



TWILIGHT CREATIONS™ PRESENTS

ZOMBIES!!! Roll Them Bones!

A ZOMBIES!!! Dice Game

ЦЕЛЬ:

Первым покинуть город, убив зомби и добравшись до вертолётки, расположенного в 16 кварталах.

ПОДГОТОВКА:

1. Тщательно перемешайте жетоны предметов лицевой стороной вниз, затем сформируйте их в стопку.

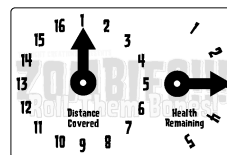


2. Тщательно перемешайте жетоны событий лицевой стороной вниз, затем сформируйте их в стопку.



3. Каждый игрок берёт памятку и кладёт её перед собой.

4. Каждый игрок берёт трекер "Расстояние и здоровье", устанавливает расстояние на "1", а здоровье на "3". (См. рисунок.)



ХОД ИГРЫ:

1. Выберите первого игрока.
2. Первый игрок бросает чёрный кубик. Выпавшее значение показывает, сколько зомби нужно победить, чтобы продвинуться дальше.
3. Когда количество зомби, которых нужно победить, определено, бросьте шесть кубиков зомби.



— Если количество выпавших граней с "Зомби" соответствует или превосходит количество зомби, необходимых победить, то проверяем остальные кубики. (Кубики с двойным значением считаются за два "Зомби").



— Возьмите жетон события и/или предмета. Не берите жетон, если у вас уже есть жетон этого типа. (Например: вы **не можете** взять жетон предмета, если он у вас уже есть).



— Продвиньте значение на трекере "Расстояния" на количество выпавших граней с "Бегом". (Кубики с двойным значением считаются за два "Бега").



— Если количество зомби, брошенных на шаге #2, не соответствует или превышает количество зомби, уменьшите свой показатель урона на 1.

4. Если на вашем счётчике урона значение 1 и вы получаете ещё один урон, вы выходите из игры.

5. Если на вашем счётчике расстояния значение 16 и вы передвигаетесь ещё хотя бы на один, вы выигрываете в игре.

6. Если хотите, можете сбросить жетон предмета или события, не применяя его эффект.

7. Если победителя нет, игра продолжается и ход передаётся игроку слева.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Мы определили, что расстояние в 16 и 3 здоровья - это оптимальные значения для поддержания продолжительности игры от 15 до 30 минут. Это, конечно, зависит от количества игроков. Если вы хотите, чтобы игра была длиннее или короче, не стесняйтесь регулировать значения здоровья или расстояния. Если вы чувствуете себя более азартным, почему бы не опробовать оба варианта?

Итог: Получайте удовольствие!



ЖЕТОНЫ ПРЕДМЕТОВ:

У вас не может быть более одного жетона предметов.

Вы можете сбросить жетон предмета в конце своего хода.

Граната и дробовик - сбросьте после броска чёрного кубика, добавьте соответствующее значение к количеству побеждённых зомби, которые вы выбросили. (+ 2 для гранаты, +1 для дробовика).

Бензопила - сбросьте после броска чёрного кубика, чтобы сразу убить всех зомби. Бросьте кубики зомби, чтобы получить жетоны предметов, событий или продвинуть трекер расстояния.

Ключи - сбросьте после броска кубиков зомби и успешного их убийства, чтобы продвинуть трекер расстояния дополнительно на + 1, если выпала хоть одна грань со следами.

Первая помощь - сбросьте во время шага #3 вместо получения урона.

Шарики - отдайте этот жетон любому игроку, у которого нет жетона предметов. Он не сможет сбросить его до конца своего хода.

ЖЕТОНЫ СОБЫТИЙ:

У вас не может быть более одного жетона событий.

Вы можете сбросить жетон событий в конце своего хода.

Адреналин - сбросьте в свой ход, чтобы перебросить либо чёрный кубик, либо все кубики зомби.

Страх - Выберите любого игрока, который должен пропустить свой следующий ход. Можно сыграть в любое время.

Много патрон - В любое время сбросьте жетон, чтобы уменьшить трекер расстояния другого игрока на - 1, а себе добавить + 1. (Нельзя использовать, если на трекере расстояния у противника 1).

Мозговой спазм - сбросьте, чтобы заставить другого игрока перебросить либо свой чёрный кубик, либо кубики зомби после того, как они были брошены.

Масляные пальцы - сбросьте, чтобы взять жетон предметов у любого другого игрока. Вы не можете использовать это событие, если у вас уже есть жетон предметов.

Это конец - сбросьте, чтобы заставить любого игрока в свой ход бросать 5 кубиков зомби вместо 6.



Пример Хода

Марисса, Джонатан и Алекс отчаянно пытаются выбраться из города.

У Мариссы на треkere расстояния 3, у Джонатана 8, а у Алекса 11, поэтому для победы ему нужно пройти ещё 6.

Наступает очередь Мариссы. Она бросает чёрный кубик, который показывает, что она столкнулась с 5 зомби. Она бросает шесть кубиков зомби и выпадают грани с 6 зомби и 1 бега. Она победила всех зомби и продвигается на + 1 по трекеру расстояния. Её ход закончен, и ход переходит игроку слева.

Наступает очередь Джонатана. Он бросает чёрный кубик и выпадает 3. Затем он бросает кубики зомби и выпадает 4 зомби, 1 событие и 1 предмет. У него уже есть жетон предмета, поэтому он не берёт новое. Однако он взял жетон событий. Поскольку ему не выпало ни одной грани бега, он не может продвигать свой трекер расстояния. Его ход закончен, теперь ход Алекса.

Алекс бросает чёрный кубик и выпадает 5. Он играет жетон предметов, "Дробовик" и теперь ему нужно выбросить только 4 зомби на кубике зомби. Он бросает кубики зомби и выпадает 4 зомби и 4 бега. Затем он играет "Много патрон" и уменьшает трекер расстояния Джонатана на - 1. Джонатан уменьшает расстояние на треkere с 8 до 7. Теперь у Алекса на треkere расстояния 16, и ему нужно ещё + 1, чтобы победить!

Game Concept and Design: Kerry Breitenstein and Todd A. Breitenstein

Art: Dave Aikins

Additional Development: Jonathan Breitenstein

Layout and Design: Todd Breitenstein

Special thanks to Chris Baylis—Thanks mate!

Playtesters: Alex, Jonathan and Marissa Breitenstein, Austin (Mose) Mosely, Megan Barrow and The Usual Cast of Living Impaired...

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076

© 2012 Twilight Creations, Inc. All Rights Reserved

Twilight Creations, Inc., The Twilight Creations, Inc. logo and "Where Fun Comes To Life" Zombies!!! and the Zombies!!! logo are trademarks or registered trademarks of Twilight Creations, Inc.

All Rights Reserved