

Благодарим Вас за покупку игры ЗОМБИ!!! - ZOMBIES!!! The Game. У истоков этой игры находится бесчисленное количество полюбившихся нам фильмов о зомби. Учитывая это, мы надеемся, что Вы поймете, почему мы считаем, что ЗОМБИ!!! – не хорошая игра. Однако, это довольно захватывающая игра. Да и вообще, что-нибудь с таким количеством живых мертвецов не может быть совсем уж плохим. Конечно, Вас убьют и Вам придется начинать все сначала. Да, недавно умершие загонят Вас в угол. Но Вы также станете немаленькой занозой в боку Ваших приятелей-игроков, а если первым выберетесь из города, все это будет того стоить.

Мы очень надеемся, что Вам понравится игра ЗОМБИ!!!, и приглашаем Вас посетить наш сайт www.twilightcreationsinc.com, где Вы узнаете об остальных замечательных играх.

Состав игры

30 карточек игрового поля
50 карт событий
100 пластмассовых зомби
6 пластмассовых «чуваков с ружьями» (фишки игроков)
30 фишек жизни
60 фишек пуль
2 кубика
Инструкции

Цель игры

Цель ЗОМБИ!!! – первым достичь центральной клетки на карточке «Вертолетная площадка» (Helipad), убить там всех зомби и спастись от наступающей орды нежити. Или же выигрывает игрок, первым собравший 25 фигурок зомби.

Подготовка игры

Выберите раздающего игрока. Он забирает из колоды карточек игрового поля «Городскую площадь» (Town Square) и «Вертолетную площадку» (Helipad). Положите «Городскую площадь» в центре игрового пространства и поставьте на ее центральную клетку по фишке (чувак с ружьем) для каждого игрока. Затем раздающий игрок тасует оставшиеся карточки игрового поля и кладет их рубашкой вверх на «Вертолетную площадку». Поместите эту колоду так, чтобы все игроки могли до нее дотянуться.

Затем раздающий тасует колоду событий и раздает по три карты каждому игроку. Поместите эту колоду так, чтобы все игроки могли до нее дотянуться

Каждый игрок также получает по три фишки жизни и пуль.

Ход игры

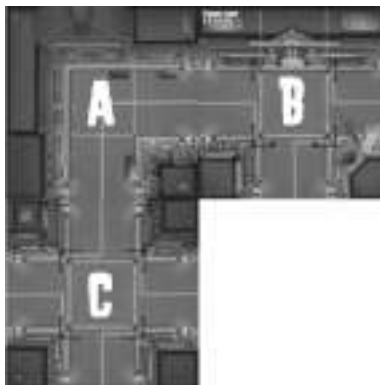
В течение своего хода игроки должны выполнить следующие действия:

1. Вытащите карточку из колоды игрового поля и положите ее на стол.
2. Сразитесь с зомби, находящимися на Вашей клетке. (См. раздел «Правила боя».)
3. Если у Вас менее трех карт событий, доберите до трех.
4. Бросьте кубик для определения движения. (См. раздел «Правила Передвижения».)
5. Передвиньте фишку на то количество клеток, которое указано на кубике. На каждой клетке, в которой находится зомби, Вы должны остановиться и сразаться. После победы над зомби Вы можете продолжить движение, если Вы еще можете идти.
6. После завершения движения бросьте кубик. Вы должны передвинуть такое количество зомби, которое указано на кубике, на одну клетку, если это возможно.
7. В конце хода Вы можете сбросить одну карту событий с руки. Ход переходит по часовой стрелке к другому игроку.

Выкладывание карточек игрового поля

При выкладывании карточек игрового поля игроки должны следовать определенным правилам:

- Карточки можно разворачивать в любом направлении, но выкладывать их нужно так, чтобы все дороги соединялись. Нельзя перегородить дорогу зданием.
- Карточки игрового поля с «именными» зданиями («В» на иллюстрации) сразу же получают указанное количество зомби (Z), пуль (B) и жизни (L). Все фишки и зомби выставляются внутри здания, на улице выставить их нельзя. См. раздел «Дополнительные правила и пояснения» для подробного описания выкладывания зомби и фишек.
- Возможно, что карточки игрового поля будут выложены так, что другие сыграть уже не получится. В таком случае игрок, выложивший последнюю карточку, сразу же теряет свой ход. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не соберет 25 зомби.
- Когда выкладывается карточка с зданиями без названий («А» и «С» на иллюстрации), на нее ставятся зомби по количеству изображенных на ней дорог. Другими словами, количество зомби равно количеству мест, в которых дорога уходит с карточки. Например, на карточке «С» будет четыре зомби. На карточке «А» - два. Этих зомби можно поставить на любую клетку дороги на карточке игрового поля.



Правила боя

- Каждый раз, когда Вы начинаете ход на клетке с зомби или во время передвижения оказывается на клетке с зомби, происходит бой.
- Бой разрешается броском шестигранного кубика. Если выпадает четыре, пять или шесть, Вы выигрываете бой и забираете себе фигурку зомби; если выпадает один, два или три, вы проигрываете бой и должны либо потерять фишку жизни, либо использовать достаточное количество фишек пуль, чтобы увеличить результат броска. Например, если Вы выбросили на кубике два, то можете сбросить фишку жизни и снова бросить кубик или использовать две фишки пуль, чтобы увеличить результат броска с двух до четырех.
- Бой продолжается до тех пор, пока игрок не выигрывает или не лишается всех фишек жизни. По собственному желанию из боя выйти нельзя.
- Когда у игрока заканчиваются фишки жизни, передвижение прекращается и фишка игрока переносится в центр «Городской площади». Игрок теряет оставшуюся часть передвижения, половину (округляя в большую сторону) собранных им зомби и любые карты оружия, которые у него были в игре. Остаток хода происходит в обычном режиме.
- Когда игрок погибает и должен заново начать игру, он начинает свой следующий ход с тремя фишками жизни и тремя фишками пуль.

Правила использования карт событий

- События можно играть в любое время.
- В течение раунда можно сыграть только одну карту событий. То есть от начала Вашего хода до начала следующего Вашего хода.
- В конце хода у Вас не должно быть более трех карт событий.
- В конце хода можно сбросить одну карту событий. Сброс означает завершение хода, и после сброса карты никакие действия производиться уже не могут.

Правила передвижения игроков

- Переход определяется броском шестигранного кубика.
- По диагонали ходить запрещается.
- Игроки могут не использовать все передвижение и остановиться в любое время. Передвигаться можно только на клетки дороги или «именных» зданий.
- Со всеми встреченными зомби необходимо сражаться, прежде чем возобновить движение. См. раздел «Правила боя». (Некоторые карты событий, например, «Альтернативный источник еды» - «Alternate Food Source», игнорируют это правило.)
- Если игрок переходит на клетку с фишкой жизни или пули, но без зомби, он может сразу же забрать эту фишку.
- Зомби и игроки могут входить (и выходить) только в «именные» здания, для этого необходимо использовать указанные клетки с дверями. В другие здания и места парковки автомобилей заходить нельзя.
- В «именных» зданиях используется все пространство. Это пространство показано линиями в зданиях. Например, в «Магазине спорттоваров» ("Sporting Goods Store") справа – семь внутренних клеток и одна клетка дороги.



Правила передвижения игроков:

- В конце хода игрок бросает кубик и по возможности передвигает на одну клетку столько зомби, сколько указано на кубике.
- По диагонали зомби передвигаться не могут.
- В любое время на одной клетке может находиться не более одного зомби.
- В клетках, в которых находится зомби, также может быть фишка жизни или пули. Но если зомби передвигается, то фишка остается на месте.

Дополнительные правила и пояснения:

- Когда открывается карточка «Вертолетная площадка», игрок с наименьшим количеством побежденных зомби выкладывает ее на стол. В случае, если таких игроков несколько, они сами решают, кому выкладывать карточку.
- В каждой клетке может находиться зомби и фишка жизни или пули, но не все три.
- У игрока не может быть более пяти фишек жизни.
- Фишек пуль у игрока может быть сколько угодно.
- При использовании карт событий «Городская площадь» и «Вертолетная площадка» не считаются «именными» зданиями.
- Только двери, до которых можно добраться с дороги, можно использовать для входа в здание и для выхода из него.
- Если вытянута карточка поля, которую нельзя сыграть, она сбрасывается, а ход продолжается в обычном порядке.
- У каждого игрока может быть только один экземпляр каждого оружия.
- если карта события, например, «Альтернативный источник еды», указывает, что зомби не могут атаковать, то и Вы не можете их убивать.
- Карту событий «Не думаю, что они мертвы» ("I Don't Think They're Dead") нужно читать так: «Сыграйте эту карту, чтобы заставить оппонента бросить два кубика. Если на каком-нибудь кубике выпало 3 или меньше, то оппонент должен вернуть два зомби в «банк». Можно использовать фишки жизни и пуль, чтобы модифицировать эти броски».
- Для более короткой игры положите «Вертолетную площадку» в нижнюю часть колоды игрового поля, а не в самый низ.

Идея и дизайн игры: Todd A. Breitenstein

Художник: Dave Aikins

Дополнительные разработки: Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Darin Hiner

Скульптор: Behrle Hubbuch

Оформление: Greg Conyers, Phil Lacefield Jr, и Todd Breitenstein

Перевод: Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko)

Плейтестеры: Brian Woodward, Ted Treibull, David May, Phil Lacefield Jr, Marcus D'Amelio, Johnny Queen, Kathleen Thill, Dan Frohlich

©2002 The United States Playing Card Company All Rights Reserved

Zombies!!!™

ЗОМБИ!!!

Дробовик взревел. Безжизненное тело слетело с капота джипа на парковочную площадку Тако Каса.

Улицы были заполнены ожившими мертвецами, медленно следующими за двумя выжившими, уезжающими от орды на машине. Из-за перевернувшегося грузовика Лорен пришлось поехать в объезд. Джип вылетел на тротуар.

- Вертолетная площадка – в той стороне! – Бруно указал в противоположную сторону, заряжая при этом дробовик последними шестью патронами.

- Мы срежем через обслуживание водителей и объедем! – закричала Лорен, резко свернув налево. Пересекая детскую площадку Тако Каса, джип раздавил парочку зомби, сидевших над останками малыша.

- Только не туда! – Бруно поднялся и разрядил дробовик в орду трупов, бредущую к ним.

Свернув на дорогу, ведущую к отделению по обслуживанию водителей, Лорен пришлось надавить на тормоз, чтобы не врезаться в полыхающий остов грузовика. Шины заскрипели, и джип влетел в корячий автомобиль. Бруно перелетел через ветровое стекло, а Лорен ударилась головой о руль.

Оглушенная и окровавленная, Лорен подняла голову и вытерла кровь с лица. Бруно неподвижно лежал на капоте. Превозмогая боль, Лорен повернула голову и увидела, как орда зомби показалась из за угла Тако Каса.

Лорен попыталась сдать назад. Шины загудели. Джип не сдвинулся с места.

Лорен приподнялась – передняя часть бампера застряла в догорающем грузовике.

Они застряли.

Снова обернувшись, она увидела зомби, подбирающихся ближе. Лорен наклонилась и достала ракетницу из-под сиденья. А затем развернулась, чтобы выстрелить в толпу оживших мертвецов.

От грохота ракетницы Бруно очнулся. Резкая боль пронзила его правую руку, а левую ногу свела судорога. Он поднял голову и увидел зомби, взбирающихся на капот. Они ползли к нему, и один уже кусал его руку, а другой начинал жевать ногу.

«Черт!» - подумал Бруно. – «Нельзя ездить через обслуживание водителей... Это полная лажа».

ЗОМБИ!!!

В руках Вы держите небольшую игру, которая даст Вам возможность пережить весь ужас, который несет попадание в когти оживших мертвецов.

Когда дело доходит до выживания, то здесь уже каждый за себя! Не беспокойтесь о Вашем старом школьном приятеле или о том, что подумает Ваша подруга (всегда можно найти другую). Когда Вы оставите их в одиночестве или дадите ружье, забыв при этом снабдить их патронами, именно Вы будете смеяться, направляясь на какой-нибудь безопасный остров в Карибском море, подальше от толпы зомби.

Так что хватайте дробовик, заряжайте его и цельтесь в голову. У Вас будет только одна возможность добраться до вертолетной площадки. Смотрите, чтобы Вам никто не помешал, и тогда обязательно выберетесь живым.

George Vasilakos

Создатель ролевой игры "All Flesh Must Be Eaten".

Май, 2001