

ЗЛОВЕЩИЕ ЗОМБЕЦЫ

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Вот и на нашей улице зомбецы! Дождались? Пора выживать! Кто-то решит дать стрекача, кто-то — драться, а кто-то вспомнит золотое правило «когда бежишь от зомбецов, убегай предпоследним» и будет всячески ставить подножки другим выживающим. Выбирай любую стратегию, но не подпускай зомбеца на расстояние укуса, а то на собственной шкуре поймёшь, что значит жить, а что — нежить.

Правила убегания просты: в свой ход тяни одну карту из колоды и можешь сыграть одну карту с руки. Однако если вытянешь зомбеца или карту внезапности, выживание заметно усложнится.

СОСТАВ ИГРЫ

- 56 карт
(23 карты зомбецов, 27 карт действий, 6 карт внезапностей)
- Правила игры

КАРТЫ

КАРТЫ ЗОМБЕЦОВ

Зомбецы хотят тебя съесть. Ты, наверное, и так это знаешь, но в правилах игры мы стараемся обойти все разночтения. У карт зомбецов **ЗЕЛЁНЫЕ** заголовки. Если игровая ситуация требует передать карту зомбеца соседу, отдавай карту **Зомбец**. Если **Зомбеца** нет, отдавай карту **Зомбецы**. Ну а если и тех нет, отдавай карту **Полный зомбец**. Если нет ни того, ни другого, ни третьего, отдыхай — ничего не происходит.



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ



Это шмотки и приёмчики, которые (возможно) спасут тебя от поедания. Пользуйся ими: быть съеденным — так себе альтернатива. Цифра в правом верхнем углу карты — количество очков бегства (на тот случай, когда скрытность лучше отваги). Но о бегстве мы поговорим позднее. У карт действий **ЖЁЛТЫЕ** заголовки.

КАРТЫ ВНЕЗАПНОСТЕЙ

В жизни, сам понимаешь, случается всякое. Карты внезапностей — это оно и есть. В случаях, когда ты пытаешься избежать встречи с зомбецами, всякое оно смертельно опасно. Все мы хоть раз в жизни сворачивали в тупик, убегая от толпы зловещих зомбецов, правда ведь? Заголовки у карт внезапностей **СИНИЕ** цвета.



ПОДГОТОВКА

Для начала подготовь запасы еды и воды, забаррикадируй двери. Это почти всё. Осталась суцкая мелочь.

- Замешай все карты в колоду и положи в центре стола лицевой стороной вниз.
- Каждый выживающий тянет **10 карт** из колоды и может оставить на руке до **трёх карт** действий с **1 очком бегства**, а остаток возвращает в колоду. Если трёх карт не набралось, значит, сегодня не твой день.
- Снова перетасуй колоду и верни её на стол.

Тот, кто последним ходил в супермаркет, пусть ходит первым.

ТВОЙ ХОД

Тяни верхнюю карту из колоды. А дальше — как повезёт:

- если вытянул карту **ДЕЙСТВИЯ**, заведи её на руку;
- если вытянул **ЗОМБЕЦА**, тот лезет на тебя, растопырив пальцы, — положи эту карту перед собой лицевой стороной вверх;
- если вытянул карту **ВНЕЗАПНОСТИ**, немедленно выполни всё, что на ней написано, и сбрось.

Затем можешь сыграть с руки **одну** карту действия (в том числе и только что вытянутую). Если не хочешь, можешь не играть ни одной. Карту действия можно сыграть одним из двух способов: **применить её свойство** или **получить очки бегства**.

- Если применяешь свойство, выполни всё, что написано на карте действия, и сбрось её.
- Если получаешь очки бегства, положи карту действия перед собой, чтобы все видели, сколько очков бегства у тебя на текущий момент.



СТАНОВИТСЯ ТЕСНОВАТО

Если зомбецы тебя **окружили**, ты больше не можешь играть карты действий для получения очков бегства. Сверяйся с таблицей, чтобы понять, когда тебя окружают. Считаются только зомбецы, выложенные непосредственно перед тобой.

Количество выживающих	Сколько нужно зомбецов, чтобы тебя окружить
2	5
3–4	4
5	3

ВРЕМЯ ОБЕДАТЬ

Если зомбецы тебя **съели**, ты выбываешь из игры до конца раунда. Сверяйся с таблицей, чтобы понять, когда тебя съедят. Считаются только зомбецы, выложенные непосредственно перед тобой.

Количество выживающих	Сколько нужно зомбецов, чтобы тебя съесть
2	7
3–4	6
5	5

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается в одном из трёх случаев.

- Съели всех, кроме одного. Этот самый один получает **5 очков выживания**.
- Один из выживающих сбежал из города. Тогда каждый **несъеденный** игрок получает столько очков выживания, сколько у него очков бегства. Сверяйся с таблицей, чтобы понять, когда ты сбежишь.

Количество выживающих	Сколько нужно очков бегства, чтобы сбежать
2	7
3–4	6
5	5

- В колоде не осталось карт. Тогда каждый **несъеденный** игрок получает столько очков выживания, сколько у него очков бегства.

Когда раунд игры закончился, перетасуй все карты и начинай новый раунд с этапа подготовки. Первым пусть ходит тот, кто в прошлом раунде ходил вторым.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Игра длится **3 раунда**. Кто соберёт по итогам трёх раундов больше всего очков выживания, тот и станет героем зомби-апокалипсиса. Ему предстоит праздновать победу в забитом припасами бункере или в правительственном убежище. Если двое закончат игру с равным счётом, они делят победу, титул, призовые и право унаследовать Землю (а при удаче — заново её заселить).

СОЗДАТЕЛИ



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:
ООО «МИР ХОББИ»

Разработчик: Мотохиро Накамура
Художник: Лоик Бильо

Творческий руководитель, автор правил и графического дизайна:
Тодд Роуленд

Тестирование: Николас Бонгю,
Джон Гуденаф, Марк Вуттон
Производственный менеджер:
Дэйв Лепор

© 2013 Alderac Entertainment Group.
Card of the Dead, Alderac Entertainment Group and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc.
All rights reserved.

Общее руководство:
Михаил Акулов, Иван Попов

Руководитель редакции:
Владимир Сергеев

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев,
Валентин Матюша

Дизайн и вёрстка: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр:
Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби»
правообладатель на территории РФ и стран СНГ.
Все права защищены.