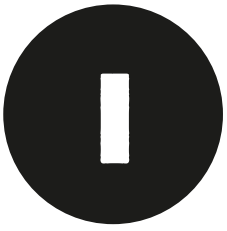
УВАГА! ВАЖЛИВО!

БУДЬ ЛАСКА, ПРОЧИТАЙТЕ ЦЕ, ПЕРШ НІЖ ПРОДОВЖУВАТИ.

Ви ризикуєте зіпсувати собі враження від гри, прочитавши цей документ.

Цей перелік може знадобитися, **якщо вам здається, що в одному з конвертів чогось бракує**. Ви можете скористатися цим переліком, щоб перевірити наявність усього необхідного, а також щоб отримати будь-які відсутні матеріали. **Переконайтеся, що ви роздрукували ЛИШЕ потрібну сторінку.**

Якщо чогось дійсно бракує, будь-ласка, повідомте наш відділ обслуговування покупців або зв’яжіться з дистриб’ютором у вашому регіоні.



Наклейте цю наліпку на місце **П1** на с. 10 книжки правил.

ВЛАСТИВОСТІ ГЕРОЇВ

Зомбі з'являються швидше, ніж будь-коли, тож настав час героям прийняти виклик і вразити їх своїми новими властивостями!

Щойно герой отримає карту властивості, як гравець, що має цього героя, починає дотримуватися цих правил. Далі з'являться нові властивості...

Приготування

Покладіть карту властивості вашого героя перед собою.

Правила

На початку кожного свого ходу додавайте одного зомбі з запасу на поле, кинувши кубик, як указано в базових правилах. Потім додайте ще одного зомбі згідно з вказівкою на вашій карті властивості. Отака халепа.

З іншого боку, тепер щоходу ви можете користуватися особливою властивістю.

Пам'ятайте, що лише гравець з картою властивості додає другого зомбі.

Деякі комбінації героїв ефективніші за інші. Експериментуйте, беручи в команду різних героїв, і з часом ви з'ясуєте, яка їхня комбінація пасує вам найбільше.

Наклейте цю наліпку на місце **M1** на с. 14 книжки правил.

Група місій «ВЛАСТИВОСТІ ГЕРОЇВ»

Здобудьте перемогу, граючи принаймні з 1 властивістю героя.

Здобудьте перемогу, коли на вході є 3 зомбі.

Здобудьте перемогу, граючи з 4 властивостями героїв.

Наклейте наліпку цього звання у своє посвідчення мисливця на зомбі на останній сторінці книжки правил.

ВЛАСТИВІСТЬ ГЕРОЯ

ДОДАННЯ ДРУГОГО ЗОМБІ

Щоб ввести другого зомбі у гру, **я знову кидаю кубик.**

ВЛАСТИВІСТЬ

Перед власним переміщенням **я можу перемістити один раз за хід будь-якого зомбі** з його поточної клітинки на сусідню клітинку.

2

ВЛАСТИВІСТЬ ГЕРОЯ

ДОДАННЯ ДРУГОГО ЗОМБІ

Щоб ввести другого зомбі у гру, **я знову кидаю кубик**.

ВЛАСТИВІСТЬ

Якщо я переміщуюся на клітинку, де немає зомбі, то **можу прибрати 2 зомбі з сусідньої клітинки (або по 1 зомбі з двох сусідніх клітинок)**. Я можу зробити це, навіть коли не переміщуюсь і на моїй клітинці немає зомбі .

3

Наклейте цю наліпку на місце **П2** на с. 11 книжки правил.

СУПЕРЗОМБІ

Знайшовши суперзомбі в конверті, наклейте кольорову наліпку на звороті кожної з 2 відповідних плиток зомбі.

Щоб грати з цими правилами, вам не обов'язково мати всі карти суперзомбі, що є у грі, але ви повинні використовувати всіх суперзомбі, яких уже маєте.

Приготування
Покладіть горілиць карти суперзомбі біля поля. Відповідні зомбі називаються «суперзомбі» і викладаються кольоровою стороною горілиць.

Правила
Коли ви вводите суперзомбі у гру на клітинку, вказану на кубику, негайно застосуйте властивість, вказану на карті. Ця властивість застосовується лише тоді, коли суперзомбі входить у гру.

УВАГА!
Кожен суперзомбі має **лігво,** у якому ви не можете його знищити: однак ви далі можете битися з іншими зомбі на цій клітинці!

ЗАСТОСОВУЙТЕ ВЛАСТИВОСТІ СУПЕРЗОМБІ НА СВОЮ КОРИСТЬ
Ретельно обдумуйте переміщення зомбі або героя.

E3

Наклейте цю наліпку на місце **М2** на с. 14 книжки правил.

Група місій «СУПЕРЗОМБІ»

- Здобудьте перемогу, граючи принаймні з 1 суперзомбі.
- Здобудьте перемогу, граючи з усіма 4 суперзомбі.
- Здобудьте перемогу у грі, у якій ви перемістили суперзомбі з його лігва на іншу клітинку за допомогою іншого суперзомбі.

E3

Наклейте кольорову наліпку на зворот кожної з 2 відповідних плиток зомбі.

E3

СУПЕРЗОМБІ

Притягає іншого зомбі.

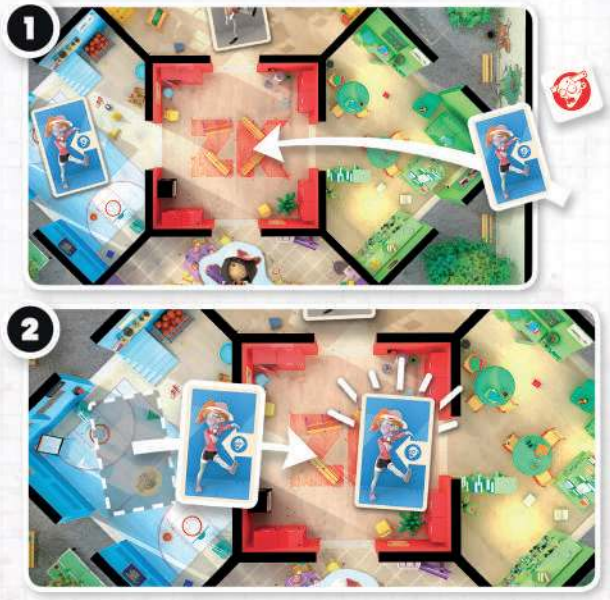
ВЛАСТИВІСТЬ

Коли вона входить у гру, **виберіть зомбі на сусідній клітинці й перемістіть його на ту клітинку, де у грі з'явилася ця суперзомбі**.
Якщо на сусідніх клітинках немає зомбі, ігноруйте цю властивість.

ЛІГВО

Її лігво - **це блакитна клітинка**.
Ви не можете прибрати її, коли вона у своєму лігві.

EZ



4

E4

Наклейте наліпку цього звання у своє посвідчення мисливця на зомбі на останній сторінці книжки правил.

Наклейте кольорову наліпку на зворот кожної з 2 відповідних плиток зомбі.

СУПЕРЗОМБІ

Шукає вихід.

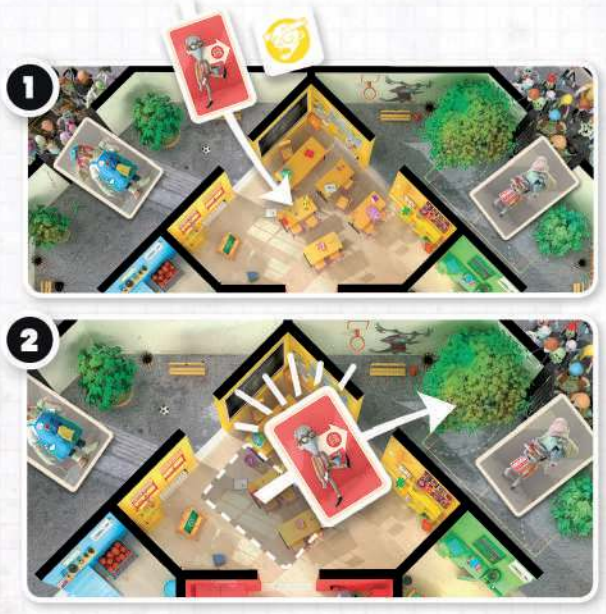
ВЛАСТИВІСТЬ

Коли він входить у гру, **перемістіть його на сусідній вхід на ваш вибір**. Якщо суперзомбі входить у гру на червону клітинку, ігноруйте цю властивість.

ЛІГВО

Його лігво – **це червона клітинка**.
Ви не можете прибрати його, коли він у своєму лігві.

E4



5

Наклейте цю наліпку на місце **П3** на с. 11 книжки правил.

КЛОН

Суперзомбі наступають! Щоб дати їм відсіч, вам потрібні ще герої, однак нікого немає поблизу. А якщо вам вдасться клонуватися? Зрештою, чотири кулаки ліпше ніж два! Щойно у вашого героя буде клон, як вам доведеться дотримуватися цих правил. І клонів побільшає...

Приготування

Розмістіть фігурку клону вашого героя перед собою.

Правила

Коли на кубику випадає біла грань, розмістіть клона на клітинку з вашим героєм. Коли наступного разу випаде біла грань, приберіть клона з гри.

УВАГА! Поки ваш клон у грі, **властивості вашого героя не діють.** Тепер свій хід ви виконуватимете трохи інакше, бо ви ходитимете двічі:

1. Киньте кубик, щоб ввести одного зомбі у гру, а потім введіть другого згідно з правилами на вашій карті властивості.

2. Виконайте хід однією з ваших фігурок (або героєм, або клоном), дотримуючись звичайних правил.

3. Виконайте хід іншою вашою фігуркою.

Наклейте цю наліпку на місце **М3** на с. 14 книжки правил.

ГРУПА МІСІЙ «КЛОН»

- Замкніть останній вхід героєм і його клоном.
- Здобудьте перемогу у грі, коли на полі буде принаймні 2 клони.
- Здобудьте перемогу у грі, замкнувши 2 різні входи під час одного ходу гравця (один за допомогою героя, а інший – клона).

Наклейте наліпку цього звання у своє посвідчення мисливця на зомбі на останній сторінці книжки правил.

E6

ВЛАСТИВІСТЬ ГЕРОЯ

ДОДАННЯ ДРУГОГО ЗОМБІ

Я розміщую другого зомбі **на клітинку будь-якого входу**.

ВЛАСТИВІСТЬ

Я негайно прибираю всіх зомбі, що входять у гру на моїй клітинці, або переміщуються на мою клітинку з будь-якої іншої причини (навіть не в мій хід).
Якщо це суперзомбі, я прибираю його перед тим, як він встигне активувати свою властивість.
Я прибираю його навіть тоді, коли він з'являється у своєму лігві після переміщення туди чи входження у гру.

E6

E7

E8

Наклейте наліпку цього звання у своє посвідчення мисливця на зомбі на останній сторінці книжки правил.

Наклейте кольорову наліпку на зворот кожної з 2 відповідних плиток зомбі.

СУПЕРЗОМБІ

Змушує інших зомбі розбігатися.

ВЛАСТИВІСТЬ

Коли вона входить у гру, **перемістіть одного зомбі з клітинки її входження на будь-яку сусідню клітинку.** Якщо на клітинці її входження в гру немає зомбі, ігноруйте цю властивість.

ЛІГВО

Її лігво – **це зелена клітинка.** Ви не можете прибрати її, коли вона у своєму лігві.

E8

9

E9

10

ВЛАСТИВІСТЬ ГЕРОЯ

ДОДАННЯ ДРУГОГО ЗОМБІ

Я розміщую другого зомбі **на ту саму клітинку, що й першого**.

ВЛАСТИВІСТЬ

Кинувши кубик зомбі, **я можу виконати два ходи поспіль**. Під час цих ходів я переміщуюся і виконую дії як завжди. Я не кидаю кубик зомбі вдруге!

E11

Наклейте наліпку цього звання у своє посвідчення мисливця на зомбі на останній сторінці книжки правил.

Наклейте кольорову наліпку на зворот кожної з 2 відповідних плиток зомбі.

СУПЕРЗОМБІ

Ловить героя.

ВЛАСТИВІСТЬ

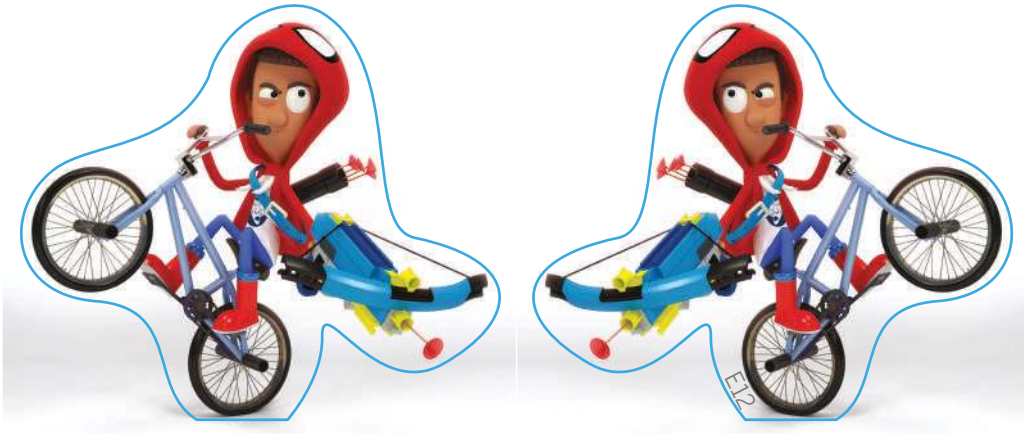
Коли він входить у гру, **перемістіть героя з сусідньої клітинки на клітинку цього суперзомбі**.
Якщо на прилеглих клітинках немає героїв, ігноруйте цю властивість.

ЛІГВО

Його лігво – **це пурпурова клітинка**.
Ви не можете прибрати його, коли він у своєму лігві.

E11

12


E12

13

Наклейте наліпку цього звання у своє посвідчення мисливця на зомбі на останній сторінці книжки правил.

E13

ВІТАЄМО!

Ви здобули найвище звання у грі!

Однак гра ще не завершилася!
Хоча трек прогресу вже заповнений, ви можете далі позначати завершені місії, наклеюючи наліпки в перелік місій.

Крім цього, є **3 кінцеві завдання**, кожне з яких характеризується різними правилами приготування та інакшими ігровими правилами.

Завжди дотримуйтеся звичайних правил та застосовуйте додаткові правила, якщо ці особливі правила не вказують інакше.

Кожне завдання має 3 рівні складності, що залежать від кількості гравців та певних героїв у грі. **Якщо ви перемагаєте, можете наклеїти наліпку на завершений рівень.**

НЕМИНУЧА НЕБЕЗПЕКА

ЗАВДАННЯ 1

Для початку **розмістіть 2 зомбі на жовтій клітинці та 2 зомбі на пурпуровій клітинці**. Не розміщуйте пурпурового суперзомбі в його лігві. Не розміщуйте зомбі на входах.

Розділіть героїв між зеленою і блакитною клітинками.

Перед тим як замкнути вхід, ви повинні прибрати зомбі з кінця ряду запасу й повернути в коробку. Тепер протягом гри ви матимете менше доступних зомбі. Якщо ви не можете прибрати зомбі, тоді ви не можете навісити замок, навіть якщо ви збираєтеся замкнути 4-й вхід і перемогти.

РІВЕНЬ 01

РІВЕНЬ 02

РІВЕНЬ 03

E13

КІМНАТА З ЗАМКАМИ

ЗАВДАННЯ 2

На початку **покладіть 4 жетони замків на червоне приміщення, потім покладіть 1 зомбі – на жовте, 1 зомбі – на зелене, 1 зомбі – на пурпурове та 1 зомбі на блакитне.** Не розміщуйте суперзомбі у його відповідному лігві. Не розміщуйте зомбі на входах. **Розмістіть по одному герою на різних входах.**

Якщо один з ваших героїв перебуває на червоній клітинці, **під час свого переміщення він може взяти зі собою один замок** (1 герой бере лише 1 замок). Якщо вашого клона, який має замок, прибирають з гри, ви повинні повернути жетон замка на червону клітинку. **Ви можете замкнути вхід лише тоді, якщо ваш герой має зі собою замок** (і якщо разом з ним на клітинці є інший герой чи клон).

РІВЕНЬ 01

РІВЕНЬ 02

РІВЕНЬ 03

СПЕЦІАЛІСТИ

ЗАВДАННЯ 3

Приготуйтеся до гри як завжди, але один з гравців відразу матиме **активного клона, якого розмістить на червоній клітинці**.

Ви можете замкнути вхід лише за допомогою вашого героя і його клона.

У грі може бути лише один клон. Коли новий клон входить у гру, активного клона треба прибрати. Коли клон залишає гру, гравці вибирають, який інший клон з'явиться у грі.

РІВЕНЬ 01

РІВЕНЬ 02

РІВЕНЬ 03

E13