

Правила

2–5 игроков от 12 лет партия 40–60 минут

О дополнении

С самого начала учёный должен был поехать на пикник вместе с персонажами из базовой игры, но застрял на работе: надо было доделать порталную пушку. Теперь она готова, и учёный спешит на помощь друзьям!



Тем временем наши герои обнаруживают виновника всей этой зомби-заварушки: циркового дрессировщика, одержимого тёмной магией. Именно его эксперименты с чарами превратили цирковых животных в зомби. Понимая, что люди близки к победе, дрессировщик идёт на крайние меры и призывает своего самого страшного подопечного...

Состав

- Пластиковая фигурка учёного, нового героя для вашей игры.
- Планшет учёного для жизней и инвентаря.
- Планшет дрессировщика для артефактов.
- 4 жетона артефактов.
- 2 жетона порталной пушки для учёного.
- Фишка и подставка для зомби-тигра.
- Фишка и подставка для зомби-учёного.
- 3 жетона жизней.
- Инструкция к дополнению, которую вы держите в руках.



Как использовать это дополнение?

- При подготовке к игре вы можете выбрать учёного своим персонажем. Поставьте его фигурку возле стартовой машины. Возьмите себе его планшет и положите на него три жетона жизней. Положите на планшет две карточки порталов. Обратную сторону планшета (где учёный — зомби) не используйте, она для продвинутого режима из дополнения «Охотник».

Примечание. При игре внятеном может случиться такое: в начале хода на вертушке выпадает 1, а клетки вокруг заняты персонажами. Тогда крутите вертушку ещё раз.



Портал

Учёный может проходить сквозь любые стены, используя порталную пушку. Правда, работает она всего два раза (на апгрейд у учёного нет времени). В свой ход, стоя у стены, сбросьте с планшета один жетон портала и перейдите через стену. Если учёный погибнет и оставит на поле жетоны портала, другие выжившие могут их подобрать и использовать.



Зомби-учёный

Для игры в режиме зомби-мастера нужно дополнение «Охотник».

Если вы играете в режиме зомби-мастера, то учёный после смерти превращается в свою зомби-версию:

1. Уберите фигурку учёного по обычным правилам. Все вещи персонажа остаются на клетке, где стоял учёный.
2. Выберите одну из могил по краям поля. Поставьте фишку зомби-учёного на ближайшую свободную клетку рядом с могилкой. Теперь вы зомби, у вас одна жизнь. Вы можете ходить и нападать на персонажей, начиная со своего следующего хода. Зомби-мастер не может ходить за вашего персонажа.



Ваш ход теперь выглядит так:

1. Крутите вертушку. Если ваш зомби-персонаж обездвижен лассо или умер, то с разрешения зомби-мастера можете ходить за других зомби.
2. Ходите на выпавшее количество клеток. По клеткам с карточками проходите как по пустым. Спланируйте своё движение так, чтобы остановиться на пустой клетке или на клетке с открытой карточкой. Нельзя останавливаться на клетке с закрытой карточкой и на клетке с другим зомби.
3. Как только наступаете на клетку с живым персонажем, начинается бой. Персонаж бьётся с вами по обычным правилам. Помните, что у вас одна жизнь. На этом ваш ход заканчивается.

Зомби-учёный может проходить сквозь стены без ограничений.



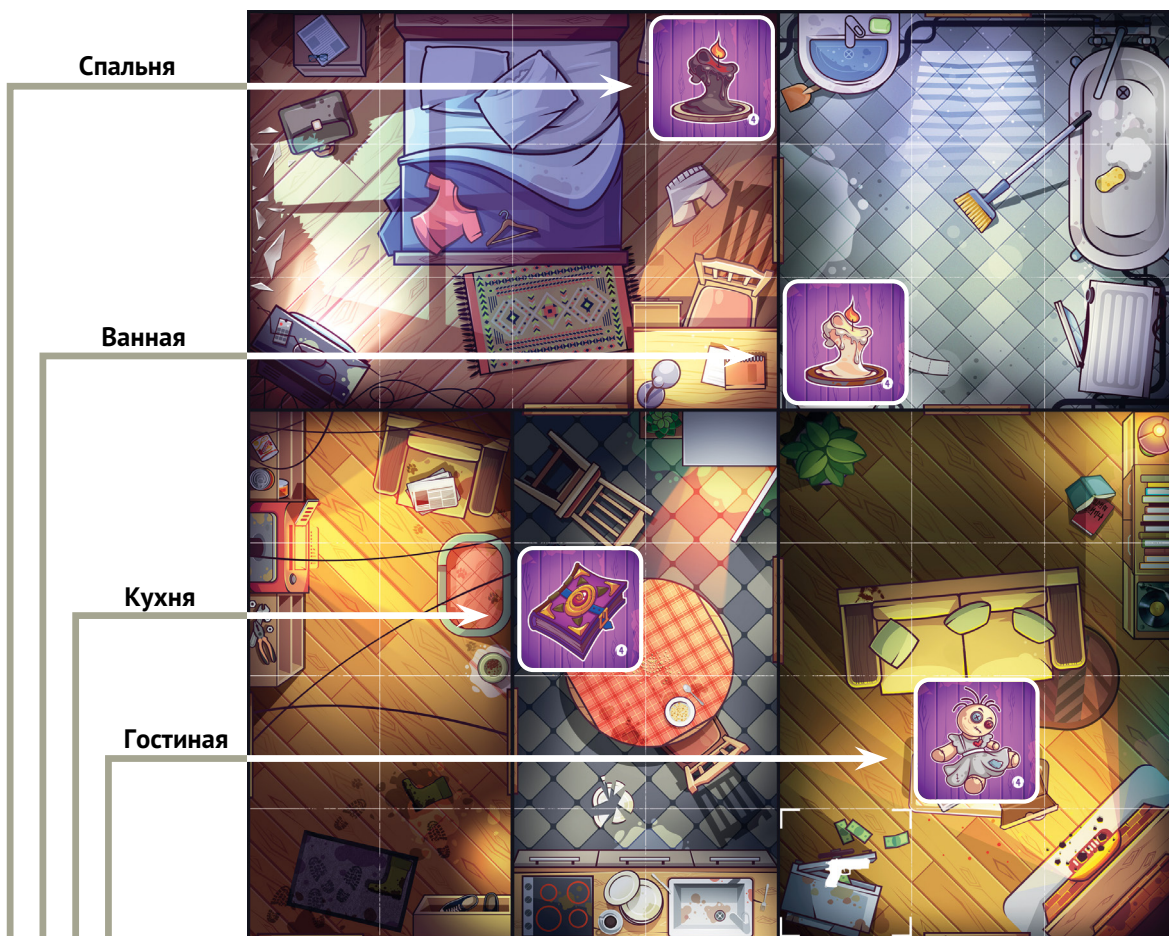
Режим игры «Дрессировщик».

В этом режиме персонажи играют против дрессировщика.

1. Выберите, кто будет играть за дрессировщика.
Дайте ему планшет дрессировщика — на нём нужно собирать артефакты.
2. В зависимости от количества игроков подготовьте карточки:

2 выживших и дрессировщик	Дайте дрессировщику 5 крыс, 2 собак и фишку тигра в подставке. Уберите из игры всех цирковых зомби и всё красное оружие.
3 выживших и дрессировщик	Дайте дрессировщику 5 крыс, 2 собак и фишку тигра в подставке. Уберите из игры медведя и гипнотизёра. Уберите из игры ядовитый дротик.
4 выживших и дрессировщик	Дайте дрессировщику 5 крыс, 2 собак и фишку тигра в подставке.
5 выживших и дрессировщик	Дайте дрессировщику 5 крыс, 5 собак и фишку тигра в подставке.

Дрессировщик перемешивает выданные ему карточки крыс и собак и примерно поровну складывает их стопками лицом вниз возле двух кладбищ. Фишку тигра ставит рядом с собой.



3. Теперь возьмите все жетоны артефактов из этого дополнения. Разложите их лицом вверх на клетки внутри дома, указанные на картинке.
4. Теперь возьмите оставшиеся карточки и разложите их на поле как обычно, но не занимая клетки возле кладбищ.
5. В остальном готовьтесь как обычно.

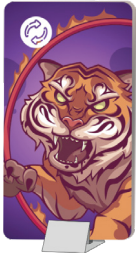
Цель режима

Выжившие побеждают по обычным правилам: им нужно найти ключи и бензин и всем вместе уехать на автомобиле. Дрессировщик побеждает в двух случаях: когда собирает все 4 артефакта либо когда в игре не остаётся выживших.

Ход игры

Выжившие ходят как обычно. Дрессировщик ходит последним. У дрессировщика нет фигурки — он управляет зомби из-за кулис с помощью магии.

Если вы дрессировщик, то в свой ход выберите одну из стопок рядом с кладбищем. Возьмите верхнюю карточку из выбранной стопки — вы призвали этого зомби, и он появляется на поле. Возьмите фигурку этого зомби в подставку и поставьте её на ближайшую клетку рядом с кладбищем. Крутите вертушку и ходите этим зомби. После этого вы можете сделать ещё один ход другим зомби, который уже есть на поле. Нельзя двигать зомби, который ходил последним.



Как призвать зомби-тигра

Если на кладбище не осталось карточек, возьмите фишку тигра. Тигр ходит на 2 клетки больше, чем выпало на вертушке. Особенность тигра в том, что он бессмертный: если выживший его убьёт в бою, снова поставьте фишку тигра на любую клетку возле кладбища. Как и в случае с другими зомби, нельзя ходить зомби-тигром два раза подряд, даже если он только что воскрес после боя. Если на поле не осталось других зомби, кроме тигра, то пропустите ход.



Как дрессировщик собирает артефакты

Если вы двигаете зомби и он останавливается на карточке с артефактом, возьмите её и положите на свой планшет. Выжившие тоже могут собирать артефакты и при этом использовать их силы (об этом — под заголовком «Артефакты»). Если выживший погибает, то сразу заберите его артефакт.

Как только вы соберёте 4 артефакта, вы овладеете тёмной магией полностью и победите.

Как выжившие собирают артефакты

Если выживший возьмёт артефакт, то он сможет один раз (в любой момент своего хода, по желанию) воспользоваться его силой. После использования переверните артефакт, но не сбрасывайте его с планшета. Если выживший, который нёс артефакт, погибает, дрессировщик тут же забирает артефакт и кладёт его на свой планшет. Артефакты не занимают места в инвентаре персонажа. Дрессировщик не может использовать силы артефактов.

Силы артефактов:



Древний том.

В любой момент своего хода перекрутите вертушку.



Белая свеча.

Идите на 2 клетки дальше.



Чёрная свеча.

Заколотите любое окно или дверь.



Кукла-вуду.

В любой момент игры выберите того, кто только что ходил. Он двигает свою фигурку в том же направлении на одну клетку дальше.



Создатели игры

Автор игры: Евгений Колодин
Развитие игры: Максим Половцев
Художники: Евгений Полухин, Любовь Назарова
Разработка: Анна Половцева, Дмитрий Чупикин, Михаил Розанов
Вёрстка: Евгений Загатин
Игру тестировали: Елена Ворноскова, Матвей Чистяков, Илья Чураков.



Издатель: ООО «Магеллан Производство»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Анна Давыдова
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2023 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены. Версия правил 1.0

Подписывайтесь на новости нашего издательства:

➔ t.me/magellanboardgames
 ➔ vk.com/magellanboardgames