



УВАГА! ВАЖЛИВО!

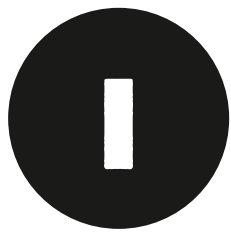


**БУДЬ ЛАСКА, ПРОЧИТАЙТЕ
ЦЕ, ПЕРШ НІЖ ПРОДОВЖУВАТИ.**

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 **M-1**
на с. 18 книжки правил.

ВОЛОЦЮГА



Здобудьте перемогу в грі, виконавши песиком 6 дій атаки. Робіть позначку в кружечку щоразу, коли песик атакує. Наприкінці гри зітріть ці позначки.
O O O O O O



Здобудьте перемогу в грі, виконавши 2 дії атаки у свій хід: один раз вашим героєм, а другий – песиком.



Здобудьте перемогу в грі, атакувавши песиком орду зомбі в будівлі.

ВПЕРТИЙ



E1

Наклейте цю наліпку на місце **1**
на с. 1 книжки правил.



E1

Наклейте цю наліпку на місце **2**
на с. 1 книжки правил.



E1

НОВІ КАРТИ ПОДІЙ

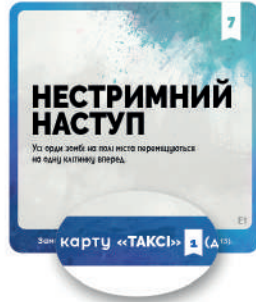
Протягом усієї кампанії ви здобуватимете нові карти подій. Додавайте кожну нову карту до вашої колоди.

ВАЖЛИВО!

Деякі нові карти замінюють інші. Ця властивість вказана внизу карти.

Поверніть замінену карту в коробку під органайзер, вона вам більше не знадобиться. Наприклад, відкривши цей перший конверт, додайте «Нестримний наступ» **7** і вилучіть «Таксі» **1** з гри.

Наклейте цю наліпку на місце **П-1** на с. 13 книжки правил.



E1

Наклейте цю наліпку на місце **К-1** на с. 22 книжки правил.



ПЕСИК

Вставте фігурку песика в пластикову підставку.

Приготування

Розмістіть фігурку песика на клітинці школи.

Перебіг гри

У свій хід ви можете використати одну чи кілька дій, щоб активувати песика. У межах однієї дії песик може **переміститися АБО атакувати** орду зомбі. **Песика не можна залучити до виконання дії «Перенести ящик з інгредієнтами».** Песик не може атакувати орду зомбі, коли в грі карта «Перемир'я».

E1

Наклейте цю наліпку на місце **П-2** на с. 14 книжки правил.

НЕСТРИМНИЙ НАСТУП

Усі орди зомбі на полі міста переміщуються на одну клітинку вперед.

Заміняє карту «ТАКСІ» **1** (див. правило на с. 13).



Наклейте цю наліпку на місце
на с. 2 книжки правил.

3



Наклейте цю наліпку на місце
на с. 2 книжки правил.

4



E2



ЛЮТІ ВОРОГИ

Здобуйте перемогу в грі, у якій один гравець при-
бирає орду радіоактивних зомбі за один хід (ата-
кувавши її двічі).



Наклейте цю наліпку на місце **М-6** на с. 20 книжки правил.

E2

ОРДИ РАДІОАКТИВ- НИХ ЗОМБІ

Наклейте кожну наліпку радіоактивної орди на одну сторону
плитки орди зомбі відповідного кольору.

Приготування

- На початку гри покладіть усі **зелені** та **сині** орди зомбі ра-
діоактивною стороною догори.

Стратегічна порада. Уникайте розміщення синьої чи зеле-
ної орди зомбі на полі на початку гри!

Перебіг гри

- Коли ви атакуєте радіоактивну орду, **переверніть її плитку
на ЗВИЧАЙНУ сторону**, але залиште на полі.
- Щойно плитка опиниться ЗВИЧАЙНОЮ стороною догори,
наступна атака поверне цю орду зомбі в кінець ряду біля
поля (як завжди).

Важливо. Вона повертається в ряд своєю ЗВИЧАЙНОЮ сто-
роною догори, а не радіоактивною.

E2

Наклейте на зворот плиток
зеленої та синьої орди зомбі.

E2

Наклейте цю наліпку на місце **П-3** на с. 14 книжки правил.

ЕНЕРГІЯ ЗОМБІ

Переверніть указані нижче плитки орди зомбі радіо-
активною стороною догори (навіть якщо вони лежать
у ряді). Однак не перевертайте ті, які вже лежать ра-
діоактивною стороною догори.

2 гравці

СИНЯ

3 гравці

ЗЕЛЕНА

СИНЯ

4 гравці

ЗЕЛЕНА

СИНЯ



Вилучіть цю карту з гри.

E2

ЕНЕРГІЯ ЗОМБІ

Переверніть указані нижче плитки орди зомбі радіо-
активною стороною догори (навіть якщо вони лежать
у ряді). Однак не перевертайте ті, які вже лежать ра-
діоактивною стороною догори.

2 гравці

ЗЕЛЕНА

3 гравці

ЗЕЛЕНА

4 гравці

ЗЕЛЕНА

СИНЯ



Вилучіть цю карту з гри.

E2



Наклейте цю наліпку на місце **5** на с. 2 книжки правил.



Наклейте цю наліпку на місце **П-4** на с. 15 книжки правил.

ВЛАСТИВОСТІ

Наклейте 3  наліпки на 3 грані чорного кубика.

Приготування

На початку гри кожен гравець може взяти **ОДНУ** з доступних карт властивостей (завжди лише одну) і покласти її перед собою.

У кожній гри ви можете використовувати інші властивості, граючи тим самим героєм (або й навпаки)! Будь-яку карту властивості може використовувати лише один герой.

E3

E3



Наклейте кожну наліпку на пусті грані чорного кубика.

Перебіг гри

Якщо ваш герой має карту властивості, ви **ЗАВЖДИ** повинні кидати на початку свого ходу чорний і білий кубики. Спершу застосуйте ефект чорного кубика, а потім білого. Якщо на кубик випало , покладіть першу орду зомбі з ряду на клітинку з каналізацією її кольору. Якщо на кубик випало  або ряд порожній, то нічого не відбувається.

Примітка. Термін «Додатково» в тексті певних карт означає, що використання цієї властивості не вважають однією з ваших 2 дій.

Наклейте цю наліпку на місце **П-5** на с. 15 книжки правил.

E3

ПАНІКА



Здобудьте перемогу в гри вдвох, у якій ви не розміщували 3-го героя на клітинці школи, щоб збирати ящики.



Здобудьте перемогу в гри, у якій ви розміщуєте своїх героїв на різних будівлях (замість школи) під час приготування. У гри вдвох розмістіть героїв на зеленій і синій будівлях.



Здобудьте перемогу в гри, у якій усі орди зомбі на початку гри розміщуються на клітинках з каналізацією відповідного кольору.

ВІДВАЖНИЙ



Наклейте цю наліпку на місце **M-2** на с. 19 книжки правил.

E3

10

СКООРДИНОВАНА АТАКА



Покладіть перші 2 орди зомбі з ряду на люки їхніх кольорів.

E3

Заміняє карту «НАСТУПНИЙ!»  (див. правило на с. 13).

ВЛАСТИВІСТЬ

УСЕ ДЛЯ БАРИКАД

Візьміть 2 жетони **барикад** і вставте їх у пластикові підставки. Один раз під час кожного з ваших ходів (будь-коли після кидка кубиків) ви можете **ДОДАТКОВО розмістити один** жетон барикади між клітинкою з вашим героєм і сусідньою клітинкою або **перемістити** його. Ви можете зробити це лише один раз за хід. Якщо орда зомбі намагається переміститися між двома клітинками, розділеними барикадою, її хід скасовується, а ви забираєте жетон барикади.

Барикади не впливають на героїв, песика й орди зомбі, які «стрибають» від однієї захопленої будівлі до іншої. На полі може бути щонайбільше 2 барикади.



E3



E3



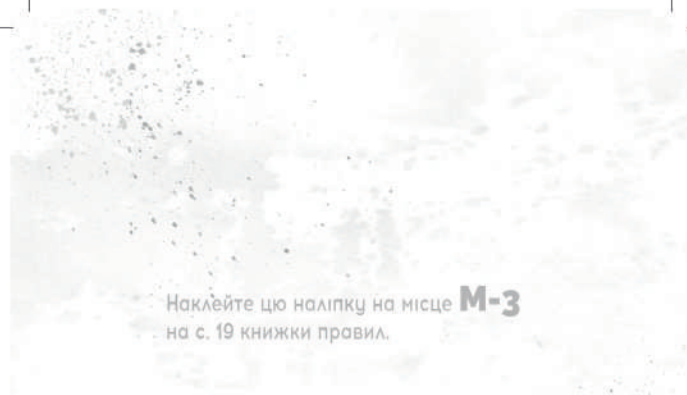
E3



Наклейте цю наліпку на місце
на с. 2 книжки правил.



E4



Наклейте цю наліпку на місце **M-3**
на с. 19 книжки правил.

СПОРЯДЖЕННЯ



Здобудьте перемогу у 2 іграх (не обов'язково поспіль)
за допомогою властивості «Реактивний ранець». У кож-
ній грі «Реактивний ранець» повинен використовуватися
різними гравцями. Робіть позначку в кружечку за кожну
виграну гру. ○○

E4

ВЛАСТИВІСТЬ

РЕАКТИВНИЙ РАНЕЦЬ

Виконуючи дію **переміщення**, ваш герой може переміститися
на будь-яку клітинку на полі (див. «Переміщення» на с. 8).



E4





Е5 Наклейте на зворот плиток
пурпурових і червоних орд зомбі.

Роз'яснення
Під час приготування орди **зелених** і **синіх** зомбі кладуть радіо-активною стороною догори, а орди **червоних** і **пурпурових** – ні.

Наклейте цю наліпку на місце **П-6** на с. 14 книжки правил.

11

СИЛА ЗОМБІ

Переверніть указані нижче плитки орди зомбі радіо-активною стороною догори (навіть якщо вони лежать у ряді). Однак не перевертайте ті, які вже лежать радіо-активною стороною догори.

2 гравці

ЗЕЛЕНА СИНЯ

3 гравці

ЗЕЛЕНА СИНЯ

4 гравці

ЗЕЛЕНА ЧЕРВОНА

ПУРПУРОВА



Вилучіть цю карту з гри.

Е5

Заміняє карту «ЕНЕРГІЯ ЗОМБІ» **8** (див. правило на с.13).

12

СИЛА ЗОМБІ

Переверніть указані нижче плитки орди зомбі радіо-активною стороною догори (навіть якщо вони лежать у ряді). Однак не перевертайте ті, які вже лежать радіо-активною стороною догори.

2 гравці

ЗЕЛЕНА ЧЕРВОНА

3 гравці

СИНЯ ЗЕЛЕНА

ПУРПУРОВА

4 гравці

СИНЯ ЧЕРВОНА

ЗЕЛЕНА ПУРПУРОВА



Вилучіть цю карту з гри.

Е5

Заміняє карту «ЕНЕРГІЯ ЗОМБІ» **9** (див. правило на с.13).



Наклейте цю наліпку на місце **7**
на с. 2 книжки правил.



Наклейте цю наліпку на
пусту грань чорного кубика.



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



Здобудьте перемогу, підірвавши 4 орди зомбі петардами. Робіть позначку в кружечку за кожну підірвану орду зомбі. Наприкінці гри зітріть ці позначки. ○○○○

E6

E6

ВЛАСТИВІСТЬ

СУМКА З ПЕТАРДАМИ

Візьміть 4 жетони петард.

Один раз за хід (будь-коли після кидка кубиків) ви можете **ДОДАТКОВО** розмістити **2 жетони петард** на будь-яких клітинках поля (однак лише **1 петарду в грі вдвох**). Після того як будь-який гравець викине **★** на чорному кубики, треба прибрати з клітинок з петардами всі орди зомбі (навіть радіоактивні) та викласти їх назад у ряд, забравши ці жетони петард. Якщо вибух не прибирає жодної орди зомбі, усі петарди залишаються на полі.

Ви **НЕ** можете переміщати жетон петарди після того, як виклали його на поле. «Перемир'я» не заважає вам розміщувати жетони петард. На полі може бути щонайбільше 4 петарди.



E6





Наклейте цю наліпку на місце **8**
на с. 2 книжки правил.



E7

Наклейте цю наліпку на місце **M-5**
на с. 19 книжки правил.



Здобудьте перемогу в грі, у якій герой з роботизованими руками двічі виконував дію з перенесення ящиків з інгредієнтами ТА один раз дію атаки під час одного зі своїх ходів.

ВИНАХІДЛИВИЙ



E7

ВЛАСТИВІСТЬ

РОБОТИЗОВАНІ РУКИ

У ваш хід (будь-коли після кидка кубиків) ваш герой може **ДОДАТКОВО виконати дію перенесення ящика**. Ви можете зробити це тільки один раз за хід (див. «Перенести ящик» на с. 8).



E7



Наклейте цю наліпку на місце 9 на с. 3 книжки правил.



E8

Наклейте цю наліпку на місце 10 на с. 3 книжки правил.



E8

БОС

Вставте фігурку боса в пластикову підставку.

Приготування

- На початку гри помістіть боса й жетон кратера на **ПУРПУРОВУ** каналізацію (на додаток до звичної орди зомбі).
- З решти жетонів кратерів сформуйте запас біля поля.

Перебіг гри

- Якщо на чорному кубіку випала грань :
 1. **Перемістіть боса** на наступну за годинниковою стрілкою клітинку **дороги**, на якій нема орди зомбі.
Бос ніколи не заходить у будівлі.

2. **Покладіть жетон кратера** на ту клітинку, де бос завершив своє переміщення (якщо там ще немає цього жетона).

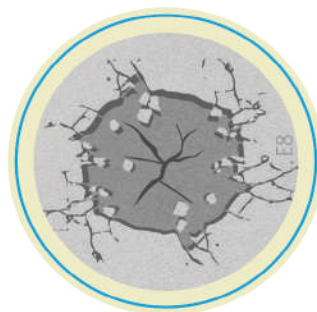
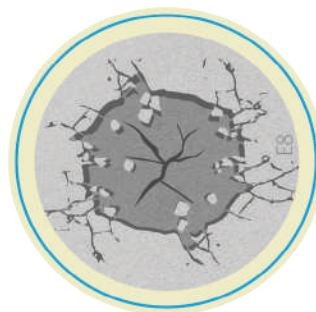
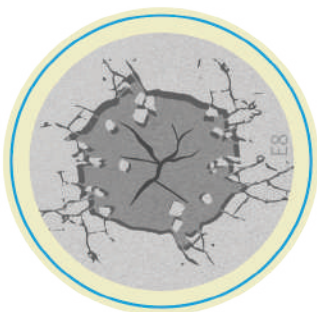
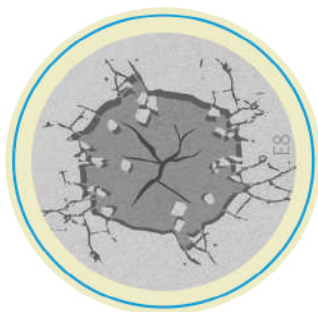
- Герої можуть переміщатися на клітинки з кратером, але не можуть виконати дію **переміщення**, щоб залишити клітинку з кратером (навіть за допомогою реактивного ранця). На песика кратери не впливають.
- Якщо ваш герой чи песик перебувають на клітинці з кратером, можете виконати дію, щоб **прибрати цей жетон кратера**.
- Бос **нездоланий**. Він ігнорує петарди й барикади та не взаємодіє з ящиками з інгредієнтами, песиком чи героями.

П-8
Наклейте цю наліпку на місце на с. 16 книжки правил.

П-9
Наклейте цю наліпку на місце на с. 16 книжки правил.

E8

E8



Наклейте ці наліпки на решту
пустих граней чорного кубика.



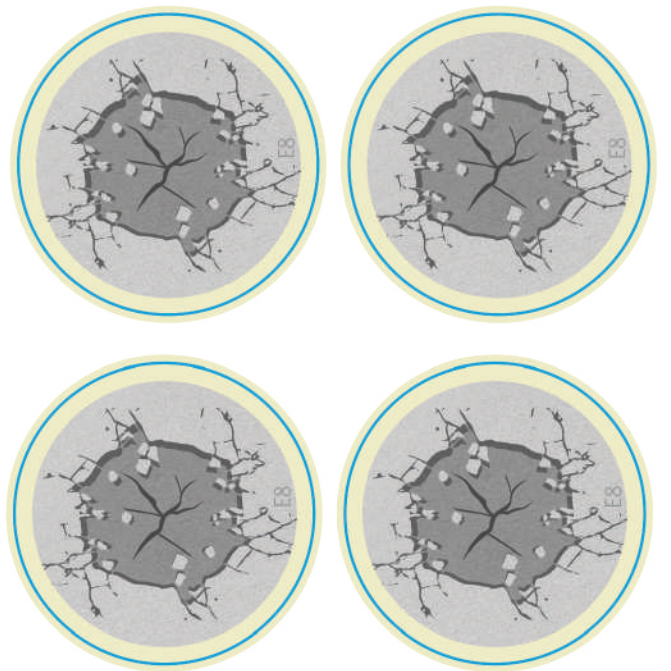
Наклейте цю наліпку на місце **K-5**
на с. 22 книжки правил.



Здобудьте перемогу в грі з босом, коли на полі
буде 6 жетонів кратерів чи більше.

Наклейте цю наліпку на місце **M-7**
на с. 20 книжки правил.

E8





Наклейте цю наліпку на місце **М-8**
на с. 20 книжки правил.



Здобудьте перемогу в грі,
у якій були всі люті вороги:
радіоактивні зомбі, бос і песик-зомбі.

ЗУХВАЛИЙ



E9

Наклейте цю наліпку на місце **11**
на с. 3 книжки правил.



E9

Наклейте цю наліпку на місце **12**
на с. 3 книжки правил.



E9

ПЕСИК-ЗОМБІ

Витягніть жетон песика з підставки й замініть його жетоном песика-зомбі.

Приготування

- Ви не можете використовувати звичайного песика, бо... зомбі заразили його!
- Покладіть песика-зомбі на клітинку з **ЧЕРВОНОЮ** каналізацією на початку гри.

Перебіг гри

- Песик-зомбі захищає орду зомбі, що перебуває на його клітинці. **Завдяки йому орда зомбі стає невразливою** до атак героїв, петард, пастки та шаленої атаки.
- **Песик-зомбі йде за ордою**, якщо та переміщується з клітинки, на якій вони перебували разом. Якщо орда з песиком захоплюють будівлю,

то песик потім переміщується на наступну клітинку з каналізацією (за годинниковою стрілкою). Орда зомбі в супроводі песика-зомбі ігнорує барикади.

- Незалежно від того, де перебуває ваш герой, ви можете виконати дію, щоб **перемістити песика-зомбі** на наступну клітинку (за годинниковою стрілкою). Якщо песик-зомбі таким чином переміщується на будівлю, він натомість просувається на наступну клітинку з каналізацією, не захоплюючи будівлі.
- Песика-зомбі не трактують як орду під час переміщення боса.
- Песик-зомбі **нездоланний**. Він ігнорує петарди й барикади, а також не взаємодіє з ящиками з інгредієнтами.

Наклейте цю наліпку на місце **П-11**
на с. 16 книжки правил.

Наклейте цю наліпку на місце **П-10**
на с. 16 книжки правил.

E9

E9



Наклейте цю наліпку на місце 13
на с. 3 книжки правил.



Наклейте цю наліпку на місце 14
на с. 3 книжки правил.



РЕЖИМ «ЗОМБОВАНІЙ»

Тепер ви можете грати в «Зомбі проти підлітків» абсолютно по-новому! У цьому варіанті один гравець контролює зомбі, граючи проти 1-4 гравців, що контролюють «підлітків».

Приготування

- Гравець за зомбі бере «зомбовану» колоду (карти від А до П), тасує її та бере на руку 2 верхні карти.
- Підлітки розміщують 4 **вибраних героїв** на клітинці школи, незалежно від кількості гравців (так, навіть граючи вдвох, у вас буде 4 герої). Потім дайте по одній карті властивостей кожному герою.

НАС ЗАМАЛО!

Щоб ще більше ускладнити життя гравцям за підлітків, коли вони починають занадто часто перемагати, зменште кількість героїв до 3!

- Гравець за зомбі викладає 3 орди зомбі в ряд біля поля та 1 на каналізацію кольору цієї орди (усі орди викладають звичайною стороною доруги).

- Песик і бос залишаються в коробці, бо їх не будуть використовувати.
- Решта правил не змінюється.
- Якщо можливо, то гравець за зомбі повинен сидіти навпроти гравців за підлітків.

Перебіг гри

Важливо! Структура ходу в цьому варіанті відрізняється від звичайної. Гравець за зомбі виконує **кожен 2-й хід**. Наприклад, Вікторія (гравець за зомбі) виконує хід; потім настає черга Петра (перший гравець за підлітків), потім Вікторія (зомбі), потім Марія (підлітки), потім знову Вікторія і так далі.

Якщо ви граєте за зомбі, то у свій хід виконуйте 2 дії в такому порядку:

- Киньте чорний кубик і застосуйте його ефект, як у звичайних правилах, за винятком того, якщо випаде . Якщо це стається, киньте **білий кубик**. Якщо вам випала кольорова грань, введіть у гру або посуньте вперед відповідну орду зомбі. Якщо на кубик випала грань «?», негайно **візьміть на руку** верхню карту «зомбованої» колоди.

На початку гри ви зможете вибирати лише одну з 2 карт. З кожною гранню «?», що випадає на білому кубик, у вас на руці з'явиться карт.

- Виберіть карту з руки, покладіть її горілиць перед собою і застосуйте її ефект.
- Особливе правило. Якщо у вас на руці карта «Перепоchinoк», ви **МУСИТЕ** її зіграти.
- Візьміть нову карту. Якщо в колоді більше немає карт, перетасуйте зіграні карти та сформуйте з них нову колоду.

Якщо ви граєте за підлітків, то у свій хід виконуйте по порядку такі дії:

- Виберіть **БУДЬ-ЯКОГО** героя в гри.
- Виконайте 2 дії цим героєм. Ви також можете використати його властивість.

Гравець, що грає за підлітків **ніколи** не кидає чорного чи білого кубика. За активацію зомбі у свій хід вже відповідає гравець, що грає за них!

У цьому варіанті гри ви можете активувати будь-якого героя. Отже, гравець (чи гравці) за підлітків можуть активувати одного й того самого героя кілька разів поспіль. Але будьте обережні: ви можете використати тільки ту властивість, яка належить активованому герою.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гравець за зомбі перемагає, якщо захоплює 4 будівлі. Гравець (чи гравці) за підлітків перемагають, якщо приносять у школу 4 ящики з інгредієнтами.

СПОГАД

Властивість мандрівника в часі змінюється таким чином: візьміть 3 жетони спогадів.

Ви можете витратити жетон спогаду під час ходу гравця за зомбі, щоб змусити його забрати щойно зіграну ним карту та зіграти іншу. Якщо ви використовуєте цю властивість, то повинні наступним ходом зіграти мандрівника в часі!

А

В АТАКУ!



Активуйте **СИНЮ** орду зомбі.
Якщо вона в ряді, введіть її у гру,
однак якщо вона вже в грі, перемістіть
її на клітинку вперед.

E10

Б

В АТАКУ!



Активуйте **ЗЕЛЕНУ** орду зомбі.
Якщо вона в ряді, введіть її у гру,
однак якщо вона вже в грі, перемістіть
її на клітинку вперед.

E10

В

В АТАКУ!



Активуйте **ЧЕРВОНУ** орду зомбі.
Якщо вона в ряді, введіть її у гру,
однак якщо вона вже в грі, перемістіть
її на клітинку вперед.

E10

Г

В АТАКУ!



Активуйте **ПУРПУРОВУ** орду зомбі.
Якщо вона в ряді, введіть її у гру,
однак якщо вона вже в грі, перемістіть
її на клітинку вперед.

E10

Д

ПРИХОВАНА АТАКА!



Активуйте **будь-яку** орду зомбі.
Якщо вона в ряді, введіть її у гру, однак
якщо вона вже в грі, перемістіть її на клі-
тинку вперед.

E10

Е

ПЕРЕПОЧИНОК

Ви **ПОВИННІ** зіграти цю карту, якщо маєте її на руці.
Зомбі нічого не роблять.

E10

Ж

НЕСТРИМНИЙ НАСТУП

Перемістіть усі орди зомбі на
полі на одну клітинку вперед.

E1O

И

ЦІЛЕСПРЯМОВАНИЙ НАПАД

Можна перемістити на одну клітинку вперед
1-2 орди зомбі, розміщені на люках.

E1O

К

НАВАЛА



Помістіть усі орди зомбі з ряду на люки їхніх
кольорів.

E1O

Л

СКООРДИНОВАНА АТАКА



Покладіть перші 2 орди зомбі
з ряду на люки їхніх кольорів.

E1O

М

МЕТЕОРИТИ

Розмістіть 3 кратери на клітинках, не зайнятих героями.

E10

Н

ЕНЕРГІЯ ЗОМБІ

Переверніть 2 будь-які орди зомбі
радіоактивною стороною догори.



Вилучіть цю карту з гри.

E10

П

ПЕРЕМИР'Я

Під час цього ходу підлітки не можуть
атакувати зомбі.



Вилучіть цю карту з гри.

E10