

ZOMBIE SURVIVAL ルール

(改訂再編集版)

■導入

何か怪しげな力によって死者が蘇り、脳みそを求めてさまよい歩きだした！ 生き残るためには家に立てこもるしかない。果たしてどれだけ長い間、生き残ることができるだろうか？

■コンポーネント

家タイル: 4枚
庭タイル: 16枚
トラッキングカード: 4枚
アイテム早見表: 4枚
アイテムタイルシート(打ち抜き): 3枚
ガラスビーズ: 52個
町アイテムカード: 54枚
イベントカード: 20枚
6面体ダイス: 6個
ゾンビコマ: 140個
マニュアル: 1部

■ゲームの目的

他のプレイヤーよりも長く、ゾンビ黙示録を生き延びることが目的となります。

■セットアップ

①(人間(Person)を含む)アイテムタイルを種類ごとに整理し、テーブルの中央に置きます。その時、それぞれの武器アイテムは近くにまとめておくと良いでしょう。また、ダメージタイルは横によけておきます。

～2人でプレイする場合は、各アイテムの半分(端数切り上げ)を取り除きます。(例: アイテムが3つある場合は2つ取り除きます。)

～3人でプレイする場合は、各アイテムから1つずつ取り除きます。

～もしももっと挑戦的なゲームにしたい場合は、小型発電機とライフルの数をプレイヤーの人数から1減らした数にしてください。

②各プレイヤーにランダムで家と庭(前、後ろ、両横)のパーツを渡します。家と庭をプレイヤーの前に組み立てます。

③各プレイヤーに、トラッキングカードと早見表を渡します。ガラスビーズをトラッキングカードの各基本物資の「5」の場所に置きます。

④箱のふたを裏返してゾンビが見えるようにし、ボードの横に置きます。ダイスをその横に置きます。

⑤町アイテムカードを場所ごとに分け、山札にしてテーブルに置きます。

⑥イベントカードから「夜(Night)」のカードを抜き出し、残りのカードをシャッフルして山札にします。その後「夜」のカードを山札の真ん中あたりにランダムで挿入します。イベントカードの山は、ランダムで決めたファーストプレイヤーの近くに置いてください。

■ゲームプレイ

「ゾンビサバイバル」のゲームは、2つのパートに分かれています。1つ目は家に物資を詰め込んで生き残るための準備をするパートとなります。全てのプレイヤーが準備を終えたら、ゾンビ黙示録が始まります

パート1: 生存のための準備

次のステップに従って、生き残る準備をしてください。

ステップ1:

ファーストプレイヤーは任意のアイテムか人間のタイルを取り、家に置きます。タイルの大きさは全て家に書かれているマス目に準じており、置くときはそのマス目に従って置いていきます。家のマス目からはみ出してタイルを配置することはできませんが、屋内の壁をまたいでタイルを配置しても構いません。また、基本物資(救急キット、冷蔵庫、パントリー、木材、水)が書かれているマス目には配置できません。なお、タイルは一度配置したら動かしてはいけません！

注意: 「人間」はアイテム獲得が終わった後、残ったタイル全部に置かれます。「人間」は家の中に望むだけ置くことができますが、その分面倒を見てあげなければいけないことに注意してください。(食事、ケガ、etc)

注記: アイテムタイルの大きさは、実際の大きさではなくそのアイテムの有用性が元になっています。ガレージに置かなければならない車以外のアイテムは、家のどこに置いてあっても問題なく使用することができます。

ステップ2:

時計回りに、次のプレイヤーがアイテムを取り、家に置きます。

ステップ3:

全プレイヤーがアイテムを1つずつ取ったら、最後に取ったプレイヤーが2つ目のアイテムを取ります。そこから反時計回りで、ファーストプレイヤーまで各プレイヤーが2つ目のアイテムを取っていきます。

注記: もしも家の中に空きがなく、そのターンに取ることができるアイテムがない場合はパスしなければなりません。

ステップ1～3までを、全プレイヤーの家に空きが無くなるまで続けます。残ったアイテムは箱に戻してください。

これでゲームの準備ができました。家やアイテムタイルのサイズは、パート2「黙示録」には影響を与えません。また、町やイベントカードによってアイテムを入手した場合、家のタイルに空きがなくとも入手は可能です。



図は家タイル・庭タイルの典型的な配置例です。
アイテムはこのように家の中に置いていきます。

パート2: ゾンビ黙示録

ゾンビの襲撃が始まったら、ゲームは次の段階に進みます。

ゲームは「昼」から開始します。これは、イベントカード「夜」が引かれるまで続きます。

各ラウンドは次のステップに従って進めてください。

ステップ1:

ファーストプレイヤーがダイスを1つ振ります。各プレイヤーは、庭の外側にある数字に対応するマスにゾンビを追加してください。各プレイヤーは毎ラウンド、ゾンビを4体ずつ追加することになります。(詳しくは「ゾンビの移動」を参照してください。)

ステップ2:

ファーストプレイヤーがイベントカードの一番上をめくります。その効果がただちに発生します。(「イベントカード」を参照してください。)

ステップ3:

全プレイヤーはアクションを消費してバリケードを築いたり、取り除いたりすることができます。(「バリケード」を参照してください。)

ステップ4:

ファーストプレイヤーから時計回りで、アクションを消費してゾンビとの戦闘(近接、射撃)を行います。(「ゾンビとの戦闘」を参照してください。)

ステップ5:

プレイヤーはアクションを消費して、人間を町に送ったり、町にいる人間に店を探索させたり、町から家に人間を戻したりすることができます。(「町」を参照してください。)

ステップ6:

ファーストプレイヤーから順番に、各プレイヤーは残っているアクションを消費して他のプレイヤーの家の庭にゾンビを追加できます。追加したい庭を選んで、ダイスを振ってください。ダイスの出目に対応した場所にゾンビが登場します。(「招かれざる客」を参照してください。)

これらのゾンビはゾンビプールから登場するのであって、プレイヤーの庭から移動するわけではありません。また、ゾンビを他のプレイヤーに送り込むアクションは、1ターンに4回までしか使用することができません。

■家

ゾンビ黙示録の間、家は戦闘やゾンビの移動に対して「大きな1マス」として扱います。つまり、家に隣接していない庭の全てのマスは、家から2マス離れていることになります。

内装の壁は、アイテム配置時も含めゲームには何の影響も及ぼしません。

全プレイヤーの家は、最初は電気、水道が通っている状態でゲームを開始します。

■ゾンビの移動

新たに登場したゾンビは、庭の外側の数字に対応したマスに置かれます。既にそのマスにゾンビがいる場合は、元々いたゾンビは前に1マス移動します。もしそのマスにもゾンビがいる場合は、そのゾンビを動かします。

注記: ゾンビは1マスに1体しか置かれませんが、

もしも家に近いマスにいるゾンビが移動することになった場合、下記のような移動を行います。

1. もしも移動するゾンビがバリケードが設置されていないドアや窓に隣接している場合、ゾンビは家の中に入ってきます！

2. ゾンビがあるドア・窓に対応した3マスを全て占めていて、そのうち1体が移動することになった場合、そのゾンビは家の中に入ってきます。(移動例参照)

3. もしそうでない場合は、ゾンビを家の壁に沿って左右どちらか任意の方向に移動させます。(移動先にゾンビがいる場合、その先のゾンビも連鎖的に移動することとなります。)

重要: バリケードが設置されたドアや窓に対応する3マス全てにゾンビが置かれた場合、バリケードは撤去されます！



上図は、家の各ドア・窓に対応した庭のマス目を示しています。ゾンビがこの色で区切られている3マスを埋めた場合、対応したドア・窓のバリケードは破壊されます。

また、これらの色で区切られたスペースがゾンビで占められており、それらが通常の移動ルールに従って移動することになった場合は、対応したドア・窓から家の中に侵入します。



ゾンビの移動例

上図において「4」にいるゾンビ(赤いZ)は、もしもダイスで4が振られ、新たなゾンビが登場した場合、前に1マス移動する。(黄色い矢印)

もしも ゾンビ登場のダイスの目が5だった場合、5のマスにいるゾンビが1マス前進し、さらにそこにいたゾンビが移動する。ドアに隣接しているので、そのドアにバリケードが設置されている場合は右の空いているマス(青い矢印)へと移動し、バリケードが壊れることとなる。バリケードが設置されていない場合は家の中(赤い矢印)へと移動する。そして5のマスに新たなゾンビが登場する。

ダイスの目が6だった場合は、空いているマスにゾンビが登場して終了となる。



この図では、ドアに対応した3マスがゾンビで埋まっているため、ダイスの出目が4か5だった場合、1体のゾンビがバリケードが設置されていないドアから家の中へとはいって行くこととなる。(緑の矢印)

※4が出た場合でも、○のついたゾンビは右に移動しないことに注意。

もしもダイスを振った時に、もう追加できるゾンビコマがなければ、対応するマスにいるゾンビを1マス移動させます。そこにゾンビがいない場合は、その前の家に近いマスにいるゾンビを同様に移動させます。そのゾンビは家の壁に沿って移動するか、家の中に入ってくることになるでしょう。もしもそこにもゾンビがいない場合は、何も起きません。

■イベントカード

各ラウンドに1枚ずつ、イベントカードがめくられます。イベントカードの指示に従ってください。全てのイベントカードは、全てのプレイヤーに効果を及ぼします。もしもイベントカードが人間を対象にとる場合、対象として選択できるのは家の中にいる人間だけです。

例:「道路閉鎖(Roadblock)」のカードが引かれました。全プレイヤーはこのラウンドは車で移動ができなくなります。さらに、カードには「食料(Food) = 1」と「疲労(Fatigue) = 1」の記載があります。各プレイヤーは人間に食事をさせなければなりません。もし人間が4人いて、コンロが稼働している場合、冷凍食品か保存食品を1消費しなければなりません。また、人間のうち1人は疲れてしまって、このラウンドにアクションを取ることができなくなります。

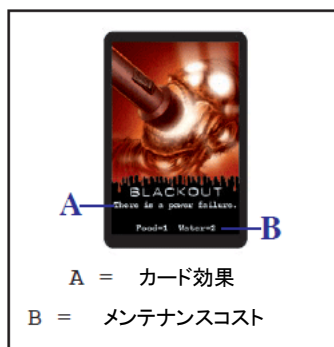
もしもイベントや家の横のマス、もしくは家の中で火炎瓶を使った結果、火災が発生した場合、水を2つか消火器を使って消火する必要があります。もしも不可能な場合は、ゲームから脱落します。

このゲームは「昼」から始まります。「夜(Night)」のイベントカードが引かれた時から、ゲーム終了まで夜になります。ダイスを2つ以上振るアクションは全て、ペナルティとしてダイスの数が1つ減ります。例として、ライフルを撃つ時、通常はダイスを4つ振るところ、夜には3つしか振れなくなります。

懐中電灯は家の中にいるすべての人間のペナルティを無効化します。しかし、家の中から外に射撃をする際にはペナルティを無効化できません。もしも家の外に持って出て行って戦闘する場合は、ペナルティを無効化できます。ただし、もしも家の外に懐中電灯を持ちだした場合、家の中にいる人間のアクションにはペナルティが発生することに気を付けてください。

なお、もしも発電機が稼働しており、家の中で一切のペナルティを受けない状態でも、家の外を射撃するときにはペナルティが発生します。

イベントカードにはイベントテキストに加え、生き延びるために消費が必要な水、食料、救急キットなどのメンテナンスコストが記載されています。コストはカードの下部に記載され、イベントテキストとは独立しています。



バッテリー(Batteries):

各家のバッテリーで動いているアイテムが、記載数だけ使えなくなります。それらのアイテムは、他のバッテリーを装填することで再使用することができます。

疲労(Fatigue):

記載されている人数だけ家の中にいる人間を選択します。その人間は、このラウンドはアクションを取ることができなくなります。

食料(Food):

各プレイヤーは、家の中にいる人間に食料を食べさせなければなりません。(もしも食べさせられない人間がいる場合、その人間はゲームから取り除かれます。)食料を食べさせるのは、イベントカードで指示された時だけです。

※電気が通っている場合、家の中にある電気コンロを使用することで、1つの食料アイテムから4人分の食事を賄うことができます。電気が通っていない場合は1つの食料アイテムで2人分の食事となります。

病気(Sick):

家の中の人間が、イベントカードに記載された人数だけ病気になるます。病気になったそれぞれの人間に1つずつ、救急キットの消費が必要となります。消費できなかった場合、その人間はゲームから取り除かれます。救急キットを使用した場合、その人間は通常通りアクションを取ることが可能となります。

水(Water):

「水質汚染(“The Water Tastes Funny”)」のイベントカードが引かれるまでは、各家には水が無限に支給されるため、トラッキングカードから水を減らす必要はありません。

水道が汚染されている場合、各プレイヤーは(家の中にいる人数に関係なく)カードに記載された数だけ水を消費しなければなりません。

※もしも水道が汚染されていなくとも、火災を消すために使うことができるのは、トラッキングカード上の水アイテム(2つ)だけです。

■イベントの明確化

停電(Blackout):

「停電」はゲーム終了まで効果が残ります。発電機は家の中に電力を供給することができます。

Night(夜):

「夜」が来た場合、灯りをつけるために電力が必要となります。もしも電力が断たれている場合、暗闇によるペナルティを受けます。

アクション:

各ラウンドで、プレイヤーは家の中にいる人間の人数だけアクションを取ることができます。アクションは前記したステップのうち、ステップ3～6で消費されます。ステップ5で町に行ったり、町から帰ってきたりした人間は、そのラウンドはアクションを取ることができません。また「疲労」している人間はアクションを取ることができません。

「救急キット」の使用や消火活動、その他のステップ3～6に含まれない行動は、アクションを消費しません。「火炎瓶」の使用は戦闘時に行われ、アクションの消費が必要となりますが、消火にはアクションは必要ありません。

■バリケード

ドアや窓を塞ぎ、ゾンビを家から閉め出すために、バリケードを築くことができます。バリケードはドアや窓それぞれに1つずつまでしか設置できません。

通常、バリケードを1つ設置するには資材を1つ消費する必要があります。もしもノコギリを持っている場合、設置するのが**同じ方向にあるドアや窓**であれば、1つの資材と1アクションで2つのバリケードを築くことができます。これはそのターンに同時に行わなければなりません。(残った半分の資材を別のターンに使用する、といったことはできません)

1アクション使用してバリケードを築く場合、ガラスビーズを対象のドアや窓の上に置き、トラッキングカード上の資材を1つ減らします。

なお、ドアや窓に対応した3マスにゾンビがいる場合、そこにバリケードを築くことはできませんまた、バリケードが設置してあるドアや窓に対応した3マスにゾンビが置かれた場合、バリケードは撤去されます。(イラスト参照)



上図では、ドアに対応する緑色のマス全てにゾンビがいるため、バリケードは破壊され、設置もできなくなります。



青いマスは左側のドアには対応したマスではなく、右側のガレージに対応しているので、この場合はバリケードは破壊されません。

もしも望むのであれば、1アクションを消費してドアや窓に設置したバリケードを取り除くことも可能です。バリケードを通して家を出入りすることはできません。しかし、バリケードを通して射撃をすることは可能です。

■ゾンビとの戦闘

家の中や庭にいるゾンビと、射撃や近接武器を使用して戦闘することができます。

目標となるゾンビと武器を選択します。それぞれの武器は、1ラウンド中に1回しか使用することはできません。また、家の中にいる各人間は、それぞれのアクションで武器1つしか使用することはできません。**武器を持っていない場合は、ゾンビを攻撃することはできません。**もしもゾンビのいるマスが家から2マス離れている場合、1マスを超えたマスと同数だけダイスの数にペナルティが発生します。(2マスであればダイス数-1)

各武器にはダイスの数が示されています。記載された数のダイス(射撃の距離によるペナルティの分、及び夜のペナルティの分を減らし、付加アイテムによるボーナスを追加する)を取り、箱のふたの裏に書かれているゾンビの絵の上で振ります。その時、手が箱のふたの中に入っていないければ、どのような振り方をしても構いません。(落とす、箱の縁にぶつけて跳ね返させるなど。)ただし、箱の外に出てしまったダイスは自動的に失敗となります。

※もしも7つ以上のダイスを振る必要がある場合、まず6つダイスを振り、その中から外れたものを1つ取り出して振り直すということを、必要な回数だけ繰り返してください。



もしもダイスがゾンビの頭の部分(円の内側(円周にかかっている場合も含む))に着地した場合、ゾンビは即死します！

攻撃(ダイス)が頭に当たらなかった場合、ゾンビの体にかかっているダイスの目を合計します。もしもその合計値が6以上であれば、ゾンビは殺されます。ゾンビが殺された場合、ボードから取り除きます。もしもゾンビを殺すことができず、使用した武器が騒音を出す武器だった場合は、ゾンビを1体庭に追加しなければなりません。(「騒音の発生」の項を参照)

もしも(近接用の武器を使用して)接近戦を行い、ゾンビを殺すことができなかった場合、攻撃した人間はケガをしてしまいます！

また、プレイヤーはバリケードが設置されていないドア・窓から外に出て、ゾンビを近接攻撃することができます。(その場合、目的となる庭に対応するドアや窓から出ていくことになります。)外に出て戦を行った場合、ケガの有無に関わらずすぐに家の中に戻ってきます。家の外に出て射撃武器を使用することはできません。

例：ライフルにレーザーサイトをつけて、家から2マス離れたゾンビを撃つ。振ることができるダイスは4つとなる。（ライフルの4つ、レーザーサイトで+1つ、2マス離れているため-1つ。）ダイスのうち1つはゾンビの腕に着地し、出目は「4」。また足にも「2」のダイスが着地していた。合計すると6で、ゾンビを殺すことができた！

■傷ついた人々

もしも家の中に傷ついた人間がいる場合、救急キットを1つ消費して即座にケガを治すことができます。もしそうしなかった場合、その人間は殺されてしまいます。（ゲームから取り除かれます。）救急キットの使用にはアクションを消費しません。

■ゾンビの家の中への侵入

家の中にゾンビが入ってきた場合、そのゾンビを殺すために1度だけ戦闘フェイズを行うことができます。戦闘しなかった場合、1人負傷します。

また、ターンのステップ4が終わった後、ゾンビが家の中に残っている場合は、ゾンビ1体につき1人が負傷します。もしも負傷した人間を癒すことができない場合、その人間はゲームから取り除かれます。

もしもゾンビの数が家の中にいる人間よりも多い場合は、人間は複数回負傷を受けることとなり、負傷を受けた回数だけ救急キットが必要となります。

■町への移動

プレイヤーは物資を手に入れるために、家から町へと人間を送ることができます。町に行くためには、車がボード上に置かれていなければなりません。町では近接武器、射撃武器の両方を使用することが可能です。車の上に、町に行かせる人間と持っていく武器を置きます。（これらは車の積載量の制限には含まれません。）武器は、このラウンドに既に使用している武器でもかまいません。車が町に行く度に、燃料カードもしくはトークンを1つ消費します。（1つの燃料で往復分となります。）

もしもゾンビが車道にいる場合、車はゾンビを（自動的に）轢き殺します。その場合、殺したゾンビ1体につきダメージトークンを1つ、車に置き、ゾンビをボードから取り除いてください。

町に行く時、町から帰る時もそれぞれ1ターンずつかります。

町にいる人間は、1人につき1回、どこを探索するかを選んでそれに対応したカードを引くことができます。引くことができるカード枚数は昼の場合2枚、夜の場合1枚となりますが、バッテリー入りの懐中電灯を持っていけば夜でも2枚引くことができます。カードは人間毎に引くことにはなりますが、強制ではありません。（カードを引かない人間がいても構いません。）ただし、2枚カードを引く場合、1枚だけ引いて終えることはできません。必ず2枚引きます。

もしも引いたカードの中にゾンビがいたら、即座に戦闘が発生します。戦闘に負けた場合（近接武器・射撃武器のどちらを使用していても）その人間は負傷します。しかし、もう1枚のカードは取得できます。

もしも町にいる人間に負傷者がした場合、次のラウンドには町から戻り、救急キットを使用しなければなりません。救急キットがない場合はその人間はゲームから取り除かれます。なお、町では1人の人間につきゾンビ1体までとしか遭遇しません。（ゾンビカードを2枚引いても、戦闘が必要になるのはそのうち1体のみとなります。）

アイテムカードを引いた場合、1回ごとに1枚ずつアイテムを獲得することができます。もしもアイテムカードを2枚引いた場合は、どちらを獲得するか選択し、もう片方は捨て札とします。

車にはそれぞれ積載量が書かれており、その積載量を超えてアイテムを取得することはできません。町に持っていった武器はこの制限には入りません。入手したアイテムを車に載せるために、それまでに積載したアイテムを捨てても構いません。もしも町で人間を見つけた場合、彼らは家に戻るまでアクションを取ることはできません。町で見つけた人間カードは積載量の制限に含まれます。

負傷者がいない限り、人間はターンを跨いで町に居続けても構いません。しかし、家の中に人間がいなくなった瞬間、ゲームから脱落することに注意してください。

家に持って帰ったカードは家の横に置き、それを使用した場合捨て札にします。カードは家に持ち帰るまで使用することはできません。食料、水、資材、救急キットは1枚で5つ分と換算し、家に戻った時点から、それらが必要となった時に使用することでトラックングカード上に加えることができます。

家に戻る時、もしも車道にゾンビがいる場合は、家から出る時同様それらを轢き殺し、車にダメージを受けます。各ゾンビ毎に1ダメージずつ、ダメージカウンターを車に置き、ゾンビをボード上から取り除きます。車はガレージにしか入ることはできず、ガレージのドアにバリケードが設置されていなければなりません。

もしも車がゾンビによって車道上で壊された場合、戦って家までの道を切り開かなければなりません。バリケードが設置されていないドア（通常はガレージのドア）までのゾンビを殺すことができれば（もしくはゾンビのいない道をたどることができれば）、家に入ることができます。これは「町からの帰還」と同じタイミングで処理します。

車から家に戻る時、人間は(武器を持っていれば)それぞれ1アクションずつ使うことができます。もしも家にたどり着けなかった場合、彼らは殺され、ゲームから取り除かれます。なお、車の中に残されたアイテムカード(人間カードも含む)は捨て札となります。

町での探索例:

マリッサは彼女の家の人間を何人か町へと送ることにしました。2人の人間と、ハンドガン、ショートソード、燃料トークンを車の上に載せ、ボードの横まで移動させます。その際、彼女は車道にいたゾンビを1体轢き殺し、車に1ダメージを受けました。(ダメージトークンを車に置き、ゾンビをボード所から取り除きます。)
その後、ダイスを1つ振り、1体のゾンビをガレージに面した庭に登場させます。

次のターン、彼女はまず1人目の分として病院からカードを2枚引きました。結果は救急キットと人間でした。彼女は救急キットを選択し、そのカードを車に載せます。2人目の分もまた、病院から2枚引きました。結果は人間とゾンビでした。彼女は人間カードを車に載せてから、ゾンビと戦います。彼女は蓋の中に、ハンドガンのダイス1つを振りました。ダイスはゾンビの胸に当たり、5の目が出ました。彼女は負傷を受けることになります。

続くターンで、彼女は病院で拾った救急キットと追加の人間を1人連れて、負傷者を家に連れ帰らなければなりません。車が家に戻る時、車道には2体のゾンビがいました。彼女の車が1体目のゾンビ(これは轢き殺され、ボード上から取り除かれます)からダメージを受けた時、耐久力が元々2しかなかった車はガレージに戻れずに壊れてしまいました。

彼女は2人の人間を車の外に出し、車道上にいる残るゾンビと戦ってガレージドアから家に逃げ込もうとします。彼女が振ったハンドガンの1つのダイスは上手く頭に当たり、ゾンビを殺すことができました。彼女の人間は家の中に逃げ込み、即座に救急キットを1つ使用しました。

残念なことに、町で見つけた救急キットと追加の人間は車の中に取り残され、失われててしまいます。
運がありませんでした！

■騒音の発生

いくつかのアクションやアイテムは騒音を発生させ、ゾンビを庭に呼び寄せてしまいます。ダイスを1つ振り、騒音が発生した庭の対応したマスにゾンビを配置します。これは通常のゾンビの配置・移動のルールに従います。例として、プレイヤーが車を動かし、それが騒音を発生させた場合、即座にダイスを1つ振って車道のある庭にゾンビを1体追加します。家の中で射撃を行い、ゾンビを倒せずに騒音が発生した場合は、そのゾンビが侵入してきた側の庭から新たなゾンビを発生させます。

■招かれざる客

各ラウンドのステップ6で、まだアクションが残っている場合、他のプレイヤーにゾンビを送りつけることができます。

ゾンビ1体を送る毎に1アクション必要となります。送りつけるプレイヤーと、発生させる庭を選択し、ダイスを1つ振って該当するマスにゾンビを1体追加します。この方法で送ることができるゾンビは、(アクションが残っていたとしても)1ターンに4体までです。

■人間の死亡

人間は、下記の場合に死亡します。

1. 負傷を負った後、即座に救急キットを使えなかった場合。(もしくは町から家に戻ってすぐに使えなかった場合)
2. 食料や水を消費するイベントカードを引いた時、必要食料や水が足りなかった場合。食料の場合、足りない分だけ人間は死亡する。また水の場合は、その時点で全ての人間が死亡する。もしも「Water: 2」のイベントが出て、水が1つしかなかった場合は、人間のうち半分(端数切り上げ)が死亡する。
3. イベントカードで「Sickness(病気)」になった時、即座に治療できなかった場合。

■ゲームの終了

家の中に人間が1人もいなくなった瞬間、そのプレイヤーはゲームから脱落します。もしも家が火事になり、それを消すことができなかった場合も負けとなります。ゲームはプレイヤーが最後の1人になるか、全てのプレイヤーがいなくなった時点で終了となります。最後に生き残ったプレイヤーが勝者となります！

もしも同時に残りのプレイヤーが全員脱落した場合、最後のラウンドの開始時に家の中に残っていた人間が最も多かったプレイヤーの勝利となります。

■アイテム

ここでゲームに登場するアイテムを説明します。各アイテムはラウンド毎に一回ずつしか使えないことに注意してください。ただし、トラッキングカードに記載されている基本物資については、各ラウンドに2つ以上使用することが可能です。(例: 保存食2つを人間に食べさせる場合など)

バッテリー(Batteries)

懐中電灯、レーザーサイト、暗視スコープに使用します。バッテリーを使用するアイテムの上に重ねて置くことで、そのアイテムを使用できるようになります。バッテリーはゾンビ黙示録が始まったらいつ使用しても構いません。

※なお、一度アイテムに使用したバッテリーを他のアイテムに入れ直すことはできません。

車(Cars)

各プレイヤーは1台の車を持つことができますが、車を取らなくてもかまいません。全ての車は発進するとき騒音をたてます。

※車はガレージにのみ配置可能です。

中型車	: 耐久力2・積載量4
ミニバン	: 耐久力3・積載量5
スモールSUV	: 耐久力4・積載量6
フルサイズSUV	: 耐久力5・積載量7

※車のパラメータは初期ルールより下方修正されています。

救急キット(First Aid)

使用することで負傷や病気の人間を治療します。

懐中電灯(Flashlight)

夜間のペナルティを無視できます。バッテリーを使用します。

保存食(Canned Foods)

パントリー内にあります。コンロを使えば1つにつき4食分、そうでなければ2食分になります。電気が通っていれば、家の中の電気コンロを使用することができます。そうでない場合は、携帯コンロを使用できます。

冷凍食品(Refrigerated Food)

冷蔵庫内にあります。コンロを使えば1つにつき4食分、そうでなければ2食分になります。もしも停電して電力がなくなった場合、ラウンドの最後に全て捨てられてしまいます。

燃料(Gas)

小型発電機・携帯コンロを使用することができます。必要なのはそれぞれ燃料1つずつです。また、車で町に行く時に1つ消費します。リキュールと同じように、ゾンビを殺すために火炎瓶としても使用できます。使用後は捨て札となります。

鋸(Handsaw)

資材1つで2つのバリケードを築くことができます。

レーザーサイト(Laser Sight)

射撃武器(クロスボウを除く)に使用すると、ダイスを1つ増やすことができます。バッテリーを使用します。

リキュール(Liquor)

火炎瓶として使用します。使用すると、2つの隣接したマスのゾンビを自動的に焼き殺します。家に接しているマス、もしくは家の中で使用した場合、火災が発生します！ 消火には2つの水か、1つの消火器が必要となります。使用後は捨てられます。リキュールは町に持っていくことはできません。使用には1アクションが必要です。

資材(Lumber)

1つの資材で1つのドアか窓にバリケードを設置することができます。バリケードはゾンビ3体によって破壊されます。資材トークンやカードは、1枚につき資材5つと換算します。

暗視スコープ(Night Vision Scope)

射撃武器(クロスボウを除く)に使用すると、夜間であればダイスを1つ増やすことができます。バッテリーを使用します。

パントリー(Pantry)

保存食が入っています。保存食を5つ追加します。

小型発電機(Portable Generator)

起動に1アクション必要です。家の中の全ての電力を賄うことができます。燃料を1つ使用することで、ゲーム終了まで使用できます。

携帯コンロ(Portable Stove)

食料を調理し、より多くの人間に食料を与えることができます。燃料を1つ使用することで、ゲーム終了まで使用できます。電力が途切れるまでは使用する必要はありません。

冷蔵庫(Refrigerator)

生鮮食品が入っています。冷凍食品を5つ追加します。

サイレンサー(Silencer)

射撃武器(クロスボウを除く)に使用すると、その武器は騒音を発生させなくなります。

水(Water)

水の供給が断たれた場合、イベントで水が必要な場合はトラッキングカード上から水を消費しなければなりません。水は火災を消す際にも使用しますが、その場合は水の供給が断たれていなくとも、トラッキングカードから消費しなければなりません。

近接武器

同じマスにいるゾンビにのみ使用できます。(屋内・屋外で使用可能)

剣(Sword) 4D6
短剣(Short Sword) 2D6
マチェット(Machete) 2D6

射撃武器

全ての射撃武器は、2マス以上離れているマスに射撃する場合、2マス目以降の1マスにつきダイスを1つ減らします。(2マス先のゾンビに射撃する場合、ダイスの数は1つ減らされます)

ライフル(Rifle) : 4D6

少なくとも1マス離れていなければ使用できません。屋外にのみ射撃可能です。騒音が発生します。

ショットガン(Shotgun) : 2D6

同じマスか、1マス離れた場所に使用可能です。騒音が発生します。

ハンドガン(Handgun) : 1D6

同じマスか、1マス離れた場所に使用可能です。騒音が発生します。

クロスボウ(Crossbow) : 2D6

少なくとも1マス離れていなければ使用できません。屋外にのみ射撃可能です。騒音は発生しません。

注記: レーザーサイト、暗視スコープ、サイレンサーはどの射撃武器にも使用することができます。(クロスボウを除く)
望むのであれば、全てを1つの武器につけることもできます!

トラッキングカードについて

基本物資(食料、水、救急キット、資材)の数を記録するために、トラッキングカードを使用します。

ゲーム開始時には、プレイヤーは各アイテムを5つずつ所持しています。冷蔵庫、パントリー、資材を獲得するか、町で発見して持ち帰れば、追加の物資が手に入ります。

なお、これら基本物資のタイルやカードは、それぞれ5つ分と換算します。各プレイヤーはこれらの物資を1種類につき12個までしか持つことはできません。

■1人用ルール

- ・ゲーム開始時に、全てのアイテムから家の中に置くアイテムを選びます。
- ・通常のルールに従ってください。
- ・もしも最後のイベントカードが引かれてから1ターン生き延びたら、プレイヤーの勝利となります。

■2セット以上を使用した場合のルール

ゲームをもう1セット使用することで、5人以上で遊ぶことが可能です。
町のカードは各セットから混ぜて使用できますが、イベントデッキは全プレイヤーに対して1セットのみ使います。

訳注:

本ゲームの改訂版ルールブックに関して、おそらく間違いであろうと思われる点が2点あり、そこについてはこの和訳では修正を行っています。

1. 移動例の図において、扉の前にいるゾンビが移動する時、家に入らずに横の空いているスペースに移動させていた。
⇒旧ルールブックでも同様でしたが、移動説明の本文と食い違いがあります。もしも「ドア・窓に対応するマス全部にゾンビが埋まらなければ家には侵入しない」というルールであればバリエードが何の役にも立たないので、移動例が間違っていると思われます。

2. 町への探索の例の中で、ハンドガンのダイスが2D6と記載されていた。
⇒エラッタは出ていないので、1D6の間違いと思われます。

※特に移動ルールに関しては、今回のルール改訂でクリアになった部分(対応マスが埋まった時点でゾンビが移動する場合、横が空いていても家に侵入する)もあり、解釈について訳者の勘違いがある可能性もあります。あらかじめご了承ください。

ZOMBIE SURVIVAL 進行早見表

■セットアップ

- ①(人間(Person)を含む)アイテムタイルを種類ごとに整理し、テーブルの中央に置く
～2人でプレイする場合は、各アイテムの半分(端数切り上げ)を取り除く。
～3人でプレイする場合は、各アイテムから1つずつ取り除く。
- ②各プレイヤーにランダムで家と庭(前、後ろ、両横)のパーツを渡し、組み立てる、
- ③各プレイヤーに、トラッキングカードと早見表を渡し、ガラスビーズをトラッキングカードの各基本物資の「5」の場所に置く。
- ④箱のふたを裏返してゾンビが見えるようにし、ボードの横に置く。
- ⑤町アイテムカードを場所ごとに分け、山札にしてテーブルに置く。
- ⑥イベントカードから「夜(Night)」のカードを抜き出し、残りのカードをシャッフルして山札にする。その後「夜」のカードを山札の真ん中あたりにランダムで挿入する。

I.生存のための準備

ファーストプレイヤーから時計回りで、任意のアイテムか人間のタイルを取り、家に置く。(基本物資(救急キット、冷蔵庫、パントリー、木材、水)が書かれているマス目には配置できない。)
全プレイヤーがアイテムを1つずつ取ったら、最後に取ったプレイヤーが2つ目のアイテムを取り、そこから反時計回りで、ファーストプレイヤーまで各プレイヤーが2つ目のアイテムを取っていく。
これを全プレイヤーの家が埋まるまで繰り返す。

II.ゾンビ黙示録

ステップ1:＜ゾンビの発生＞

ファーストプレイヤーがダイスを1つ振り、全プレイヤーは、庭の外側にある数字に対応するマスにゾンビを追加する。

ステップ2:＜イベント＞

ファーストプレイヤーがイベントカードの一番上をめくり、その効果に対して全プレイヤーが処理を行う。

ステップ3:＜バリケード設置＞

アクションを消費してバリケードを築いたり、取り除いたりすることができる。

ステップ4:＜戦闘＞

ファーストプレイヤーから時計回りで、アクションを消費してゾンビとの戦闘(近接、射撃)を行う。

ステップ5:＜町＞

アクションを消費して、人間を町に送ったり、町にいる人間に店を探索させたり、町から家に人間を戻したりすることができる。

ステップ6:＜妨害＞

ファーストプレイヤーから順番に、各プレイヤーは残っているアクションを消費して他のプレイヤーの家の庭にゾンビを追加できる。このアクションは1ターンに4回までしか使用できない。

イベントカードのメンテナンスコストについて

バッテリー(Batteries):

既に他のアイテムに装填されているバッテリーを、指定数だけ捨てる。そのアイテムは新たなバッテリーを再装填するまで使用できなくなる。

疲労(Fatigue):

そのターンは指定数だけ人間が使えなくなり、アクション数が減る。

食料(Food):

(家の中にいる人数×指定数)だけ食事が必要となり、食料アイテムを消費する。

・電力が遮断されていない場合

家にある電気コンロが使えるため、食料1つにつき4食分とできる。

・電力が遮断されている場合

食料1つにつき2食分となる。ただし、携帯コンロを使用すれば食料1つにつき4食分とできる。

病気(Sick):

指定数の人間が病気になる。その人数分だけ救急キットを使用しなければならない。足りない場合はその分だけ人間が死亡する。

水(Water):

・水が供給されている場合

水アイテムを減らす必要はない。

※ただし、水が供給されていても火災の消火には水アイテム2つの消費が必要となる。

・水の供給が断たれている場合

家の中にいる人数に関係なく、指定されている数の水アイテムを消費する。