



좀비사이드

무기를 들어라



규칙서



목차

게임 개요 3 무기 효과 14

게임 구성물 3 좀비 16

기본적인 사항 5 일반 좀비..... 16

생존자 대시보드 5 특수 좀비..... 16

생존자 대시보드의 무기 5 자폭 좀비 16

리더 카드 5 약취 좀비 16

좀비 카드 6

보스 대시보드 6

게임 준비 7

게임 진행 8

라운드 준비 8

첫번째 라운드 8

두번째 라운드 8

차례 단계 9

1 - 공개 9

2 - 공격 9

좀비 아이콘 10

무기 효과 11

총알 사용하기 11

좀비 죽이기 11

보스 공격하기 11

3 - 업그레이드 11

4 - 좀비 전진 12

좀비의 공격 12

5 - 발생/보스 12

발생 카드와 발생 참조 카드 13

발생 해결 13

보스 카드 13

다음 생존자로 넘어가기 13

승리와 패배 14

보스 17

수퍼 어보미네이션 17

좀비 피라미드 17

코끼리 좀비 17

좀비 구단 18

괴성 좀비 18

돌연변이 18

솔로 모드 19

추가 준비 19

공격 단계 19

크레딧 19

규칙 요약 20

목표달성
시트 PDF
다운로드



+다양한 게임 자료!

BOARDMFACTORY.COM/zombicide-gearup



게임 개요

좀비가 들끓는 세상에서, 도시를 점령한 끝없는 좀비 떼를 상대로 맞서 싸우는 것은 몇 명 남지도 않은 생존자들에게는 힘든 일이다. 그 좀비 떼를 이끌고 있는 존재가 보스라는 것을 발견했고 이제 우리가 할 일은 좀비 무리를 죽여서 보스를 끌어내는 것 뿐이다. 우리는 우리의 것을 되찾을 만반의 준비가 되었다. 하지만 먼저, 무기를 들어라!

좀비사이드: 무기를 들어라는 1명에서 6명의 플레이어가 좀비 아포칼립스의 시기에서 생존을 위해 싸우는 생존자의 역할을 맡아 진행하는 협력형 플랩 앤 라이트 게임입니다. 생존자들은 언데드들이 점령한 거리에 나선 정예 전투원들입니다. 거리에 선 생존자들은 끊임없이 발생하고 달려드는 좀비 떼를 막아 서서 보스가 나타날 때 까지 버텨야 합니다. 이때까지 버티면 생존자들은 마지막 목표를 위해 싸워야 합니다. 바로 보스를 죽이고 이 좀비 침공을 끝내는 것입니다!

게임 구성물

양면 생존자 대시보드 6개



쉽게 지워지는 마커 6개



양면 보스 대시보드 6개



리더 카드
1장



일반 좀비 카드
48장



특수 좀비 카드
24장



솔로 모드
동료 카드
6장



차례 카드
10장



워커12장
러너12장
크롤러12장
맹견 좀비12장

자폭 좀비6장
브루트6장
군인 좀비6장
악취 좀비6장

페이지 1
보스 카드 3장



페이지 2
보스 카드 4장



발생 카드
7장



발생 참조 카드
6장



기본적인 사항

생존자 대시보드

- 1- 생존자의 이름
- 2- 체력: 생존자가 피해를 입으면 이 칸들에 체크를 해서 표시합니다.
- 3- 방어구: 생존자가 를 얻으면 이 칸들의 테두리를 덧그리고, 사용하면 체크를 해서 표시합니다.
- 4- 총알: 생존자가 을 얻으면 이 칸들의 테두리를 덧그리고, 사용하면 체크를 해서 표시합니다.
- 5- 거리 슬롯: 생존자를 향해 다가오는 좀비들은 이 슬롯 3곳에 놓입니다.
- 6- 무기: 모든 생존자는 선호하는 무기(노란색)를 포함해서, 무기 4개를 가지고 있습니다.
- 7- 효과: 무기의 효과에 대한 세부사항이 나와있습니다.



생존자 대시보드

생존자 대시보드의 무기

- 1- 무기의 이름
- 2- 공격 모양: 무기가 사용되면 플레이어들이 좀비 체력 칸을 체크해서 지을 공격 모양입니다.
- 3- 시작 효과: 몇몇 무기들은 게임의 처음부터 가지고 있는 시작 효과를 가지고 있습니다. 시작 효과에는 밀쳐내기와 와 다중 공격 효과 가 있습니다 (자세한 사항은 14페이지를 보세요).
- 4- 업그레이드 효과: 모든 무기들은 게임 중에 좀비를 죽이면 얻을 수 있는 업그레이드 효과가 2개씩 있습니다. 얻으면, 효과 아이콘 옆의 원 안에 V를 그려 획득했음을 표시합니다.



생존자 대시보드의 무기

리더 카드

리더 카드는 양면으로 되어있습니다. 한 면에는 사용하는 난이도에(쉬움, 보통, 어려움, 악몽) 따른 게임 준비 방법이 나와있고, 나머지 면에는 차례 순서에 대한 요약이 나와있습니다.

게임 준비 면은 3열로 나뉘어 있습니다:

- 1- 시작 발생: 각 플레이어가 준비 단계 때 받는 좀비 카드의 종류와(일반 혹은 특수) 수를 나타냅니다.
- 2- 발생 참조 카드 난이도: 발생 참조 카드를 어느 면으로 사용해야 하는지 나와있습니다.
- 3- 보스 난이도: 보스 대시보드를 어느 면으로 사용해야 하는지 나와있습니다.



리더 카드

좀비 카드



1- **좀비 종류:** 좀비의 종류가 나와있습니다 (워커, 러너, 자폭 좀비, 기타 등등). 종류가 적혀있는 바탕의 색상이 해당 좀비가 일반 좀비인지 특수 좀비인지 나타냅니다:


*검정색 바탕: 일반 좀비


*빨간색 바탕: 특수 좀비

2- **좀비 속력:** 이 좀비가 언제 이동하는지 나타냅니다.

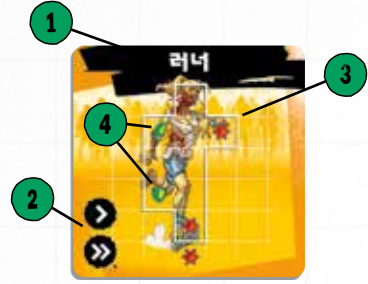
3- **체력 칸:** 굵은 흰색 선 안에 있는 각 정사각형 칸은 체력 칸입니다. 생존자들이 무기를 사용해 좀비를 공격하면 체력 칸에 체크 표시를 합니다.

4- **총알/방어구 아이콘:**  이나  가 있는 체력 칸에 체크표시를 하면, 생존자는 해당하는 보상을 받습니다.

5- **피해 아이콘:** 좀비들은 공격할 때 체크하지 않은  만큼의 피해를 생존자에게 입힙니다.

6- **고정 피해 아이콘:** 이  는 체크할 수 없고, 좀비의 공격 시 항상 적용됩니다.

7- **특수 능력:** 좀비의 특수 능력을 나타냅니다 (만약 있다면).



일반 좀비 카드



특수 좀비 카드



보스 대시보드

보스 대시보드는 양면으로 되어있습니다. 검정색 면은 쉬움 난이도로 플레이 할 때 사용되고, 빨간색 면은 나머지 난이도로 플레이할 때 사용됩니다.

1- **보스 이름**

2- **체력 칸:** 굵은 흰색 선 안에 있는 각 정사각형 칸은 체력 칸입니다. 생존자들이 무기를 사용해 좀비 보스를 공격하면 체력 칸에 체크를 해서 표시합니다.

3- **총알/방어구 아이콘:**  이나  가 있는 체력 칸에 체크 표시를 하면, 생존자는 해당하는 보상을 받습니다.

4- **피해 아이콘:** 보스는 공격할 때 체크되지 않은  /  만큼의 피해를 생존자에게 입힙니다.

5- **고정 피해 아이콘:** 이  /  는 체크할 수 없습니다.

*  는 두번째 라운드의 페이지 2에서만 적용됩니다.

6- **특수 규칙:** 보스의 특수 규칙을 나타냅니다 (만약 있다면).

7- **보스 특수 능력:** 보스가 때때로 사용할 수도 있는 특수 능력을 나타냅니다.



양면 보스 대시보드

게임 준비



1. 모든 플레이어는 마커 1개를 받습니다.
2. 모든 플레이어는 생존자 대시보드를 하나 골라 자신 앞에 둡니다. 솔로 모드로 게임을 진행한다면, 1P 면이 보이도록 놓습니다. 사용하지 않는 생존자 대시보드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.
3. 일반 좀비 카드 48장을 섞어 일반 좀비 더미를 만듭니다, 카드는 전부 뒷면이 보이도록 놓습니다.
4. 특수 좀비 카드 24장을 섞어 특수 좀비 더미를 만듭니다, 카드는 전부 뒷면이 보이도록 놓습니다.
5. 차례 카드 10장을 섞어 차례 더미를 만듭니다. 카드는 전부 뒷면이 보이도록 놓습니다.
6. 플레이어들은 다같이 리더 카드를 확인하고 게임의 난이도를 선택합니다 (게임을 처음 한다면 쉬움 난이도를 추천합니다).
7. 각 플레이어는 선택한 난이도에 따라 리더 카드에 표시된 대로 더미에서 좀비 카드를 꺼냅니다 그리고 각자의 세번째 거리 슬롯 (플레이어에게서 가장 먼 곳)에 나란히 놓습니다.
8. 플레이어들은 6개의 보스 대시보드 중 게임에 사용할 하나를 다같이 선택합니다 그리고 선택한 보스 대시보드를 잠시 옆으로 빼 놓습

니다 (게임을 처음 한다면 '수퍼 어보미네이션'을 추천합니다). 보스 대시보드를 놓을 때, 선택한 난이도의 면이 보이도록 놓는 것을 기억하세요. 사용하지 않는 보스 대시보드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

주의: 보스는 두 번째 라운드에만 게임에 들어옵니다.

9. 선택한 난이도 그리고 플레이어 수와 일치하는 발생 참조 카드를 좀비 더미 옆에 놓습니다. 사용하지 않는 발생 참조 카드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

주의: 검정색 면은 쉬움과 보통 난이도에서 사용되고, 빨간색 면은 어려움과 악몽 난이도에서 사용됩니다.

10. 미션을 진행하는 동안 리더가 될 플레이어를 선택합니다. 선택된 플레이어가 리더 카드를 가져가 차례 순서 요약 면이 보이도록 자신의 대시보드 옆에 놓아 게임을 진행하는 동안 순서대로 단계를 진행하도록 둡니다. 플레이어가 어떤 문제에 합의를 하지 못할 때 최종적인 결정권은 리더에게 있습니다. 그리고 두 번째 라운드에 보스가 발생하면 리더의 대시보드 앞에 놓입니다 (8페이지를 보세요).

게임 진행

라운드 진행

좀비사이드: 무기를 들어라는 2 라운드동안 진행되고, 각 라운드는 9번의 차례로 이루어져 있습니다.

첫번째 라운드

첫번째 라운드의 시작에, 차례 더미에서 카드 9장을 뽑아 뒷면이 위로 오도록 한 줄로 놓습니다. 차례 더미에 남은 카드도 뒷면이 위로 오도록 유지합니다.



그런다음 발생 카드 7장을 섞어 세번째 차례 카드부터 마지막 카드까지 7장의 하단에 그림과 같이 놓습니다:



중요: 첫번째 라운드 동안, 생존자들은 보스와 어떤 방법으로도 상호작용할 수 없습니다.

두번째 라운드

두번째 라운드에 보스가 나타납니다. 그리고 생존자들은 이제 보스를 공격할 수 있습니다. 보스 대신 보드를 리더 앞에 둡니다. 보스는 거리 슬롯에 놓이지 않습니다. 대신에, 보스는 단순히 생존자 앞에 있는 것으로 간주합니다. 차례 카드 9장과 빼놓았던 차례 카드를 가져와 함께 섞고, 다시 9장을 뽑아 뒷면이 보이도록 놓아 새로운 차례 카드 줄을 만듭니다. 차례 더미에 남은 카드들은 게임 상자로 되돌려 놓습니다.

'페이지 1' 보스 카드 3장을 섞어 세번째, 네번째, 다섯번째 차례 카드 밑에 각각 1장씩 뒷면이 보이도록 놓습니다. '페이지 2' 보스 카드 4장을 섞어 여섯번째, 일곱번째, 여덟번째, 아홉번째 차례 카드 밑에 각각 1장씩 뒷면이 보이도록 놓습니다. 아래 그림을 참고하세요:



차례 단계

각 차례마다, 다음의 5 단계를 순서대로 진행합니다:

- 1- **공개**: 다음 차례 카드를 공개합니다.
- 2- **공격**: 공개된 색상의 무기를 사용합니다. 그리고 생존자들은 총알을 사용해서 1칸짜리 체력 칸에 체크 표시를 할 수 있습니다.
- 3- **업그레이드**: 생존자 앞에 놓인 좀비 중 이번 차례에 죽은 좀비 1마리마다, 업그레이드를 1번 연습합니다.
- 4- **좀비 전진**: 공개된 속력을 가진 좀비들이 생존자에게 거리 슬롯 1칸씩 다가옵니다.
- 5- **발생/보스**: (만약 있다면) 다음 발생/보스 카드를 공개하고 그 효과를 해결합니다. 그리고, 두번째 라운드를 진행하고 있다면, 보스가 다음 생존자에게 넘어갑니다.

모든 단계를 진행하면, 새로운 차례를 시작합니다. 라운드는 9번의 차례를 모두 마칠 때까지 계속됩니다.

1 - 공개

뒷면이 보이는 차례 카드 중 가장 왼쪽에 있는 차례 카드를 공개합니다, 이번 차례에 사용할 무기의 색상과 활성화되는 좀비의 속력이 공개됩니다.

- 1- **무기 색상**: 모든 생존자들의 무기 중 어떤 무기를 사용해야 하는지 나타냅니다 (아래의 공격 부분을 보세요).
- 2- **좀비 속력**: 어떤 좀비가 이번 차례에 이동하는지 나타냅니다 (12페이지의 '좀비 전진'을 보세요).
- 3- **동료 아이콘**: 솔로 모드에서만 사용됩니다 (19페이지를 보세요).



차례 카드

2 - 공격

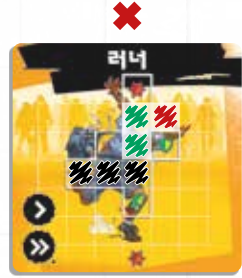
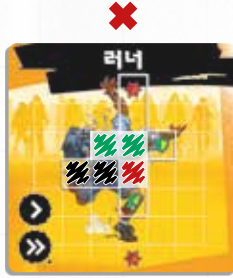
이 단계에서 생존자는 현재 차례 카드에 표시된 색상의 무기를 사용하여 생존자 대시보드의 거리 슬롯에 있는 좀비를 공격합니다. 플레이어들은 자신이 사용한 무기의 공격 모양이 되도록 좀비 카드의 체력 칸들에 체크 표시를 합니다 (체크로 표시하거나 칸 전체를 칠하거나 어느쪽이든 상관 없습니다). 플레이어들은 자신의 무기와 효과를 어떻게 사용할지 의논할 수 있지만, 모든 플레이어는 동시에 각자의 공격 모양을 그려야 합니다.

공격 모양을 그릴 때는 몇 가지 규칙을 따라야 합니다:

- 공격 모양은 회전시키거나 반전시킬 수 있습니다.
- 공격 모양은 완전히 빠짐없이 그려야 합니다.
- 좀비의 각 체력 칸은 한 번만 체크할 수 있습니다.
- 체력 칸 밖(굵은 흰색 선 바깥)의 정사각형들은 체크할 수 없습니다.
- 만약 플레이어가 공격 모양을 완전히 그릴 수 없거나 혹은 그러고 싶지 않다면, 대신에 체력 칸 1개만을 체크할 수도 있습니다.

주의하세요: 체력 칸 1개만을 지우기로 하더라도 여전히 무기 효과는 전부 적용해야 합니다.

예시: 이미 체력 칸 몇개가 체크된 러너에게, 생존자가 콘크리트 절단기를 사용합니다.



✓ 공격 모양을 올바르게 그렸습니다.

✗ 이 두 경우는 공격 모양을 잘못 그렸습니다. 왼쪽 예는 공격 모양이 이미 체크한 칸을 포함하고 있고, 오른쪽 예는 공격 모양이 체력 칸 밖으로 나가기 때문입니다.

주의하세요: 생존자 앞에 좀비가 없는 경우에는, 원거리 업그레이드가 있지 않은 이상 무기를 사용할 수 없습니다.

좀비 아이콘



방어구: 생존자가 좀비 카드의 방어구 아이콘이 그려진 체력 칸에 체크를 하면, 그 즉시 방어에 도움이 될 방어구 1개를 얻습니다. 이것을 표시하기 위해, 생존자 대시보드의 방어구 구역에 있는 아이콘 1개의 테두리를 덧그립니다 (5페이지를 보세요).

예시: 생존자가 이미 방어구 3개를 가지고 있습니다 (그중 2개는 이미 사용해서 체크되어 있습니다), 4번째 방어구를 얻을 때, 생존자는 4번째 슬롯의 테두리를 덧그립니다:



총알: 생존자가 좀비 카드의 총알 아이콘이 그려진 체력 칸에 체크를 하면, 그 즉시 공격에 도움이 될 총알 1개를 얻습니다. 이것을 표시하기 위해, 생존자 대시보드의 총알 구역에 있는 아이콘 1개의 테두리를 덧그립니다 (5페이지를 보세요).

예시: 생존자가 이미 총알 3개를 가지고 있습니다 (이미 3개 모두를 사용해서 체크되어 있습니다). 4번째 총알을 얻을 때, 생존자는 4번째 슬롯의 테두리를 덧그립니다:





피해: 생존자가 좀비 카드의 피해 아이콘이 그려진 체력 칸에 체크를 하면, 좀비가 공격시에 주는 피해량을 효과적으로 줄입니다. 이후 좀비가 공격할 때, 카드상에서 체크되지 않은 피해 아이콘 개수만큼의 피해를 생존자에게 입히기 때문입니다.




주의하세요: 체력 칸 밖에 있는 피해 아이콘은 절대로 체크할 수 없습니다. 이런 피해 아이콘은 좀비가 기본으로 주는 피해량을 나타냅니다.

무기 효과

각 무기는 다른 효과의 조합으로 이루어져 있어 각자 작동하는 법이 달라집니다. 어떤 무기들은 게임의 처음부터 사용할 수 있는 시작 효과를 가지고 있습니다. 모든 무기들은 획득하면 사용할 수 있는 업그레이드 효과를 2개씩 가지고 있습니다 (14페이지에서 모든 효과의 목록을 확인할 수 있습니다).

주의하세요: 노란색으로 표시된 선호하는 무기는 모든 업그레이드 효과를 이미 획득한 채로 게임을 시작합니다.


총알 사용하기

공격 단계에서, 무기의 공격 모양을 그린 후에, 테두리를 그려 놓은 에 원하는 만큼 체크해서 그만큼 거리 슬롯에 있는 좀비 카드의 체력 칸에 체크할 수 있습니다. 을 반드시 사용할 필요는 없습니다. 나중을 위해 을 비축해도 됩니다.

좀비 죽이기

좀비 카드의 모든 체력 칸이 체크되면, 해당 좀비는 죽습니다. 좀비 카드를 버립니다. 그 좀비가 있었던 거리 슬롯의 플레이어는 이번 차례의 다음 단계 때 업그레이드를 획득합니다 (아래의 '업그레이드'를 보세요).

보스 공격하기


다른 좀비들처럼, 보스는 자신을 앞에 두고 있는 생존자에게만 공격당할 수 있습니다 (혹은 인접한 생존자가 원거리 를 사용해서도 가능합니다). 보스는 거리 슬롯에 있는 것으로 간주하지 않습니다.

주의하세요: 보스는 두번째 라운드에서만 공격당할 수 있다는 것을 기억하세요.

3 - 업그레이드

각 생존자는 이번 차례의 직전 단계에 자신의 거리 슬롯에서 죽은 좀비마다 (좀비를 죽인 생존자가 자신이 아니더라도) 업그레이드 1개를 획득합니다. 플레이어는 획득 가능한 업그레이드를 골라 그 옆의 동그라미 칸에 V 표시를 합니다. 이렇게 획득한 업그레이드는 남은 게임 내내 사용할 수 있습니다. 각 무기의 업그레이드는 왼쪽에서부터 오른쪽 순서 (업그레이드 1 → 업그레이드 2)로 획득해야 합니다.



이 생존자는 업그레이드를 획득해서 콘크리트 절단기를 업그레이드하기로 합니다. 이 무기를 업그레이드한 적이 없으므로, 첫 번째 업그레이드를 (치명타 ) 선택해서 체크 표시를 합니다.

4 - 좀비 전진

모든 생존자가 공격을 마치면, 좀비가 이동합니다. 이 단계에서, 현재 차례 카드와 일치하는 속력을 가진 모든 좀비들은, 생존자를 향해 거리 슬롯 1칸만큼 다가옵니다. 만약 좀비가 첫번째 거리 슬롯에 있고 (생존자에 가장 가까운 슬롯) 이동해야 한다면, 이동하는 대신에 생존자를 공격합니다.

Ⓢ 아이콘은 두 가지 좀비 속력 모두로 간주하므로 모든 좀비가 거리 슬롯 1칸만큼 이동해야 합니다.



차례 카드에 Ⓢ 좀비 속력이 표시되어 있습니다, 그러므로 Ⓢ 속력을 가진 좀비들이 이동합니다. 에단의 대시보드에 있는 자폭 좀비는 표시된 속력을 가지고 있지 않으므로 그대로 있습니다. 리사의 러너는 그녀의 세번째 거리 슬롯에서 두번째 거리 슬롯으로 이동합니다. 그녀의 워커도 표시된 속력을 가지고 있지만, 첫 번째 거리 슬롯에 있으므로, 이동하지 않고 대신에 리사를 공격합니다.

좀비의 공격

좀비는 공격할 때, 자신의 카드에 체크되지 않은 피해 아이콘 (체력 칸 안쪽으로) 만큼의 피해를 생존자에게 입힙니다. 피해를 입을 때는, 플레이어는 자신의 대시보드에 그려진 그만큼의 ♥에 체크 표시를 합니다. 만약 공격당한 생존자에게 테두리를 덧그려 놓은 🛡️가 있다면, ♥대신에 그 곳에 체크 표시를 할 수 있습니다.



이 러너는 자신의 카드에 ★ 아이콘 3개를 가지고 있습니다, 하지만 그중 하나 (맨 위의 ★)가 체크되어 있으므로, 생존자를 공격할 때 2피해를 입힙니다. 생존자는 테두리를 덧그린 🛡️ 1개가 있으므로, 🛡️ 1개와 ♥ 1개에 체크를 하기로 합니다.

중요: 누구라도 자신의 마지막 ♥를 체크하면, 그는 사망하고 플레이어들은 게임에서 패배합니다.

5 - 발생/보스

모든 좀비가 이동 혹은/그리고 공격한 뒤, (만약 있다면) 현재 차례 카드 아래에 있는 카드를 공개하고 해결합니다.

- 첫번째 라운드에는 발생 카드를 사용합니다.
- 두번째 라운드에는 보스 카드를 사용합니다 (13페이지를 보세요).

발생 카드와 발생 참조 카드

각 발생 카드는 발생 아이콘 3가지: (A), (B), (C) 중 1가지가 표시되어 있습니다.

발생 참조 카드를 확인하면, 좀비가 종류별로 얼마나 발생하는지 알 수 있습니다. 예를 들어, 4명에서 쉬움 난이도로 진행된다면, 아이콘에 따라 발생하는 좀비의 수는 다음과 같습니다:



발생 A

일반 좀비 3마리가 발생합니다.



발생 B

일반 좀비 2마리와 특수 좀비 1마리가 발생합니다.



발생 C

일반 좀비 1마리와 특수 좀비 2마리가 발생합니다.



발생 카드



발생 참조 카드

발생 해결

발생을 해결하기 위해, 일치하는 수의 좀비 카드를 각각의 더미에서 뽑고, 테이블 중앙에 앞으로 놓습니다. 플레이어들은 다같이 상의해서 좀비 카드를 어떻게 나눠서 가져갈지 정합니다. 좀비를 꼭 같은 수만큼 나눠서 가져갈 필요는 없습니다, 그러므로 어떤 생존자는 다른 생존자들보다 많은 좀비를 가져갈 수 있습니다. 생존자가 새로운 좀비를 가져가면, 자신의 세번째 거리 슬롯에 놓습니다. 거리 슬롯 한 곳에 놓을 수 있는 좀비의 수에는 제한이 없습니다.

보스 카드

두번째 라운드에서는, 발생 카드 대신 보스 카드를 사용해서 보스가 어떻게 행동하는지 나타냅니다. 보스 카드에 나오는 아이콘은 4가지가 있습니다:



보스 특별 능력

보스가 특별 능력을 사용합니다.



보스 공격

보스가 공격합니다, 보스 대시보드의 체 크되지 않은 노랑 피해 아이콘만큼의 피해량을 각 생존자에게 입힙니다.



보스 좀비 발생

발생 카드의 통상적인 규칙을 따라 좀비가 발생합니다 (위를 보세요).



보스 특수 공격

보스가 공격합니다, 보스 대시보드의 체 크되지 않은 노랑 피해 아이콘과 파랑 피해 아이콘의 합만큼의 피해량을 각 생존자에게 입힙니다.

주의하세요: 이 아이콘은 페이지 2 보스 카드에서만 나옵니다. 페이지 1 보스 카드가 나오는 동안, 생존자들은 파랑 피해 아이콘에 의해 피해를 입지 않습니다.

주의하세요: 카드에 여러 아이콘이 표시되어 있다면, 왼쪽에서부터 오른쪽 순서로 해결합니다.

다음 생존자로 넘어가기

보스는 언제나 생존자 1명 앞에 있습니다. 보스 카드를 해결하고 나면, 시계 방향으로 다음 플레이어에게 넘깁니다.

승리와 패배

생존자들은 보스를 죽이면 **게임에서 승리합니다**. 남은 체력이 얼마나 되는지와 자신 앞에 남은 좀비가 얼마나 많은지는 상관없습니다.

생존자들은 다음의 경우에 해당하면 **게임에서 패배합니다**:

- 게임 중 어느 시점에서라도 생존자가 사망할 때
- 두번째 라운드의 끝에, 생존자들이 보스를 죽이지 못했을 때

무기 효과



밀쳐내기

대상 를 세번째 거리 슬롯으로 밀쳐 냅니다.

무기의 공격 모양을 그린 후에, 플레이 어는 대상 좀비를 세번째 거리 슬롯으로 이동시킬 수 있습니다. 대상 좀비가 보스 거나 이미 세번째 거리 슬롯에 있다면, 아무 일도 일어나지 않습니다.



다중 공격

이 무기를 사용할 때, 공격 모양을 N번 그릴 수 있습니다.

이 무기를 사용할 때, 공격 모양을 여러 번 그릴 수 있습니다. 숫자 N은 몇 번 그릴 수 있는지를 의미합니다. 공격 모양을 그릴 때 마다, 다른 좀비를 대상으로 할 수 있습니다.



탐색

이 공격으로 체크한 마다 1개를 얻습니다.

공격 모양을 그리고 나서, 생존자는 방금 그린 공격 모양으로 체크한 마다 1개씩을 얻습니다.



발사 준비

이 공격으로 체크한 마다 1개를 얻습니다.

공격 모양을 그리고 나서, 생존자는 방금 그린 공격 모양으로 체크한 마다 1개씩을 얻습니다.



원거리

인접한 생존자의 를 대상으로 할 수 있습니다. 두 생존자 모두 이 공격으로 체크한 보너스를 얻습니다.

원거리 무기는 인접한 생존자 앞에 있는 좀비를 대상으로 할 수 있습니다. 인접한 생존자란 생존자의 바로 왼쪽이나 오른쪽에 앉아있는 생존자를 의미합니다. 인접한 생존자 앞에 있는 좀비에 공격 모양을 그릴 때, 두 생존자 모두 이 공격 모양으로 체크한 이나 를 얻습니다.

주의하세요: 만약 인접한 생존자의 앞에 있는 좀비의 마지막 체력 칸에 체크를 했다면, 인접한 생존자가 업그레이드를 획득합니다, 체크를 한 생존자 자신은 업그레이드를 획득하지 않습니다.



무기를 들어라

이 공격으로 체크한 마다, 같은 종류의 1개를 더 얻습니다.

공격 모양을 그리고 나서, 생존자는 방금 체크한 마다 1개를 더 얻고, 방금 체크한 마다 1개를 더 얻습니다.

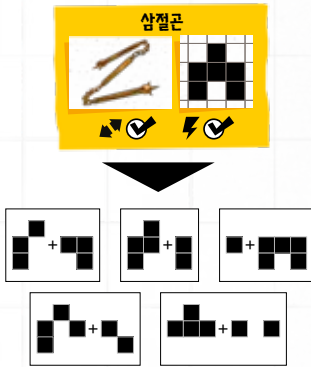


분할

공격 모양을 2개로 나눌 수 있습니다. 같은 에게 사용해야 합니다.

이 무기를 사용할 때, 공격 모양을 더 작은 모양 2개로 분할해서 좀비 1마리에 그릴 수 있습니다. 분할된 공격 모양끼리 서로 같은 수의 칸이거나 인접할 필요는 없습니다. 두 공격 모양 모두 각각의 독립된 공격 모양으로 적용되며 체력 칸 안에 완전한 모양으로 그려져야 합니다(회전, 반전, 1칸짜리 공격으로 사용도 모두 가능합니다).

예시: 삼절곤의 공격 모양을 분할할 수 있는 몇 가지 방법입니다.



아드레날린

1 피해를 입고 이 무기를 한 번 더 사용합니다.

이 무기를 차례 중 처음 사용할 때, 생존자는 1 피해를 입고 (❤️를 잃는 대신 를 사용할 수 있습니다) 이 무기를 한 번 더 사용할 수 있습니다.



빠른 재장전

1개를 사용해 이 무기를 한 번 더 사용합니다.

이 무기를 차례 중 처음 사용할 때, 생존자는 1개를 체크해서 이 무기를 한 번 더 사용할 수 있습니다.



치명타

이 공격으로 에 체크하면, 이 무기를 다른 를 대상으로 한 번 더 사용할 수 있습니다.

이 무기를 차례 중 처음 사용할 때, 만약 1개 이상의 에 체크했다면, 다른 좀비를 대상으로 이 무기를 한 번 더 사용할 수 있습니다.



토막내기

각 거리 슬롯마다 1마리씩 그리고 (당신 앞에 있다면) 보스에게 이 공격 모양을 그립니다.

이 무기를 사용할 때, 각 거리 슬롯에 있는 좀비 1마리씩과 (이 업그레드를 가진 생존자 앞에 있는) 보스에게 공격 모양을 그릴 수 있습니다.



폭발

거리 슬롯 1곳의 모든 와 (당신 앞에 있다면) 보스에게 이 공격 모양을 그립니다.

이 무기를 사용할 때, 거리 슬롯에 1곳에 있는 모든 좀비와 (이 업그레드를 가진 생존자 앞에 있는) 보스에게 공격 모양을 그릴 수 있습니다.



광란

이 무기를 사용할 때, 다음 ○에 체크하고 하단의 모든 를 얻습니다.

공격 모양을 그리고 나서, 플레이어는 광란 트랙의 다음 숫자의 ○에 체크합니다. 그리고 그 생존자는 이미 체크를 한 모든 ○ 하단의 모든 과 를 얻습니다.

예시: 광란 트랙이 있는 무기를 네 번 사용하고 ④에 체크하고 나서, 생존자는 1개와 1개를 얻습니다.



좀비

좀비들은 3가지 등급으로 나뉩니다:

- **일반:** 일반 좀비는 게임에서 가장 약한 좀비들입니다, 가장 약한 체력과 공격력을 가지고 있습니다.
- **특수:** 특수 좀비는 보다 강하고 그들 중 몇몇은 특별한 능력을 가지고 있습니다 (아래를 보세요).
- **보스:** 보스는 가장 무시무시한 좀비입니다, 쓰러트리려면 기발한 전략을 필요로 합니다.



일반 좀비

일반 좀비에는 4 종류가 있습니다: 러너, 워커, 크롤러, 맹건 좀비



특수 좀비

특수 좀비에는 4 종류가 있습니다: 군인 좀비, 악취 좀비, 브루트, 자폭 좀비

자폭 좀비

 자폭 좀비는 공격할 때 자폭하는 걸어 다니는 폭탄입니다. 자폭 좀비가 공격해야 될 때, 생존자는 자폭 좀비 카드를 버리고 (업그레이드를 얻지 않습니다) **모든 생존자들은** 자폭 좀비 카드에 체크되지 않은  만큼의 피해를 입습니다.

악취 좀비

 악취 좀비는 생존자의 방어 능력을 교란시킬 만큼 안좋은 냄새가 납니다. 악취 좀비가 생존자 앞의 어느 거리 슬롯에라도 놓여있는 동안, 그 생존자 앞의 다른 모든 좀비들은 추가 1  를 가진 것으로 간주합니다. 만약 생존자 앞에 악취 좀비가 2마리 이상 있다면, 이 효과는 중첩됩니다.



일반 좀비 카드



특수 좀비 카드



자폭 좀비





악취 좀비

보스


보스 6마리는 각각 특수 규칙과 특별 능력을 하나씩 가지고 있어 독특한 방식으로 행동합니다 (수퍼 어보미네이션은 특별 능력 하나만 가지고 있으므로 예외입니다).

수퍼 어보미네이션




이 공개될 때 마다: 수퍼 어보미네이션은 모든 생존자들의 방어구를 망가뜨립니다. 모든 생존자들은 테두리를 덧그린  2개씩을 체크해야 합니다. 만약 생존자가  를 2개보다 적게 가지고 있었다면, 할 수 있는 만큼만 체크합니다. 다른 효과는 없습니다.



좀비 피라미드

특수 규칙: 좀비 피라미드에 공격 모양을 그릴 때, 이미 체크된 체력 칸과 최소 1칸이라도 인접하게 그려야 합니다 (시작 시 체력 칸 1칸이 이미 지워져 있습니다). 공격 모양은 상하좌우 대각선 방향 중 하나라도 닿아 있으면 인접한 것으로 봅니다.

이 공개될 때 마다: 좀비 피라미드가 모든 생존자들을 공격합니다. 각 생존자에게 1 피해를 입히며, 이 피해는  로 막을 수 없습니다.

코끼리 좀비

특수 규칙: 코끼리 좀비를 죽이기 위해  을 체크할 필요는 없습니다.  과 인접한 체력 칸 8개 모두를 체크하면,  과 같은 행 그리고 같은 열에 있는 모든 체력 칸을 체크합니다.

이 공개될 때 마다: 코끼리 좀비는 모든 생존자들을 상대로 강력한 공격을 퍼붓습니다. 각 생존자는  1개가 없다면 2 피해를 입습니다.  이 있다면, 1개에 체크를 해서 2 피해를 입지 않을 수 있습니다.



수퍼 어보미네이션



좀비 피라미드









코끼리 좀비

좀비 구단


특수 규칙: 좀비 구단은 각각 따로 생존자에게 피해를 입히는 좀비 보스 3마리로 이루어져 있습니다. 그 중 1마리가 죽으면, 그 좀비는 더 이상 공격하지 못하지만, 나머지 팀원들은 계속 공격을 이어 나갑니다.


각 좀비 구단 팀원들은 고유한 피해 유형을 가지고 있습니다:

- **포수**는 방어구 피해를 입힙니다. 포수에게 공격당하면, 생존자는  대신 에 체크를 해야 합니다. 만약 입어야 하는 피해보다 의 개수가 적다면, 가진 에 전부 체크를 합니다. 다른 효과는 없습니다.
- **타자**는 일반적인 피해를 입힙니다.
- **투수**는 로 막을 수 없는 직접적인 피해를 입힙니다.

 **이 공개될 때마다:** 남아있는 좀비 보스는 모든 생존자들에게 1 피해를 입힙니다.




괴성 좀비

특수 규칙: 괴성 좀비의 입 안(점선 안쪽)에 있는 체력 칸들은 이전 차례 중에 이 공개되었을 때만 체크할 수 있습니다.

 **이 공개될 때 마다:** 괴성 좀비가 비명을 질러, 특정 속력을 가진 좀비들을 이동하게 합니다. 괴성 좀비의 트랙의 가장 왼쪽에 있는 빈 동그라미에 체크를 하고, 생존자들 앞의 그 속력을 가진 모든 좀비들이 이동합니다 (보통의 경우처럼, 공격을 하게 될 수도 있습니다).

돌연변이

특수 규칙: 돌연변이 위에 공격 모양을 그릴 때, 공격 모양이 점선과 겹치면, 생존자는 1 피해를 입습니다.

 **이 공개될 때 마다:** 돌연변이가 모든 생존자들을 상대로 강력한 공격을 퍼붓습니다. 각 생존자는  1개가 없다면 2 피해를 입습니다. 가 있다면, 1개에 체크를 해서 2 피해를 입지 않을 수 있습니다.



포수

투수

타자



괴성 좀비



돌연변이

솔로 모드

추가 준비

솔로 모드로 게임을 진행할 때는, 생존자를 골라서 대시보드를 1R 면이 보이도록 놓은 뒤에, 선택한 생존자와 다른 이름을 가진 동료 카드 3장을 무작위로 뽑아 대시보드 옆에 앞면이 보이도록 놓습니다.



동료 카드

- 1- 동료의 이름
- 2- 공격 모양: 동료를 사용하면 좀비 체력 칸에 그릴 수 있는 공격 모양입니다.
- 3- 효과: 동료가 가진 무기의 효과입니다.

공격 단계

이 그려진 차례 카드가 공개될 때 마다, 생존자는 앞면으로 놓인 동료 중 하나를 골라 뒤집어서 사용할 수 있습니다. 이 행동은 생존자의 무기 사용 전 혹은 후로 할 수 있습니다. 그 동료는 다음 라운드 전까지는 다시 사용할 수 없습니다. 두 번째 라운드가 시작될 때, 모든 동료 카드는 전부 다시 앞면으로 뒤집어서 사용이 가능해 집니다.

주의: 솔로 모드로 게임을 진행할 때는 생존자가 1명이므로 보스 카드는 이동하지 않습니다.



크레딧

게임 디자인: Jordy Adan, Marco PORTUGAL
 추가 디자인: Eric M. LANG 게임 개발: Leo ALMEIDA
 제작: Guilherme GOULART (lead), Thiago MEYER (lead), Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Raquel FUKUDA, Rebecca HO, Isadora LEITE, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN, Gregory VARGHESE 아트 디렉터: Mathieu HARLAUT
 아트: Dany ORIZIO 그래픽 디자인: Yannick Da VEIGA, Matteo CERESA 작성 및 검수: Jason KOEPP, Robert FULKERSON 출판: David PRETI
 플레이 테스트: Alexandre NAJJAR, Camilla KELLER, Felipe SOUZA, Gustavo SPAKI, Isabeau ZAMBRIN, Liana STIEBLER, Lucas LIME, Luciana KELLER, Renato GRANDO, Renato MARTINS, William CLOS, Luiz COELHO, Paulo ANDRADE.

한글판 제작: 보드엠 팩토리

번역: 흥준의 수검: 유상호, 유재혁, 흥준의

BOARDM THANKS TO: Adam ROSENTHAL

© 2022 CMON Global Limited, all rights reserved.
 No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd. Zombicide: Gear Up, CMON, and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Made in China.



규칙 요약

라운드 준비

첫번째 라운드 준비:



두번째 라운드 준비:





차례 순서



- 1- 공개:** 다음 차례 카드를 공개합니다
- 2- 공격:** 공개된 색상의 무기를 사용합니다. 추가로, 생존자들은 총알을 사용해서 체력 칸을 1칸씩 지울 수 있습니다.
- 3- 업그레이드:** 이번 차례에 생존자 앞에서 죽은 좀비 1마리 마다, 업그레이드 1개를 획득합니다.
- 4- 좀비 전진:** 공개된 속력의 좀비가 생존자를 향해 거리 슬롯 1칸만큼 이동합니다. 이미 첫번째 거리 슬롯에 있는 좀비는 이동 대신에 생존자를 공격합니다.
- 5- 발생/보스:** (만약 있다면) 다음 발생/보스 카드를 공개하고 해결합니다. 그리고, 두번째 라운드를 진행중이라면, 보스는 시계방향으로 다음 생존자에게 넘어갑니다.

특수 좀비

자폭 좀비

 자폭 좀비가 공격해야 할 때, 공격 대신에 이 자폭 좀비 카드를 버립니다. 그리고 모든 생존자들은 자폭 좀비 카드에 있던 체크되지 않은  만큼의 피해를 입습니다.

악취 좀비

 생존자 앞의 거리 슬롯 중 1곳에 악취 좀비가 있다면, 그 생존자 앞의 다른 좀비들은 모두 추가 1  를 가진 것으로 간주합니다.