшимися выжившими. В ней не должно быть зомби. Соберите карты амуниции, продовольствия и спасшихся выживших: вы победили, если у вас есть хотя бы по одной карте амуниции или продовольствия на каждого выжившего.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Выживший, который находит карту провизии (консервы, рис или вода), получает 5 очков опыта (карты амуниции не приносят очков опыта).



ZOMBICIDE - SCENARIOS

EASY/MEDIUM  
4+ SURVIVORS  
120 MINUTES

A1

# A2 ROUNDABOUT

ЛЕГКИЙ / 4+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

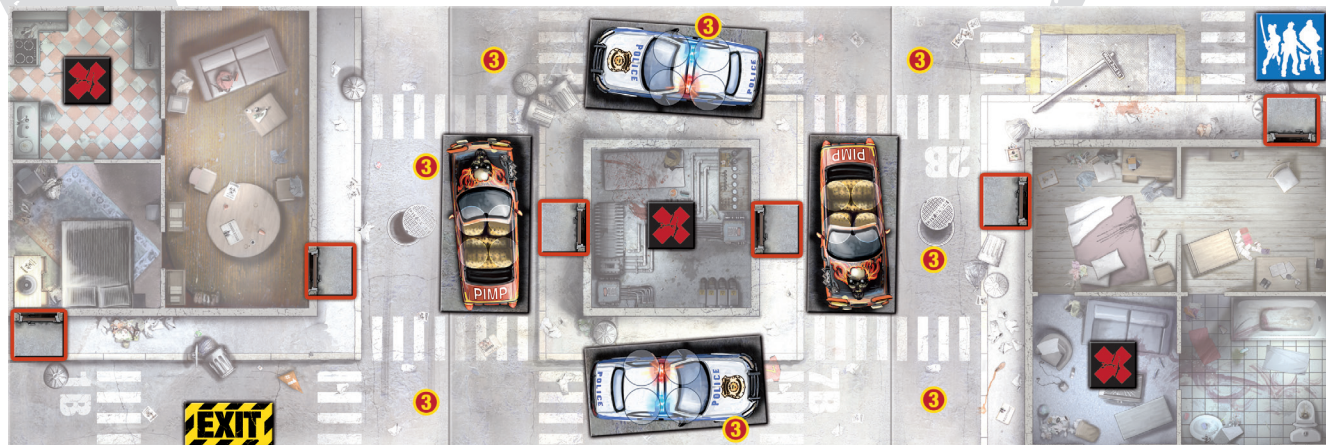
Нэд думает, что его ключ от бункера может быть в доме его старого друга. Нэд провел ночь перед вторжением зомби со своим другом, играя в MMORPG и поедая пиццу. Холодную пиццу. Наверное, у Нэда была захватывающая жизнь. Дом находится на уродливой улице, с транспортным кольцом в качестве единственной достопримечательности. На ней битком машин и, естественно, их бывших водителей. У машин закончилось топливо и, эти парни, просто остались здесь, потому что не хотели бросать свои машины.

Нам, в общем-то, нет особого дела до ключа Нэда, но он не перестанет ныть, пока мы не обыщем это место. При других обстоятельствах, я счел бы это смешным.

Необходимые тайлы: 1B, 2B & 7B.

## ЦЕЛИ

Где ключ? Я думал он у тебя! Соберите все три жетона целей. Ключ может оказаться под любым из них. Ну... на самом деле это не так, но вы должны проверить. После того как вы собрали все жетоны целей, доберитесь выжившими до «Exit Zone». Вот тогда то и начнется НАСТОЯЩЕЕ задание: убедите Нэда, что вы внимательно и тщательно все обыскали и не нашли его ключ. Но это совсем другая история, не так ли?



## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Машинами пользоваться нельзя.**
- **Может ключ здесь?** Каждый жетон цели дает 5 очков опыта поднявшему его выжившему.
- **Вы когда-нибудь видели, как зомби кружат по транспортному кольцу?** Поместите трех ходоков в каждую из девяти зон отмеченных «тройкой». Да, вы угадали: они действительно ходят по-кругу. Но не ждите, что они будут следовать правилам дорожного движения, если увидят свежее мясо.
- **Йииияху, «шмаровоз»! Черт. Нет бензина.** «Шмаровоз» можно обыскать только один раз. В нем (случайно) можно найти «Ma's Shotgun» или «Evil Twins». В некоторых миссиях может быть несколько «шмаровозов». В этом случае вы можете найти дополнительно только то оружие (из двух), которое еще не было найдено. И после ничего... больше в них ничего нет.
- **Нет бензина, но упакован пушками.** Полицейскую машину можно обыскивать несколько раз. Тяните карты, пока не найдете оружие. Скиньте остальные карты. Карта «Aaahh!» прерывает поиск и вызывает появление Ходока.



EASY  
4+ SURVIVORS  
90 MINUTES

ZOMBICIDE - SCENARIOS

A2

# A3 WANDA'S REVENGE

СРЕДНИЙ / 4+ ВЫЖИВШИХ / 90 МИНУТ

У Ванды есть счеты с двумя парнями из ее прошлой жизни, до зомби.

Первый - это ее бывший босс. Мы все видели или слышали о таких «боссах». Они вычитают по доллару из твоих чаевых за каждый недостающий цент. Они устанавливают камеры везде в своем ресторане (да, даже в женском туалете), потому что думают, что сотрудники воруют у них. Они заставляют сотрудников платить за туалеты (которые, между прочим, для посетителей, а сотрудники не посетители, не правда ли?).

Второй - это назойливый бывший парень. Тот болезненный тип «бывшего», который абсолютно не способен понять смысл выражений: «Нет», «Все кончено», «Прекрати преследовать меня» и подобных. Конечно, он был постоянным клиентом Ванды в забегаловке, приходил на завтрак, обед, ужин и сто или двести кофе.

Все эти ребята, вероятно, стали зомби, так что... время расплаты! Давайте сделаем это в духе выживших, с пушками и при помощи друзей!

Необходимые тайлы: 1C, 5E, 6B, 1B, 5B & 6C.

## ЦЕЛИ

У Ванды есть четкий план мести. Давайте сделаем все так, как она хочет.

**Найти назойливого «бывшего» и жирного «босса».** Ванда присвоила «бывшему» зеленый жетон цели, а «боссу» синий жетон цели. Она знает, где они живут и куда ходят. Она обозначила эти места на карте красными «крестами» (красными жетонами целей). Нам надо только найти где они сейчас и позволить Ванде насладиться сладкой местью. Это значит, как только мы нашли зеленый жетон цели - появляется Бегун, а как только мы нашли синий жетон цели - появляется Толстяк. И нам только остается «разобраться» с ними.

**Давайте покончим со всеми назойливыми клиентами.** Раз уж мы здесь, давайте предоставим Ванде всеобъемлющее возмездие. Мы направимся в забегаловку и убьем там всех (т.е. всех зомби внутри зданий на тайлах 6B и 6C, тех, кто уже там и тех, кто появится после открытия первой двери). Забегаловка должна остаться пустой и ни один зомби не должен выбраться. Иначе... миссия будет провалена, а Ванда совершенно разочарована.

**Отправляйтесь домой, и пусть Ванда насладится своей местью.** Достигните «Exit Zone» всеми выжившими. Любой выживший может покинуть зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.



MEDIUM  
4+ SURVIVORS  
90 MINUTES

ZOMBICIDE - SCENARIOS

A3

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Шестиходовый план мести Ванды.** Каждый из шести жетонов целей приносит 5 очков опыта поднявшему его выжившему.

• **Ход назойливого бывшего парня.** Положите «зеленый» жетон цели случайно среди остальных жетонов, лицом (зеленой стороной) вниз. Когда этот жетон взят, в этой зоне немедленно появляется Бегун. Убейте Бегуна, чтобы завершить эту цель. Если другие Бегуны входят в зону, где находится «бывший», положите его, чтобы знать какая из фигурок он. Убийство «бывшего» дает дополнительные 5 очков опыта Ванде, если она принимает участие в этой миссии, сверх обычного 1 очка опыта выжившему, убившему Бегуна. Мсть сладка!

• **Ход жирного босса.** Положите «синий» жетон цели случайно среди остальных жетонов, лицом (синей стороной) вниз. Когда этот жетон взят, в этой зоне немедленно появляется Толстяк. Убейте Толстяка, чтобы завершить эту цель. Если другие Толстяки входят в зону, где находится «босс», положите его, чтобы знать какая из фигурок он. Убийство «босса» дает дополнительные 5 очков опыта Ванде, если она принимает участие в этой миссии, сверх обычного 1 очка опыта выжившему,

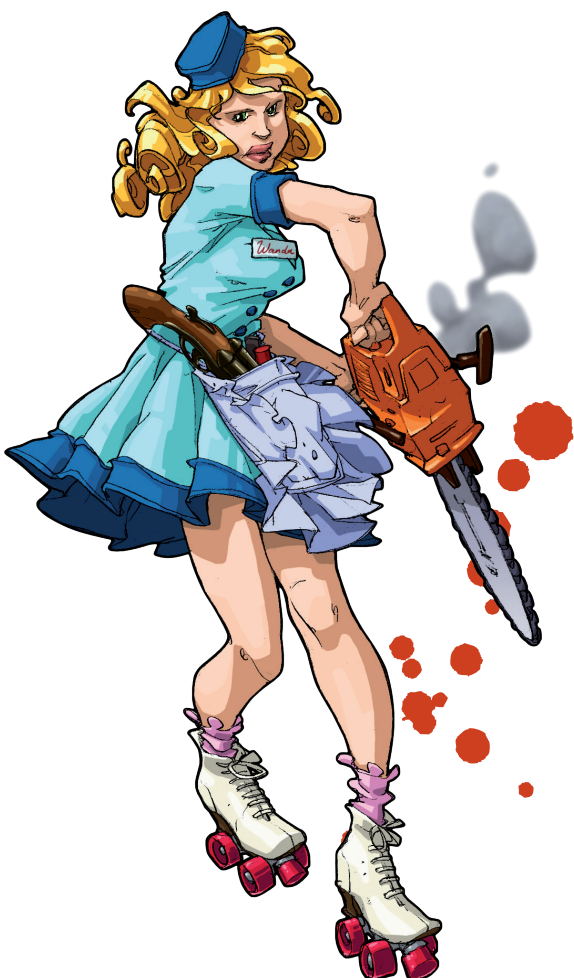
убившему Толстяка. Расплата!

**Примечание:** Если назойливого бывшего парня или жирного босса нужно «разделить», поступайте так же, как с Мутировавшим - не добавляйте дополнительного зомби, а выберите путь, которым он пойдет.

• **Бывшие клиенты никогда не покидают закусочную.** Невероятно. Они стали зомби, когда ели бургеры и теперь они по-прежнему ждут картошку-фри (или мы так думаем). Они ждут очень долго, потому что повар тоже стал зомби. В начале игры поместите по 2 Толстяка и 4 Ходока в каждую зону отмеченную «шестеркой».

• **Вы можете использовать машины.**

• **Каждый «шмаровоз» можно обыскать только один раз.** В нем (случайно) можно найти «Ma's Shotgun» или «Evil Twins». Во втором можно найти дополнительно только то оружие (из двух), которое еще не было найдено. И после ничего... больше в них ничего нет.



### DAILY SPECIALS



Cars you can drive



Exit Zone



Zombie Spawn Zone



Player starting area



Objectives (5 XP)



5 XP.  
Ex-boyfriend objective



5 XP.  
Fat boss objective



Locked door



2 Fatties  
+ 4 Walkers

MEDIUM  
4+ SURVIVORS  
90 MINUTES

A3

ZOMBICIDE - SCENARIOS

# A4 DOUG'S DREAM

СРЕДНИЙ / 4+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

У Дага есть мечта. До зомби-апокалипсиса он проводил много времени с владельцем маленького оружейного магазина. Этот парень рассказывал Дагу об отличном пистолете-пулемете, и наш приятель теперь грезит о нем. Даг не уверен, была ли эта пушка у его друга в магазине или он только слышал о нем, в любом случае он хочет пойти туда и проверить. У нас нет причин отказывать ему. Грабим оружейный магазин! Настоящее Рождество!

К сожалению, Даг знает не много. Мы не ожидаем, что магазин будет открыт и там, скорее всего, крепкие двери, которые топором или ломом не сломать. Нам потребуется ключ оружейника, который, вероятно, где-то у него дома. По крайней мере, Даг знает дом, в котором его друг живет.

Чего не сделаешь ради огромной кучи пушек?!

Необходимые тайлы: 7B, 2B, 4B, 5E, 1C & 4C.

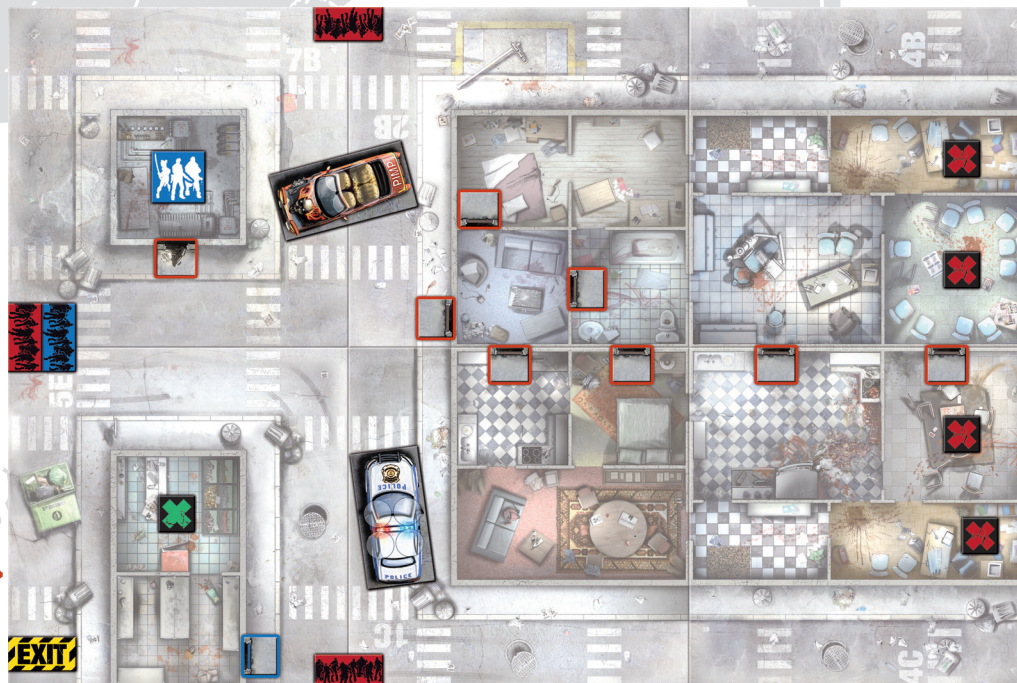
## ЦЕЛИ

Вам нужно сделать всего три вещи:

**Найти ключ от магазина оружия.** Оружейник живет в одном из соседних домов. Даг не помнит где точно, но вы можете обыскать все, пока не найдете нужный. Красные жетоны целей расположены там, где ключ может быть. Собирайте жетоны целей, пока не найдете синий. Нет необходимости собирать оставшиеся жетоны целей после этого, но, если хотите, вы можете это сделать.

**Обыскать оружейный магазин.** Лучшая часть плана. Даг поместил зеленый жетон цели на карту, чтобы отметить, где он находится. В момент, когда вы возьмете зеленый жетон цели, все выжившие, находящиеся в этой зоне (начиная с того, кто поднял жетон) немедленно тянут карты снаряжения, пока полностью не заполнят свой инвентарь. Игнорируйте и сбрасывайте все карты кроме амуниции (любого типа), оружия или прицелов. Продолжайте брать карты, пока полностью не заполните инвентарь.

**Давайте вернемся домой.** Мы не можем найти оружие мечты Дага, но у нас достаточно оружия и боеприпасов, чтобы заставить забыть его об этом маленьком разочаровании. Доберитесь до «Exit Zone» всеми оставшимися выжившими. Любой выживший может покинуть зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.



MEDIUM  
4+ SURVIVORS  
120 MINUTES

ZOMBICIDE - SCENARIOS

A4

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Карта Дага и цели.** Каждый жетон цели дает 5 очков опыта поднявшему его выжившему.

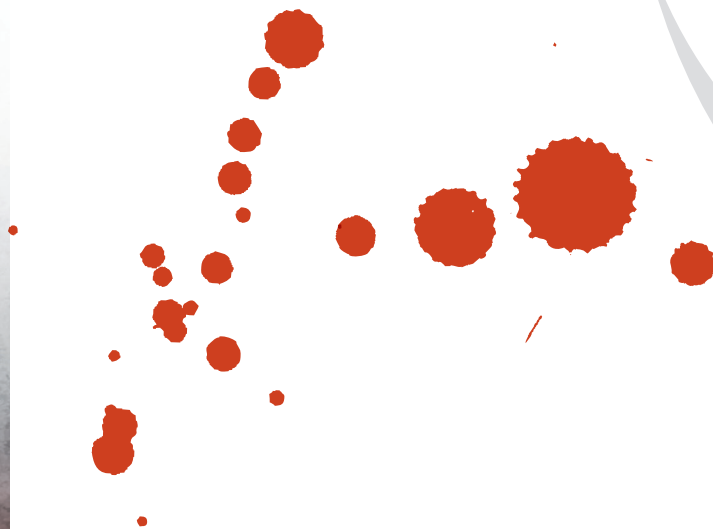
• **Я нашел ключ... Что это за шум?!** Положите синий жетон цели случайно среди остальных жетонов, лицом (синей стороной) вниз. Когда этот жетон собран, синяя дверь может быть открыта. К сожалению, оружейник установил сигнализацию на коробку с ключом. Она создает много шума. Синяя «Spawn Zone» активируется, когда собран синий жетон.

• **Запертые комнаты.** Некоторые комнаты изолированы закрытыми дверьми. Они считаются отдельными «помещениями» - зомби появляются только в той части здания, доступ к которой открыт.

• **Машинами пользоваться нельзя.**

• **«Шмаровоз» оружейника!** «Шмаровоз» можно обыскать только один раз. В нем (случайно) можно найти «Ma's Shotgun» или «Evil Twins».

• **Опа, полицейская машина.** У полицейских, как правило, много пушек! Полицейскую машину можно обыскивать несколько раз. Тяните карты, пока не найдете оружие. Скиньте остальные карты. Карта «Aaahh!» прерывает поиск и вызывает появление Ходока.



|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                       |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |
| Player starting area                                                                | Exit Zone                                                                           | Zombie blue Spawn Zone.                                                             | Zombie Spawn Zone                                                                     | Police Car                                                                            |
|  |  |  |    |  |
| Objectives (5 XP)                                                                   | 5 XP. Doug's dream                                                                  | Blue door                                                                           | Locked door                                                                           | Opened door                                                                           |
|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                       |  |
|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                       | Pimpmobile                                                                            |

MEDIUM  
4+ SURVIVORS  
120 MINUTES

A4

ZOMBICIDE - SCENARIOS

# A5 PHIL'S BIRTHDAY

СЛОЖНЫЙ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 150 МИНУТ

Завтра у Фила день рождения. Вы можете себе представить, насколько тяжело организовать праздничную вечеринку после того, как начался зомби-апокалипсис? Ванде удалось найти все для торта, но больше нет магазинов, в которых можно было бы купить бесполезный подарок. Я подумывал о будильнике в форме полицейского участка. Джош ушел на поиски и, наконец, вернулся с идеей поинтереснее - полицейская машина! Мы собираемся подарить Филу на день рождения полицейскую машину. Джош нашел полицейский участок, который, похоже, не был разграблен, по весьма серьезной причине: там толпы зомби. Но это не имеет значения, мы привыкли иметь дело с зомби. Мы собираемся расчистить участок и подарить Филу полицейскую машину. Я уверен, он это оценит!

**Необходимые тайлы:** 4B, 5D, 4E, 3B, 7B, 3C, 2B, 5C & 2C.

## ЦЕЛИ



Вот наш простой план для подарка-сюрприза. Выполните последовательно следующие шаги:

### **Найдите горючее для местного аварийного генератора.**

Джош провел разведку и обнаружил полицейские машины в гараже, с металлической рольставней, которая открывается электромотором. Тут нет электроэнергии много недель, но полицейские предусмотрительные ребята: у них есть аварийный электрогенератор. К сожалению, в генераторе закончилось топливо. Джош, смывленный паренек, уже разузнал, где можно достать немного. Он отметил это место «зеленым» жетоном цели. После того, как вы возьмете этот жетон, переходите к следующей цели.

**Запустите аварийный электрогенератор.** Раз уж у вас есть горючее, перезапустите генератор, чтобы полицейский участок получил электричество. Джош установил «синий» жетон цели там, где находится генератор. Возьмите жетон, чтобы запустить его.

### **Реквизируйте, хотя бы, один полицейский автомобиль.**

Достигните «Exit Zone» используя столько полицейских машин, сколько способны вместить всех выживших. Каждая машина и все пассажиры в ней могут покинуть зону в конце хода водителя, если в ней нет зомби. Нет, вы не можете уехать на «шмаровозе». Вам нужны полицейские машины!

HARD  
6+ SURVIVORS  
150 MINUTES

ZOMBICIDE - SCENARIOS

A5

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Если бы вы могли найти немного пива или вина...**

Это заметно «прокачает» празднование дня рождения Фила. Каждый жетон цели дает 5 очков опыта поднявшему его выжившему, хотя совсем не обязательно собирать красные жетоны.

- **Сначала горючее, потом генератор.** Синий жетон цели не может быть поднят раньше зеленого. Сбор зеленого жетона не открывает зеленую дверь.

- **Ух! Тут нет дверей.** Действительно. Маленькое здание в центре запечатано и в него невозможно попасть.

- **Эй! Почему эти %ù%^^£\$ рольставни открываются СЕЙЧАС?** К сожалению, переключатель рольставни был в положении «открыто», когда в полицейском участке отключилось электричество. Как только вы берете синий жетон цели, ржавые двери открываются: откройте синюю и зеленую двери и поместите зомби в каждой комнате. Может парочка зомби ждет вас внутри, но вам же не сложно будет с ними разобраться. Или сложно?

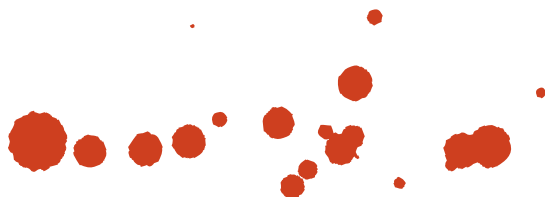
- **Ржавые скрипучие %ù\*£^\*! рольставни.** Знаете что? Зомби совершенно забыли смазать ржавые металлические рольставни. Они, действительно, очень шумят, когда открываются. Все зомби в округе узнали, что свежее мясо шатается поблизости. Как только синий жетон цели поднят, синяя «Spawn Zone» активируется.

- **Вы можете использовать машины.**

- **Полицейский гараж.** Машины могут выезжать и въезжать в гараж на тайле 3В, если обе двери гаража открыты. Машины не могут въезжать в другие здания.

- **Что в этом багажнике?** Каждый «шмаровоз» можно обыскать только один раз. В нем (случайно) можно найти «Ma's Shotgun» или «Evil Twins». Во втором можно найти дополнительно только то оружие (из двух), которое еще не было найдено. И после ничего... больше в них ничего нет.

- **Наконец-то! Полицейская машина.** У полицейских, как правило, много пушек! Полицейскую машину можно обыскивать несколько раз. Тяните карты, пока не найдете оружие. Скиньте остальные карты. Карта «Aaahh!» прерывает поиск и вызывает появление Ходока.



|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                       |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |  |
| Player starting area                                                                | Exit Zone                                                                           | Zombie blue Spawn Zone.                                                             | Zombie Spawn Zone                                                                   | Police Car                                                                            | Pimpmobile                                                                            |
|  |  |  |  |   |  |
| 5 XP. Blue objective                                                                | 5 XP. Green objective                                                               | 5 XP. Red Objective                                                                 | Blue locked door                                                                    | Green locked door                                                                     | Red locked door                                                                       |

HARD  
6+ SURVIVORS  
150 MINUTES

A5

ZOMBICIDE - SCENARIOS

# A6 TRICK OR T(H)REAT!

СЛОЖНЫЙ / 6+ ВЫЖИВШИХ / 190 МИНУТ

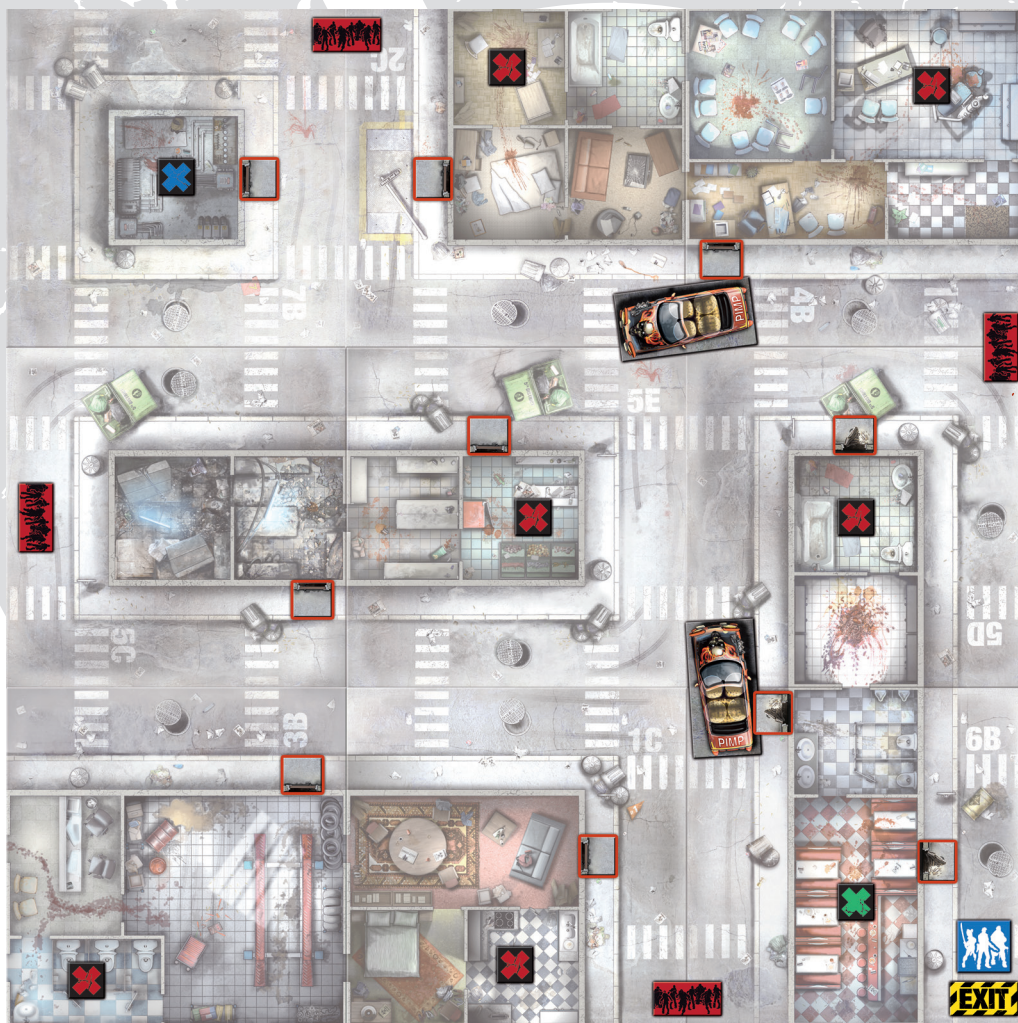
Мы восстановили основной источник электропитания в Switch City. Теперь мы в определенном комфорте, но свет и шум, вызванные электричеством, продолжают привлекать зомби. Мы должны решить эту проблему. Осматриваясь в округе, Джош и Ванда нашли интересный квартал кондо-апартаментов рядом с шоссе. Он выглядит как место, которое не было разграблено. Если Джош прав, то это место было закрыто сложной системой безопасности контролируемой главным компьютером, который усердно трудился первые дни вторжения. Перебой с электропитанием свели главный компьютер «с ума» и теперь все охранные системы блокируются и разблокируются в случайном режиме. Я упоминал, что сейчас Хэллоуин? Ну, теперь у нас есть достаточно монстров каждый день, так что мы не очень хотим одевать костюмы, но у Эми есть настроение, чтобы сделать «секретные» тыквенные кексы. Это должно быть вкусно, по крайней мере, лучше, чем кошачья еда на обед.

Кондо-апартаменты похожи на гигантскую клетку для богатеньких стариков. Нэду потребовалось некоторое время, чтобы открыть вход и теперь мы на улочках. Электросеть чудит и, похоже, весь район живет своей жизнью. Это страшно и весело, как дом с привидениями. Эээ... я только что прочитал на стене «Берегитесь Джека»? Кто это - Джек? Погодите... Что? Джек?

**Необходимые тайлы:** 7B, 2C, 4B, 5C, 5E, 5D, 3B, 1C & 6B.

## ЦЕЛИ

Сейчас Хэллоуин, давайте посетим дом с привидениями и устроим последнюю вечеринку на земле! Соберите все жетоны целей (содержащие «кошелек или жизнь»). Когда вы закончите, доберитесь до «Exit Zone» всеми оставшимися выжившими.



HARD  
6+ SURVIVORS  
190 MINUTES

ZOMBICIDE - SCENARIOS

A6

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Кошелек или жизнь.** Отложите следующие карты перед началом миссии:

- Aaahh! x3
- Chainsaw x1
- Shotgun x1
- Sub MG x1

Эти карты случайно кладутся лицом вниз под каждый красный жетон цели. Это Хеллоуинские сюрпризы для вашего развлечения! Готовы сыграть в кошелек или жизнь?

Каждый красный жетон цели приносит 5 очков опыта поднявшему его выжившему, а так же карту, которая была под ним.

Если на карте оружие, то это КОШЕЛЕК! Выживший получает найденное («Соответствующий набор» срабатывает для Sub MG) оружие и может реорганизовать свой инвентарь, не тратя действия.

Если на карте Aaahh!, то это ЖИЗНЬ! Немедленно вытяните «Zombie Spawn» карту, чтобы появились зомби в этой зоне.

• **Секретные ингредиенты Эми.** Двери в зданиях на тайлах 6B и 5D открыты. Зеленый жетон цели приносит 5 очков опыта поднявшему его выжившему, поскольку он находит необходимые секретные ингредиенты для кексов Эми.

• **Безумие главного компьютера.** Киньте 3 кубика, после того как закончили каждую фазу появления зомби.

- На «дубль» переверните все жетоны дверей на тайле, который соответствует числу «дубля» (например: «дубль» 6 = перевернуть все жетоны дверей на тайле 6B, «дубль» 5 = перевернуть все жетоны дверей на тайлах 5C, 5D и 5E).

Очевидно, что тайла 7B это никогда не касается. Открытие

двери в полностью закрытых помещениях приводит к тому, что там появляются зомби, как будто вы открыли здание впервые, даже если оно раньше было открыто. Зомби не появляются, если в здании все еще есть зомби или выжившие. Зомби, запертые в закрытом здании, двигаются как обычно, но останавливаются перед закрытыми дверями.

- На три одинаковых значения - появляется Джек (см. ниже).

• **Весь район был тюрьмой Джека, а мы освободили его.** Если три одинаковых значения выброшены в «Безумии главного компьютера», все Мутировавшие на карте бессмертны до конца игры. Даже коктейль Молотова не может уничтожить их. Если Мутировавшего еще нет в игре, поместите одного на «Exit Zone». Джеку не нужно бегать, дорогуша, он поймает тебя рано или поздно. Если только Хранителю ключей (см. ниже) нечего сказать...

• **Хранитель ключей.** В здании на тайле 7B находится главный компьютер. Синий жетон цели приносит 5 очков опыта поднявшему его выжившему. Первая хорошая новость: больше вы не бросаете кубики для «Безумия главного компьютера». Вторая хорошая новость: выживший, находящийся внутри здания с главным компьютером, может потратить действие, чтобы перевернуть один любой жетон двери, по своему выбору. Это можно делать несколько раз (за ход), но только если в здании нет зомби. Ощути неограниченную власть!

• **Вы можете использовать машины.**

• **Каждый «шмаровоз» можно обыскать только один раз.** В нем (случайно) можно найти «Ma's Shotgun» или «Evil Twins». Во втором можно найти дополнительно только то оружие (из двух), которое еще не было найдено. И после ничего... больше в них ничего нет.



HARD  
6+ SURVIVORS  
190 MINUTES

A6

ZOMBICIDE - SCENARIOS

# A7 HOUSE CLEANING

ЛЕГКИЙ / 4+ ВЫЖИВШИХ / 45 МИНУТ

Мы нашли заброшенное убежище. Оно требует некоторого ремонта, чтобы обеспечить надлежащую защиту и достаточные, если не сказать комфортабельные, условия жизни. Первым делом нужно вычистить ближайшую территорию от зомби. Если появится такая возможность, мы так же соберем доски, скотч, гвозди, инструменты и все что может пригодиться, для нашего новообретенного убежища.

У нас есть срочное дело прямо сейчас: сирена на полицейской машине начала выть в нескольких кварталах отсюда. Пора двигаться, пока все зомби не приперлись к нам!

**Необходимые тайлы:** 5B, 3C, 1B & 2C.

## ЦЕЛИ

Операция по уборке состоит из двух частей:

**Генеральная уборка.** Обыщите каждый дом на наличие полезных материалов. Красными «крестами» (жетонами цели) отмечены места, где нужно поискать. Соберите все жетоны цели.

**Вернитесь в убежище!** Когда первая цель достигнута, доберитесь до «Exit Zone» всеми выжившими. Любой выживший может покинуть зону в конце своего хода, если в ней нет зомби.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Полицейская сирена.** Сирена полицейской машины по-прежнему работает. С начала игры она работает. Любой выживший, находящийся в зоне с полицейской машиной, может потратить действие, чтобы выключить или включить сирену. Пока сирена включена, синий «Zombie Spawn» активен и три жетона шума лежат на полицейской машине. Эти жетоны остаются на машине, даже если она перемещается. Их не становится больше, если сирену включали несколько раз, и они пропадают, если сирена выключена.

- **Тревога!** Красные жетоны целей отмечают места, где можно найти полезные материалы. Каждый красный или синий жетон цели дает 5 очков опыта поднявшему его выжившему.

Поместите синий жетон цели случайно, среди красных жетонов, лицом (синей стороной) вниз. Он представляет собой охранную сирену дома. Синий «Zombie Spawn» становится постоянно активным, когда найден синий жетон цели. В этом случае отключение сирены на полицейской машине, больше не прекращает действие синего «Zombie Spawn».

- **Вы можете использовать полицейскую машину.**

- **Полицейскую машину можно обыскивать несколько раз.** Тяните карты, пока не найдете оружие. Скиньте остальные карты. Карта «Aaahh!» прерывает поиск и вызывает появление Ходока.



ZOMBICIDE - SCENARIOS

EASY  
4+ SURVIVORS  
45 MINUTES

A7