

# シナリオカード

<p><b>Hero Starting Cards(2), Heroes Replenish</b></p> <p>1) 全ヒーローは通常のスタート地点の代わりに中央ボードの中央からゲームを開始する。</p> <p>2) ランダムで7つの建物を選び、それぞれに赤ゾンビを配置する。(1つの建物につき1体のみ。)これが『保菌者』となる。</p> <p>3) 『保菌者』は2つのヘルスボックスを持ち、戦闘ダイスを2つ振ることができ。また、『保菌者』に殺されたヒーローは必ずゾンビヒーローになる。『保菌者』は“Zombie Hunger”によってのみ移動し、通常の移動は行わない。 (“Relentless Advance” などの移動系のカードの対象にもできない。)</p> <p>通常のゾンビと違い、『保菌者』は2つ離れたマスまで “Zombie Hunger” が適用される。『保菌者』が殺されてもゾンビプールには戻らない。また、『保菌者』はボード上に登場できるゾンビの上限数には含まれない。</p> <p>4) 日没までに7体の『保菌者』を殺せばヒーローの勝利となる。</p>	<p><b>Zombie Grave Dead, Free Search Marker, Heroes Replenish</b></p> <p>1) “Manor House” (領主邸) のボードを使用する。</p> <p>ボードの中央4マスに、それぞれゾンビ発生地点を配置する。</p> <p>2) ボード上にヒーローのスタート地点がない場合は、ランダムで選ばれた建物から、ヒーローカードを1枚持ってスタートする。</p> <p>3) ヒーローが “Manor House” を燃やすためには、“Gasoline” (ガソリン) を見つけて “Manor House” に撒き、「火」アイテムで引火させなければならない。</p> <p>4) まず、ヒーローは “Manor House” 内の4つのゾンビ発生地点にガスマーカーを置く必要がある。全ての発生地点にガスマーカーを置いたら、「火」アイテムを持つヒーローが “Manor House” 内の任意のマスでヒーローターンを開始し、そのターンは何も行動せずにターンを終了しなければならない。ゾンビが同じマスにいる場合はゾンビとの戦闘で生き残る必要がある。条件を満たしたら引火は成功し、“Manor House” は焼け落ちてヒーローの勝利となる。</p> <p>シナリオ探索アイテム： “Gasoline” (ガソリン) ・「火」アイコンのアイテム</p>
<p><b>Zombie Horde(21), Zombie Auto-Spawn, Hero Starting Cards(2) Heroes Replenish, Free Search Marker, Well-Stocked Building</b></p> <p>1) ゾンビの目的は、朝までに6つの建物を破壊することである。</p> <p>2) 建物を破壊するためには、建物内の全てのマスに最低でも1体以上のゾンビが配置された状態でゾンビターンの戦闘フェーズを開始し、建物内にヒーローがいいることが条件となる。条件を満たしたら建物内の全ゾンビをゾンビプールに戻し、“Taken Over” か “Lights Out” のマーカーを裏返しにして建物に置き、破壊されたことを示す。</p> <p>3) 破壊された建物にはヒーローもゾンビも入ることはできなくなる。破壊された建物内にあるゾンビ発生地点は使用できなくなり、その建物を対象としていたカードやマーカーは全て捨てられる。</p> <p>4) カードの効果などで、そのターンに直接建物内にゾンビが置かれ、その結果条件を満たしたとしても、建物は破壊できない。</p>	

PLAGUE CARRIERS

BURN IT TO THE GROUND

ZOMBIE APOCALYPSE

# キャラクターカード

<p><b>BEAUTIFUL</b> - 同じマスにいる “Male” (男性) ヒーローは、戦闘ダイスを1つ追加できる。</p> <p><b>HIDE</b> - 彼女が戦闘する時、D6で4以上を出せば戦闘をキャンセルすることができる。(戦闘ダイスを振る前に使用する。)</p> <p><b>YOUTH</b> - 移動アクションを取らないことで体力を全回復できる。</p>	<p><b>ON DUTY</b> - “Revolver” (リボルバー) と “Flashlight” (懐中電灯) を持った状態でゲームを開始する。</p> <p><b>INTUITION</b> - 負傷を受けた時、D6を振って6以上を出せば負傷を無効化することができる。</p>	<p><b>CLEAN UP ISLE 7</b> - ゾンビとの戦闘に勝利した時、負傷1を受けるかアイテムを1つ捨てることで、ゾロ目がなくてもゾンビを殺す (Killed) ことができる。</p> <p><b>YOUTH</b> - 移動アクションを取らないことで体力を全回復できる。</p>	<p><b>BLAWING</b> - 彼に使用されたゾンビの “Fight.” カード (戦闘カード) を、D6を振って4以上を出せばキャンセルできる。</p>
---	--	---	---

AMANDA

RACHELLE

KENNY

SAM

カードタイトル対訳表

ヒーローカード

英語	和訳	枚数
"Catch!"	受け取って！	1
"Eat Dirt...Zombie!"	地面に這いつくばりな！	1
"I Found It!"	見つけたぞ！	2
"Now I'm Mad!"	キレちまったよ！	1
Against All Odds	困難を乗り越えて	1
Back To Back	背中合わせ	1
Chainsaw	チェーンソー	1
Circular Saw	丸ノコ	1
Coach Packer, Gym Teacher	体育教師 コーチ・パッカー	1
Fence Post	柵の支柱	1
Flashlight	懐中電灯	2
Garden Shears	植木バサミ	1
Gasoline	ガソリン	1
Jumper Cable	ジャンパーケーブル	1
Laying Down The Law	法の下に	1
Lighter	ライター	1
Lizzy, Shopkeeper	店長リジー	1
Pump Shotgun	ポンプ・ショットガン	1
Revolver	リボルバー	1
Rosary	十字架	1
Rusty Keys	錆びた鍵	1
T.J., Thoroughbred	サラブレッド T.J.	1
T-Bone', Fpptball Jock	フットボール選手 T・ボーン	1

ゾンビカード

英語	和訳	枚数
"It's Stuck!"	抜けないっ！	2
"Let's Split Up"	ここで別れよう	1
"The Line is Dead!"	電話が通じない！	1
"They're Coming From the..."	ヤヅらがやってきた...	2
"They're Every Where!"	ヤヅらはどこにでもいる	1
Bitten	噛まれた！	2
Catfight	女の戦い	1
Caught Off Guard	一瞬の油断	1
Despair	絶望	2
Desperate For Flesh	生肉への渴望	1
Dragging Meat	肉を引きずる音	1
Fighting Instinct	闘争本能	1
Growing Hunger	とめどない食欲	1
Knocked Away	叩きつけ	1
Lights Out	停電	1
Loner	自立的	1
My God, He's A Zombie	ヤヅは...ゾンビだ！	1
Nowhere To Hide	どこにも隠れられない	1
Overwhelmed	圧倒	1
Scratch and Claw	引き裂くカギ爪	2



# Growing Hunger ヒーローカード

<p>【イベント】</p> <p><b>キレちゃったよ！</b></p> <p>任意のゾンビカードをキャンセルする。 または 任意の負傷しているヒーローに使用する。そのヒーローは次のヒーローターン開始時まで、戦闘ダイスを2つ追加し、ゾンビ側と出目が同じでも勝利できる。</p> <p>「このクソつったれゾンビが！」</p>	<p>【アイテム】</p> <p><b>懐中電灯</b></p> <p>「停電」の効果を無視できる。 搜索時にこのカードを使用することで、カードの引き直しができる。(1ターンの1回のみ。最初に引いたカードは捨札にする) 使用後にD6を振り、1が出たらこのカードを捨札にする。</p>	<p>【アイテム】</p> <p><b>懐中電灯</b></p> <p>「停電」の効果を無視できる。 搜索時にこのカードを使用することで、カードの引き直しができる。(1ターンの1回のみ。最初に引いたカードは捨札にする) 使用後にD6を振り、1が出たらこのカードを捨札にする。</p>
<p>【イベント】</p> <p><b>受け取って！</b></p> <p>視線の通っている3マス以内のヒーローに、即座にアイテムを投げ渡すことができる。 D6を振り、2以上であれば受け渡しに成功する。 1が出た時はゾンビに取られてしまう。 (投げたアイテムは捨札となる)</p>	<p>【アイテム-Holy】</p> <p><b>十字架</b></p> <p>このアイテムを持っているヒーローには「Holy」の属性がつく。 このカードを捨てることで、捨札の中から <b>PLAY IMMEDIATELY</b> 以外の任意のイベントカードを取得することができる。</p>	<p>【アイテム】</p> <p><b>錆びた鍵</b></p> <p>「鍵束」としてカウントする。 建物の外でこのカードを捨てることで、新たに2枚のヒーローカードを引くか、任意の <b>Remains in Play</b> のゾンビカードを捨札にすることができる。</p>
<p>【イベント】</p> <p><b>背中合わせ</b></p> <p>2人以上のヒーローがいるマスに使用する。 次のヒーローターン開始時まで、ゾンビはそのマスにいるヒーローに攻撃する時、D6を振って4以上を出さなければ攻撃できない。</p>	<p>【アイテム-近接武器】</p> <p><b>ジャンパーケープル</b></p> <p>戦闘ボーナス： 戦闘でゾンビに勝った時、そのゾンビを任意の方向に2マスまで移動させることができる。 使用毎にD6を振り、1か2が出たら壊れる。(捨札となる)</p> <p>「これでも、くらえ！」</p>	<p>【アイテム-近接武器】</p> <p><b>柵の支柱</b></p> <p>両手用 ヒーローの移動終了後、隣接するそれぞれのゾンビに対して攻撃することができる。その戦闘ではゾンビに負けても負傷することはない。 戦闘ボーナス： ヒーローは戦闘ダイスを1つ追加できる。</p>
<p>【イベント-ヒロイック】</p> <p><b>困難を乗り越えて</b></p> <p>任意のヒーローに使用する。 ターン終了時までそのヒーローは戦闘ダイスを1つ追加することができる。いかなる方法でも殺されなくなる。(負傷は通常通り受けるが、致命傷は受けなくなる) ヒロイックのカードは1人のヒーローにつき1枚までしか使用できない。</p> <p>「説明は後だ……今は行動の時だ！」</p>	<p>【イベント】</p> <p><b>見つけたぞ！</b></p> <p><b>PLAY IMMEDIATELY</b> ヒーローデッキの上から3枚を見て、その中から1枚を手札にいれ、残りの2枚を捨札にする。 または 「シナリオ搜索アイテム」をデッキ、あるいは捨札から1枚取得し、その後ヒーローデッキをシャッフルする。</p>	<p>【イベント】</p> <p><b>見つけたぞ！</b></p> <p><b>PLAY IMMEDIATELY</b> ヒーローデッキの上から3枚を見て、その中から1枚を手札にいれ、残りの2枚を捨札にする。 または 「シナリオ搜索アイテム」をデッキ、あるいは捨札から1枚取得し、その後ヒーローデッキをシャッフルする。</p>
<p>【イベント-ヒロイック】</p> <p><b>法の下に</b></p> <p>任意のヒーローに使用する。 次のヒーローターン終了時まで、そのヒーローは戦闘ダイスを1つ追加することができ、さらに射撃判定のダイスの目に+1を得る。 もしも対象のヒーローに「Low Enforcement」属性がある場合このカードは <b>Remains in Play</b> となる。 ヒロイックのカードはヒーロー1人につき1枚までしか使用できない。</p>	<p>【イベント-ヒロイック】</p> <p><b>地面に這いつくばりな！</b></p> <p>ゾンビが戦闘で倒された時に使用する。 そのゾンビはゾンビプールに戻らず、ゲームから取り除かれる。また、ヒーローは負傷を1つ回復することができる。 ヒロイックのカードは1人のヒーローにつき1枚までしか使用できない。</p>	<p>【アイテム-動物】</p> <p><b>サラブレッド T.J.</b></p> <p>任意のタイミングで、このカードを捨てることにより、即座にD6を振って出た目のマスだけ移動することができる。 (ジェニーが使用した場合は6マス移動できる)</p> <p>「いい子ね、T.J.。ハイヨー！」</p>
<p>【アイテム-近接武器】</p> <p><b>丸ノコ</b></p> <p>戦闘ボーナス： 戦闘時にゾロ目がなくとも、ゾンビ側の数値を2以上上回っていればゾンビを殺すことができる。</p> <p>「これでも食らいな！」</p>	<p>【アイテム-近接武器】</p> <p><b>植木バサミ</b></p> <p>両手用 戦闘ボーナス： 戦闘ダイスを1つ追加することができる。 もし戦闘ダイスで6の目が出たら、ゾロ目が出ていなくてもゾンビを殺すことができる。</p>	<p>【イベント-町の住民】</p> <p><b>フットボール選手 T・ボーン</b></p> <p>任意のゾンビカードを1枚即座にキャンセルする。 または 「Student」属性のヒーローに使用する。ターン終了時まで、そのヒーローには戦闘ダイスが2つ追加され、ゾンビ側と同等でも戦闘に勝利できるようになる。 (ジョニーに使用された場合、追加戦闘ダイスは3つとなる) 「何があったんだ？ ゾンビみたいなのが外をうろついてたぜ」</p>
<p>【イベント-町の住民】</p> <p><b>店長 リジー</b></p> <p>ヒーローターンの開始時に使用できる。 使用したときに任意の建物を選択する。 その建物内でヒーローがゾンビに勝利した場合、ゾンビは殺される。 もしもその建物が他のカードによって何らかの効果の対象になった場合、このカードは捨札になる。</p> <p><b>Remains in Play</b></p>	<p>【イベント-町の住民】</p> <p><b>体育教師 コーチ・パッカー</b></p> <p>1体のゾンビとの戦闘をキャンセルし、即座にそのゾンビをゾンビプールに戻す。 または <b>Remains in Play</b> のゾンビカードそれぞれについてD6を振る。4以上が出た場合、そのカードを捨札にする。</p> <p>「ゾンビどもをブチ殺しに行こぞ！」</p>	<p>【アイテム-爆発物】</p> <p><b>ガソリン</b></p> <p>移動中の任意のタイミングで捨札にすることで現在いるマスか隣接するマスにガソリンを撒くことができる。(Gas マーカーを置く)</p>
<p>【アイテム-近接武器】</p> <p><b>チェーンソー</b></p> <p>戦闘ボーナス： ヒーローは戦闘ダイスを1つ追加できる。この戦闘ではゾロ目が出なくてもゾンビを自動的に殺すことができる。 もしもこのカードを使用して戦闘に負けた場合、捨札にする。(代わりに「ガソリン」を捨てても良い)</p>	<p>【アイテム-射撃武器-銃】</p> <p><b>ポンプ・ショットガン</b></p> <p>射程：2</p> <p>射程内のマスに射撃できる。マス内のゾンビそれぞれにつきD6を振り、3以上で命中する。同じマスにいるヒーローは影響を受けない。 使用する毎にD6し、1か2が出たら弾切れとなる。(このカードを捨札にする)</p>	<p>【アイテム-火】</p> <p><b>ライター</b></p> <p>ヒーローは「停電」の効果を無視できる。</p> <p>「これが役に立ってわかってたんだ」</p>
<p>【アイテム-射撃武器-銃】</p> <p><b>リボルバー</b></p> <p>射程：3</p> <p>射程内のゾンビ1体に射撃可能。 D6で4以上で命中。 その時の出目が1だった場合、弾切れとなる。(このカードを捨札にする)</p> <p>「頭を狙うんだ！」</p>		



Growing Hunger ゾンビカード

<div>引き裂くカギ爪</div> <div>戦闘： ゾンビの戦闘ロール時に使用する。 対象のゾンビと同じマスにいる全てのゾンビの 戦闘ダイスを1つ追加する。 (対象のゾンビも含む)</div> <div>「イイァアアァア……」</div> <div></div>	<div>引き裂くカギ爪</div> <div>戦闘： ゾンビの戦闘ロール時に使用する。 対象のゾンビと同じマスにいる全てのゾンビの 戦闘ダイスを1つ追加する。 (対象のゾンビも含む)</div> <div>「イイァアアァア……」</div> <div></div>	<div>噛まれた！</div> <div>戦闘でヒーローがゾンビを除去した時に 使用できる。 そのヒーローは次に負傷すると強制的に ゾンビヒーローになってしまう。</div> <div>「痛……畜生！」</div> <div>Remains in Play</div> <div></div>
<div>噛まれた！</div> <div>戦闘でヒーローがゾンビを除去した時に 使用できる。 そのヒーローは次に負傷すると強制的に ゾンビヒーローになってしまう。</div> <div>「痛……畜生！」</div> <div>Remains in Play</div> <div></div>	<div>ヤツらがやってきた…</div> <div>PLAY IMMEDIATELY ランダムで建物を選択し、その建物に占領マーカ―と 新しいゾンビビットを配置する。 「ヒーローはその建物に入ったり、そこで捜索したりは できなくなる。 すでに占領マーカ―が置かれている建物が選択された場合は ダイスを振り直す。</div> <div>Remains in Play</div> <div></div>	<div>ヤツらがやってきた…</div> <div>PLAY IMMEDIATELY ランダムで建物を選択し、その建物に占領マーカ―と 新しいゾンビビットを配置する。 ヒーローはその建物に入ったり、そこで捜索したりは できなくなる。 すでに占領マーカ―が置かれている建物が選択された場合は ダイスを振り直す。</div> <div>Remains in Play</div> <div></div>
<div>絶望</div> <div>任意のヒーローカード1枚を、D6を振り 5以上でキャンセルする。</div> <div>「破滅よ……」</div> <div></div>	<div>絶望</div> <div>任意のヒーローカード1枚を、D6を振り 5以上でキャンセルする。</div> <div>「破滅よ……」</div> <div></div>	<div>停電</div> <div>ゾンビターン開始時に使用する。 どれでも好きな建物1つに停電マーカ―を置く。 ヒーローがこの建物に入った時は、そこで移動が 即座に中断される。また、停電した建物内では ヒーローは1マスずつしか進めない。</div> <div>Remains in Play</div> <div></div>
<div>圧倒</div> <div>ヒーローの倍以上の数のゾンビが、同じマスに存在している 時に使用できる。 そのマスにいるゾンビの戦闘ダイスが1つ追加され、 またターン終了時までそのマスのゾンビはいかなる方法でも 死ぬことがなくなる。 (負傷は通常通り受けるが、致命傷は受けない)</div> <div>「…間が押し寄せる中、 彼は力強く立っていた」</div> <div></div>	<div>自立心</div> <div>ゾンビターンの開始時に、任意のヒーローに 使用できる。そのヒーローは他のヒーローの いるマスで移動アクションを終了することが できなくなる。 「こっちに来ないで！1人でできるわ」</div> <div>Remains in Play</div> <div></div>	<div>一瞬の油断</div> <div>戦闘開始時、戦闘ダイスを振る前に使用できる。 戦闘： ヒーローが持っているアイテムを一つ選ぶ。 ヒーローはこの戦闘中、そのアイテムを使えない。 「るるるううあああゝゝ」</div> <div></div>
<div>叩きつけ</div> <div>ヒーローが戦闘で負けた時、負傷を与える代わり に、ヒーローが持っているアイテムを1つ選び そのアイテムを捨札にさせる。 (「シナリオ検索アイテム」は選べない)</div> <div>「ちっ……汚いゾンビめ……」</div> <div></div>	<div>とめどない食欲</div> <div>PLAY IMMEDIATELY 全ゾンビの戦闘ダイスが1つ追加される。 ヒーローが1人死ぬか、ゾンビヒーローになった 場合、このカードは捨札になる。</div> <div>Remains in Play</div> <div></div>	<div>闘争本能</div> <div>戦闘開始時、戦闘ダイスを振る前に使用できる。 戦闘： ヒーローの捨札から、近接武器のカードを1枚 選ぶ。今回だけ、そのカードの戦闘ボーナスを ゾンビが使用することができる。</div> <div></div>
<div>生肉への渴望</div> <div>PLAY IMMEDIATELY ゾンビが戦闘中に使用できる「戦闘：」カードの 枚数の制限がなくなる。</div> <div>「のおおみそおおう」</div> <div>Remains in Play</div> <div></div>	<div>抜けないっ！</div> <div>ヒーローが近接武器の「戦闘ボーナス：」の効果を使用した 時に使用できる。 D6を振り、4以上が出たら「戦闘ボーナス：」が適用 された後、そのアイテムを捨札にさせる。</div> <div>「放してよっ！」</div> <div></div>	<div>抜けないっ！</div> <div>ヒーローが近接武器の「戦闘ボーナス：」の効果を使用した 時に使用できる。 D6を振り、4以上が出たら「戦闘ボーナス：」が適用 された後、そのアイテムを捨札にさせる。</div> <div>「放してよっ！」</div> <div></div>
<div>肉をひきずる音</div> <div>ゾンビの移動フェイズに使用できる。 D6を振り、出た目の数のゾンビを指定する。指定された ゾンビは、通常の移動の代わりにそれぞれD3で出た目の 数だけ移動することができる。 (ゾンビヒーローを指定した場合、D6の出目だけ移動できる)</div> <div>「なんだ、この音は!?」</div> <div></div>	<div>ヤツは…ゾンビだ！</div> <div>D6を振り、4以上ならば「イベント-町の住民」カードを キャンセルし、さらにゲームから取り除くことができる。 または ゾンビターン開始時に使用する。 ゾンビプールからゾンビを1体取り出して、任意のヒーローに 隣接するマスに配置する。</div> <div></div>	<div>女の戦い</div> <div>ヒーローターン開始時に、同じマスに女性ヒーローが2人 いるときに使用できる。 その女性ヒーローは2人とも、このターンは戦闘も含め 何も行動がとれなくなる。 「あなたは何も……！」</div> <div></div>
<div>電話が通じない！</div> <div>ヒーローが捜索を宣言した時に使用できる。 捜索をキャンセルさせ、ヒーローはカードを引けなくなる。</div> <div>「ゾンビが電話線を切ったのよ……」</div> <div></div>	<div>ここで別れよう</div> <div>ヒーローターン開始時に使用する。 そのヒーローターンの終了までの間、他のヒーローと 同じマスや同じ建物でヒーローが移動を終了した場合、 即座に負傷する。 「いいアイディアじゃなかったわね」</div> <div></div>	
<div>どこにも隠れられない</div> <div>PLAY IMMEDIATELY ヒーローデッキの上から10枚を表にし、捨札に する。もしもこれでヒーローデッキが無くなった 場合、自動的にヒーロー側の負けとなる。</div> <div></div>	<div>ヤツらはどこにでもいる</div> <div>ゾンビターン終了時に使用する。 ゾンビプールから各ゾンビビットにゾンビを 1体ずつ配置する。</div> <div></div>	