

Z GAME

FAST & DEAD



Зомби-апокалипсис очистил мир от слабаков. Ядерные взрывы уже давно отгремели, с момента катастрофы прошло более десятка лет. Выживших трудно назвать эталоном чести и благородства, но они точно знают, с какой стороны у ружья приклад.

Город, разрушенный войной и временем, станет ареной для выяснения отношений между организованными бандами. Кишащие ходячими трупами улицы наполнят брань и стрельба, склады и магазины будут разграблены и сожжены, в ход пойдёт всё, что может послужить оружием. Сможет ли твоя банда захватить власть в городе или станет рабами и кормом для зомби? Избавься от конкурентов, докажи своё превосходство – и мир будет жить по твоим правилам!

СУТЬ ИГРЫ

Игроки берут под своё руководство банды, орудующие в руинах мегаполиса. Каждый день ваши бойцы будут превозмогать голод и болезни, перемещаться по районам города, захватывать городские кварталы, уничтожая безмозглых мертвецов и вооружённых людей, затем укреплять захваченное, строя баррикады, или опустошать руины, выжимая последние крохи ресурсов. Победы достигнет та банда, которая к концу последнего дня противостояния выполнит условия наибольшего числа карт Целей.

Партия разделена на ходы и раунды. В течение 1 общего хода каждая банда действует в порядке, определённом картами Событий. Партия заканчивается по окончании 8 ходов или в конце хода, в котором один из игроков выполнит условия на 8 или более картах Целей.

ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Если вы играете первый раз, то рекомендуем вам:

- не использовать Особенности банд;
- не использовать карты Наёмников;
- играть только 3 хода.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Настала пора создать карту безымянного города, в котором банды сойдутся в борьбе за право быть единственными властителями этих руин.

Подготовка карт и ресурсов. Раздели карты по колодам в соответствии с символами в верхнем левом углу карты. Перемешай каждую из колод и разложи их, как показано на рисунке на обложке. Из колоды Событий оставь только 8 карт, остальные убери в коробку. Рассортируй все маркеры и раздай игрокам маркеры их банд, маркеры Зомби положи рядом с полем. Сброс карт (кроме карт Целей и Событий) кладётся рядом с колодой. Когда колода закончится, замешай сброс и сформируй новую колоду.

Кварталы мёртвого города. Положи в центр стола Мегамолл (номер 3-01). На каждого участвующего игрока возьми по одной Базе (от 3-02 до 3-05) и по четыре случайных Квартала (от 1-01 до 2-10). Разложи город согласно схеме.



Базы размещаются на отведённых для них местах. Все остальные Кварталы размещаются случайным образом. Затем на каждый Квартал с двумя пиктограммами ресурсов (от 2-01 до 2-10) выложи по маркеру Зомби. На Мегамолл выложи 2 маркера Зомби. Неиспользованные Кварталы убери в коробку. Жетон Мародёров размести рядом с игровым полем.

Созыв банд



Раздай случайные Планшеты банд игрокам. Выдай каждому по 6 Бойцов его банды, маркеры Баррикад его цвета и 2 маркера – Пищи и Медикаментов. Пища и Медикаменты выставляются на значение 2 на Планшете игрока. Затем каждый игрок получает по 1 карте И добавь по 2 любых Бойца каждой банды (по выбору игрока) на Базу. Всё, можно начинать игру!

ХОД И РАУНДЫ

1. Начало хода

Новое Событие



Раскрой верхнюю карту колоды Событий. Карта События разделена на три смысловые секции:

- нашествие Зомби и перемещение Мародёров в начале хода;
- очередность раундов банд;
- отягощения конца хода.

Раздел «**Нашествие**» указывает, в каких Кварталах игрового поля нужно выложить **маркеры Зомби**. Зомби не могут быть выложены:

- на Базы;
- в Кварталы с Баррикадами;
- в Кварталы, в которых уже есть 3 маркера Зомби;
- в Квартал, где расположен жетон Мародёров.

Если маркеры Зомби закончились, используй вместо них любые подручные средства. После зомбокалипсиса мертвецы не заканчиваются!

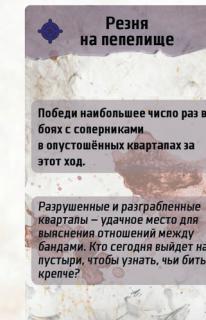
Первый игрок перемещает **жетон Мародёров** в один из Кварталов, указанных на карте События, по своему выбору.

Раздел «**Очередность**» показывает порядок раундов игроков в текущем игровом дне (общем ходе).

Раздел «**Отягощения**» будет разыгран только в конце общего хода. Каждый игрок заплатит Пищей и/или Медикаментами за выживание своих Бойцов, в нескольких Кварталах появятся новые Зомби, и Мародёры очистят и заблокируют один из Кварталов. Подробнее читай далее, в разделе «Конец хода».

Пока в Квартале находятся Мародёры, с него нельзя добывать ресурсы, выставлять в него Зомби и Баррикаду, а также опустошать. Но если в конце фазы хозяйства вашего раунда в Квартале с Мародёрами стоит ваш Боец, этот Квартал приносит вам 1 Наёмника.

Новые цели и сподвижники



Сними с колоды Целей 2 верхние карты и выложи их рядом рубашкой вниз. Зачитай Цели на этот ход. Если это второй ход или более поздний – замешай открытые карты невыполненных Целей обратно в колоду.

Начинаются индивидуальные раунды игроков. Они идут в порядке, указанном на открытой сейчас карте События. Каждый раунд разделён на три этапа: Набег, Резня и Хозяйство. Игрок, указанный первым в очередности, совершает все три этапа для своей банды, а затем передаёт ход следующему.

2. Набег

Подготовка к нападению

В любой момент фазы Набега ты можешь заплатить 1 Медикамент и взять случайную верхнюю карту из колоды Наёмников. В свой раунд игрок может нанять только одного Наёмника.

На своих двоих и на колёсах

Теперь Бойцы могут двигаться или остаться стоять на месте. Каждого Бойца можно отправить в любой соседний Квартал (кроме чужой Базы). Кварталы с Зомби можно покидать и пересекать без ограничений. Кварталы с Бойцами соперника проходить насквозь (с использованием Транспорта) нельзя.

Транспорт. Сбрось любую карту, позволяющую увеличить дальность перемещения на 1 («Велик»), 2 («Чоппер», «Тачка») или 3 («Лошадь») Квартала. Нельзя проходить насквозь или заканчивать движение на чужой Базе. Нельзя проходить насквозь Кварталы, занятые Бойцами других игроков, – попав в такой, вы обязаны остановиться. На одного Бойца нельзя использовать больше одной карты, увеличивающей передвижение во время фазы набега. Использование «Тачки» позволяет переместить не одного Бойца, а всех Бойцов, находящихся в одном Квартале.

Если вы играете с особенностями банд, то Байкеры могут проезжать насквозь Кварталы, занятые другими Бойцами, но не сквозь чужие Базы.

3. Резня

Если маркер Зомби оказался в Квартале, где есть Бойцы любого игрока, Резни автоматически не происходит. Неактивные игроки не сражаются с Зомби до тех пор, пока не наступит их раунд. Каждый игрок сражается с Зомби только в своём раунде, после фазы Набега. Люди всегда могут покинуть Квартал с Зомби или остаться в нём, чтобы сразиться с мертвецами.

Если в раунд активного игрока после Набега его Бойцы оказались в Кварталах с чужими Бойцами или Зомби, то начинается Резня. Если боёв несколько, то они происходят в том порядке, который удобен активному игроку.

Если в Квартале есть и чужие Бойцы, и Зомби, то сначала активный игрок сражается с людьми, а затем, если победил, с мертвецами.

Если применение карты Огнестрела должно добавить Зомби в Квартал, где бой уже был разыгран, то второго боя в нём не происходит. Новые Зомби остаются в Квартале до следующего раунда.

Резня с людьми

1. Атакующий кладёт взакрытую (рубашкой вверх) любое число карт Наёмников  и предметов . Затем обороняющийся игрок кладёт любое число карт.

2. Оба игрока переворачивают все карты и сравнивают суммы Силы . Карты дают столько Силы, сколько на них указано.

Силу карты может отменить использование карты «Броник».

Баррикада обороняющегося игрока добавляет +1 к Силе.

Бойцы с изображением кулака добавляют +1 к Силе каждый.

Бойцы с изображением Баррикад и Опустошения не прибавляют к Силе в бою.

3. У кого больше Сила, тот и победил в Резне. При равенстве Сил побеждает атакующий. Бойцы проигравшего игрока переставляются на его Базу.

4. Если в Квартале была Баррикада и по итогам Резни его занял другой игрок, то она снимается с игрового поля.

Например. благодушный игрок Евлампий на своём ходу занял Квартал тремя Бойцами: Головорезом, Технарём и Разорителем. Наступил ход подлого игрока Фердинанда. Он нанял Наёмника «Зоргиус», вошёл двумя Бойцами-головорезами в соседний Квартал с Евлампием, сбросил карту «Зоргиус», сломав Баррикаду и опустошив Квартал соперника. Затем сбросил карту «Тачка» и переместил обоих Бойцов-головорезов к Евлампию. Завязалась драка. Фердинанд скинул 2 карты, а Евлампий 3, и они вскрылись. У нападающего выпала «Бензопила» и «Пистолет», а у обороняющегося – «Броник», «Шокер» и «Топор». «Броник» обнулил бонус к Силе «Бензопилы». Итого Сила Фердинанда равна 3 (2 за Бойцов и 1 за «Пистолет»). Сила Евлампия так же равна 3 (1 за Бойца и 2 за карты), и он проигрывает, потому что преимущество у атакующего.

Резня с Зомби

5. С Зомби сражается только активный игрок. Если в Квартале находятся Бойцы игрока, который не действует в этом раунде, а действия карт поместили в тот же Квартал ещё и Зомби, то они не взаимодействуют, пока не наступит ход этого игрока.

6. За каждый маркер Зомби  в Квартале возьми карту Зомби . Добавь ещё одного Зомби в бой, если есть Зомби «Крикунья». Сложи значение Силы на их картах.

7. Игрок может разыграть любое число Наёмников  и предметов . Учти все ограничения, запрещающие использовать определённые карты («Шаркун», «Зараза», «Спецназ», «Плеватель», «Спасатель», «Толстяк»). Сложи сумму Сил  на Бойцах и картах.

8. Если сумма Силы игрока больше или равна Силе Зомби, то победили люди, маркеры Зомби снимаются с игрового поля.

9. Если сумма Силы игрока меньше Силы Зомби, то мертвецы победили. примени все свойства карт Зомби, которые срабатывают после Резни («Охотники», «Пожиратели», «Толпа мертвецов», «Орда мертвецов»). Затем переставь выживших Бойцов на Базу.

Например. алчный игрок Маргарита неосторожно врывается одним Бойцом-разорителем в Квартал, в котором бродит 3 зомби, в надежде уничтожить их с помощью трёх карт припасённого «Бензака» и разорить Квартал. Её благодушный сосед Евлампий начинает вскрывать карты Зомби. Это «Охотники», «Спасатель» и «Крикунья». Последняя вытягивает ещё одну карту – «Толпу мертвецов». Итого против Разорителя под руководством Маргариты выступают Зомби с суммарной Силой 6, и против них нельзя использовать карты Транспорта. Маргарита понимает, что дело дрянь, потому что у неё нет других карт, дающих +7 к Силе. Она проигрывает бой, при этом «Охотники» убивают отступающего Разорителя, а «Толпа мертвецов» ещё и опустошает Квартал. Маргарита не очень сожалеет, ведь её главной целью было опустошить Квартал рядом с Базой Фердинанда, что и произошло.

После всех боёв в Кварталах, где стоят Бойцы активного игрока, не может быть никого другого – ни Зомби, ни Бойцов соперников, за исключением ситуации, когда игрок приманил Зомби действием карт в Квартал, где бой уже был разыгран. Бойцы побеждают противников или отступают на Базу.

4. Хозяйство

Укрепить или разграбить

Каждый Боец, который находится в обычном Квартале (не на Базе и не в Мегамолле), может заняться строительством или опустошением.

Возвести Баррикаду может любой Боец, если игрок сбросит карту с соответствующим символом («Инструменты», «Бензопила», «Тачка», «Лаба», «Том»). Боец-технар  может возвести Баррикаду без сброса карт. В Квартале **не может быть больше одной Баррикады**. Преимущества Баррикады долговременные:

- она добавляет тебе +1 к Силе во время сражения в этом Квартале;
- не пропускает Зомби в Квартал;
- позволяет получать ресурсы из Квартала, даже когда твои Бойцы его покинули.

Опустошить Квартал может любой Боец, если игрок сбросит карту с соответствующим символом («Бензак», «Лаба», «Старик Копт», «Зоргиус»). Боец-разоритель  может опустошить Квартал без сброса карт. Любой Квартал может быть опустошён лишь единожды. Такой Квартал переворачивается рубашкой вверх и перестаёт приносить доход. Преимущества Опустошения кратковременные – можно получить удвоенное количество ресурсов и не отдать их сопернику.

Наёмник «Зоргиус» только опустошает чужой Квартал, доход он не увеличивает!

Доход

Квартал приносит **обычный** доход, если на нём есть Баррикада или Боец активного игрока и больше нет никаких других маркеров. База всегда приносит обычный доход, даже если на ней нет Бойцов.

Если Квартал был опустошён, с него можно единоразово забрать **двойной** доход. Далее этот Квартал до конца игры не будет приносить доход.

Возьми в руку новые карты . Полученные Пищу  и Медикименты  зачисли на Планшете банды. Новые Бойцы , полученные в качестве дохода, выставляются в Кварталы, из которых они были получены.

Далее наступает раунд следующего игрока или же конец хода.

5. Конец хода

Выполнение Целей

Во время хода отмечайте достижения, выкладывая маркеры со знаком вашей банды на эту Цель . В конце хода эта карта достанется тому игроку, чьих маркеров на карте Цели будет больше. Если игроки выполнили условия на карте Цели наравне, то она не достаётся никому. Выполненные карты целей игрок хранит до конца партии под своим Планшетом. Количество полученных карт Целей игроки не разглашают.

Отягощения

В конце хода разыгрывается раздел «Отягощения» с карты События этого хода. Отягощения диктуют, сколько ресурсов должны заплатить игроки и какие Кварталы будут опустошены (из-за зомби, пожаров или грабителей-одиночек).

Каждый игрок должен **потратить** Пищу  и/или Медикименты  по числу своих Бойцов. Если тебе не хватает ресурсов, тоними с игрового поля по одному Бойцу за каждый недостающий ресурс.

Например, на карте События написано «Игроки уменьшают запас Пищи и/или Медикиментов по числу своих Бойцов. Если не хватает, то снимают их с игрового поля».

У благодушного Евлампия в конце хода 5 Бойцов – он тратит 3 Пищи и 2 Медикимента, и все его Бойцы выживают.

У подлого Фердинанда в конце хода 6 Бойцов – он тратит только 1 Пищу, и 5 его Бойцов погибают.

Затем первый игрок этого хода (указанный в карте События) выбирает один из указанных на карте События Кварталов. **Опустоши** этот Квартал, перевернув его рубашкой вверх. Это опустошение не приносит доход и не может быть засчитано в условиях выполнения карт Целей.

Проверка конца игры

Партия заканчивается, если:

- кто-то из игроков выполнил условия 8 или более карт Целей;
- была разыграна последняя, восьмая карта Событий;
- опустошены все Кварталы, кроме Мегамолла и Баз;
- у одного из игроков налицо признаки заражения зомби-вирусом.

Если партия закончилась, переходи к разделу «Определение победителя». Если партия не закончилась, переходи к разделу «Начало хода».

Все спорные вопросы по очередности действий решаются вытягиванием случайной карты событий и порядком хода, который указан на ней.

6. Определение победителя

Побеждает игрок, собравший больше карт Целей. Если возникло равенство, то сравните число Бойцов, выставленных на игровом поле. Если и здесь равенство, то устройте армрестлинг – ведь во время зомбокалипсиса побеждает сильнейший!



Пример хода

Начинается пятый **ход игры**. Согласно новой карте События, Зомби должны быть добавлены на каждый Квартал с пиктограммами Снабжения и Холодника. Но все указанные Кварталы опустошены, заняты Баррикадами или Мародёрами. Поэтому новые Зомби в этот ход не появляются. Мародёры должны быть перемещены на Квартал с пиктограммой Медикимента, но других таких не опустошённых Кварталов уже нет, и они остаются на месте.

За четвёртый ход была выполнена только одна Цель. Невыполненную Цель следует убрать под низ колоды Целей, достать из неё 2 верхние карты и зачитать условия их выполнения. Например: выпавшие в этот раз звучат как «Опустоши наибольшее число кварталов за этот ход» и «Удержи Мегамолл до конца хода».

Индивидуальный раунд **начинается с фазы Набега**. Первый игрок, Маргарита, оценивает обстановку на игровом столе. У неё 4 Бойца: два Головореза, Разоритель и Технар. Все стоят на одном Квартале с Баррикадой.

Маргарита решает выполнить обе Цели. Для этого она хочет занять Мегамолл Головорезами и удержать его. А разорять два Квартала она будет остальными Бойцами, которые не очень хороши в драке. Маргарита тратит 1 Медикимент и берёт верхнюю карту из колоды Наёмников. Затем сбрасывает карту «Тачка» и перемещает на 3 Квартала обоих Головорезов, занимая Мегамолл. Затем она сбрасывает «Велик» и перемещает Технаря на 2 Квартала. Последний Боец, Разоритель, остаётся в Квартале, в котором встретил начало хода. Маргарита хочет разорить его, поэтому не двигает Разорителя, т.к. опустошение произойдёт в фазу Хозяйства.

Начинается фаза Резни. Драки происходят в каждом из двух Кварталов, где одновременно присутствуют Бойцы Маргариты и Бойцы соперников и/или Зомби. Она сама может выбрать, в какой последовательности будут идти бои.

Маргарита вначале решает сразиться за Мегамолл, так как удержание его – Цель на этот ход. Несмотря на то, что в Мегамолле сидят Мародёры, блокирующие возможность собирать с него ресурсы, драться и выполнять Цели в нём можно. Маргарита атакует и поэтому кладёт карты первой. Она выкладывает «Гранату» и «Дробовик», надеясь, что Силы 7 (5 за карты и 2 за Бойцов) ей хватит для победы над соперником. Фердинанд видит 2 карты рубашкой вверх и решает, что ему не победить. Поэтому он не тратит карты и объявляет, что он ничего не применяет. Маргарита вскрывает карты, объявляет о победе и отправляет Бойцов Фердинанда на его Базу.

Теперь она обязана выставить по 1 Зомби в соседние Кварталы. К сожалению для Маргариты, вокруг Мегамолла много Баррикад и единственный Квартал, в который можно выставить Зомби, – это тот, в который она передвинула Технаря. Так что в этом Квартале теперь будет не только 1 её Боец и 1 от Евлампия, но и ещё пара новоприбывших Зомби.

Маргарита видит, что у Евлампия, поиздержавшегося на 4-м ходу, в руках нет ни одной карты. Поэтому она решает атаковать, не применяя карт. У Евлампия – Разоритель, у Маргариты – Технар. Сила обоих Бойцов равна нулю. Но при равенстве сил побеждает атакующий, поэтому и здесь Маргарита побеждает соперника. Разоритель Евлампия отступает на Базу, а Маргарите предстоит второй этап сражения в этом Квартале – с Зомби. Маргарита открывает две карты Зомби – это «Зараза» и «Плеватель». Их суммарная Сила равна 2. У Маргариты пока 0, ей нужно картами повысить свою Силу до 2. На руках у неё остались только «Лаба», «Шокер» и Наёмник, купленный в начале этого хода. «Зараза» не разрешает использовать против неё карты Наёмников, но этот эффект можно отменить, если потратить 1 Медикимент, что Маргарита и делает. Карта Наёмника, сброшенная в бою, даёт +1 к Силе, а вторую Силу Маргарита получает, сбросив «Шокер». Технар уничтожает всех Зомби.

Теперь, после всех драк с участием Маргариты как активного игрока, **наступает фаза Хозяйства**. У неё 3 Квартала с Бойцами. Для каждого из Кварталов она выберет, что следует в нём делать. Один Квартал опустошает сидящий в нём Разоритель. Во втором сидит Технар, Маргарита хочет опустошить его и укрепить. Технар возводит Баррикаду и опустошает его с помощью сброшенной «Лабы». Мегамолл не может быть ни опустошён, ни укреплён Баррикадой. Маргарита получает двойной доход с двух опустошённых Кварталов и обычный – с каждого Квартала с её Бойцами и/или Баррикадами, который не опустошён и не заблокирован Мародёрами. Квартал с Мародёрами приносит Наёмника.

Раунд Маргариты **закончен**, она передаёт его следующему по очередности игроку. После того как каждый из игроков совершит Набег, Резню и Хозяйство, проверяется, кто возьмёт карты Целей этого хода. Позиции Маргариты неплохи: она держит в Мегамолле Бойцов с Силой 2 и может отбить атаки всех, кто посягнёт на него. Вторая Цель была про опустошение – именно для этого она опустошила два Квартала. Вполне вероятно, что никто не успеет догнать её в этом ходу.

После выполнения Целей Маргарита заметно пострадает – у неё кончились Медикименты и Пищи на всех хватит. Но партия близится к завершению, и важнее выполнить Цели, пусть иногда и жертвуя своими людьми.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПЦИИ И РЕЖИМЫ ИГРЫ

Как разнообразить игру?

Z-Game – игра с модульной системой правил. Вы можете дополнять правила новыми опциями, чтобы сделать борьбу за выживание в постапокалиптическом городе более жёсткой, кровавой или, наоборот, добавить смысла в жизнь выживающих фракций. Мы разработали для вас опции, которые вы можете добавлять в игру. Они дополняют и иногда заменяют основные правила. Если используемая опция противоречит правилам, ориентируйтесь на опцию.

Выберите опции

Никакой пощады

Никаких договорённостей о перемирии и никаких отступлений.

Если Боец проиграл в бою с человеком или Зомби, он уходит с карты, а не отступает на Базу. На следующих ходах Бойцы могут выходить на карту снова.

Дефицит

Слишком много разрушений претерпел этот город. Ресурсов критически не хватает.

Все карты Оружия, Снабжения, Гаджетов и Наёмников уходят в сброс и не замешиваются снова.

Орда Зомби

Этот город наполняется зомби, живым в нём скоро не останется места.

Зомби заполняют Кварталы без ограничений по количеству. Если все маркеры Зомби выведены в город – значит, Зомби закончились.

Зомби! Тихо!

Огнестрел нынче не в моде – патронов мало, да и Зомби на выстрелы сбегаются со всех сторон.

Если в бою вы используете огнестрельное оружие, оно привлекает не одного, а двух Зомби.

Человеческие ресурсы

Последнее время в город повалило много сорвиголов, готовых продать за банку тушёнки!

За свой ход вы можете нанять любое количество Наёмников из колоды.

Бездомные

Базы перестали быть оплотом спокойствия, теперь никто не уверен в своём доме.

Базу игроков теперь можно захватить, как любой Квартал. На Базе стоит укрепление, которое даёт +2 к обороне. Пока вы владеете Базой (это не обязательно должна быть ваша База), вы можете отступать на неё. Если у вас нет Базы, то вместо отступления Бойцы умирают (на следующих ходах бойцы могут выходить на карту снова). Если вы захватили чужую Базу, то необходимо построить на ней укрепление или оставить своего Бойца, иначе База автоматически перейдет к её исконному владельцу. Если у игрока нет источника Бойцов и он потерял всех Бойцов – он проиграл.

Цитадели

Даже бешеные рейдеры уже научились строить укрепления!

Вы можете построить до трёх Баррикад в одном Квартале. Баррикады возводятся по тем же правилам, что и обычно. За один ход можно построить столько Баррикад, сколько доступно игроку.

Больше целей

Каждый день приносит новые проблемы. Не разгреб старые сегодня – разгребай их завтра.

Каждый день, как обычно, открывайте две новые карты Целей. Но вчерашние Цели не заменяются на новые, а также остаются на столе. Игроки могут достигать любые Цели из числа открытых.

Все своё ношу с собой

Обоз – слишком большая роскошь для боевых вылазок в городе, заполненном Зомби.

Количество карт ограничено: у вас на руках должно быть не более 8 карт. Сбросьте лишние карты на свой выбор.

Бизнес

Длительные переговоры за круглым столом принесли плоды: теперь конкурирующие фракции могут торговать.

В процессе игры вы можете обмениваться картами и ресурсами. Обмен происходит в конце хода, перед фазой Отягощения. Чтобы обменяться картой, договоритесь об этом с другим игроком и передайте карты, положив их на стол взакрытую. Честность сделки остаётся на усмотрение игроков.

Ночь Ромера

Стоит только начать убивать Зомби, и эти твари уже лезут из каждого переулка!

За каждый маркер Зомби вы открываете две карты Зомби вместо одной.

Это мой город!

Мы жили здесь до того, как мир свихнулся. Мы знаем в этом городе каждый Квартал, и не отдадим его никому!

Игроки сами принимают участие в создании карты города. Сначала игроки берут свою Базу и по 4 случайных Квартала (от 1-01 до 2-10) взакрытую, после этого по очереди выкладывают карту. Чтобы определиться с тем, кто первый выкладывает Квартал, вытяните случайную карту событий и посмотрите на очередность хода банд.

Вариант 1. На свои места расставляются Мегамолл и все Базы. Игроки берут случайные Кварталы взакрытую и выкладывают их по стандартному шаблону, указанному в начале правил, на своё усмотрение.

Вариант 2. Игроки берут в руку не только случайные Кварталы, но и Базы. Ставится только Мегамолл, далее игроки приносят к нему по очереди новые Кварталы, пока не выстроится все поле. Базы не должны граничить друг с другом.



КОМПОНЕНТЫ

1. Кварталы и маркеры

Квартал – это отдельный район города. Каждый Квартал, на котором есть Баррикада  или Боец , приносит доход контролирующей его банде – в виде карт предметов , , , , , Медикаментов  и новых Бойцов .

Карты нужны для передвижения и боя. Бойцы пополняют твою банду, они могут захватывать новые Кварталы и получать с них ресурсы. Пища и Медикаменты – для борьбы с голодом и болезнями в конце каждого хода. Медикаменты встречаются реже и позволяют покупать Наёмников и избегать вредного воздействия одной из карт Зомби.

Базы банд – четыре Квартала с номерами от 3-02 до 3-05. Они приносят доход банде, даже если на них нет Бойцов. Базы нельзя опустошить или укрепить Баррикадой. При обычных правилах на них не могут быть размещены Зомби, Бойцы соперников и Мародёры.



Мегамолл – центральный Квартал (3-01), богатый ресурсами. Он всегда присутствует на игровом поле, его нельзя опустошить или укрепить Баррикадой.



Обычные **Кварталы** – содержат символы одного (номера от 1-01 до 1-09) или двух (от 2-01 до 2-10) ресурсов, которые Квартал приносит банде. Обычные Кварталы могут быть укреплены Баррикадой  или опустошены (перевернуты рубашкой вверх).



Гексагон **опустошённого** Квартала переворачивается рубашкой вверх. В таком Квартале больше нет ресурсов. Квартал может быть опустошён эффектами карт предметов, Бойцами захватившей его банды в фазу Хозяйства, Событиями или Зомби. Если банда опустошает Квартал по своей воле, то в фазу Хозяйства она один раз получит **дополнительный** доход, но в дальнейшем до конца партии опустошённый Квартал больше не принесёт никакого дохода никому.

Маркеры Баррикад , , ,  – выложенные на игровое поле, они обозначают Баррикады соответствующей банды. Баррикада позволяет получать доход из Квартала в фазу Хозяйства, даже если в нём нет Бойцов, а также добавляет своему владельцу +1 к Силе во время боя в этом Квартале.

Маркеры Зомби  – во время Резни превращаются в случайную карту Зомби. В одном Квартале не может быть больше 3 маркеров Зомби.

Счётчики ресурсов ,  – размещаются на Планшетах банд и отмечают, насколько твоя банда обеспечена.

2. Жетоны Бойцов и Мародёров

Жетоны Бойцов  – выставленные в город, обозначают местоположение твоих людей. У каждого Бойца есть специализация – Головорез , Технар  или Разоритель . Головорез обладает Силой 1 во время Резни, Технар может в фазу Хозяйства построить Баррикаду, а Разоритель – опустошить Квартал.

Жетон Мародёров  – перемещается по игровому полю после розыгрыша очередной карты События или карт «Спирт» и «Голд». Как только жетон Мародёров помещается в новый Квартал – нужно немедленно удалить из него все маркеры Зомби  или Баррикаду . Пока в Квартале находятся Мародёры, с него нельзя получать ресурсы, выставлять в него Зомби и Баррикады, а также опустошать. Если в конце своего раунда ваш боец стоит в Квартале с Мародёрами, этот квартал приносит вам в фазу Хозяйства 1 Наёмника.

3. Одноразовые карты в руках

Карты предметов – **Огнестрел** , **Холодняк** , **Транспорт** , **Гаджеты**  и **Снабжение**  – можно применить в фазу Набега, Резни или Хозяйства. Все карты одноразовые. Они нужны, чтобы увеличить дальность передвижения, получить Силу в бою, построить Баррикаду, опустошить Квартал, передвинуть или призвать Зомби.

При взаимодействии с Зомби соблюдай те же ограничения, что и с выставлением новых: нельзя помещать их в Кварталы с тремя Зомби, Баррикадами, Мародёрами и на Базы.

Некоторые карты предлагают два эффекта на выбор («ИЛИ»), только один из них можно разыграть при сбрасывании этой карты.

Наёмников  берут как случайную карту с верха колоды, платя за них Медикаментами. За свой раунд игрок может нанять 1 наёмника. Также Наёмников получают как доход из квартала, где остановились Мародёры и из Мегамолла. Наёмники разыгрываются так же, как карты предметов.

Пиктограмма  означает любую случайную карту в руке игрока.

4. Карты на столе

Карты Событий  задают тон игровой партии. Они определяют, сколько Зомби расползётся по Кварталам города, куда поедут Мародёры, в какой последовательности будут действовать игроки, сколько банды должны потерять Пищи и Медикаментов и какие Кварталы будут опустошены в этом ходу.

Карты Целей  – две из них объявляются в начале хода, а лидерство игроков при их выполнении определяется в конце хода. В процессе хода отмечайте победы, выкладывая маркеры со знаком вашей банды на карту Цели. В конце хода эта карта достанется тому игроку, у кого больше маркеров на ней. Сохраняйте карты достигнутых целей до конца партии. Выполнение Целей – основной путь к победе в этой игре.

Карты Зомби  – открываются в случае Резни с Зомби. Если твои Бойцы находятся в одном Квартале с маркерами Зомби , то открой по одной случайной карте Зомби за каждый маркер. Свойства и Сила карт Зомби складываются. Например, если в Квартале было два маркера Зомби и в бою с ними вы вскрыли карты Зомби «Толстяк» и «Спецназ», то для победы понадобится Сила не менее 3 и её нельзя повышать картами Огнестрела и Холодняка.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Издатели: Роман Кондратьев, Родион Явелов.

Авторы: Роман Кондратьев, Дмитрий Тэлэри.

Художник и дизайнер: Константин Кеменов.

Верстальщик: Екатерина Якунькова.

Редактор: Родион Явелов.

Корректоры: Алёна Комарчева, Алина Бабынюк.

Тестеры: Юрий Оводов, Дмитрий Милованов, Дмитрий Трубицин, Екатерина Никитина, Алексей Сладков, Леонид Галкин, Елизавета Кондратьева, Светлана Михина, Евгения Шереметьева, Евгения Кикоина.

Благодарности: Вадим Редькин, Татьяна Трубникова, Александр Панасюк, Сергей Якушев, Кирилл Стёпин, Сергей Абдильманов, Сергей Голубкин, Валентин Коптилкин, Пётр Коханюк, Фёдор Штрейс, Николай Зимовский, Артём Гуськов.

Наша игра создана для тех, кто умеет мыслить стратегически и хочет посоревноваться с друзьями в настольном выживании. Все персонажи, как отрицательные, так и положительные – выдуманы. Игра ни в коем случае не призывает совершать антиобщественных действий или стремиться спровоцировать события, описываемые в ней. Будьте здоровыми, сильными, стойкими и всегда готовыми бороться за свою жизнь, заступиться за друзей и думать о будущем!

