

MARVEL ZOMBIES

ОПІР СУПЕРГЕРОІВ

MARVEL

SPIN
MASTER
GAMES



CM
ON

ROZUM



ІГРОВА

ZOMBICIDE

СИСТЕМА

ПРАВИЛА ОПІР СУПЕРГЕРОЇВ

ЗМІСТ

КОМПОНЕНТИ ГРИ	2
ВСТУП	4
ПІДГОТОВКА ДО ГРИ	5
ОГЛЯД ГРИ	6
ПЕРЕМОГА ТА ПОРАЗКА	6
ІГРОВІ РАУНДИ	6
• Фаза гравців	6
• Фаза ворогів	6
• Кінець раунду	6
ОСНОВНІ ПРАВИЛА	7
ІГРОВІ ТЕРМИНИ ТА ПОНЯТТЯ	7
ЛІНІЯ ВИДИМОСТІ	8
ПЕРЕСУВАННЯ	9
ІНФОРМАЦІЯ НА ІД-КАРТКАХ	9
ДОСВІД, РІВЕНЬ ЗАГРОЗИ ТА НАВИЧКИ	10
ВРОГИ	11
БЛУКАЧ	11
БУГАЙ	11
БІГУН	11
СУПЕРГЕРОЙ-ЗОМБІ	11
ФАЗА ГРАВЦІВ	12
ПЕРЕСУВАТИСЯ	12
ВІДЧИНИТИ ДВЕРІ	12
ОТРИМАТИ УМІННЯ	12
АТАКУВАТИ	13
ПОРЯТУНОК УЦІЛИЛИХ	13
ПОСИЛЕННЯ	13
ВЗАЄМОДІЯТИ З ПРЕДМЕТАМИ	13
КІНЕЦЬ ХОДУ	13

ФАЗА ВРОГІВ	14
1. АКТИВАЦІЯ ВРОГІВ	14
• Атака	14
• Уцілілі під атакою	14
• Пересування	14
• Бігуни та супергерой-зомбі	15
2. РОЗМІЩЕННЯ ВРОГІВ	15
• Звичайне розміщення	16
• Хвиля!	16
• Додаткова активація	16
• Уцілілі в небезпеці!	16
• Супергерой-зомбі	16
• Нестача ворогів	16
• Розміщення в будівлях	17
БІЙ	18
ПРІОРИТЕТ ВЛУЧАННЯ	18
СИЛА 	19
УЦІЛИЛІ	20
УЦІЛИЛІ В НЕБЕЗПЕЦІ	20
• Уцілілого втрачено!	20
АКТИВАЦІЯ УЦІЛИЛИХ	20
ОБ'ЄКТИ ДЛЯ ВЗАЄМОДІЇ	20
ЗНАК МЕСНИКІВ	20
МІСІЇ 	21
АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК	31
ТВОРЦІ ГРИ	31
КОРОТКА ДОВІДКА	32

КОМПОНЕНТИ ГРИ

66 ПЕРСОНАЖІВ

6 МІНІАТЮР СУПЕРГЕРОЇВ



Людина-павук



Галк



Віжен



Чорна Пантера



Оса



Зимовий Солдат

4 МІНІАТЮРИ СУПЕРГЕРОЇВ-ЗОМБІ



Капітан Америка



Доктор Стрендж



Багряна Відьма



Залізна Людина

50 ЖЕТОНІВ ЗОМБІ



10 зомбі
Бугаїв



30 зомбі
Блукачів



10 зомбі
Бігунів

6 ЖЕТОНІВ УЦІЛИЛИХ



Хеппі Хоґан



Пеппер Паттс



Джей Джона
Джеймсон



Окойе



Вонґ



Шерон Картер

77 КАРТ



6 10-КАРТКОВ СУПЕРГЕРОІВ



30 КАРТ РОЗМІЩЕННЯ



30 КАРТ УМІНЬ



4 КАРТИ СУПЕРГЕРОІВ-ЗОМБІ



6 КАРТ УЦІЛИЛИХ



1 КАРТА-ПІДЯЗКА ЗІ ЗНАКОМ МЕСНИКІВ



4 КОЛЬОРОВІ ПІДСТАВКИ



8 КЛІПЄ



4 ДВОСТОРОННІ ФРАГМЕНТИ ПОЛЯ

ПРАВИЛА ОПІР СУПЕРГЕРОЇВ

27 ЖЕТОНІВ

- Жетон "Знак Месників" (цілий/пошкоджений).....1
- Жетони дверей (відчинені/зачинені).....10
- Синій жетон дверей (відчинені/зачинені).....1
- Зелений жетон дверей (відчинені/зачинені).....1
- Жетони предметів Червоний/Червоний.....2
- Жетон предметів Синій/Червоний.....1
- Жетон предметів Зелений/Червоний.....1
- Початковий жетон розміщення.....1
- Жетони точок розміщення Червоний/Червоний.....2
- Жетон точки розміщення Синій/Червоний.....1
- Жетон точки розміщення Зелений/Червоний.....1
- Жетон виходу.....1
- Жетони активації.....4



6 КУБИКІВ



4 ЛІЧИЛЬНИКИ ДОСВІДУ

ВСТУП

Коли навала зомбі поглинула наймогутніших супергероїв, багато людей подумали, що це кінець. Звичайні люди втратили надію вижити в боротьбі проти зомбованих супергероїв. Проте деякі герої досі ще тримають стрій. Уцілілі Месники не збираються здаватися без бою. Відчайдушна битва між живими та мертвими розгорається з новою силою. Колишніх союзників доведеться знищити, поки вони не поглинули останню живу людину. Зберіть свою команду супергероїв, об'єднайте всі сили, які зможете, та станьте останньою надією людства. Цей світ не перетвориться на світ Marvel Zombies, допоки існує Опір Супергероїв!

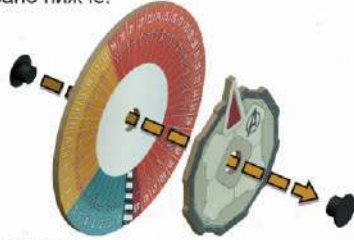
Marvel Zombies: Опір Супергероїв — кооперативна гра, створена на основі ігрової системи «Зомбіцид». Від 1 до 4 гравців контролюють останніх уцілілих супергероїв, що протистоять зомбованим супергероям та іншим видам зомбі, підконтрольним механіці гри. Мета полягає в тому, щоб виконати цілі місії, перемогти ворогів і врятувати уцілілих. Знищення зомбі дає вам досвід, завдяки якому ви можете стати ще могутнішим супергероєм. Проте що могутніші ви, то більше зомбі полюватимуть на вас, щоб захопити та поглинути! Тільки об'єднавши зусилля та використовуючи свої сили на межі можливого, супергерої можуть сподіватися покласти край зомбі-апокаліпсису!

УВАГА! ДОСВІДЧЕНИМ ГРАВЦЯМ У ЗОМБІЦИДІ!

Рекомендуємо вам уважно прочитати всі правила цієї гри, адже тут є багато відмінностей від класичних правил гри «Зомбіцид».

ЗБІР ЛІЧИЛЬНИКА ТА ЖЕТОНІВ ПЕРСОНАЖІВ

Перед грою зберіть лічильники досвіду та жетони персонажів, як показано нижче.



4 лічильники



56 жетонів персонажів

ОСЬ ТУТ!



CMON.COM/Q/MZB001/R

БЕЗКОШТОВНІ
МАТЕРІАЛИ CMON
(англійською)

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Оберіть місію.

2. Розташуйте фрагменти поля, як вказано у місії.

3. Розташуйте жетони точок розміщення, всі інші жетони та компоненти гри так, як вказано у місії.

4. Покладіть долілиць по 1 випадковій карті уцілілих у кожну зону з позначкою .

5. Відсортуйте карти за зворотами. Кожен стос карт із однаковими зворотами перетасуйте та покладіть біля ігрового поля. У такий спосіб ви створите перелічені нижче колоди:

А. Колода розміщення: ця колода містить карти зомбі та супергероїв-зомбі, з якими учасники зіткнуться протягом гри.

Б. Колода супергероїв-зомбі: щоразу, коли з колоди розміщення відкриватиметься карта супергероя-зомбі, на полі розміщуватиметься випадковий супергерой-зомбі.

В. Колода умінь: ця колода містить нові здібності, які можуть отримати супергерої.

Г. Колода уцілілих: ця колода містить карти відомих персонажів, яких учасники зустрінуть протягом гри та яких потрібно врятувати. Деякі з уцілілих уже ховаються на ігровому полі. Інші можуть з'явитися під час певних подій.

Г. Карта-підказка зі знаком Месників: коротка довідка з основними правилами використання цього інтерактивного об'єкта.



ПРАВИЛА ОПІР СУПЕРГЕРОІВ

6. Оберіть **4 супергероїв** і розподіліть відповідні мініатюри та ID-картки між гравцями будь-яким способом. Гравці можуть сидіти за ігровим столом у будь-якій послідовності. Усі учасники грають однією командою проти механіки самої гри.
7. Для кожного супергероя гравці беруть по **1 лічильнику досвіду**, по **2 кліпси** та по **1 підставці** обраного кольору. Одну кліпсу потрібно встановити на крайню праву позначку на **шкалі здоров'я**, а другу — на позначку 0 на **шкалі сили**. Встановіть мініатюру супергероя на кольорову підставку. Потім встановіть значення лічильника досвіду на позначку 0.
8. Розташуйте мініатюри обраних супергероїв у стартовій зоні супергероїв, як вказано у місії.
9. Потім гравці беруть по 1 жетону активації та кладуть їх зеленою стороною доторч із ID-карткою свого супергероя.



ОГЛЯД ГРИ

ПЕРЕМОГА ТА ПОРАЗКА

Гравці перемагають, щойно досягнуть усіх цілей, вказаних у місії. Гравці зазнають поразки наприкінці раунду, в якому хоча б одного супергероя було подолано, або коли виконуються умови поразки, вказані у місії. Це кооперативна гра, тому всі гравці перемагають чи зазнають поразки разом.

ІГРОВІ РАУНДИ

Гра **Marvel Zombies: Опір Супергероїв** триває декілька раундів що проходять у такий спосіб:

ФАЗА ГРАВЦІВ

У цій фазі супергерої виконують певні дії, такі як пересування по ігровому полю, виконання атак або порятунок уцілілих!

ФАЗА ВОРОГІВ

Щойно гравці активують усіх супергероїв, фаза гравців закінчується і починається фаза ворогів. Під час цієї фази всі вороги на ігровому полі намагаються подолати супергероїв. Також у цій фазі на полі розміщуються нові вороги.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Кожна місія та деякі навички мають ефекти, що спрацьовують у кінці раунду. Найважливіше: якщо вороги подолали хоча б одного супергероя, гравці зазнають поразки, щойно настає кінець раунду! В іншому разі виконуються всі ефекти кінця раунду, після чого починається новий раунд.

ОСНОВНІ ПРАВИЛА

Перш ніж перейти до деталей, варто розібратися з основами гри:

ІГРОВІ ТЕРМІНИ ТА ПОНЯТТЯ

Вороги: цим терміном називаємо всіх зомбі: блукачів, бугаїв, бігунів і супергероїв-зомбі. Уцілілі — це не вороги!

Супергерої-зомбі: розміщуються та контролюються механікою гри, щоб подолати гравців.

Супергерої: персонажі, діями яких керують гравці.

Зона: всередині будівлі зона — це кімната. Вулиці розділені на зони пішохідними переходами, стіною будівель та межами ігрового поля.



БАГРЯНА ВІДЬМА



ПРАВИЛА ОПІР СУПЕРГЕРОІВ

ЛІНІЯ ВИДИМОСТІ

Лінія видимості визначає, чи два елементи на ігровому полі (супергерої, вороги, уцілілі тощо) можуть бачити один одного.

На вулиці лінія видимості проводиться по прямій паралельно межах ігрового поля. Лінію видимості не можна провести по діагоналі. Від елемента лінію видимості можна провести крізь будь-яку кількість зон, поки вона не сягне стіни будівлі чи межі ігрового поля.

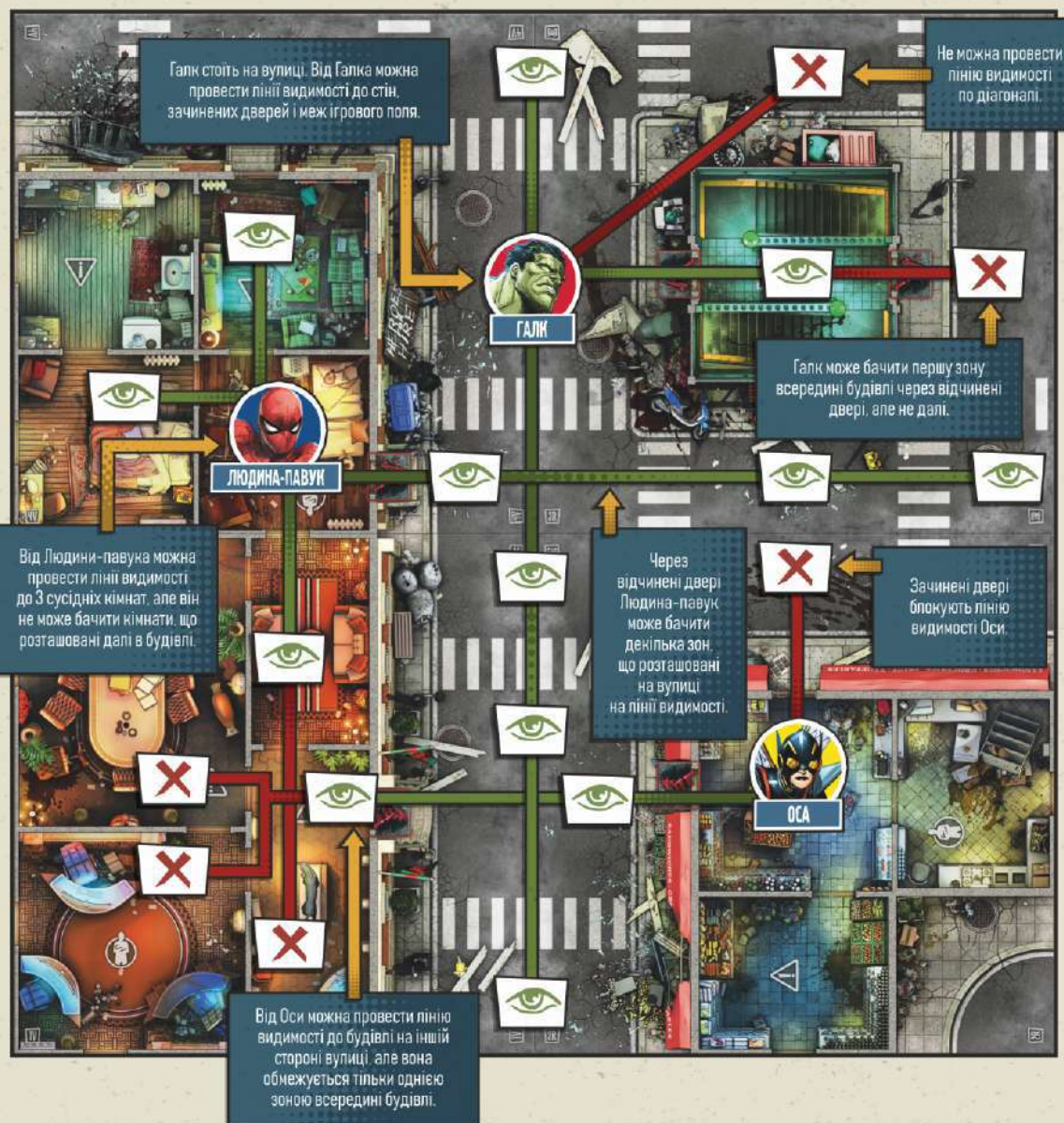
У будівлі лінію видимості можна провести в будь-яку кімнату, з'єднану проходом із кімнатою, де перебуває елемент. Якщо між кімнатами є прохід, стіни не блокують лінію видимості між двома зонами. Але довжина лінії видимості в будівлі обмежена 1 зоною.

Якщо лінію видимості проводять ізсередини будівлі на вулицю, її можна провести через будь-яку кількість зон по прямій (до стіни чи межі ігрового поля).

Якщо лінію видимості проводять із вулиці всередину будівлі, вона обмежується тільки 1 зоною всередині будівлі.

Зачинені двері блокують лінію видимості.

Вороги, уцілілі та супергерої не блокують лінію видимості.



ВАЖЛИВО! Усі навички, уміння та здібності супергероїв мають враховувати лінії видимості, якщо не вказано іншого.



ПЕРЕСУВАННЯ

Персонажі у грі (супергерої, вороги, уцілілі) можуть пересуватися зі своєї зони у сусідню. Сусідня зона повинна мати хоча б одну спільну незаблоковану межу із зоною, в якій перебуває персонаж. Кути не враховуються, тож по діагоналі пересуватися не можна!

На вулиці немає обмежень на пересування з однієї вільної зони в іншу. Але персонажі повинні проходити крізь відчинені двері (або прохід), щоб зайти до будівлі чи вийти з будівлі на вулицю.

У будівлі персонажі можуть пересуватися між зонами, якщо в стінах є проходи (подібні до відчинених дверей). Позиція персонажа всередині зони та розташування стін не мають значення. Головне, щоб між зонами був прохід.

Пересуванню супергероя заважають вороги в його зоні (див. с.12).

ІНФОРМАЦІЯ НА ID-КАРТКАХ

Кожен супергерой має унікальну ID-картку, яка містить таку інформацію:

ШКАЛА ЗДОРОВ'Я: щоразу, коли супергероєм отримує поранення, зменште значення на цій шкалі на 1. Якщо кліпса досягла позначки (нуль), супергероя подолано.

ШКАЛА СИЛИ: супергерої здатні накопичувати в собі велетенську силу, що дає їм змогу робити дивовижні речі. Сила супергероя збільшується на початку кожного раунду, а також може збільшуватися завдяки дії посилення (див. с.13).

(Сила) може бути використана для активації спеціальних ефектів або отримання додаткових кубиків під час атаки (див. с.19).

ЧОРНА ПАНТЕРА

4
3
2
1
0

ВІБРАНІЄВІ ПАЗУРИ

0 2 3+

1 2 3

ГЛИБОКИЙ ПОРІЗ

Перед атакуючими Вібранієвими Пазурами можете використати 1 , щоб знизити значення витривалості ворога на 1 (витривалість не може бути меншою ніж 1) та мати змогу перекинути будь-яку кількість кубиків.

«І ДІЯ»

Один раз під час кожної фази ворогів можете обрати зону з ворогами на відстані не далі ніж 2 зони від вас. Якщо вороги в цій зоні повинні пересуватися, можете використати 1 , щоб скасувати це пересування.

КІНЕТИЧНЕ ВІДЛІННЯ

Щоразу, коли вороги наносять вам поранення, можете використати 1 . Киньте 1 кубик за кожне поранення. За кожен результат 3+ проїгноруйте 1 поранення та подолайте блукача, бугая чи бігуна у вашій зоні.

НАВИЧКИ: кожен супергерой має набір власних унікальних навичок, які відкриваються, коли супергероєм отримує досвід (докладніше на наступній сторінці).

АТАКА: кожен супергерой має унікальну атаку. Атаки детально пояснені на с.18.

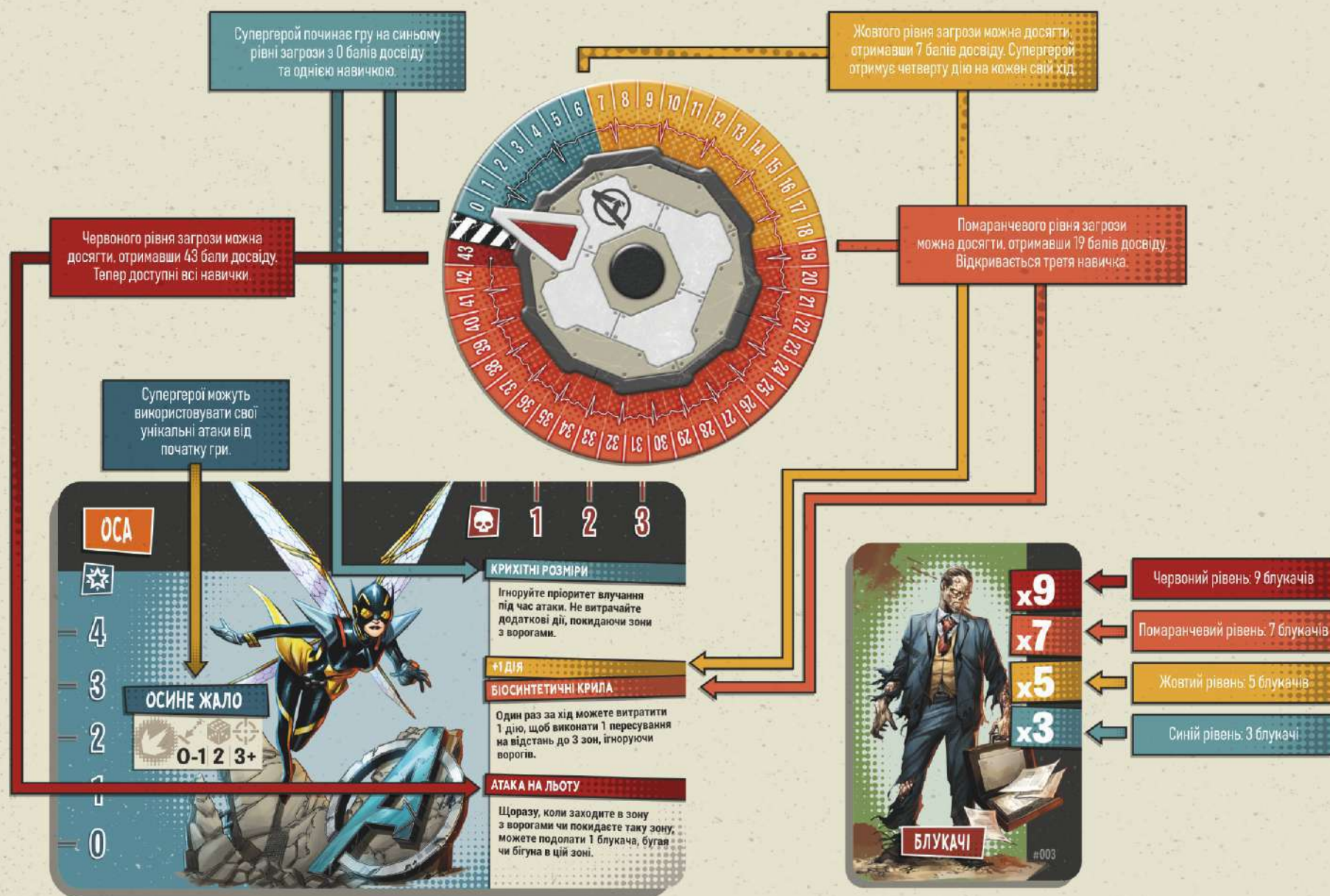
ПРАВИЛА ОПІР СУПЕРГЕРОІВ

ДОСВІД, РІВЕНЬ ЗАГРОЗИ ТА НАВИЧКИ

Щоразу, коли супергероєм долає ворога, він отримує 1 бал досвіду (XP). Або, якщо супергероєм долає супергероя-зомбі, то він отримує таку кількість балів досвіду, що дорівнює значенню витривалості подоланого супергероя-зомбі (див. розділ «Супергерої-зомбі» на с.11). Коли ваш персонаж отримує досвід, збільште значення лічильника досвіду на відповідну кількість поділок. Деякі місії передбачають інші можливості отримання досвіду.

На лічильнику є 4 рівні загрози: синій, жовтий, помаранчевий і червоний. Коли супергероєм досягає нового рівня загрози, для нього відкриваються нові навички, що допоможуть у виконанні місії.

Проте отримання досвіду має і побічний ефект! Коли гравці тягнуть карту розміщення, вони обирають рядок, що відповідає рівню загрози, якого досяг супергероєм із найбільшою кількістю балів досвіду (див. розділ «Розміщення Ворогів» на с. 15). Що сильніші супергерої, то більша орда зомбі намагатиметься їх подолати!



ВРОГИ

У грі є 4 типи ворогів. Більшість ворогів виконує одну дію під час активації. Винятком є бігуни та супергерой-зомбі, які виконують по 2 дії під час активації. Ворога можна подолати, якщо за одну атаку нанести йому таку кількість поранень, що дорівнює його витривалості.

Супергерой, що подолав ворога, отримує 1 бал досвіду. Винятком є супергерой-зомбі, подолавши якого, супергерой отримує таку кількість досвіду, що дорівнює значенню витривалості подоланого супергероя-зомбі.



БЛУКАЧ

Повільні та слабкі. Головна небезпека блукачів полягає в їхній кількості.

- Дії за хід: 1
- Витривалість: 1
- ХР за подолання: 1



БУГАЙ

Сильні та витривалі. Цих велетнів складно вгамувати.

- Дії за хід: 1
- Витривалість: 2
- ХР за подолання: 1



БІГУН

Швидкі та смертельні. Бігуни становлять реальну загрозу, тож мають бути пріоритетною мішенню.

- Дії за хід: 2
- Витривалість: 1
- ХР за подолання: 1



СУПЕРГЕРОЙ-ЗОМБІ

Супергерой-зомбі унікальні та сильні. Але ними керує непереборний голод, який змушує їх нападати на супергероїв та уцілілих.



- Дії за хід: 2
- Витривалість:  залежить від супергероя-зомбі та вказана на карті персонажа.



- ХР за подолання: дорівнює значенню витривалості.
- Кожен супергерой-зомбі має унікальну здібність, котра вказана на карті персонажа та діє, поки персонаж перебуває на полі.

ПРАВИЛА ОПІР СУПЕРГЕРОІВ

ФАЗА ГРАВЦІВ

Під час кожної фази гравців потрібно виконувати дії у зазначеній нижче послідовності:

1. **Отримати силу:** всі гравці збільшують значення на шкалі сили на 1.
2. **Відновити жетони активації:** всі гравці перевертають свої жетони активації зеленою стороною догори.
3. **Активувати супергероїв:** усі супергерої активуються по черзі. Кожного раунду гравці самостійно обирають, у якій послідовності активувати супергероїв. Під час свого ходу супергерой може **виконати до 3 дій на синьому рівні загрози** (не враховуючи будь-які безкоштовні дії, які може надати навичка синього рівня). Супергероям доступні такі дії:

ПЕРЕСУВАННЯ

Супергерої пересуваються зі своєї зони в сусідню. Не можна пересуватися по діагоналі, крізь стіни чи зачинені двері.

- Супергерой повинен витратити 1 додаткову дію за кожного ворога в зоні, яку він збирається покинути.

Приклад: Вікен перебуває в зоні з двома блукачами. Щоб покинути цю зону, він повинен витратити одну дію пересування + 2 дії (по 1 за кожного блукача), в сумі 3 дії. Якщо в зоні буде троє ворогів, Вікен повинен буде витратити 4 дії (1+3), щоб пересунути.

- Якщо навичка чи ефект дає супергероеві змогу пересуватися крізь кілька зон поспіль протягом однієї дії, пересування переривається, якщо супергерой заходить у зону, де є вороги.

ВІДЧИНИТИ ДВЕРІ

Супергерой виламає двері на межі своєї зони. Покладіть жетон дверей відчищеною стороною догори на зачинені двері або, якщо на проході вже лежав жетон зачинених дверей, переверніть його відчищеною стороною догори.



Жетони зачинених і відчинених дверей

ПРИМІТКА: якщо ви відчинили двері, то вже не зможете зачинити їх.

- Деякі місії містять двері різного кольору. Зазвичай двері певного кольору не можна відчинити, поки не буде виконано якусь умову, наприклад, знайдено конкретний предмет. Усі деталі є в описі місії.



Сині та зелені жетони дверей

ВАЖЛИВО: вперше відчинивши двері до зачищеної будівлі, ви відкриєте й усіх ворогів і уцілілих, які чекали всередині. Пояснення в розділі «Розміщення в будівлі» на с. 17.

ОТРИМАТИ УМІННЯ

Гравець бере верхню карту умінь із відповідної колоди та кладе поруч із ID-карткою свого супергероя. Супергерой може виконати цю дію й отримати уміння тільки один раз за хід, проте деякі ефекти дають змогу отримати додаткові карти умінь.

- Кожен супергерой може мати не більше 2 умінь. Якщо супергерой вже має 2 уміння і відкриває наступну карту умінь, він може скинути щойно відкриту карту або замінити нею одну з двох карт умінь, які в нього вже є.
- Якщо колода умінь закінчилася, перетасуйте всі скинуті карти умінь та сформууйте з них нову колоду.
- Уміння мають потужні ефекти, проте вони одноразові. Після використання вам доведеться скинути карту умінь. Уміння мають особливі інструкції для отримання ефекту, тож уважно читайте карти! Обидві карти умінь можна використати одночасно, якщо виконуються умови для використання цих карт.





ВІЖЕН

АТАКА

Супергерой може атакувати ворогів, якщо може їх поцілити. Детальне пояснення бою є на с. 18.

ПОРЯТУНОК УЦІЛІЛИХ

Якщо супергерой перебуває в одній зоні з уцілілим і **там немає ворогів**, супергерой може врятувати уцілілого. Приберіть жетон уцілілого з ігрового поля та покладіть відповідну карту уцілілого поруч із ID-карткою супергероя.

- Супергерой не може мати більше 1 карти уцілілого водночас. Коли супергерой врятує наступного уцілілого, ви повинні залишити собі тільки 1 карту (поточну чи нову), а іншу скинути.
- Коли супергерой рятує уцілілого, одразу ж **установіть кліпсу на найвищу позначку на шкалі сили** (незалежно від того, залишили ви собі карту уцілілого чи скинули її).
- Зазвичай порятунок уцілілих не дає досвіду. Проте в деяких місіях можна отримати й бали досвіду.
- На відміну від умінь, карти уцілілих не скидаються після використання, а дають постійну здібність супергероеві.
- Щоразу, коли супергерой отримує поранення, ви можете **скинути його карту уцілілого, щоб скасувати 1 поранення**. Та не поспішайте робити це, адже такий вчинок запускає ефекти події «Уцілілого втрачено» (див. с. 20)!

ПОСИЛЕННЯ

Хоча на початку раунду супергерой автоматично отримують 1 силу , вони можуть виконати дію посилення під час свого ходу, аби підняти кліпсу на шкалі сили ще на 2 позначки. Цю дію можна виконувати кілька разів за хід.

- Супергерой може мати щонайбільше 4 . Якщо ви маєте заповнену шкалу сили і отримуєте ще , проігноруйте надлишок.
- Багато навичок та умінь потребують використання  для активації. Це вказано в їхніх описах.
-  також використовується для отримання додаткових кубиків під час атаки (див. розділ «Сила» на с.19).

ВЗАЄМОДІЯТИ З ПРЕДМЕТАМИ

Супергерой бере та/або активує предмет у своїй зоні. Ефекти від такої взаємодії вказані в описі місії.

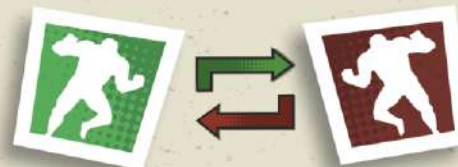


Жетони предметів

КІНЕЦЬ ХОДУ

Супергерой не зобов'язаний виконувати максимально доступну кількість дій і може просто завершити хід. У такому разі всі невикористані дії марнуються.

Коли супергерой виконає всі бажані дії (або вирішить не виконувати дії, що залишилися), його хід завершено. **Переверніть жетон активації червоною стороною догори, щоб позначити, що супергерой уже здійснив хід у цьому раунді.**



Жетон активації

ПРАВИЛА ОПІР СУПЕРГЕРОІВ

ФАЗА ВОРОГІВ

Щойно всі супергерої здійснили свої ходи, фаза гравців закінчується і починається фаза ворогів. Жоден із гравців не контролює ворогів. Вороги виконують такі кроки у вказаній послідовності:

1. **Активуйте ворогів:** усі вороги на полі активуються та витрачають свої дії на те, щоб атакувати супергероїв або уцілілих у своїй зоні чи пересунутись у напрямку до найближчого супергероя чи уцілілого, якщо таких немає в їхній зоні.

Після активації всіх ворогів, якщо на ігровому полі є **уцілілі**, вони теж активуються (див. розділ «Активція уцілілих» на с.20).

2. **Розмістіть ворогів:** після виконання всіх активацій нові вороги з'являються у всіх активних точках розміщення на ігровому полі.

1. АКТИВУЙТЕ ВОРОГІВ

АТАКА

Кожен ворог, що перебуває в одній зоні з супергероем чи уцілілим, витрачає свою дію, щоб виконати атаку. Атака ворога завжди успішна, не потребує кидка кубика та завдає 1 поранення.

Супергерої в одній зоні розподіляють поранення на свій розсуд, навіть якщо це означає, що всі поранення отримає один супергерой! Будь-який уцілілий у зоні з супергероем може прийняти на себе одне поранення.

Коли супергерой отримує поранення, пересуньте кліпсу на його шкалі здоров'я на одну поділку ліворуч за кожне отримане поранення. Якщо кліпса досягла поділки 0, супергероя подолано. Якщо таке трапилося, гравці зазнають поразки, щойно настає кінець раунду!



УЦІЛІЛІ ПІД АТАКОЮ

Якщо уцілілий отримує 1 поранення, його втрачено. Це велика невдача для супергероїв, яка активує ефекти події «Уцілілого втрачено» (с. 20).

Супергероєм із картою уцілілого може скинути цю карту, щоб скасувати 1 з поранень, які має отримати. Це відчайдушний вчинок, який також активує ефекти події «Уцілілого втрачено» (с. 20).

Вороги вступають у бій разом. Усі вороги в тій самій зоні, що й супергероєм або уцілілим, атакують одночасно, навіть якщо вони завдають більше поранень, ніж потрібно для подолання супергероя чи уцілілого.

Приклад 1: блукач у зоні з 2 супергероями завдає 1 поранення під час своєї активації. Гравці самі вирішують, хто з супергероїв отримає це поранення.

Приклад 2: група з 5 блукачів активується в зоні з 2 супергероями й 1 уцілілим. Обидва супергерої мають по 3 здоров'я, тож гравці вирішують, що кожен супергерой отримає по 2 поранення, а уцілілий — 1 (і втрачають уцілілого).

ПЕРЕСУВАННЯ

Вороги, що не атакують (бо не перебували в одній зоні з супергероями чи уцілілими), витрачають дію, щоб пересунутися на 1 зону в бік супергероїв або уцілілих:

- Вороги завжди пересуваються в бік найближчої зони з супергероями чи уцілілими на їхній лінії видимості.
- Якщо на лінії видимості немає супергероїв або уцілілих, вороги пересуваються по найкоротшому відкритому шляху до супергероїв або уцілілих. Якщо відкритого шляху немає, вороги не пересуваються.
- Якщо є більше однієї найближчої зони з супергероями чи уцілілими або кілька маршрутів однакової довжини до найближчої зони, вороги діляться на групи, в кожен з яких входить однакова кількість ворогів одного типу, щоб перекрити всі можливі маршрути. Якщо поділити ворогів одного типу на групи з однаковою кількістю неможливо, гравці вирішують, яка група отримає додаткового ворога.
- Вороги не можуть відчиняти двері.

Приклад: група з 4 блукачів, 3 бугаїв і 1 супергероя-зомбі активується в зоні, що розташована на однаковій відстані від 2 зон із супергероями. Вороги збираються дістатися до обох зон, тому діляться на 2 групи.

- 2 блукачі йдуть одним шляхом, ще 2 — іншим.
- 2 бугаї йдуть одним шляхом, 1 — іншим (гравці вирішують, яка група куди піде).
- Гравці вирішують, куди піде супергерой-зомбі.

Оса перебуває ближче до брукача, проте від брукача не можна провести лінію видимості до Оси. Тож він пересувається на 1 зону ближче до Людини-павука, бо бачить його в кінці вулиці.



ОСА

Зомбі Капітан Америка бачить 2 зони з супергероями на однаковій відстані, тож гравці можуть вирішити, куди він піде. Вони вирішують пересунути Капітана Америку до Галка. Потім Капітан Америка витрачає свою другу дію, щоб атакувати його.



КАПІТАН АМЕРИКА



ГАЛК

Бігун бачить 2 зони з супергероями. Але оскільки Віжен ближче, бігун ігнорує Людину-павука та використовує першу дію, щоб пересунути до Віжена, а другу — щоб його атакувати.



ВІЖЕН



ЛЮДИНА-ПАВУК



Від цієї групи ворогів не можна провести лінію видимості до жодного з супергероїв, проте вони мають 2 відкриті шляхи однакової довжини до Галка. Тож брукачі діляться на 2 групи, щоб йти обома шляхами. Гравці вирішують, яким шляхом піде бугай.

БІГУНИ ТА СУПЕРГЕРОЇ-ЗОМБІ

Бігуни та супергерої-зомбі мають по 2 дії на активацію. Тож коли вони активуються, то спочатку виконують першу дію, щоб атакувати або пересунути разом із іншими ворогами. А потім виконують другу дію, щоб атакувати, якщо вони перебувають у зоні з супергероями чи уцілілими, або пересунути ще раз, якщо вони ще не дісталися до зони з супергероями чи уцілілими.

2. РОЗМІЩЕННЯ ВОРОГІВ

В описі місії вказано, де з'являються вороги в кінці фази ворогів. Це точки розміщення.



Жетони точок розміщення вказують, у які зони на ігровому полі потрібно виставляти нових ворогів. Завжди починайте з першої точки розміщення, що позначена цифрою «1».

Почніть із першого жетона точки розміщення. Візьміть 1 карту розміщення, оберіть рядок, що відповідає рівню загрози, якого досяг супергерой із найбільшою кількістю балів досвіду (синій, жовтий, помаранчевий, червоний). Розмістіть у зоні з цією точкою відповідну кількість ворогів вказаного типу.

Повторіть ці дії для кожного **активного** жетона точки розміщення.

ПРАВИЛА ОПІР СУПЕРГЕРОІВ



Кольорові точки розміщення: у деяких місцях є синій та/або зелений жетон точки розміщення. Якщо не вказано іншого, в зонах із такими жетонами не з'являються нові вороги, поки не відбудуться певні події. Вороги в зонах із такими точками почнуть з'являтися **тільки** після виконання умов, що вказані в місці.

Якщо колода розміщення закінчилася, перетасуйте всі скинуті карти розміщення та сформуйте з них нову колоду.

У колоді розміщення є карти різних типів:

ЗВИЧАЙНЕ РОЗМІЩЕННЯ



Приклад: Оса має 5 ХР, що відповідає синьому рівню загрози. Галк має 12 ХР, що відповідає жовтому рівню загрози. Отже, визначаючи, скільки ворогів буде розміщено, потрібно дивитися на жовтий рядок, що відповідає рівню загрози Галка, бо в нього найбільше балів досвіду.



ХВИЛЯ!

Коли гравець відкриває карту «Хвиля ворогів», вороги, що були розміщені завдяки цій карті, активуються відразу після розміщення.



ДОДАТКОВА АКТИВАЦІЯ!

Коли гравець відкриває карту «Додаткова активація», нові вороги не розміщуються на ігровому полі. Натомість усі вороги вказаного типу відразу ж активуються, виконуючи свою дію (дії), як під час звичайної активації.



УЦІЛІЛІ В НЕБЕЗПЕЦІ!

Коли гравець відкриває карту «Уцілілі в небезпеці», він бере верхню карту з колоди уцілілих, розміщує відповідного уцілілого в цій зоні, а саму карту кладе горілиць поруч із ігровим полем. Якщо хтось із супергероїв досяг жовтого чи вищого рівня загрози, активуйте всіх блукачів у сусідніх з уцілілим зонах.

Якщо колода уцілілих закінчилася, перетасуйте всі скинуті карти уцілілих і сформуйте з них нову колоду. Здається, їм знову вдалося вціліти.



СУПЕРГЕРОЙ-ЗОМБІ!

Коли гравець відкриває карту «Супергерой-зомбі», він бере верхню карту з колоди супергероїв-зомбі та розміщує відповідну мініатюру в цій зоні. Зауважте, що кожен супергерой-зомбі має унікальну здібність, що діє, поки супергерой-зомбі залишається у грі. Також у нього є власне значення витривалості. Тримайте карту супергероя-зомбі горілиць біля ігрового поля так, щоб усім гравцям було її добре видно.

Якщо колода супергероїв-зомбі закінчилася, перетасуйте всі скинуті карти супергероїв-зомбі та сформуйте з них нову колоду. Виявляється, їх не так просто подолати.

НЕСТАЧА ВОРОГІВ

Якщо вам не вистачає ворогів вказаного на карті типу, щоб розмістити їх на ігровому полі, розміщуйте замість них ворогів іншого типу (якщо вони є). Потім усі вороги вказаного на карті типу негайно активуються. У такий спосіб може відбутися кілька активацій поспіль. Тримайте популяцію ворогів під контролем!

РОЗМІЩЕННЯ В БУДІВЛЯХ

Уперше відчинивши двері до зачиненої будівлі, ви відкриєте й усіх ворогів і уцілілих, які чекали всередині. Це стосується всіх кімнат у будівлі, що з'єднані проходами, незалежно від того, на скількох фрагментах поля вони розташовані. **Зачинені двері** створюють перешкоду між будівлями.

Вороги, що чекали у будівлях, з'являються тільки в зонах, позначених . Візьміть та розіграйте по 1 карті розміщення за кожну зону з таким символом. Розіграйте їх по черзі в будь-якій послідовності на розсуд гравців (радімо починати з найбільш віддаленої кімнати).



Після розміщення всіх ворогів відкрийте всі карти уцілілих усередині відчиненої будівлі та розмістіть у зонах, де лежали карти, відповідних уцілілих, а самі карти покладіть горілиць поруч із ігровим полем.

Оса щойно відчинила цю будівлю. Вороги розміщуються у всіх зонах із по черзі, у послідовності, визначеній гравцями. Гравці вирішили розташовувати ворогів у точках у послідовності від 1 до 4.



Відкрито карту розміщення для першої зони. Супергерой із найбільшою кількістю досвіду досяг жовтого рівня загрози, тож потрібно дивитися на жовтий рядок. Тут розміщуються 2 бугаї. Оскільки це карта «Хвиля Бугаїв», 2 бугаї одразу активуються.



1 бугай з'являється у цій зоні. Залишилися взяти останню карту.



Тут розміщуються 3 блукачі.



Для цієї зони випала карта «Додаткова активація». Усі бугаї на ігровому полі негайно активуються. Це стосується й тих бугаїв, котрі щойно з'явилися, навіть якщо вони вже активувалися за допомогою «Хвилі Бугаїв».



Нарешті можна відкрити 2 карти уцілілих та замінити їх на відповідні жетони. Добре, що вони з'являються після розміщення всіх ворогів!



Цей бугай має 2 найкоротші шляхи до Оси. Гравці вирішили, що він піде вгору.

ПРАВИЛА ОПІР СУПЕРГЕРОІВ

ЗИМОВИЙ СОЛДАТ

БІЙ

Коли супергерой витрачає дію, щоб виконати атаку, він використовує свою унікальну атаку, вказану в його ID-картці. Там зазначена вказана нижче інформація:



ТИП: у грі є 2 типи атак: ближня та дальня. Розрізнити ці типи можна за відповідними символами. Деякі навички та ефекти можуть взаємодіяти з різними типами атак.



БЛИЖНЯ АТАКА: позначається таким символом і використовується тільки проти ворогів у тій самій зоні, що й супергерой, який виконує цю атаку.



ДАЛЬНЯ АТАКА: позначається таким символом і може використовуватися проти ворогів у інших зонах на лінії видимості.



ДИСТАНЦІЯ: вказує відстань до зони, у якій можна поцілити ворога цією атакою.

- Значення «0» обмежує ближню атаку тією самою зоною, в якій перебуває супергерой.
- У дальніх атак є два значення дистанції. Перше вказує мінімальну дистанцію. Цією атакою не можна поцілити ворогів, які перебувають ближче за мінімальну дистанцію. Зазвичай це значення «0», а отже, можна атакувати ворогів у своїй зоні, але це все одно вважається дальньою атакою. Друге значення вказує максимальну дистанцію. Не можна поцілити ворогів, що перебувають далі за максимальну дистанцію.



КУБИКИ: кожна атака має базову кількість кубиків, які потрібно кинути під час атаки. Але можна отримати додаткові кубики за допомогою різноманітних ефектів, наприклад, використавши силу (див. с. 19).



ВЛУЧАННЯ: результат на кожному кубуку, що дорівнює цьому значенню чи перевищує його — це 1 поранення.

Щоб розіграти атаку, виконайте вказані кроки у такій послідовності:

1. Поцільте зону: оберіть 1 зону в діапазоні дистанції атаки (пам'ятайте, атакована зона повинна бути на лінії видимості).

- Дальньою атакою** ви можете поцілити іншу зону, навіть якщо у вашій зоні є вороги. Будь-які вороги у зонах між вашою та поціленою також не заважають дальній атаці.
- Розігруючи **дальні атаки всередині будівель**, пам'ятайте, що лінія видимості проходить тільки в сусідні кімнати, до яких є прохід, і обмежується 1 зоною. **На вулиці** лінія видимості проводиться по прямій паралельно межах ігрового поля, поки не сягне стіни чи межі ігрового поля.



2. Киньте кубики: киньте вказану в атаці кількість кубиків плюс усі додаткові кубики, отримані від умінь, уцілілих, навичок або сили (див. с. 19).



3. Розподіліть поранення: розподіліть усі поранення між ворогами в атакованій зоні, використовуючи пріоритет влучання (див. нижче).

ПРІОРИТЕТ ВЛУЧАННЯ

Під час **ближньої** чи **дальньої** атаки поранення потрібно розподілити згідно з пріоритетом у такій послідовності:

1. Супергерой-зомбі
2. Бугай
3. Блукач
4. Бігун

Поранення потрібно розподіляти на цілі, що мають перший рівень пріоритету, доки всі вони не будуть подолані, потім, якщо лишилися поранення, на цілі другого рівня і так далі (тобто насамперед поранення отримують супергерой-зомбі, а насамкінець — бігуни). Якщо в атакованій зоні є декілька цілей одного рівня пріоритетності, гравці самі вирішують, хто отримає поранення.

ПРИМІТКА: ваші атаки ніяк не впливають на інших супергероїв і уцілілих, що перебувають в атакованій зоні, навіть якщо ви промахнулися і не влучили у ворогів. Ви ж супергерой як-не-як!

Ворога подолано, якщо він отримує кількість поранень, що дорівнює значенню його **витривалості**. Для блукачів і бігунів це 1, для бугаїв — 2, а витривалість кожного супергероя-зомбі вказана на його карті.

Ворога подолано, **тільки якщо** він отримав таку кількість поранень, що дорівнює значенню його витривалості **за одну атаку**. Якщо ви викинули замало поранень, вони просто марнуються. Усе або нічого!

ПРІОРИТЕТ ВЛУЧАННЯ	НАЗВА	КІЛЬКІСТЬ ДІЙ ЗА АКТИВАЦІЮ	ВИТРИВАЛІСТЬ	ХР ЗА ПОДОЛАННЯ
1	Супергерой-зомбі	2	Вказано на карті	Дорівнює значенню витривалості
2	Бугай	1	2	1
3	Блукач	1	1	1
4	Бігун	2	1	1

Приклад: Людина-павук виконує ближню атаку, використовуючи «Акробатику» (Кубики: 3, Влучання: 4+). У його зоні є 2 бугай, 1 бігун та 1 уцілілий.

- Людина-павук викидає 3 кубики та за свою першу дію та розподіляє 3 поранення. Згідно з пріоритетом перші 2 поранення потрібні, щоб подолати 1 бугая. Останнє поранення розподіляється на іншого бугая, але цього не досить, щоб його подолати.
- Людина-павук викидає 3 кубики та за свою другу дію та розподіляє 2 поранення. Щоб подолати бугая, знову потрібно розподілити на нього 2 поранення, бо це нова атака. Бігун досі цілий.
- Людина-павук викидає 3 кубики та за свою третю дію та розподіляє 2 поранення. 1 поранення досить, щоб подолати бігуна. Ще одне поранення просто ігнорується, адже супергерой не може влучити в уцілілого.

СИЛА

Супергерої володіють силою здійснювати неймовірні подвиги. Але ця сила не нескінченна. Її потрібно накопичувати, використовуючи власну волю та жагу справедливості.

- Шкала сили показує, скільки сили є в супергероя зараз.
- Значення на шкалі сили кожного супергероя автоматично збільшується на 1 на початку кожної фази гравців.
- У свій хід супергерой може виконати дію посилення й отримати 2 (див. с.13).
- Супергерой може мати не більше ніж 4. Увесь отриманий надлишок ігнорується.
- Якщо у супергероя 0, то це значить лише те, що він не може використовувати силу для активації ефектів. Жодних інших наслідків немає.
- Багато навичок та умінь потребують використання для активації їхніх ефектів. Це є в описі навичок і умінь.
- Щоразу, коли супергерой атакує, перш ніж кинути кубики, він може використати будь-яку кількість його, щоб додати таку ж кількість кубиків до його атаки.

Приклад: на початку раунду в Чорної Пантери 0. На початку фази гравців Чорна Пантера автоматично отримує 1. Потім він виконує дію посилення, додаючи собі ще 2. Тепер у нього 3. Він використовує свою атаку «Вібранієві пазурі» та вирішує використати 2, щоб кинути 4 кубики під час атаки (2 від базового значення атаки та ще 2 від сили). Останню він використовує для застосування своєї навички «Збережена енергія», щоб переміститися на 2 зони й атакувати інших ворогів.



ПРАВИЛА ОПІР СУПЕРГЕРОІВ

УЦІЛІЛІ

Уцілілі — це ключові персонажі, яких супергерої намагатимуться врятувати від зомбі. На с.13 є повні правила порятунку уцілілих. Ба більше, щодо уцілілих діють численні спеціальні правила, наведені нижче.



УЦІЛІЛІ В НЕБЕЗПЕЦІ

Коли вороги активуються, вони сприймають уцілілих як потенційну мішень, так само, як і супергероїв. Якщо уцілілі перебувають найближче до ворогів, вороги пересуватимуться саме до них. Якщо вороги перебувають в одній зоні з уцілілими, то вони атакуватимуть уцілілих. Якщо різні уцілілі та супергерої перебувають на однаковій найменшій відстані до ворогів, гравці вирішують, яка з груп ворогів до кого пересуватиметься.

- Серед уцілілих є **бійці** (на їхніх картах є ). Такі уцілілі чинитимуть опір ворогам. Щоразу, коли уцілілий із таким символом повинен отримати поранення, киньте 1 кубик. Якщо значення 5+, уцілілий ігнорує поранення.
- Якщо ворог завдає уцілілому 1 поранення, уцілілого подолано. Це запускає ефекти події «Уцілілого втрачено» (див. нижче).
- Якщо у супергероя є карта врятованого уцілілого, він може її скинути, щоб ігнорувати 1 поранення. Та не поспішайте робити це, адже такий вчинок запускає ефекти події «Уцілілого втрачено» (див. нижче). Урятовані уцілілі бійці не можуть кинути кубик, якщо їхню карту скидають у такий спосіб.
- Уцілілі не є ворогами та не можуть постраждати від атак супергероїв.

УЦІЛІЛОГО ВТРАЧЕНО!

Якщо уцілілого подолали, приберіть його жетон із ігрового поля та скиньте його карту. Це важкий удар по супергероях, адже вони не досягли своєї головної мети та не змогли захистити невинних. Щоразу, коли когось із уцілілих буде втрачено, виконайте обидва ефекти, описані нижче:

- Усі супергерої втрачають по 1  (якщо мають).
- Усі супергерої повинні скинути по 1 карті умінь (якщо мають).

АКТИВАЦІЯ УЦІЛИЛИХ

Під час фази ворогів уцілілі намагаються врятуватися від орди зомбі та дістатися до супергероїв, щоб урятувати себе. Після активації всіх ворогів, але перед розміщенням ворогів усі уцілілі пересуваються на 1 зону в бік найближчої зони з супергероєм.

- Якщо уцілілий має більше ніж одну найближчу зону з супергероями чи більше ніж один найкоротший шлях до зони з супергероєм, гравці вирішують, яким шляхом піде уцілілий.
- Якщо в зоні з уцілілими або в зоні, куди вони мали б пересунутися, є вороги, уцілілі не пересуваються.

ОБ'ЄКТИ ДЛЯ ВЗАЄМОДІЇ

В описі місії може бути вказано, що на ігровому полі є певні об'єкти, з якими можна взаємодіяти. У зоні з такими об'єктами супергерої можуть виконати спеціальну дальню атаку. Об'єкти для взаємодії відрізняються один від одного, тож читайте опис у карті-підказці. **Marvel Zombies: Опір Супергероїв** містить 1 об'єкт для взаємодії: Знак Месників, але в доповненнях можуть траплятися й інші.

ЗНАК МЕСНИКІВ



Киньте 1 кубик за кожного ворога у поціленій зоні. Ця атака ігнорує супергероїв-зомбі. Ви не можете отримати додаткові кубики (наприклад, використавши ) для цієї атаки. Знак Месників можна використати тільки двічі. Після першої атаки переверніть жетон Знака Месників пошкодженою стороною дотори. Після другої атаки приберіть жетон із ігрового поля.

МІСІЇ



М0 – НАВЧАЛЬНА: ПОЧАТОК

ЛЕГКА / 30 ХВИЛИН

Із Нью-Йорка надходять дивні новини про спалах незвичної хвороби. Люди кидаються один на одного. Їдять один одного! Дехто каже, що навіть супергерої постраждали від цієї чуми. Але щось подібне просто неможливе у світі магії та суперздібностей, правда ж?..

Фрагменти поля: 2V, 4V.

4V

2V

ЦІЛІ МІСІЇ

Знайти та врятувати. Виконайте цілі місії в будь-якій послідовності:

- Візьміть усі предмети.
- Врятуйте щонайменше 1 уцілілого.

ПОТІМ

- Усі супергерої мають евакуюватися через зону виходу. Будь-який супергерой може покинути цю зону в кінці свого ходу, не витрачаючи дії, якщо в зоні немає ворогів.

ОСОБЛИВОСТІ ПІДГОТОВКИ ДО ГРИ

- Чутки виявилися правдою. Розмістіть 1 випадкового супергероя-зомбі в зоні виходу.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- Ресурси безпеки. Кожен предмет дає 5 XP супергероєві, який його візьме.



МІСІЇ ОПІР СУПЕРГЕРОЇВ

М1 – СПАЛАХ

ЛЕГКА / 45 ХВИЛИН

Усе гірше, ніж ми боялися. Вірус атакував усіх, хто контактував із зараженими, як цивільних, так і супергероїв. Навіть Тоні Старк поповнив ряди живих мерців! Немає часу на роздуми, слід діяти якнайшвидше! Потрібно забезпечити евакуацію цивільних і зібрати якомога більше ресурсів із зони зараження. Можливо, міс Паттс знає, що відбувається. Сподіваюся, ми зможемо знайти спосіб зупинити поширення цієї зарази...

Фрагменти поля: 1R, 2R, 3R, 4V.

ЦІЛІ МІСІЇ

Рятувальна операція. Виконайте цілі місії в будь-якій послідовності:

- Візьміть усі предмети.
- Знайдіть і врятуйте Пеппер Паттс.

ПОТІМ

- Усі супергерої та Пеппер Паттс мають евакуюватися через зону виходу. Будь-який супергерой може покинути цю зону в кінці свого ходу, не витрачаючи дії, якщо в зоні немає ворогів.

ОСОБЛИВОСТІ ПІДГОТОВКИ ДО ГРИ

- **Загроза для цивільних.** Перетасуйте карту Пеппер Паттс із 3 випадковими картами уцілілих. Покладіть ці карти допилиць у зонах із символами уцілілих.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- **Спорядження.** Кожен предмет дає 5 XP супергероєві, який його візьме.

4V	1R
3R	2R



M2 – ВТЕЧА КРІЗЬ OSCORP

ЛЕГКА / 45 ХВИЛИН

Нас оточили! Неважливо, наскільки ми сильні – якщо залишимося тут, то орди заражених нас просто поглинуть. Здається, є безпечний шлях відходу через будівлю Oscorp. Але вона заблокована за протоколами надзвичайних ситуацій. Чорна Пантера каже, що ми можемо потрапити всередину через посольство Ваканди, що стоїть поруч із будівлею Oscorp. Потрібно тільки відшукати ключ...

Фрагменти поля: 1V, 2V, 3V, 4V.

3V	2V
1V	4V



ЦІЛІ МІСІЇ

Втеча. Усі супергерої мають евакуюватися через зону виходу. Будь-який супергерой може покинути цю зону в кінці свого ходу, не витрачаючи дії, якщо в зоні немає ворогів.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- **Заблоковано.** Червоні двері неможливо відчинити.
- **Правильні ключі.** Сині двері можна відчинити тільки після того, як буде взято синій предмет. Зелені двері можна відчинити тільки після того, як буде взято зелений предмет.
- **Детективна робота.** Кожен предмет дає 5 XP супергероєві, який його візьме.





МЗ — БЕЗПЕЧНЕ МІСЦЕ

СЕРЕДНЯ / 60 ХВИЛИН

Можливо, нам вдасться створити тут зону безпеки. Ми не можемо весь час утікати. Нам потрібне місце, де можна відпочити та набратися сил. Якщо нам вдасться очистити периметр навколо входу до метро, можна буде облаштувати зону безпеки для евакуації цивільних. Це ризиковано, але люди розраховують на нас!

Фрагменти поля: 1R, 2R, 3R, 4R.

ЦІЛІ МІСІЇ

Анігіляція. Виконайте цілі місії в будь-якій послідовності:

- Візьміть усі предмети.
- Подолайте всіх ворогів на полі та в резерві (див. наступну сторінку).

ОСОБЛИВОСТІ ПІДГОТОВКИ ДО ГРИ

- **Сюрприз!** Випадковим чином розташуйте синій і зелений предмети долілиць серед червоних.
- **Запеклі вороги.** У колоді супергероїв-зомбі має бути не більше 4 карт (якщо ви маєте додаткові карти).



Стартова зона супергероїв



Знак Месників



Предмети 4 шт.



Кarti уцілілих 4 шт.



Точки розміщення 4 шт.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- **Спорядження.** Кожен червоний предмет дає 5 XP супергероєві, який його візьме.
- **Тимчасовий перепочинок.** Після того, як буде взято 2 червоних предмети, вороги НЕ повертаються в резерв. Натомість приберіть їх із гри. Щоразу, коли витягатимете карту розміщення, що вказуватиме розмістити ворогів, яких більше немає, ігноруйте її та тягніть карти доти, доки не зможете розмістити ворогів або дати їм додаткову активацію.
- **Сувеніри Старка.** Синій і зелений предмети — це вибухівка виробництва Stark Industries. Такий предмет дає 5 XP супергероєві, який його візьме. Зберігайте його поруч із ID-карткою супергероя. Супергерой із вибухівкою може витратити дію, щоб покласти її у своїй зоні. У кінці раунду ця вибухівка детонує та долає всіх ворогів, супергероїв і уцілілих у цій зоні. XP ніхто не отримує.
- **Тільки спробуй!** Зелена точка розміщення стане активною після того, як буде взято зелений предмет. Синя точка розміщення стане активною після того, як буде взято синій предмет.



2R	4R
3R	1R



МІСІЇ ОПІР СУПЕРГЕРОІВ

М4 – КОНВОЙ

СКЛАДНА / 45 ХВИЛИН

Нам вдалося знайти групу цивільних, що ховаються в будівлі Daily Bugle. Тепер треба евакуювати їх у безпечне місце. Але схоже, що орди заповнюють вулиці. Тут стає дуже гаряче... Проте єдина реальна можливість вивести людей – пробитися туди негайно. Стривайте, хто це там стоїть посеред вулиці?

Фрагменти поля: 1V, 2R, 3V, 4R.

ЦІЛІ МІСІЇ

Рандеву. Усі супергерої, Пеппер Паттс і Джей Джона Джеймсон мають евакуюватися через зону виходу. Будь-який супергерой може покинути цю зону в кінці свого ходу, не витрачаючи дії, якщо в зоні немає ворогів.

ОСОБЛИВОСТІ ПІДГОТОВКИ ДО ГРИ

- **У пастці просто неба.** Випадковим чином оберіть супергероя, котрий повинен почати гру в зоні, виділеній жовтим пунктиром.
- **Конвоювання.** Двоє інших супергероїв починають гру з картами уцілілих Пеппер Паттс і Джей Джона Джеймсона у своєму розпорядженні. Вони починають гру зі значенням «0» на шкалі сили.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- **Необхідно захистити їх!** Якщо в будь-який момент гри з будь-якої причини супергерої скидають карту Пеппер Паттс або Джей Джона Джеймсона, гравці відразу зазнають поразки.
- **За стіною.** Сині двері неможливо відчинити.

2R	1V
4R	3V



М5 — У СОРОЧЦІ НАРОДИВСЯ

СЕРЕДНЯ / 60 ХВИЛИН

Ми отримали сигнал від Хелпі. Він ховається в безпечній кімнаті в центрі міста, але навряд чи зможе дістатися до нас самотужки. І схоже, що він не зможе довго там протриматися. Ми не можемо кинути його напризволяще! Хелпі всім подобається. Крім того, він має доступ до деяких технологій Старка.

Фрагменти поля: 1R, 2V, 3R, 4V.

3R	4V
1R	2V

ЦІЛІ МІСІЇ

Хелпі-енд. Виконайте цілі місії в такій послідовності:

1. Врятуйте Хелпі Хоґана.
2. Усі супергерої та Хелпі Хоґан мають евакуюватися через зону виходу. Будь-який супергерой може покинути цю зону в кінці свого ходу, не витрачаючи дії, якщо в зоні немає ворогів.

ОСОБЛИВОСТІ ПІДГОТОВКИ ДО ГРИ

- **Дистанційний ключ.** Випадковим чином розташуйте синій і зелений предмети долілиць серед червоних.
- **Обшук.** На початку гри обидві двері у будівлі з синьою точкою розміщення відчинені. Не кладіть туди карту уцілілих. Не беріть карти розміщення для цієї будівлі.
- **Сигнал лиха.** Уцілілий у вказаній зоні — Хелпі Хоґан. Він починає гру з розміщеним жетоном і картою поруч із полем. Він не пересувається доти, доки будівлю, в якій він перебуває, не відчинять.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- **Ключ!** Коли супергерой візьме синій предмет, відчинить сині та зелені двері. Не розміщуйте ворогів у будівлі Хелпі Хоґана.
- **Сюрприз!** Коли супергерой бере зелений предмет, він отримує уцілілого з колоди, ніби врятував його.
- **Звідки вони взялися?** Синя точка розміщення стане активною після того, як буде взято синій предмет.
- **Що це?** Кожен предмет дає 5 ХР супергероеві, який його візьме.
- **Душа компанії.** Гравці зазнають поразки, якщо Хелпі Хоґана подолали чи скинули його карту.



МІСІЇ ОПІР СУПЕРГЕРОІВ

М6 — ПЛАН СТРИМУВАННЯ

СЕРЕДНЯ / 60 ХВИЛИН

Ситуація виходить із-під контролю. Усі спроби стримати поширення інфекції провалилися. Заражених неможливо врятувати, тож варто зосередитися на порятунку живих. Немає сенсу затримуватися тут. Щоб мати нагоду евакуювати цивільних, ми повинні заманити якнайбільше зомбі в будівлю Oscorp і поховати їх під уламками. Завжди знав, що ця корпорація — порохова діжка.

Фрагменти поля: 1V, 2V, 3V, 4V.

ЦІЛІ МІСІЇ

Подолання ворогів. Виконайте цілі місії в такій послідовності:

1. Перемістіть обидва червоні жетони розміщення в зелену зону розміщення (див. Спеціальні правила).
2. Підірвіть точки розміщення (див. Спеціальні правила).

4V	3V
1V	2V

ОСОБЛИВОСТІ ПІДГОТОВКИ ДО ГРИ

- **Уцілілі на вулицях.** Приберіть із колоди розміщення 2 карти «Уцілілі в небезпеці!». Розташуйте 2 жетони уцілілих на ігровому полі так, як показано на карті.
- **Технології Oscorp.** Випадковим чином розташуйте синій і зелений предмети долілиць серед червоних.
- **Хтось тут уже побував.** У кінці підготовки до гри розмістіть ворогів у всіх будівлях так, ніби ви щойно відчинили двері. Не тягніть карти уцілілих для цих будівель.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- **Цивільні в небезпеці.** Уцілілих не можна пересувати, рятувати чи атакувати. Коли вороги пересуваються, якщо на лінії видимості немає супергероя, вони завжди намагатимуться рухатись до найближчого уцілілого.
- **Захист цивільних.** Гравці зазнають поразки, щойно вороги заходять у зону з уцілілим.
- **Лабораторія Нормана.** Зелена точка розміщення активна від початку гри.
- **Краще, ніж нічого.** Кожен червоний предмет дає 5 XP супергереві, який його візьме.
- **Таємниці Oscorp.** Синій предмет дає 5 XP всім супергероям, коли хтось його візьме.



- **Головна консоль Oscorp.** Зелений предмет дає 5 XP супергереві, який його візьме. Зберігайте жетон предмета поруч із ID-карткою цього супергероя.
- **Заганяйте їх.** Супергерой у зоні з червоною точкою розміщення, якщо в ній немає ворогів, може витратити 1 дію, щоб перемістити цю точку в зону з зеленою точкою розміщення (червона точка залишається активною після переміщення).
- **Перевантаження!** Супергерой, що має зелений предмет і стоїть у зоні з усіма 3 точками розміщення, може витратити 1 дію, щоб підірвати їх і принести перемогу команді.

М7 – ПАСТКА

СКЛАДНА / 45 ХВИЛИН

Це якесь безглуздя. Ми отримали сигнал лиха від великої групи цивільних, які ховаються в цьому кварталі. Але тут не повинно бути нічого, крім руїн і хаосу. А втім, десь там і цивільні, що потребують нашої допомоги. Але... У мене дуже погане передчуття...

Фрагменти поля: 1R, 2R, 3R, 4R.

ЦІЛІ МІСІЇ

Збір матеріалів. Виконайте цілі місії в такій послідовності:

1. Візьміть усі предмети.
2. Усі супергерої мають евакуюватися через зону виходу. Будь-який супергерой може покинути цю зону в кінці свого ходу, не витрачаючи дії, якщо в зоні немає ворогів.

4R	2R
1R	3R

ОСОБЛИВОСТІ ПІДГОТОВКИ ДО ГРИ

- **Фальсифікація.** Випадковим чином розташуйте синій і зелений предмети долілиць серед червоних.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- **Спорядження.** Кожен предмет дає 5 ХР супергероєві, який його візьме.
- **Їх заклинило.** Супергерої не можуть відчинити зелені та сині двері.
- **Це було сплановано!** Коли хтось візьме зелений предмет, одразу ж відчинить зелені двері та розмістить 1 супергероя-зомбі в зеленій точці розміщення. Зелена точка розміщення стає активною.
- **Нас підставили!** Коли хтось візьме синій предмет, одразу ж відчинить сині двері та розмістить 1 супергероя-зомбі в синій точці розміщення. Синя точка розміщення стає активною.



МІСІЇ ОПІР СУПЕРГЕРОІВ

М8 – ТЕХНІЧНА ПІДТРИМКА

СКЛАДНА / 60 ХВИЛИН

Ми отримали від Ніка Ф'юрі зі Щ.М.Т.а, повідомлення про те, що вони працювали над якимось міжвимірним телепортом, який може стати нашим порятунком. Але команда, що мала доставити останні необхідні запчастини, загинула в бою. План божевільний, але він може спрацювати. Нам потрібно знайти втрачені прилади та доставити їх на вертоносець!

Фрагменти поля: 1R, 2R, 3R, 4R.

ЦІЛІ МІСІЇ

Телепорте, зберися вже до купи! Виконайте цілі місії в такій послідовності:

1. Візьміть усі предмети.
2. Усі супергерої мають евакуюватися через зону виходу. Будь-який супергерой може покинути цю зону в кінці свого ходу, не витрачаючи дії, якщо в зоні немає ворогів.

4R	3R
2R	1R

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- Експериментальні технології. Кожен предмет дає 5 XP супергероеві, який його візьме.
- Зайва увага. Зелена точка розміщення стане активною після того, як буде взято зелений предмет. Синя точка розміщення стане активною після того, як буде взято синій предмет.





 Стартова зона супергероїв	 Карти уцілілих 4 шт.	 Предмети 3 шт.	 Точки розміщення 4 шт.
 Зона виходу			

АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

Активация ворогів	14
Атака ворогів	14
Бігун	11
Бій	18
Ближня атака	18
Блукач	11
Бугай	11
Взяти предмет	13
Витривалість	11
Влучання	18
Вороги	7
Дальня атака	18
Двері	12
Дистанція	18
Дії	12
Знак Месників	20
Зона	7
Кінець раунду	6
Компоненти гри	2
Кубики	18
Лінія видимості	8
Місії	21
Навички	10
Нестача ворогів	16
Об'єкти для взаємодії	20

Основні правила	7
Перемога та поразка	6
Пересування	9
Пересування ворогів	14
Пересування супергероїв	12
Підготовка до гри	5
Поділ ворогів на групи	14
Поранення	18
Порятунок уцілілих	13
Посилення	13
Пріоритет влучання	18
Рівень загрози	10
Розміщення ворогів	15
Сила	19
Супергерой	7
Супергерой-зомбі	11
Типи ворогів	11
Уміння	12
Уцілілі	20
Уцілілі бійці	20
Фаза ворогів	14
Фаза гравців	12
Хвиля	16
ID-картка	9
XP (досвід)	10

ТВОРЦІ ГРИ

АВТОРИ ГРИ

Майкл Шиналл і Фабіо Кюрі

ОСНОВНИЙ ТА ОРІГІНАЛЬНИЙ ДИЗАЙН

Рафаель Гітон, Жан-Батіст Люп'єн, Ніколас Рауль і Девід Преті

РОЗРОБКА

Фель Баррос, Фабіо Топі, Родріго Соннесо, Тої Фон Глен

ГОЛОВНИЙ ПРОДЮСЕР

Тьяго Аранха

ЕКСКЛЮЗИВНЕ ПРОДЮСУВАННЯ ТА КООРДИНАЦІЯ ЛІЦЕНЗІЇ

Майк Бізонно

ВИРОБНИЦТВО

Марсела Фабреті, Вінсент Фонтен, Гільєрмо Гуларт, Ребекка Го, Айседора Лейте, Тьяго Мейер, Шафік Різван, Кеннет Тан і Грегори Вергіз

АРТ-ДИРЕКТОР

Матьє Гарлот

ГОЛОВНИЙ ІЛЮСТРАТОР

Марко Кекетто

ІЛЮСТРАЦІЇ

Джорджія Ланза, Геннінг Людвігсен, Тарек Мотран і Саймон Тессато

ГОЛОВНИЙ ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙНЕР

Марк Бріппуен

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН

Макс Дуарте, Маттео Кереса, Луїс Комбал і Джулія Феррарі

ДИЗАЙН МІНІАТУР

BigChild Creatives, Studio McVey, Олівер Буше, Емануель Говагнані, Арто Бодоріон, Арагорн Маркс і Едгар Рамос

РЕНДЕРИНГ

Едгар Рамос

ВИЧИТКА

Джейсон Келп і Арве ДобеРамос

ВИДАВНИЦТВО

Девід Преті

ТЕСТУВАЛЬНИКИ

Бретт Ланфер, Чейз дю Пон, Даві Августо, Елтон Соарес, Евклідес Рібейру, Феліпе Галену, Рафаель Ассад, Роберто Толедо та Саймон Свен

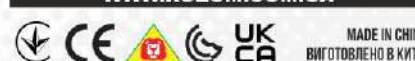
Особлива подяка Браяну Іну з Marvel. Цієї гри без тебе не було б.

ЛОКАЛІЗАЦІЯ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

Перекладач: Михайло Клейменов
Редактор: Марія Отрошенко
Коректори: Ірина Гнатюк та Алла Костовська
Дизайнер-верстальник: Вадим Букреев
Видавничі процеси: Владислав Бондаренко,
Дмитро Худобін, Оксана Таран.
Видавництво «ROZUM».

©2022. TM & © SPIN MASTER LTD. ALL RIGHTS RESERVED. /Tous droits réservés. Distributed by/Distribué par: SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA • SPIN MASTER INC., PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221 • SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GRAMSTERDAM, NL • SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, SUITE 101, LEVEL 1, 18-24 CHANDOS STREET, ST LEONARDS, NSW 2065 • 1800 316 982 • SPIN MASTER TOYS UK LTD, BOSTON HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, UK. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd. / Guillotine Games et le logo Guillotine Games sont des marques de commerce de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. / Zombicide, CMON et le logo CMON sont des marques de commerce de CMON Global Limited. All rights reserved. /Tous droits réservés. No part of this product may be reproduced without specific permission. /Aucun élément de ce produit ne peut être reproduit sans permission particulière. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted. /Les personnages et éléments en plastique inclus sont préassemblés et non peints.

НЕ ІГРАШКА.
НЕ РЕКОМЕНДОВАНО ДІТЯМ ДО 13 РОКІВ.



Content may vary from pictures.
Meets CPSC Safety Requirements.

ЗОБРАЖЕННЯ МОЖУТЬ ВІДРІЗНАТИСЯ ВІД
ФАКТИЧНОГО ЗОВНІШНЬОГО ВИГЛЯДУ КОМПОНЕНТІВ.

MARVEL ZOMBIES — ЗОМБІЦИД

КОРОТКА ДОВІДКА

1. ФАЗА ГРАВЦІВ

1. ЗБІЛЬШТЕ ЗНАЧЕННЯ НА ШКАЛІ СИЛИ

2. ВІДНОВІТЬ ЖЕТОН АКТИВАЦІЇ

3. АКТИВУЙТЕ СУПЕРГЕРОЇВ

Супергерої активуються в будь-якій послідовності. За свій хід кожен супергерой може виконати 3 дії.

- **ПЕРЕСУВАТИСЯ:** витратьте 1 додаткову дію за кожного ворога в зоні з супергероем.
- **ВІДЧИНИТИ ДВЕРІ:** коли будівлю відчиняють уперше, розмістіть ворогів у зонах із  та відкрийте уцілілих.
- **ОТРИМАТИ УМІННЯ:** один раз за хід. Не можна мати більше 2 карт умінь.
- **ПОСИЛЕННЯ:** отримайте 2 .
- **ПОРЯТУНОК УЦІЛІЛИХ:** у зоні без ворогів. Установіть кліпсу на найвищій позначці на шкалі . Не можна мати більше 1 карти.
- **ВЗАЄМОДІЯТИ З ПРЕДМЕТАМИ**
- **АТАКУВАТИ:** використати свою унікальну атаку.

Можна використати , щоб кинути додаткові кубики.

Щоб подолати ворога, треба завдати йому такої кількості поранень, що дорівнює значенню його витривалості за одну атаку. Поранення розподіляються згідно з пріоритетом влучання.

2. ФАЗА ВОРОГІВ

1. АКТИВАЦІЯ ВОРОГІВ

Усі вороги активуються та використовують свою дію, щоб атакувати чи пересунутися, залежно від ситуації. Супергерої-зомбі та бігуни мають по 2 дії.

- **АТАКА:** кожен ворог у зоні із супергероем чи уцілілим виконує атаку, що завдає 1 поранення.
- **ПЕРЕСУВАННЯ:** вороги, що не атакували, пересуваються на 1 зону в бік найближчого супергероя чи уцілілого.
- **АКТИВАЦІЯ УЦІЛІЛИХ:** після активації ворогів кожен уцілілий пересувається на 1 зону в бік найближчого супергероя (якщо в їхній або наступній зоні на шляху немає ворогів).

2. РОЗМІЩЕННЯ ВОРОГІВ

Починаючи з першої точки розміщення і далі за годинниковою стрілкою, тягніть та розіграйте по 1 карті розміщення для кожної точки розміщення. Обирайте рядок, що відповідає рівню загрози супергероя з найбільшою кількістю досвіду.

УЦІЛІЛІ: отримують поранення так само, як і супергерої. Потрібне 1 поранення, щоб подолати уцілілого.

- **ЖЕРТВА:** супергерой може скинути свою карту уцілілого, щоб скасувати одне поранення.
-  **УЦІЛІЛІ БІЙЦІ:** ігнорують 1 поранення на 5+.
- **УЦІЛІЛОГО ВТРАЧЕНО:** якщо уцілілого подолано, всі супергерої втрачають по 1  й 1 умінню.

3. КІНЕЦЬ РАУНДУ

Розіграйте всі ефекти, що повинні бути застосовані в кінці раунду. Якщо будь-якого супергероя подолано, всі гравці зазнали поразки. В іншому разі почніть новий раунд.

ДОВІДКА ПО ЗОМБІ

ПРІОРИТЕТ ВЛУЧАННЯ	НАЗВА	ДІЇ ЗА ХІД	ВИТРИВАЛІСТЬ	ХР ЗА ПОДОЛАННЯ
1	СУПЕРГЕРОЙ-ЗОМБІ	2	Вказано на карті	Дорівнює значенню витривалості
2	БУГАЙ	1	2	1
3	БЛУКАЧ	1	1	1
4	БІГУН	2	1	1