



# **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 **15** на с. 4 книжки правил.



Наклейте цю наліпку на місце **16** на с. 4 книжки правил.



E-A

## ЗАВДАННЯ

Кожен новий герой має завдання, яке повинен виконати. Наприкінці гри з завданнями наклейте наліпку «мізки» на трек, але не позначайте місію як завершену. Виконавши завдання, наклейте наліпку «досягнення» на трек

Наклейте цю наліпку на місце **3-1** на с. 20 книжки правил.

досягнень **та** біля завдання.

Якщо не вказано інакше, діють усі звичайні правила гри: додатковий герой у школі під час гри вдвох, песик, додаткові компоненти тощо.

Наклейте цю наліпку на місце **3-2** на с. 20 книжки правил.

E-A



Наклейте цю наліпку на місце **П-7** на с. 15 книжки правил.

## НОВІ ГЕРОЇ

### Правила

На початку гри ви можете вирішити грати одним з нових героїв замість звичайного. Як завжди, ви можете дати героєві ОДНУ карту властивості. Кожен з цих героїв також має карту особливої властивості, яку тільки він може використати.

### Нагадування.

Якщо ви маєте карту властивості, то повинні щоходу кидати 2 кубики й застосувати спершу ефекти чорного кубика, а потім білого.



Наклейте цю наліпку на місце **К-2** на с. 22 книжки правил.

E-A

Наклейте цю наліпку на місце **3-3** на с. 20 книжки правил.

## ВИКРИВЛЕННЯ ЧАСУ

### Особливі правила

- Використовуйте героя зі властивістю «спогади».
- Під час приготування** помістіть 2 орди зомбі в ряд біля поля та 2 орди на поле. Розмістіть 4 ящики у школі, а не в будівлях. Для перемоги принесіть кожен ящик у відповідну будівлю.



E-A

## ВЛАСТИВІСТЬ

### СПОГАД

Візьміть 3 жетони спогадів. У будь-який момент гри (навіть під час ходу іншого гравця) ви можете використати жетон спогаду, щоб перекинути 1 чи 2 кубики.

Якщо була відкрита карта події, покладіть її зверху колоди.



E-A



Наклейте цю наліпку на місце **17** она с. 4 книжки правил.



Наклейте цю наліпку на місце **18** она с. 4 книжки правил.



Е-В



Наклейте цю наліпку на місце **3-4** на с. 20 книжки правил.

## ОТРУЙНИЙ ТУМАН

### Особливі правила

- Використовуйте героя зі властивістю «шаленої атаки».

Герої та песик не можуть виконувати дію атаки, перебуваючи на клітинці з каналізацією. Властивість «шалена атака» впливає на орди зомбі, розміщені на клітинках з каналізаціями.



Наклейте цю наліпку на місце **К-3** на с. 22 книжки правил.

Е-В

## ВЛАСТИВІСТЬ

### ШАЛЕНА АТАКА

Один раз за гру ви можете під час свого ходу не виконувати 2 дії, а натомість атакувати ВСІХ зомбі в грі. Радіоактивні орди треба перевернути звичайною стороною догори, але залишити в грі. Переверніть цю карту долілиць, щоб пам'ятати, що її більше не можна використати.

Ви не можете застосувати цю властивість, якщо карта «Перемир'я» в грі!

Е-В







Наклейте цю наліпку на місце **К-4** на с. 22 книжки правил.

Наклейте цю наліпку на місце **3-5** на с. 21 книжки правил.

## ОХОРОНА ЯЩИКІВ

### Особливі правила

Під час приготування:

- Візьміть героя зі властивістю **розвідування**.
- Не розміщуйте ящики з інгредієнтами в будівлях. Натомість покладіть кожен з них під плитку орди зомбі відповідного кольору (в ряді й на полі).
- Використовуйте песика, як описано в конверті 1.

У грі з цим завданням карта «Перемир'я» має той самий ефект, що й карта «Слава сіесті!». Орда зомбі вступає в гру й переміщується, **несучи з собою ящик**, навіть коли стрибає на батуті.

E-C

Наклейте цю наліпку на місце **19** на с. 4 книжки правил.



Наклейте цю наліпку на місце **20** на с. 4 книжки правил.



E-C

Наклейте цю наліпку на місце **3-6** на с. 21 книжки правил.

Ви не можете **перенести** ящик, який лежить під ордою зомбі.

Щоб атакувати орду зомбі, яка несе ящик, потрібні **2 герої**, розміщені на тій самій клітинці. Песика вважають героєм. Потім орда повертається в ряд, але залишає свій ящик на місці.

**Важливо!** Якщо орда, яку перед тим атакували, опиняється на клітинці з ящиком, вона захоплює його знову! Покладіть ящик під плитку орди зомбі. Властивості героїв **як завжди впливають** на орди зомбі.



E-C

## ВЛАСТИВІСТЬ

### СКАУТ

Один раз за гру за одну дію ви можете прибрати всіх героїв з поля (крім песика) і розмістити їх на тих клітинках, на яких захочете. Переверніть цю карту долиць, щоб пам'ятати, що її більше не можна використати.



E-B





Наклейте цю наліпку  
на місце **21** на с. 4  
книжки правил.



Наклейте цю наліпку  
на місце **22** на с. 4  
книжки правил.



Е-Г

## ВЛАСТИВІСТЬ

# НАЙЛІПШИЙ ДРУГ БОСА

Ви можете використовувати боса як героя!

Коли ви граєте з цим персонажем,  
вилучить карту «Пастка» **13**  
з колоди подій.

Щоразу, коли випадає **6**

навіть якщо це не ваш хід,  
ви можете негайно  
виконати дію. Ефект  
білого кубика  
застосовується після  
вашої дії. Активний  
гравець виконує свої  
2 дії як завжди.



Е-Г