

tiny

EPIC ZOMBIES®

Правила выживания



Видеоинструкция!



Компоненты



14 карт персонажей (одна сторона человеческая, другая — зомби)



9 карт торгового центра (двусторонних)



32 карты поиска



9 карт целей (одна сторона кооперативная, другая соревновательная)



4 ITMEeples®



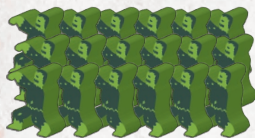
12 предметов
оружия



4 маркера
ран



4 маркера боеприпасов



18 зомби



4 выживших



1 маркер
баррикада



Транспорт
(мотоцикл и автомобиль)



1 кубик боя



12
маркеров
целей



3
маркера
толпы



4 жетона комнат и 29 жетонов целей

ПРОЛОГ

Вспышка зомби-эпидемии прокатилась по всей стране, и мёртвые не останутся мёртвыми. Небольшая группа выживших из разных слоёв общества оказалась в ловушке в торговом центре Echo Ridge Mall. Они должны спасти мир. Им придётся сохранять хладнокровие и держать оружие заряженным, когда они столкнутся лицом к лицу с ужасом орды живых мертвецов. Немного везения и несколько удачных выстрелов в голову, и они могут выполнить свои цели и уйти живыми... ну, или стать обедом.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

В игре пять различных режимов:

-  1. **Кооперативный против зомби (3-5 игроков):** команда игроков-людей против игрока-зомби.
-  2. **Кооперативный (2-4 игрока):** команда людей против зомби, управляемых ИИ игры.
-  3. **Соревновательный против зомби (3-5 игроков):** соревнование людей против игрока-зомби.
-  4. **Соревновательный (2-4 игрока):** соревнование людей против зомби, управляемых ИИ игры.
-  5. **Соло (1 игрок):** человек против зомби, управляемых ИИ игры.

Режим **Кооперативный против зомби** описывается первым в разделе **Подготовка** (см. стр. 4).

Остальные игровые режимы имеют незначительные отличия, которые описаны в разделе **Другие режимы игры** (см. стр. 16).



Подготовка (Кооперативный против Зомби)

1. С помощью **9 карт торгового центра** сформируйте схему помещений:
 - А. Положите **карту «Внутренний двор» (Courtyard)** в центре стола, вверх стороной с надписью "Cooperative Courtyard".
 - Б. В случайном порядке и случайной стороной вверх разложите **8 карт магазинов** вокруг Внутреннего двора. Обратите внимание, что каждый **символ входа** должен быть размещен на внешнем краю Торгового центра (некоторые символы будут вверх ногами, см. схему раскладки на стр. 5).
 - В. Положите **1 зомби** на входную комнату каждого Магазина (всего **8 зомби**).
2. На карте **Внутреннего двора**:
 - Г. Положите **маркер баррикад** на значение «2» трека баррикад.
 - Д. Положите **2 маркера выживших** в Зону бассейна.
3. Выберите игрока, который будет играть за **зомби**. Он под столом перетасовывает **карты персонажей**, сдаёт случайные 3 карты, выбирает одну и переворачивает её **зомби-стороной** вверх (замешайте неиспользуемые карты персонажей обратно в колоду). Затем:
 - Е. Положите **1 маркер толпы** (зеленый кубик) на значение «1» трека толпы на карте игрока-зомби. Остальные два маркера положите рядом.
 - Ж. Положите оставшихся зомби рядом с картой игрока-зомби.
4. Каждый игрок-человек получает **3 случайные карты персонажа** и оставляет себе одну. Эти карты кладутся человеческой стороной вверх. Затем каждый игрок-человек:
 - З. Выбирает ITEMeeple и кладёт его в центральную комнату Внутреннего двора.
 - И. Берёт **маркер ран** (соответствующий цвету ITEMeeple) и кладёт его на значение «0» трека на карте персонажа.
 - К. Берёт **маркер боеприпасов** и кладёт его на значение «0» трека на карте персонажа.
 - Л. Возвращает все неиспользуемые **карты персонажей и маркеры** обратно в коробку.
5. Перетасуйте под столом **9 карт целей** и сдайте 3 случайные. Положите их в ряд вверх стороной «Кооперативная цель». Следуйте правилам раскладки на картах, которые могут включать в себя добавление из коробки дополнительных частей или маркеров. Если вам нужен **маркер цели** (цветной кубик), то выберите цвет любого игрока.
6. Выберите игрока, который создаст **колоду поиска** и **колоду снабжения** (см. раздел *Создание колод поиска и снабжения*, стр. 6):
 - М. Положите **колоду снабжения** лицом вниз рядом с **картами целей**.
 - Н. Положите колоду поиска лицом вниз рядом с картой игрока-зомби и попросите его взять из колоды 8 случайных карт.
 - О. Из этих 8 карт поиска игрок-зомби выбирает по 1 карте для каждого игрока-человека, кладёт эти карты лицом вниз перед каждым из упомянутых игроков, а остальные 4 карты оставляет себе.



7. Положите **оружие** и **кубик боя** рядом с колодой снабжения.

8. Положите игровые компоненты Магазинов в соответствующие места:

П. Транспортное средство (**мотоцикл** или **автомобиль**) в отмеченное помещение на парковке или в офисе службы безопасности. Выбор транспорта зависит от используемого магазина.

Р. Положите **2 маркера ловушки** серой стороной вверх рядом с Amp's Electronics / T.E. Toys.

С. Положите **2 маркера снабжения** на места с соответствующими номерами.



Создание колод поиска и снабжения

1. Разделите карты по типам: карты **сбора, событий, оружия и рюкзака**.
2. Возьмите все карты **сбора и событий**, смешайте их в Колоду А и положите лицом вниз.
3. Возьмите все карты **оружия и рюкзака**, смешайте и вслепую сдайте 12 штук — это Колода Б. Остальные карты перетасуйте и сформируйте колоду Колоду В — снабжения. Положите её рядом с картами целей.
4. Смешайте вместе колоды А и Б, чтобы сформировать колоду поиска (24 карты).



Сбор



Событие



Оружие



Рюкзак

Колода А = 12 карт



Колода В = все неиспользованные карты

Колода Б = 12 карт



Колода снабжения



Колода поиска

Колоды А + Б = 24 карты

Игровой процесс

Первым ходит игрок, который последним был в **торговом центре** (или иначе выберите первого игрока). Игра состоит из серии ходов, выполняемых **игроками-людьми**, и после каждого хода **игрок-зомби** выполняет своё действие. Это продолжается до тех пор, пока люди или зомби не достигнут своей цели:

Цель людей

До конца игры достичь цели, указанные на **трёх картах целей**.

Цель зомби

Убить людей и атаковать Внутренний двор, пока не останется выживших, либо мешать людям достигать их цели, пока не будут раскрыты все карты поиска и каждый из людей **не сделает последний ход**. В этом случае игрок-зомби (или ИИ игры) побеждает.



Раны и боеприпасы

Каждый игрок будет отслеживать на своей карте персонажа два основных «ресурса»: **раны** и **боеприпасы**. Они отслеживаются по-разному и имеют разные функции:

- **Раны:** когда вы получаете одну рану, то перемещаете маркер ран (🩹) на одно деление **вправо** по треку. Не забываете о том, сколько ран вы получаете (см. Съеден заживо). Вы можете использовать определенные способности для заживления ран (перемещая маркер по треку влево).
- **Боеприпасы:** при выстреле вы тратите один боеприпас и перемещаете маркер боеприпасов (💣) на одно деление **влево** по треку. Вы можете получить боеприпасы с помощью определенных способностей, но расходуйте экономно.

Получение ран

Съеден заживо

Расход боеприпасов



Съеден заживо

Человек съеден заживо, когда его **маркеры ран и боеприпасов** встречаются на одном делении трека или проходят мимо друг друга. Это **означает, что персонаж** слишком слаб и у него не хватает средств к выживанию.

Игрок немедленно сбрасывает в открытую все свои карты и предметы в магазине, в котором он погиб (если игрок погиб во Внутреннем дворе, то он выбирает любой магазин для сброса карт и предметов). Если во Внутреннем дворе не осталось маркеров выживших, то люди проиграли. В противном случае **уберите один маркер выжившего** и верните ITEMeeple игрока во Внутренний двор.

Затем Ғ8000-jz008z0 отдает карту своего персонажа игроку-зомби, тот переворачивает её зомби-стороной вверх и кладёт на «1» её трека маркер толпы, получая способности этой карты (игрок-зомби не может иметь более 3 зомби-карт). Игрок-человек вытягивает новую карту персонажа из неиспользованных в коробке, а затем сбрасывает свои маркеры ран и боеприпасов на «0» и «9» соответственно.

Если это происходит в середине хода, ход немедленно заканчивается. Игрок-человек должен перевернуть свою карту поиска как обычно, игрок-зомби тоже действует как обычно.

Ход человека

1. Каждый ход вы **ДОЛЖНЫ** совершить **3 шага**.

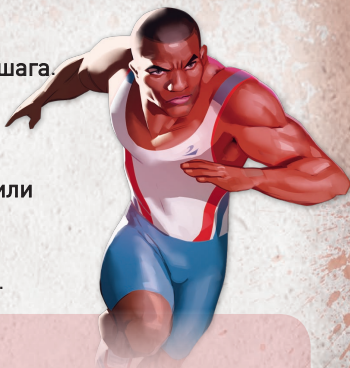
Каждый шаг может состоять из следующих действий (А, Б и В):

А. Убить 1 зомби

Б. Использовать свойство комнаты и / или взаимодействовать с жетоном.

В. Собрать предметы.

2. Обыскать текущий магазин (см. стр. 11).



Ход зомби (см. стр. 12)

После того, как игрок-человек заканчивает свой ход, игрок-зомби проверяет, не шумел ли человек. Затем игрок-зомби добавляет в торговый центр новых зомби. После завершения хода зомби ходит игрок-человек слева от того, который ходил до этого.

Так продолжается до тех пор, пока вся колода поиска не будет исчерпана и все карты поиска не будут раскрыты. После этого каждый игрок-человек сделает еще один ход и игра закончится.

Перемещение между комнатами

Вы должны переместиться в смежную комнату. Если между комнатами есть общая прямая стена, они считаются смежными. Также вы можете переместиться сквозь стену в смежную комнату на соседней карте торгового центра, даже если стена не имеет двери: считается, что люди пролезают в проломы в стенах.

Примечание: Внутренний двор состоит из 5 комнат.

Даже если вы начинаете свой ход в комнате с зомби (см. *Вытеснение*, стр. 14), вы **ДОЛЖНЫ** сначала перейти, пусть даже в комнату с другим зомби.



Золотое правило

Перемещайтесь! Вы **ДОЛЖНЫ** сначала сделать шаг, чтобы предпринять какие-либо дополнительные действия. Зомби могут быть медленными, но они не позволяют вам сидеть и ждать.

А. Убить одного зомби

После перемещения в комнату вы можете убить одного зомби. Когда зомби убит, его убирают из комнаты и кладут в общий запас. Есть два способа убить зомби:

Ближняя атака (с помощью оружия ближнего боя): при перемещении в комнату с зомби вы должны убить его с помощью оружия ближнего боя. Для этого бросьте кубик боя. Выпасть могут такие значения (обратите внимание на способность оружия ближнего боя, которым вы вооружены, и любые способности на вашей карте персонажа):



Значения на гранях кубика



Резня! Вы можете сразу перейти в смежную комнату (по желанию). Если вы перешли, то не выполняете дополнительных действий в комнате, из которой ушли. Может выпасть несколько *Резней* подряд.



Нет дополнительного эффекта.



Получите одну рану.



Получите две раны.

Примечание: независимо от результата на кубике ближняя атака всегда убивает зомби.

Дальняя атака (с помощью оружия дальнего боя):

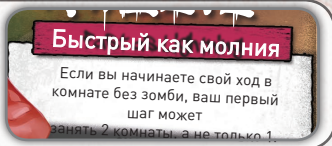
Если вы перемещаетесь в комнату без зомби, то вы можете убить зомби в соседней комнате с помощью оружия дальнего боя. Для этого **потратьте один боеприпас** 

Вы не можете атаковать оружием дальнего боя зомби, который находится с вами в одной комнате (обратите внимание на способность оружия, которым вы вооружены, и любые способности на вашей карте персонажа).



Способности людей

На каждой карте человека указана способность, доступная игроку с этой картой.



Б. Используйте свойства комнат и/или взаимодействуйте с жетонами

После перемещения в комнату (и убийства зомби, если необходимо), и если в магазине нет зомби (магазином считаются три комнаты на карте торгового центра), вы можете использовать свойства комнат и / или взаимодействовать с жетонами. Комната может иметь свойства и / или жетон цели (описан на карте цели).



Бег: используйте это свойство немедленно, а затем можете продолжить свой ход. Свойство этой **Комнаты** может быть использовано только один раз за один ход (вы не можете использовать его снова, если вернётесь в ту же комнату в этот ход).



Прерывание: если вы используете это свойство, ваш ход немедленно заканчивается в этой комнате. Вы открываете свою карту поиска как обычно (см. стр. 11).



Тайный проход: эта комната считается смежной с любой другой комнатой с тайным проходом (только для перемещения, без дальних атак или других эффектов). Тайные проходы могут использовать только люди.



Подобрать снаряжение: вы можете забрать жетон снабжения из своей комнаты и положить его на карту персонажа, чтобы «нести» его. После возвращения во Внутренний двор с жетоном снабжения немедленно подвиньте **маркер баррикад** (■) на 2 деления на треке (максимум до 6). Затем вы можете взять 1 карту из колоды снабжения и немедленно получить этот предмет. Затем верните жетон снабжения на его пронумерованную начальную позицию. Если вы решили не брать карту оружия из колоды снабжения, то верните её в колоду и перетасуйте. Вы не можете взять новую карту взамен сброшенной.



Жетоны целей: см. информацию о жетонах целей на картах целей.

В. Сбор предметов

Если магазин свободен от зомби (магазином считаются три комнаты на карте торгового центра), то вы можете забрать любую или все карты поиска, лежащие лицом вверх рядом с картой магазина, в котором вы находитесь. Существует 3 типа карт, которые можно взять:



Оружие (ближнего или дальнего боя): для него есть слоты в нижней части карты персонажа. Соответствующий предмет вставляется в ваш ITEMeeple. Каждый игрок может держать только 1 оружие ближнего боя и 1 оружие дальнего боя одновременно. Во время шага «Сбор предметов» вы можете обменять оружие, которое вы носите с собой, на одно в Магазине.



Предметы в рюкзаке: они размещаются справа на карте персонажа. Могут быть использованы в любой момент вашего хода, а после использования сбрасываются.



Подбираемые предметы: используются сразу же, как только подобраны, а затем немедленно сбрасываются.

В любой момент своего хода игрок может сбросить любую имеющуюся у него карту предмета. Вы бросаете предмет в магазине, в котором находитесь, и положите карту лицевой стороной вверх рядом с картой магазина. Если игрок находится во Внутреннем дворе, положите карту предмета рядом с любым соседним магазином (если не выполняется цель). Это единственный способ для игроков обмениваться предметами: сбрасывая и подбирая их.

2. Поиск в текущей комнате

После завершения трёх шагов игрок- человек переворачивает лицом вверх лежащую перед ним карту поиска и кладёт рядом с магазином, в котором находится. Другие игроки могут взять эту карту позже, как только этот магазин будет свободен от зомби, но текущий игрок не может взять этот предмет в тот же ход. Если игрок находится во Внутреннем дворе, положите карту предмета в любой из 4 соседних магазинов.



Если карта является **картой событий**, немедленно разыграйте её, а затем сбросьте.

Ход зомби

После того, как игрок-человек обыскивает комнату и переворачивает свою карту поиска лицом вверх, игрок-зомби начинает свой ход. Выполните следующие действия:

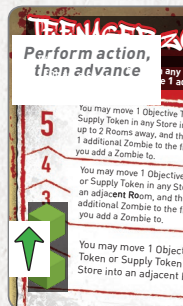
1. Проверьте на шум.
2. Добавьте новых зомби.
3. Разыграть/сдать новые карты поиска.



1. Проверка на шум

Игрок-зомби смотрит на карту поиска, которая была открыта в конце последнего хода игрока-человека, и отмечает, соответствует ли символ входа на этой карте символу входа в магазин, в котором находится игрок-человек. Если символы:

- **Разные**, то человек не шумел. Добавьте зомби как обычно (см. ниже).
- **Одинаковые**, то человек шумел. Немедленно выберите карту зомби (их может быть несколько) и выполните действие, отмеченное маркером толпы. Если у игрока-зомби есть несколько карт зомби, он может выполнить только одно из действий за один ход зомби. Затем подвиньте маркер толпы на одно деление на треке этой карты (если маркер находится на пятом делении, не перемещайте его дальше). Затем игрок-зомби добавляет зомби (см. ниже).



2. ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ ЗОМБИ

Игрок-зомби **добавляет 2 зомби** из запаса в один или оба магазина, чьи символы совпадают с символом на карте поиска. Игрок-зомби решает:

Добавлять обоих (по одному за раз) в один магазин, или добавлять по одному зомби в каждый из двух магазинов с тем же символом.



При добавлении зомби в магазин каждого зомби нужно помещать в комнату с наименьшим номером среди тех, в которых сейчас нет зомби. В каждой комнате может быть лишь один зомби.

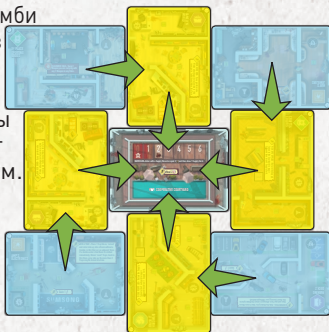


Игрок-зомби добавляет двух зомби в магазин, в котором в комнате 2 уже есть зомби. Игрок ставит первого зомби в комнату 1, потому что она не занята. А второго зомби в комнату 3.

Перемещение между магазинами и во Внутренний двор

Когда магазин полностью заполнен зомби (все 3 комнаты), новый зомби добавляется в следующий магазин или во Внутренний двор:

- Если это **угловой магазин** (по диагонали от Внутреннего двора), то переместите зомби в комнату с наименьшим номером (без зомби) следующего по часовой стрелке магазина. Если все три комнаты этого магазина уже заняты зомби, то новый зомби повреждает баррикады во Внутреннем дворе (см. ниже).
- Если это **центральный магазин** (смежный со Внутренним двором), то зомби повреждает баррикады во Внутреннем дворе (см. ниже).



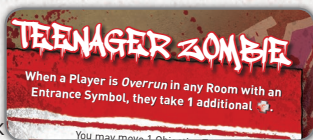
Повреждение баррикад

При добавлении зомби во Внутренний двор не ставьте его туда, а просто передвиньте маркер баррикад на 1 деление влево на треке. Когда маркер достигнет 0, удалите один из маркеров выживших из Внутреннего двора и снова установите маркер баррикад на значение 2. Если выживших не осталось, то при достижении маркером баррикад значения 0 люди проигрывают.



Способности зомби

Будьте в курсе любых **способностей зомби**, перечисленных в верхней части всех **карт зомби**. Эти способности всегда активны и могут повлиять на размещение новых зомби или привести к плохим последствиям для людей.



Кровотечение

Если нужно добавить зомби, а их не осталось в запасе, то за каждого не добавленного зомби игрок-человек с **наименьшим количеством ран** получает одну рану 🩸. Если у всех равное количество ран, то ее получает игрок с **наибольшим количеством боеприпасов** 🧨. В противном случае игроки сами решают, кто получит рану.

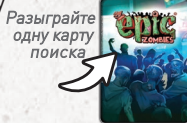
Вытеснение

Если зомби добавляется в комнату с людьми, то они считаются вытесненными. Они сразу получают по одной ране. На следующем ходу каждый из людей **ДОЛЖЕН** выйти из этой комнаты (можно убить зомби только после перемещения).

3. Розыгрыш/сдача карт поиска

После добавления зомби игрок-зомби выбирает 1 карту поиска из своей руки и кладет её лицом вниз перед игроком-человеком, который только что открыл карту поиска. Человек не может смотреть на эту карту до конца своего следующего хода.

Если вы выложили последнюю карту из своей руки, то сразу же возьмите 4 новые карты поиска. Если колода поиска исчерпана (все карты были разыграны), то каждый игрок-человек делает по одному ходу и игра заканчивается (см. *Конец игры, следующая страница*).



Когда карты кончатся, возьмите 4 новые



После этого ходит игрок-человек слева от последнего ходившего игрока-человека.

Достижение целей

Люди должны достичь трёх целей. Отмечайте прогресс с помощью маркеров целей и тщательно следуйте правилам на картах целей. Если цель достигнута, положите маркер на поле "Completed". При достижении всех трёх целей люди немедленно выигрывают!



Конец игры

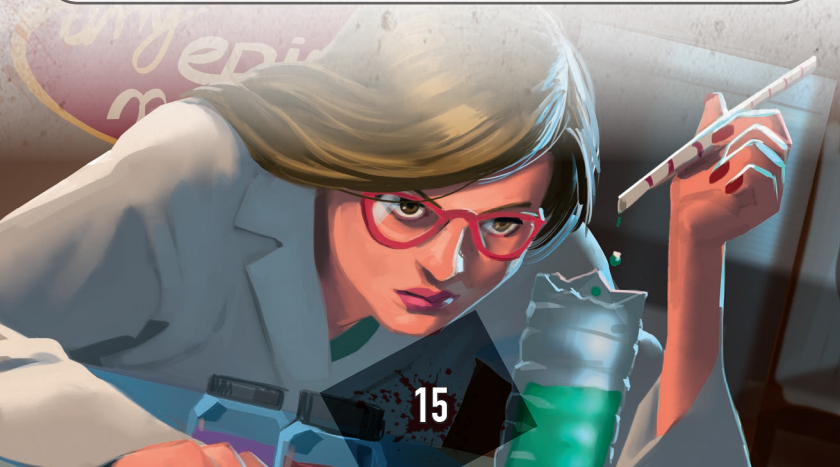
Игра заканчивается немедленно, когда:

Люди побеждают:

- Игроки-люди достигают всех трёх целей.

Зомби побеждают:

- Во Внутреннем дворе больше нет выживших, и тогда либо людей "съедают заживо" (см. стр.7), либо маркер баррикады достигает 0.
- После того, как все карты из колоды поиска были разыграны, каждый игрок-человек **сделал свой последний ход** и игроки-люди не смогли достичь целей.



Другие режимы игры

В дополнение к кооперативному режиму против зомби, Tiny Epic Zombies имеет 4 других захватывающих режима игры.



Кооперативный режим (2-4 игрока)

Правил кооперативного режима без игрока-зомби несколько отличаются. Действиями зомби управляет ИИ.

Изменения в подготовке:

1. При размещении маркеров выживших выберите их количество в зависимости от желаемой сложности:
 - 3 — *легкий уровень*
 - 2 — *нормальный уровень*
 - 1 — *сложный уровень*
 - 0 — *эпический уровень*
2. Случайным образом выберите карту зомби. Используется только пассивная способность зомби, указанная в верхней части карты. Маркеры толпы не нужны.
3. Каждый игрок берет 1 случайную карту из колоды поиска и не глядя кладёт лицевой стороной вниз рядом со своей картой персонажа.

Изменения при игре за людей:

Нет изменений. Процесс такой же, как в режиме кооператив против зомби.

Изменения в ходах зомби:

1. Проверьте наличие шума на раскрытой карте поиска:
 - Нет шума: ИИ-зомби добавляет **по 1 зомби** в каждый из двух магазинов с соответствующим символом (всего 2 зомби).
 - Есть шум: ИИ-зомби добавляет **по 2 зомби** в каждый из двух магазинов с соответствующим символом (всего 4 зомби).
2. Затем активный игрок вытягивает карту из колоды поиска и кладёт её лицевой стороной вниз рядом со своей картой персонажа.

vs. Соревновательный против зомби (3-5 игроков)

Есть некоторые отличия правил для этого режима. Люди соревнуются друг с другом, стараясь первым достичь всех трёх целей и стать лидером группы выживших. Тем не менее, люди также сталкиваются с игроком-зомби, который хочет разрушить альянс людей.

Изменения в подготовке:

1. Три карты целей кладутся стороной "Competitive Objective" вверх.
2. Переверните карту Внутреннего двора стороной "Competitive Courtyard" вверх. Положите 1 маркер выживших на цветные символы для каждого игрока. Если участвуют только 2 игрока-человека, положите 2 маркера выживших друг на друга на каждом цветном символе для каждого из двух игроков.
3. Для отслеживания прогресса на картах целей для каждого игрока используются собственные цветные маркеры.

Изменения при игре за людей:

Если игрок-человек съеден заживо, он отдает свою карту персонажа и 1 маркер выжившего игроку-зомби (тот не может иметь более 3 карт зомби). Затем игрок-человек кладёт все карты с руки рядом с его текущим магазином, вытаскивает новую случайную карту персонажа и возвращает свой ITEMeeple во Внутренний двор (см. *Съеденный заживо*, стр. 7).

Изменения при игре за зомби:

Если зомби повреждает баррикады и доводит маркер до 0, он забирает 1 маркер выживших у игрока с наименьшим количеством ран, у которого еще есть такой маркер. Если количество ран у всех одинаково, возьмите у того, у кого больше боеприпасов. Если и здесь равенство, то среди этих игроков возьмите маркер у того, кто будет ходить следующим.

Изменения в окончании игры:

Победа людей: самостоятельно достигните всех трёх целей и игра сразу закончится. Вы становитесь лидером группы выживших и побеждаете в игре!

Победа зомби:

- Игрок-человек умирает и не остается маркеров выживших.
- Игрок-зомби собирает по 1 маркеру выжившего от каждого игрока-человека (или 2 маркера, если в игре 2 игрока-человека).
- Все карты из колоды поиска раскрыты и каждый игрок-человек сделал последний ход, не победив.



Соревновательный (2-4 игрока)

Есть некоторые отличия правил. Люди соревнуются друг с другом, стараясь первым достичь всех трёх целей и стать лидером группы выживших.

Изменения в подготовке:

1. 3 карты целей кладутся стороной "Competitive Objective" вверх.
2. Переверните карту Внутреннего двора стороной "Competitive Courtyard" вверх. Положите 1 маркер выживших на цветные символы для каждого игрока. Если участвуют только 2 игрока-человека, положите 2 маркера выживших друг на друга на каждом цветном символе для каждого из двух игроков.
3. Для отслеживания прогресса на картах целей для каждого игрока используются собственные цветные маркеры.

Изменения при игре за людей:

Процесс такой же, как в режиме соревновательный против зомби (см. стр. 17).

Изменения при игре за зомби:

Действия зомби такие же, как в кооперативном режиме, но с одним исключением: если зомби атакует баррикады и доводит маркер до 0, он берет 1 маркер выжившего у игрока с наименьшим количеством ран, у которого ещё есть маркер. Если количество ран у всех одинаково, возьмите у того, у кого больше боеприпасов. Если и здесь равенство, то среди этих игроков возьмите маркер у того, кто будет ходить следующим.

Изменения в окончании игры:

Условия окончания игры такие же, как в режиме соревновательный против зомби (см. стр. 17).



Соло (1 игрок)

В одиночном режиме подготовка такая же, как и в кооперативном (см. стр.16), за исключением того, что игрок-человек управляет двумя разными персонажами с отдельным ITEMeeple для каждого. Персонажи ходят по очереди.

Термины и пояснения

Кровотечение (Bleeding out). Игрок-человек с наименьшим количеством ран получает 1 рану за каждого зомби, которого игрок-зомби не может добавить из-за кончившегося запаса (см. стр. 14).

Съеденный заживо (Eaten Alive). Маркеры ран и боеприпасов игрока-человека встают на одну ячейку или проходят мимо друг друга (см. стр. 7).

Пусто (Empty). Если в комнате или магазине нет зомби, эта комната или магазин считаются пустыми.

Резня (Overkill). Один из возможных результатов ближней атаки. Зомби убит, а вы можете немедленно перейти в смежную комнату. Этот переход не считается как один из трёх шагов, которые вы ДОЛЖНЫ совершить в этот ход. В результате этого перехода вы можете снова атаковать в ближнем бою и снова выбросить Резню. То есть можно выполнить цепочку *Резней*, не тратя свои три шага (см. стр. 9).

Вытеснение (Overrun). Если в комнату с людьми добавлен зомби, то люди сразу получают по 1 ране. В свой следующий ход человек ДОЛЖЕН поигнуть эту комнату. Вы можете убить зомби **после** перемещения (см. стр. 14).

Комната (Room). Одно из трёх ограниченных стенами помещений на карте торгового центра. У каждой комнаты есть номер (для игрока-зомби) и один или несколько символов действий и целей (см. стр. 10).

Магазин (Store). Торговый центр состоит из 8 карт магазинов, каждая со своим символом входа. Магазины окружают Внутренний двор (центральная карта торгового центра). Каждый магазин состоит из трёх комнат.

Ход (Turn). Ход игрока-человека состоит из трёх шагов (см. стр. 8) и раскрытия карты поиска. После каждого хода человека ходит зомби (см. стр. 12).

«Активный игрок-человек» в течение хода зомби — это игрок-человек, который будет ходить сразу поле текущего хода зомби.

Транспорт (Vehicle). Мотоцикл или полицейский автомобиль.

CREDITS

Designer: Scott Almes

Illustrator: Miguel Coimbra

Editor: Dylan D. Phillips

Game Developer: Michael Coe

Graphic Designer: Benjamin Shulman

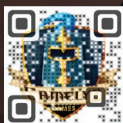
3D Item Design: Emerson Matsuuchi

HONORARY PRODUCERS

Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Anuchit Chaiboon, Thomas E. Snyder, Randal Lloyd, Sean Marshall, Dorianne Bernier, Lei Ferretti, and Greg Whitten



Check out other Tiny Epic Games:
GamelynGames.com



©2018 Gamelyn Games, LLC all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Tiny Epic Zombies, TEZ, Gamelyn Games, ITEMeeples, and the TEZ logo are trademarks of Gamelyn Games, LLC.

FOR PRODUCTION ONLY

VERSION 2.0