

Правила настольной игры

«Зомбистопом по Америке» (Hit Z road)

Автор игры: Мартин Уоллес

Перевод на русский язык: Юлия Клокова, ООО «Настольные игры – Стиль Жизни» ©

Игра на выживание для 1-4 участников от 12 лет

Продолжительность игры: 30-60 мин.

КОМПОНЕНТЫ

76 карт трёх уровней



4 бонусные карты



7 чёрных кубиков



3 красных кубика орды



4 фигурки лидеров выживших разных цветов



4 фишки ставок разных цветов



18 фигурок выживших



10 фигурок зомби



Планшет аукциона



4 карты очередности хода



30 жетонов патронов



30 жетонов бензина



30 жетонов адреналина



9 специальных жетонов



2 жетона-ключа

В игре нет лимита ресурсов. Если у вас закончились жетоны одного вида, замените их другими.

ВВЕДЕНИЕ

Привет, меня зовут Мартин. В прошлом году мы с сестрой и родителями не раз попадали в нештучные передраги. Многих друзей мы потеряли, но и немало хороших ребят мы нашли по пути. Мир разваливается на части, но есть и свои плюсы: мы теперь живём на юге, нет школы, и у меня появилась интересная работа — я делаю патроны, чтобы папа мочил зомби.

У меня полно свободного времени и бывает жутко скучно, поэтому я сделал эту игру о прошлогодних приключениях. Надеюсь, вам понравится.

«Зомбистопом по Америке» — атмосферная игра, в которой нужно проехать от Чикаго до Лос-Анджелеса сквозь самую гущу зомби-апокалипсиса. Нужно грамотно распоряжаться ресурсами, чтобы продержаться дольше остальных и выжить в этом путешествии!

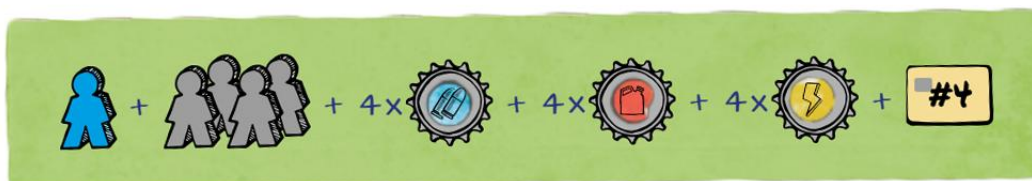
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Хотя бы один выживший игрока должен добраться до Западного побережья США. Если таких игроков будет несколько, то победит тот, кто наберёт больше всех очков.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

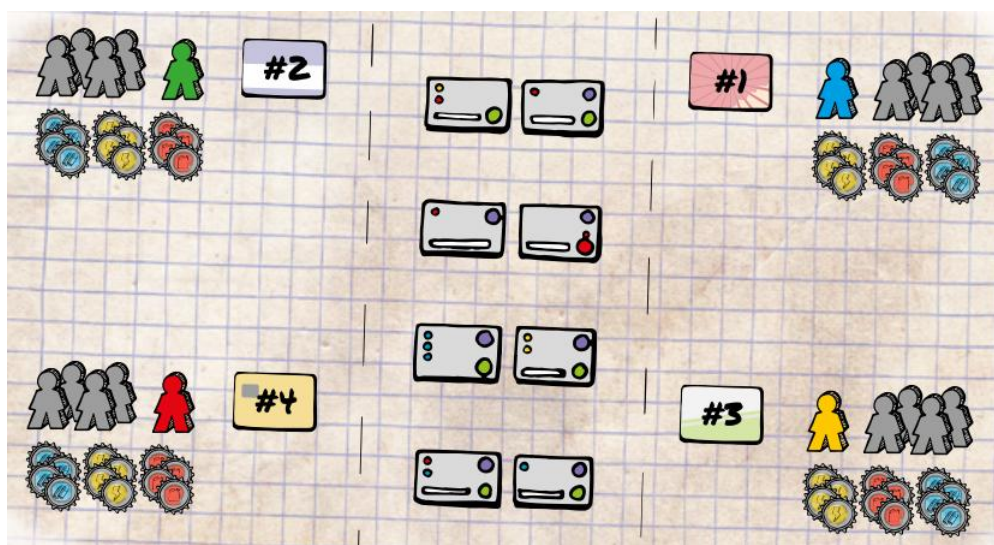
1. Каждый игрок выбирает цвет и берёт лидера выживших и фишку ставок соответствующего цвета.
2. Затем каждый игрок берёт 4 фигурки выживших, по 4 жетона каждого ресурса (патроны, бензин, адреналин). В случайном порядке раздайте игрокам по одной карте очередности хода.
3. В центре стола положите планшет аукциона, кубики, оставшихся выживших, 10 зомби, 2 жетона-ключа и все жетоны. Они понадобятся вам позже.
4. Каждый игрок ставит свою фишку ставок на отметку «0» на планшете аукциона.



Планшет аукциона



Игровая зона



Резерв



Красные кубики орды



Чёрные кубики



Колода



Жетоны-ключи и бонусные карты



Ресурсы



Специальные жетоны



Зомби и выжившие

Сформируйте колоду из 64 карт. Для этого:

- Из стопки каждого уровня вытащите по 4 карты в случайном порядке и уберите эти 12 карт в коробку.
- Перемешайте карты каждого уровня по отдельности.



- Сложите три стопки в колоду так, чтобы 24 карты третьего уровня лежали внизу, 24 карты второго — в середине, а 16 карт первого — сверху колоды рубашкой вверх.

Важно: После того, как колода сформирована, перемешивать её нельзя!

Примечание: Для игры одному, вдвоём и втроем ознакомьтесь с изменениями в правилах на стр. 11.

ХОД ИГРЫ

Трасса бб наполнилась мифами и до зомби-апокалипсиса, но теперь уж этот маршрут точно не для слабаков. Мы с ним справились, но скажу вам честно: чем дальше на запад, тем тяжелее были испытания. Поэтому берегите ресурсы и выбирайте дорогу побезопаснее!

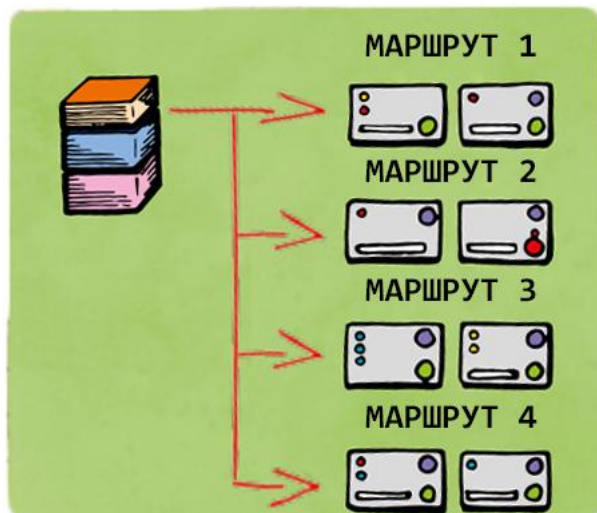
Игра состоит из 8 раундов. Каждый раунд состоит из 3 последовательных фаз:

- Планирование
- Аукцион
- Маршрут

ПЛАНИРОВАНИЕ

По дороге мы зачищали всё, что казалось полезным, и не стояли за ценой.

Игрок с картой очередности хода #1 в случайном порядке выкладывает из колоды 8 карт так, чтобы получилось 4 ряда по 2 карты в каждом.



АУКЦИОН

На каждом этапе пути игроки видят все возможные маршруты, но самый безопасный (или выгодный) достанется лишь одному из вас! Мы всегда делали правильный выбор. Ну, почти всегда...

Во время этой фазы игроки ходят по очереди согласно порядковому номеру на карте очередности хода (начиная с #1).

1. В свой ход игрок может переместить свою фишку ставок по следующим правилам:
 - Если игрок решил сделать ставку, он должен поставить свою фишку на отметку со значением как минимум на 1 больше, чем текущая максимальная ставка в игре.
 - Игрок может спасовать, и тогда его фишка ставок останется на прежнем месте. Но если другой игрок после него сделал ставку, то, когда очередь в круге снова дойдёт до первого игрока, он может передумать и сделать ставку.
 - На одной отметке может стоять не больше одной фишки ставок игрока (не считая отметки «0»).
 - В конце аукциона каждый игрок должен заплатить количество ресурсов в любой комбинации (патронов, бензина или адреналина), равное своей ставке. Игрок не может сделать ставку, превышающую количество доступных ему на данный момент ресурсов.
 - Самая высокая возможная ставка — 10.
2. Как только все игроки отказались делать ставки, аукцион тут же заканчивается.
3. Каждый игрок отдаёт количество ресурсов (в любой комбинации), равное его ставке.
4. Игроки распределяют между собой карты очередности хода в соответствии со сделанными ставками (игрок с наибольшей ставкой получает карту очередности хода с #1, со второй по величине ставкой — карту очередности хода с #2 и т. д.).
 - Если несколько игроков остались на отметке «0», они не меняются картами и ходят в том же порядке, как и в предыдущем раунде.
5. В конце фазы поставьте все фишки ставок обратно на отметку «0».



МАРШРУТ

Теперь игроки проходят 1 из маршрутов, лежащих перед ними. И сражаются до конца, что бы ни случилось.

В этой фазе игроки ходят в порядке, установленном в предыдущей фазе. Каждый маршрут состоит из 2 карт. В свой ход игрок должен выбрать 1 из оставшихся маршрутов и по порядку (слева направо) разыграть карты в этом маршруте в следующем порядке:



1. Зачистка

Игрок берёт в свой запас ресурсы, указанные в левом верхнем углу карты.


2. Событие/Текст

Прочтите текст на карте (если он есть):

- Если на карте есть чёрный текст на белом фоне, это событие, разыграйте его немедленно.
- Если на карте красный текст на белом фоне, это особое правило, которое будет влиять на последующую битву (см. «Битва»).

Пояснение:

- Если на карточке сказано бросить кубики, всегда имеются в виду чёрные кубики.
- Если в тексте указана иконка на кубике, подсчитывайте выпавшие на кубиках

иконки (не считая иконки молний ).

3. Битва



В битве игрок должен победить количество зомби, указанное на костлявой руке в правом нижнем углу карты. Возьмите соответствующее количество фигурок зомби и поставьте их перед собой, чтобы подсчитывать убитых зомби.

Один раз за битву можно использовать дистанционную атаку и выстрелить в зомби с безопасного расстояния. Проводить дистанционную атаку или нет — решение каждого игрока, но её можно совершить только в начале боя. За каждый потраченный патрон

бросьте 2 чёрных кубика, каждый выпавший прицел  (или прицел с молнией ) убивает одного зомби.

Важно! Во время дистанционной атаки все остальные результаты на кубиках не считаются.

На старт, внимание... Валим!

Перед началом ближнего боя можно сбежать с поля битвы. Для этого сбросьте 2 жетона бензина. Карта сбрасывается в коробку, вы не получаете за неё победных очков, зато остаётесь живы!

Если вы не хотите тратить свои патроны и атаковать зомби с расстояния или если выстрелами вы убили не всех, начинается ближний бой, и он будет идти до тех пор, пока либо вы не уничтожите зомби, либо зомби не уничтожат вас. В каждом раунде боя игрок бросает количество кубиков, равное количеству его выживших (считая лидера).

Значения иконок на кубиках в ближнем бою:



Ранен!

Одного из ваших выживших укусили, и он умрёт в жутких муках, если не действовать быстро. Потратьте 1 жетон адреналина, чтобы спасти его, или сбросьте 1 фигурку выжившего.



Пронесло!

Вы увернулись, ничего не происходит.



Добей его!

Сбросьте жетон адреналина, чтобы убить 1 зомби.



Убит!

Вы убили 1 зомби.



Двоих одним ударом!

Вы убили 1 зомби. Можете сбросить жетон адреналина, чтобы убить ещё одного зомби.



Если игрок побеждает всех зомби, он побеждает в битве. Разыгранную карту игрок кладёт перед собой рубашкой вверх. Игроки будут подсчитывать очки в правом верхнем углу карт в конце игры, чтобы определить победителя (если доживут, хе-хе).

Орда зомби



Если костлявая рука с количеством зомби красная, это значит, что вас атаковала орда зомби. Атаковать с расстояния или сбежать можно на тех же условиях, но в ближнем бою вас ждут неприятные изменения. Видите красные черепа над рукой? Это сила орды, и она может быть равна 1, 2 или 3 в зависимости от количества черепов.

Так, для ближнего боя с ордой, сила которой равна 1, замените один чёрный кубик на красный кубик орды. Перед броском против орды с силой 2, замените 2 кубика на 2 кубика орды, а перед броском против орды с силой 3 замените 3 кубика на 3 кубика орды. Важно: количество кубиков не может превышать количество ваших выживших.

Примеры:

- Группу из 4 выживших атаковала орда зомби с силой 2. Бросьте 2 чёрных и 2 красных кубика в ближнем бою с ними.
- На 2 выживших напала орда с силой 3. Бросайте только 2 красных кубика.

На кубике орды есть дополнительный результат:

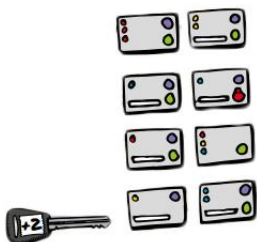


Ужасная смерть: Один из ваших выживших умирает. Да, несправедливо, но что поделать, жизнь — вообще несправедливая штука.

ЕСЛИ ВЫ ПОТЕРЯЛИ ТОВАРИЩА В ПУТИ...

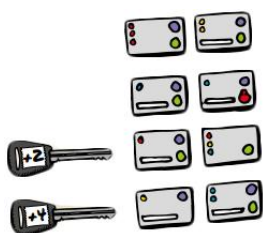
Если у игрока не осталось выживших, он выбывает из игры. Он больше не участвует в аукционах, сбрасывает фишку своего цвета и все собранные карты в коробку и идёт наливать всем чай.

Со следующего раунда игра проходит со следующими изменениями:



- Во время фазы планирования положите жетон-ключ с «+2» напротив четвёртого (нижнего) маршрута.
- Игрок, выбравший этот маршрут, должен потратить 2 ресурса по своему выбору **до того, как** он приступит к разыгрыванию первой карты. Если у него нет достаточного количества ресурсов, он не может выбрать этот маршрут.

Если выбыл второй игрок, игра продолжается со следующими изменениями:



- Во время фазы планирования положите жетон-ключ с «+2» напротив третьего маршрута.
- Игрок, выбравший этот маршрут, должен потратить 2 ресурса по своему выбору **до того, как** он приступит к разыгрыванию первой карты. Если у него нет достаточного количества ресурсов, он не может выбрать этот маршрут.
- Положите жетон-ключ с «+4» напротив четвёртого (нижнего) маршрута.
- Игрок, выбравший этот маршрут, должен потратить 4 ресурса по своему выбору **до того, как** он приступит к разыгрыванию первой карты. Если у него нет достаточного количества ресурсов, он не может выбрать этот маршрут.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если остался только один игрок с хотя бы одним выжившим к концу восьмого раунда, он объявляется победителем.

Если все игроки выбыли до конца игры, победителя нет.

Если у 2 и более игроков остался хотя бы один выживший, игроки подсчитывают победные очки на собранных картах маршрутов и разбирают бонусные карты. Каждая бонусная карта приносит 3 победных очка. Если у игроков равное количество ресурсов (или выживших), соответствующая бонусная карта не достаётся никому.



Игрок с наибольшим количеством адреналина



Игрок с наибольшим количеством бензина



Игрок с наибольшим количеством патронов



Игрок с наибольшим количеством выживших

Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает тот из них, у кого больше выживших. Если и выживших у них одинаковое количество, то эти игроки разделяют победу и с комфортом переживают зомби-апокалипсис в букве «Д» знака «ГОЛЛИВУД».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ**Ликвидатор**

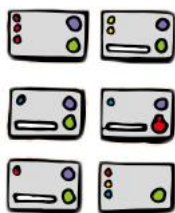
С того момента, как вы получаете этот жетон, ваша группа теперь путешествует на школьном автобусе, но этот факт не влияет на игру до тех пор, пока вы не получите карту Ликвидатора. В таком случае, ваш автобус становится неприступной крепостью на колёсах, и вы можете сражаться с ордами зомби, как с обычными зомби (не заменяя чёрные кубики на красные). Положите карту Ликвидатора лицевой стороной вверх и жетон рядом с собой в качестве напоминания.

**Коктейль Молотова**

Сбросьте этот жетон в любой момент своего хода (даже перед началом битвы), чтобы убить всю группу или орду зомби (игнорируйте красный текст на карте в этом случае). После этого возьмите эту карту и положите её рубашкой вверх в стопку собранных карт перед собой — она засчитывается так же, как все те, где вы победили зомби обычным способом.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ ИГРЫ ДЛЯ 1-3 УЧАСТНИКОВ

Перед началом игры уберите в коробку все карты, на которых есть символы J, Q, K, A (валета, дамы, короля и туза) в левом нижнем углу.



Во время фазы планирования игрок с картой очередности хода с #1 вскрывает только 6 карт и выкладывает из них 3 маршрута по 2 карты в случайном порядке.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ ИГРЫ ДЛЯ 2 УЧАСТНИКОВ

Положите жетон-ключ с «+2» напротив третьего (нижнего) маршрута.

Игрок, выбравший этот маршрут, должен потратить 2 ресурса по своему выбору до того, как он приступит к разыгрыванию первой карты. Если у него нет достаточного количества ресурсов, он не может выбрать этот маршрут.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ ИГРЫ ДЛЯ 1 УЧАСТНИКА

Во время фазы планирования возьмите 6 карт и выложите их в 3 ряда по 2 карты в каждом. Внимание! Не все карты будут лежать в открытую! Положите обе карты первого маршрута взакрытую — это первый возможный маршрут. Во втором маршруте первую карту положите в открытую, а вторую — взакрытую. Это второй возможный маршрут. Третью пару карт выложите в открытую — это третий возможный маршрут, единственный из всех, который вы видите полностью.

- Если вы выбираете первый (полностью закрытый) маршрут, возьмите 2 любых ресурса перед тем, как перевернуть карты этого маршрута.
- Если выбираете второй маршрут, разыграйте карту как обычно.
- Чтобы выбрать третий (открытый) маршрут, нужно потратить 2 ресурса по своему выбору перед разыгрыванием первой карты. Если достаточного количества ресурсов нет, выбрать этот маршрут нельзя.

После того, как вы прошли выбранный маршрут, сбросьте 2 оставшиеся карты в коробку и начинайте новый раунд. Цель одиночной игры — продержаться 8 раундов и набрать как можно больше победных очков:

- Сложите победные очки на собранных картах,
- Добавьте к получившейся сумме по 1 победному очку за каждый набор из 1 выжившего, 1 бензина, 1 патрона и 1 адреналина.

ШКАЛА КРУТИЗНЫ В МИРЕ ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИСА

0-5 очков — Отец Габриэль

6-10 очков — Неплохо, но вряд ли вы долго продержитесь в мире живых

11-15 очков — Хорошо, если особо не высовываться, шансы выжить есть

16-18 очков — Отлично! Айда восстанавливать цивилизацию!

19-21 очков — Зови меня Дэрил, детка

22 очка и больше — Везунчик или гений