

ZOMBIES!!! 3: MALL WALKERS

ЕСТЬ МОНЕТА?

Пол Вилхаус

- Чувак, где же вертолет? – спросил Рик, стараясь перекричать вой, поднимающийся за ними по лестнице. Крис оглядел крышу супермаркета и пустую вертолетную площадку – в третий раз за последние три секунды:

- Не знаю, - ответил он. – Наверное, кто-то добрался сюда первым.

- Замечательно, - пробормотал Рик, - просто отлично.

- Да ладно тебе, - сказал Крис, - вернемся, что-нибудь придумаем.

- Ни за что, чувак, - ответил Рик. – Это же супермаркет. Там сейчас похуже, наверное, чем в новогодние праздники. До автостоянки мы не доберемся. Останемся здесь, забаррикадируем дверь и будем ждать спасательного вертолета.

- А кто тебе сказал, что он будет? – спросил Крис. – А?

Рик покачал головой:

- Нет. Я остаюсь, и точка. Но если ты собираешься идти, то давай двигай, - Рик показал вниз на лестницу.

Крис повернулся и увидел, что первый мертвец уже добрался до площадки внизу и начал взбираться по последнему лестничному пролету к ним с упорством двухлетнего ребенка. Крис повернулся к Рик:

- Я пошел, приятель, - сказал он, шагнув на лестницу. – Удачи тебе.

- И тебе тоже, - кивнул Рик и закрыл дверь.

Оставшись в одиночестве, Крис направил дробовик в голову зомби и нажал курок. Ружье взревело, и верхняя часть туловища трупа взорвалась дождем иссушенной плоти и костей.

- Старый, - кивнул Крис. Он уже заметил, что старые зомби практически взрывались при ударе, а более молодые, посвежее, скорее «расплескивались».

Крис бросился вниз, перепрыгивая через три ступеньки. Он очутился на площадке и увидел, что следующая лестница пуста. Он спустился на площадку «Балконного уровня», подошел к двери, обернулся и замер. Всего в шести ступенях от него внушительных размеров орда зомби поднималась по лестнице. Похоже, их с Риком пробег к вертолетной площадке сопровождала немаленькая свита.

Он снова развернулся и зашел в «Балконный уровень» супермаркета, сразу же пристрелив притаившегося за дверью зомби.

- Совсем свежий, наверное, час, как сдох, - заметил Крис. Он остановился, чтобы оценить обстановку. Осталось пройти еще один этаж. Эскалаторы находились ближе всего, но спускались в пищевой отдел. – Слишком уж «Сумеречной зоной» отдает, - подумал Крис. Второй вариант – лестница у отдела хозяйственных – был дальше, но, скорее всего, давал больше шансов. Крис побежал к лестнице. Не пробежав и пяти метров, он уже успел расстрелять двух зомби. И понял, что и это направление оказалось не самым удачным выбором.

Он быстро огляделся – нужен был еще какой-нибудь вариант. И Крис увидел его. На расстоянии двух отделов дверь игрового зала была приподнята на несколько сантиметров над землей. Но еще большей удачей оказалось то, что ключ остался в замке.

На то, чтобы добежать до двери, поднять ее, открыть перегородку за ней, пригнуться, опустить дверь и закрыть ее на ключ ушло менее тридцати секунд. Ах, адреналин бурлит. Закрыв перегородку, Крис на какое-то мгновение оказался в полной темноте.

Он знал, что нельзя здесь долго оставаться. Крис нащупал выключатель и зажег свет в отделе, когда нежить начала стучать по двери. Лучшее, на что он мог надеяться, это выскочить через запасной выход. Крис быстро прошел в заднюю часть игрового зала и нашел две двери. Первая вела в небольшой кабинет. Ничего хорошего. Он проверил вторую дверь. Туалет. Без туалетной бумаги. И запасного выхода.

Тогда Крис понял, что попал в ловушку. Игра закончилась, а у него уже не осталось монет.

Крис долгую минуту раздумывал над имевшимися у него выходами: постараться пробиться самому или же ждать, пока зомби пробьются к нему. В конце концов, он понял, что выхода не было, в любом случае.

У него оставалось пять патронов. Придется рассчитывать только на них. Он взвалил дробовик на плечо и отправился назад к входной двери, когда что-то привлекло его внимание. Это была игра – игровой автомат с нарисованной на его боках яркими кричащими цветами ордой зомби. «Покупатели. Переоценка потребительских интересов».

Крис улыбнулся – просто обязан был, навел дробовик и выпустил заряд в безмолвный корпус автомата.

- Выкуси, - проговорил Крис и направился дальше. Четырех патронов тоже хватит.

Благодарим Вас за покупку игры «ЗОМБИ!!! 3: В супермаркете» - ZOMBIES!!! 3: Mall Walkers. Многие просили выпустить расширение к игре, где действие происходило бы в супермаркете. Ну, вот и оно! Мы надеемся, что игра Вам понравится и Вам не будет жаль времени, которое Вам пришлось ждать этого продолжения. Мы здорово повеселились, создавая его, и можем сказать – СУПЕРМАРКЕТЫ – ЭТО КРУТО!

Как всегда, мы приглашаем Вас на наш сайт www.twilightcreationsinc.com. У нас в разработке находится много классных игр. Если Вам понравилась эта игра, то Вы полюбите и остальные. Ждем Вас в гости. На сайте также находятся часто задаваемые вопросы, обновленные правила и варианты игры, и много другого интересного и бесплатного. Мы также будем рады услышать комментарии наших поклонников.

Еще раз спасибо,
Todd и Kerry Breitenstein

Состав игры

16 карточек игрового поля

32 карты событий

Эти правила

Что нового

Во-первых, небольшое уточнение правил. Если на карте не говорится обратное, то любая карта, выложенная на столе перед Вами, считается оружием с целью использования таких карт событий, как, например, «Вспотевшие ладони» ("Butter Fingers").

Вы, вероятно, спрашиваете себя, как использовать все эти новые карточки? Рад, что Вы спросили, есть два способа использования новых карточек. Вы можете играть ими отдельно, используя правила оригинальной игры «Зомби!!!», в этом случае все игроки начинают игру у входной двери, но Вам потребуются зомби и фишки из стартового набора. Либо Вы добавляете новые компоненты в стартовый набор «Зомби!!!» или в «Зомби!!!2»:

- Перемешайте новые и старые карты событий. Можете использовать их все или убрать те, которые Вам не по душе.
- Не перемешивайте карточки игрового поля вместе. Возьмите карточку «Входная дверь» ("Front Door") из нового набора и затасуйте ее в карточки из стартового набора или в карточки армейского лагеря.
- Отложите одну карточку перекрестка. Перетасуйте оставшиеся карточки «Зомби!!! 3» (включая и «Вертолетную площадку») и положите рядом с другой колодой. «Вертолетную площадку» можно положить под колоду.

Ход игры

Игра проходит по оригинальным правилам до тех пор, пока не будет вытащена карточка «Входная дверь». Когда эта карточка вытащена и сыграна, подсоедините отложенную ранее карточку перекрестка к ней. Поставьте на карточку перекрестка зомби согласно оригинальным правилам. С этого момента игроки могут брать карточки из любой колоды. Но карточки «Зомби!!! 3» должны быть присоединены к супермаркету. Это относится и к новой карточке «Вертолетной площадки». Если заканчивается одна колода, игроки должны брать карточки из другой.

Добавление супермаркета в игру вносит некоторые сложности в использование карт событий. Карты со словами «город» ("town"), «дорога» ("road") или «здание» ("building") могут использоваться только на карточках, отвечающих этим требованиям. Супермаркет не находится в городе, в нем нет улиц и он – не здание. Внутренние отделы также не считаются зданиями. И наоборот, если карта событий упоминает «зал» ("hall") или «отдел» ("store"), то ее нельзя использовать в «городе», на «дороге» или в «здании». Все понятно?

Игра проходит как обычно – до тех пор, пока кто-нибудь не выполнит условий победы. Ну, почти...

В «Зомби!!! 3» есть особая карточка – «Эскалатор», она отмечена звездочкой (*) у названия. Когда она вытянута, то используется как любая другая карточка супермаркета, но все, что будет присоединено к ней, будет находиться на втором этаже супермаркета. Отделы на первом этаже НЕ МОГУТ быть присоединены к отделам на втором этаже. Вертолетная площадка супермаркета должна находиться на втором этаже.

Существуют новые правила специально для карточек супермаркета. В каждом отделе в супермаркете где-то есть воздуховод. Например, воздуховод в отделе игрушек находится на той же клетке, что и дверь. Игроки могут использовать эти воздуховоды для перемещения из одного отдела в другой, смежный с ним, не используя при этом коридоры.

Если игрок хочет воспользоваться воздуховодом, то он должен закончить свое перемещение на клетке воздуховода. На следующих ход игрок не бросает кубик для определения количества клеток, на которое он может переместиться, а переходит из клетки с воздуховодом в отделе на другую клетку с воздуховодом в соседнем отделе. Кубик для перемещения не бросается, но в остальном ход игрока выполняется согласно обычным правилам.

Как уже упоминалось, «Вертолетная площадка» присоединяется только ко второму этажу супермаркета. Ее можно присоединить к коридору или к внешней части отдела, так как на площадку можно добраться по воздуховоду.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СЦЕНАРИИ

Найти и спасти

Игроки бегают по супермаркету и спасают людей, оказавшихся в ловушке у орды зомби.

В этом сценарии используйте фишки (можно монетки) для людей. Поместите их внутри отделов с тремя клетками. Зомби из этого отдела поставьте на все доступные клетки снаружи отдела. Когда Вы окажетесь на клетке с фишкой, можете забрать ее (и фишки пули или жизни, если они есть). Если игрок убит зомби, он теряет все собранные фишки. В остальном игра проходит по обычным правилам. Побеждает игрок, первым добравшийся до центральной клетки вертолетной площадки с наибольшим количеством фишек.

Убить чувака с ключом

В начале игры один из игроков находит ключи к вертолету. Остальные игроки стараются забрать у него эти ключи и первыми добраться до вертолетной площадки. Этот сценарий может использовать «Зомби!!!», «Зомби!!! 2» и/или «Зомби!!! 3». В начале игры все игроки еще раз бросают кубик. Игрок, у которого на кубике выпало самое большое число, получает ключи и ходит первым. Игра проходит по обычным правилам, но игрок с ключом бросает два кубика для определения своего первого передвижения.

Если игрок находится на одной клетке с игроком с ключами, он может попытаться отобрать их. Для этого оба игрока бросают кубик, выбросивший наибольшее число побеждает и получает ключи. Игроки могут использовать пули и сердца, чтобы модифицировать броски. В случае ничьей ключи остаются у того, у кого они были.

Если игрок с ключами убит зомби, ключи остаются на той клетке, где все произошло. Любой игрок, попавший на клетку с ключами, может взять их. Побеждает игрок, первым добравшийся до центральной клетки вертолетной площадки.

Наш сайт содержит полный перечень часто задаваемых вопросов и сценарии: www.twilightcreationsinc.com

Идея и дизайн игры: Todd A. Breitenstein.

Художник: Dave Aikins.

Дополнительные разработки и дизайн карт событий: Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Terry Keefe, Tony Fryer, Jeffrey Jones и Robert D. Yarbrough.

Скульптор: Behrle Hubbuch.

Оформление: Todd Breitenstein.

Рассказ: Paul C. Willhouse.

Перевод: Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko).

Плейтестеры: все те же зомби!

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076

© 2003 Twilight Creations, Inc. Все права защищены.

Twilight Creations, Inc., логотип Twilight Creations, Inc. и "Where Fun Comes To Life" являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Twilight Creations, Inc. Все права защищены.

Zombies!!! и логотип Zombies!!! являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками United States Playing Card Co. и используются по лицензии. Все права защищены.