





РУКОВОДСТВО СПАСИТЕЛЕЙ МИРА ОТ З МБИ



ВНИМАНИЕ!



НЕ ОТКРЫВАЙТЕ КОНВЕРТЫ,
ПОКА ВАМ НЕ РАЗРЕШАТ
ЭТОГО СДЕЛАТЬ!



НЕ СУМЕВ ЗАХВАТИТЬ ШКОЛУ, ЗОМБИ ОСНОВАЛИ ШТАБ В КАНАЛИЗАЦИИ И ТЕПЕРЬ СЕЮТ ХАОС ВО ВСЁМ ГОРОДЕ! ПРИШЛО ВРЕМЯ ВЫЙТИ ИЗ УКРЫТИЯ...
НАЙДИТЕ ЧЕТЫРЕ ИНГРЕДИЕНТА ДЛЯ АНТИДОТА, КОТОРЫЙ ВЕРНЁТ ЗОМБИ ИХ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ОБЛИЧИЕ!



В ТЁМНОМ ПЕРЕУЛКЕ...

1

2

В СВОЁМ ШТАБЕ В КАНАЛИЗАЦИИ ЗОМБИ ПРИДУМЫВАЮТ НОВЫЕ ПАКОСТИ...

3

4

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В ШКОЛЕ...

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

ЗОМБИ В ГОРОДЕ



«Зомби в городе» – продолжение игры «Зомби в школе», но даже если вы не играли в первую часть, не беда – эти две игры абсолютно независимы.
«Зомби в городе» – это игра, которая меняется и становится всё более насыщенной от партии к партии.

Автор: Анник Лобе
Иллюстрации: NIKAO

Узнай, как играть, за 2 минуты!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Зомби в городе» – кооперативная игра, где все игроки объединены одной целью: спасти человечество от превращения в зомби. Вы либо проиграете, не успев принести четыре ингредиента для антидота в школу до того, как зомби захватят четыре здания в городе, либо одержите победу, сумев создать антидот!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Положите **игровое поле** на середину стола. На поле изображён город, который наводнили полчища зомби.
- Рядом с полем положите **карты захваченных зданий** и **белый зомби-кубик**. Чёрный кубик оставьте в коробке, он понадобится вам позже.
- Выложите в ряд три **жетона полчищ зомби** рядом с полем в любом порядке. Четвёртый жетон полчища положите на поле на значок канализации соответствующего цвета.

ПРОСТОЙ РЕЖИМ

Если вы хотите упростить игру, выложите рядом с полем в ряд все четыре жетона полчищ зомби. Не кладите жетоны на поле.

- Перемешайте **карты событий** и положите их стопкой рубашкой вверх рядом с полем. В стопке должно быть ровно шесть карт событий с номерами от 1 до 6.
- Наклейте по одному стикеру на **ящики с ингредиентами** и разместите по одному **ящику** на соответствующие здания по углам игрового поля: ящик с лекарствами положите на **Больницу**, с пончиками – на **Полицейский участок**, с поп-корном – на **Развлекательный центр** и с кетчупом – на **Ресторан**.
- Каждый игрок выбирает себе героя и ставит его фришку в **Школу** в центре поля.
- Определите, кто будет первым игроком любым способом.

ИГРА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

При игре вдвоём поставьте одного из невыбранных героев в **Школу**. Он будет там находиться в течение игры и может получать ящики с ингредиентами.

КОМПОНЕНТЫ

4 ящика с ингредиентами

1 игровое поле с планом города

4 фишки героев
(вставьте их в пластиковые подставки)

1 белый зомби-кубик



4 карты захваченных зданий



6 карт событий,
пронумерованных от 1 до 6
(они лежат под конвертами)

4 жетона
полчищ зомби

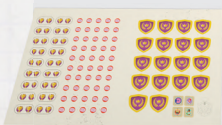


1 лист со
стикерами

10 запечатанных конвертов*
(пронумерованных от 1 до 10)

4 конверта
Достижений
(промаркированных от А до Г)

11 пластиковых
подставок 1 полностью
чёрный кубик



* Полный список компонентов, которые находятся в конвертах, смотрите на сайте www.lifestyleld.ru/games/zombie-teenz/

УСТРОЙСТВО ИГРОВОГО ПОЛЯ И СОСЕДНИЕ КЛЕТКИ

Важно: игровое поле разделено пунктирной линией на 13 клеток: 8 Дорог серого цвета, 4 Здания по углам (**Больница**, **Полицейский участок**, **Развлекательный центр** и **Ресторан**) и **Школа** в центре поля. На 4 клетках дорог находятся входы в канализацию четырёх цветов. **Две клетки считаются соседними, если они разделены пунктирной линией. Школа** и здания по углам **НЕ ЯВЛЯЮТСЯ** соседними клетками.






ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Ход игрока состоит из двух фаз, которые выполняются по порядку:

1 АКТИВАЦИЯ ЗОМБИ

В начале своего хода бросьте **белый зомби-кубик**.

Если на кубике выпал ?:

Возьмите карту Событий из стопки и примените её эффект. Если на карте есть символ , уберите эту карту в коробку – в этой игре она вам больше не пригодится. Если в стопке закончились карты, возьмите стопку сброса и убедитесь, что в стопке нет карт с символом  (если они оказались в колоде, отложите их в сторону). Перемешайте все карты без символа  в стопке сброса и сформируйте новую стопку карт Событий.

Если на кубике выпала цветная сторона:



Положите жетон полчищ зомби такого же цвета на значок канализации соответствующего цвета. Если нужный вам жетон уже лежит на поле, продвиньте его на одну клетку, следуя по символам шагов.



ПОДСКАЗКА ПО СТРАТЕГИИ

Не забудьте, что цель игры – принести ящики с ингредиентами для антидота в **Школу**. Не тратьте время, гоняясь за менее опасными полчищами зомби, так как с каждым ходом игра будет становиться всё сложнее и сложнее.

ЗОМБИ И ЗДАНИЯ

Как только зомби оказываются на клетке здания, они захватывают его и строят трамплин, с помощью которого смогут оказаться в другом здании!

Положите на захваченное здание карту захваченного здания соответствующего цвета. Полчище остаётся в этом здании и готовится к прыжку с трамплина!



Если полчище зомби, которое находится в захваченном здании, должно продвигаться дальше, или если следующее полчище оказывается в уже захваченном здании, то они сразу же переходят в следующее здание, двигаясь по часовой стрелке до тех пор, пока не остановятся на незахваченном здании. Положите карту захваченного здания и жетон полчища зомби на это здание.

Когда все четыре здания захвачены зомби, игра заканчивается, а вы проигрываете!

2 ДЕЙСТВИЯ ГЕРОЯ

Вы можете выполнить до двух из следующих трёх действий в любом порядке. Вы можете выполнить одно и то же действие дважды. А можете решить не делать ничего или выполнить только одно действие.

1. ПЕРМЕСТИТЕ ГЕРОЯ

Переместите своего героя на соседнюю клетку.



2. АТАКУЙТЕ ПОЛЧИЩЕ ЗОМБИ

Нанесите удар по полчищу зомби на клетке, где находится ваш герой. Положите жетон уничтоженного полчища зомби в конец ряда полчищ зомби.



Вы можете атаковать полчище зомби в здании, но не можете убрать с поля карту захваченного здания.

3. ПЕРЕДАЙТЕ ЯЩИК С ИНГРЕДИЕНТАМИ

Вы можете перемещать ящик с ингредиентами между своим героем и героем на соседней клетке.

Если ваш герой находится на клетке с ящиком с ингредиентами, **вы можете передать** его герою, который находится на соседней клетке.

Если вы находитесь на клетке, соседней с той, на которой находится другой герой и ящик с ингредиентами, **вы можете взять** ящик с ингредиентами у этого героя.



Чтобы переместить ящик, вам обязательно должен помогать другой игрок. **Переместить ящик с ингредиентами одному нельзя!**

ИГРА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

При игре вдвоём в Школе всегда будет герой. Это нейтральный герой, и он не может выполнять никаких действий. Он нужен только для передачи ящика с ингредиентами.

Жетоны полчищ зомби или карты захваченных зданий **НЕ ВЛИЯЮТ** на перемещение ящиков с ингредиентами.

Когда вы успешно принесли ящик с ингредиентами в **Школу**, все игроки должны «дать пять» в качестве поздравления. Это правило нужно неукоснительно выполнять!

Когда все четыре ящика с ингредиентами оказываются в Школе, игра заканчивается, а вы одерживаете победу! Поздравляем!

ПРИМЕР ХОДА



Сейчас ход Марка.

Фаза 1 – Активация зомби

Марк бросает белый зомби-кубик. На кубике выпал «зелёный».

Так как полчище зомби **зелёного** цвета уже на поле, Марк продвигает его на одну клетку вперёд, в **Больницу**. Но она УЖЕ захвачена, поэтому зомби перемещаются в следующее здание, в **Ресторан**. Но и он тоже уже захвачен, и полчище переходит в **Полицейский участок**, где и завершает своё движение. Марк кладёт на **Полицейский участок** карту захваченного здания голубого цвета.



Фаза 2 – Действия героя

Марк играет героем с водяным пистолетом. Первым действием он решает **переместить ящик с ингредиентами**. Так как на соседней клетке находится герой и есть ящик, Марк может выполнить это действие и взять ящик.



Марк хотел бы переместить ящик в **Школу**, но, к сожалению, там нет героя, а Марк не может переместить ящик в одиночку. **Вика**, которая играет героем с тростью, предлагает Марку пойти в **Школу**: её ход следующий, и она сможет перейти на соседнюю клетку с ящиком и передать его Марку. В итоге, вторым действием Марк решает пойти в **Школу**, чтобы в ход Вики принять у неё ящик с ингредиентами.

Отличный план, ребята!



КОНЕЦ ИГРЫ

- Вы побеждаете, если все четыре ящика с ингредиентами находятся на клетке Школы.
- Вы проигрываете, если все четыре здания захвачены полчищами зомби.



ИЗМЕНЕНИЕ ИГРЫ

После каждой игры, независимо от того, выиграли вы или проиграли, наклейте «мозги» на шкалу прогресса на обороте этого буклета, начиная с верхней левой ячейки.

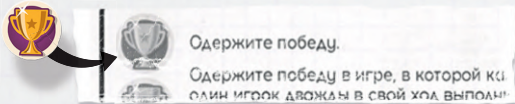


МИССИИ

Далее в этом буклете мы расскажем о миссиях, выполнив которые, вы станете лучшими охотниками на зомби и спасёте человечество!

В конце каждой игры, если вы **выполнили миссию**, отметьте её как завершенную и наклейте **два «Кубка»**:

- один на специально отведённое для него место в списке миссий (на стр. 18-20)
- И один на ячейку на шкале прогресса.



+

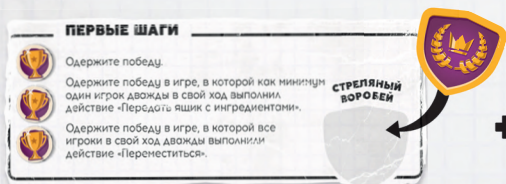


ВНИМАНИЕ!

Вы можете отметить **только одну миссию как выполненную**, даже если за эту игру вы выполнили больше одной миссии. Более того, вы можете отметить каждую миссию как выполненную только один раз.

Если вы **выполнили три миссии одного блока миссий**, отметьте его как выполненный, наклеив **два стикера «Достижений»**:

- один на специально отведённое для него место рядом с названием блока миссий (на стр. 18-20)
- И один на ячейку на шкале достижений.



+



ОТКРОЙТЕ КОНВЕРТ (С НОМЕРАМИ ОТ 1 ДО 10)

Каждый раз, когда вы наклеиваете стикер на ячейку с номером на шкале прогресса, вы можете открыть конверт с соответствующим номером.



ОТКРОЙТЕ КОНВЕРТ ДОСТИЖЕНИЙ (С БУКВАМИ ОТ А ДО Г)

Каждый раз, когда вы наклеиваете стикер достижений на ячейку с буквой на шкале Достижений, вы можете открыть конверт с соответствующей буквой.



В конвертах вы найдёте что-то из следующего списка:

- дополнительные игровые компоненты,
- стикер дополнительных правил, Наклейте этот стикер на специально отведённое для него место в разделе «Дополнительные правила» на стр. 13-17.
- стикер новой миссии, Наклейте этот стикер на специально отведённое для него место в разделе «Миссии» на стр. 18-21.
- и ещё много интересного!

ЗОМБИ В ШКОЛЕ

Если у вас есть экземпляр игры «Зомби в школе», то у нас для вас хорошие новости! Заходите на сайт (www.lifestyleltd.ru/games/zombie-teenz/) и узнайте, как совместить две игры в одно большое приключение!



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В некоторых конвертах вы найдёте новые правила, которые добавляются к базовой игре. Если дополнительные правила кажутся вам слишком трудными или если с вами играют те, кто незнаком с игрой, не следуйте им. Вы всегда можете играть по правилам базовой игры или с теми правилами, которые нравятся вам!

П1

Наклейте сюда стикер П1





П2

Наклейте сюда стикер П2

П3

Наклейте сюда стикер П3

П6

Наклейте сюда стикер П6

П4

Наклейте сюда стикер П4

П5

Наклейте сюда стикер П5

П7

Наклейте сюда стикер П7



П8

Наклейте сюда стикер П8

П9

Наклейте сюда стикер П9

П10

Наклейте сюда стикер П10

П11

Наклейте сюда стикер П11

П12

Наклейте сюда стикер П12

П14

Наклейте сюда стикер П14

П13

Наклейте сюда стикер П13

П15

Наклейте сюда стикер П15

МИССИИ

ПЕРВЫЕ ШАГИ



Одержите победу.

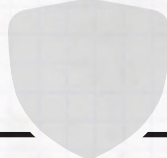


Одержите победу в игре, в которой как минимум один игрок дважды в свой ход выполнил действие «Передать ящик с ингредиентами».



Одержите победу в игре, в которой все игроки в свой ход дважды выполнили действие «Переместиться».

**СТРЕЛЯНЫЙ
ВОРОБЕЙ**



ПРЕСТИЖ



Одержите победу в игре без захваченных зданий.



Одержите победу в игре, где ящики с ингредиентами были доставлены в определённом порядке: Лекарства (Больница), Пончики (Полицейский участок), Кетчуп (Ресторан), Попкорн (Развлекательный центр).



Выиграйте три игры подряд. Закрашивайте карандашом круг за каждую выигранную игру и сотрите все отметки, если вы проиграли. ○○○

**КРЕПКИЙ
ОРЕШЕК**



M1

Наклейте сюда стикер M1



M2

Наклейте сюда стикер M2

M3

Наклейте сюда стикер M3

M4

Наклейте сюда стикер M4

M5

Наклейте сюда стикер M5





M6

Наклейте сюда стикер M6

M7

Наклейте сюда стикер M7

M8

Наклейте сюда стикер M8

D1

Наклейте сюда стикер D1

D2

Наклейте сюда стикер D2

D3

Наклейте сюда стикер D3

Д4

Наклейте сюда стикер Д4



Д5

Наклейте сюда стикер Д5

Д6

Наклейте сюда стикер Д6



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleId.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Автор: Анник Лобе Иллюстратор: НИКАО

Перевод на русский язык: Анастасия Ермакова
Редакторы: Анастасия Ермакова, Полина Басалаева
Верстка: Анна Медведева
Технолог: Юрий Хмелевской
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Игра от компании Le Scorpion Masqué Inc.

© 2020 Le Scorpion Masqué Inc. Использование иллюстраций, названий «Zombie Teenz Evolution», Le Scorpion Masqué, логотипа Le Scorpion Masqué без письменного разрешения Le Scorpion Masqué запрещено.

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleid.ru/authors.

СВИДЕТЕЛЬСТВО ОХОТНИКА НА ЗОМБИ



Фамилия*

Имя*

Дата первой игры*

*Каждый раз, когда вы играете с кем-то, кто ещё ни разу не играл с вами в эту игру, запишите здесь их имена (чтобы получить возможность выполнить бонусную миссию, должны быть заполнены все 5 строк):

1

2

3

4

5

БОНУСНАЯ МИССИЯ

Когда вы заполнили всю информацию, отмеченную *, наклейте «кубок» на шкалу прогресса. Эта миссия не зависит от других, поэтому вы можете выполнить её одновременно с другой миссией.



Г1

Г2

Г4

Г3

Г5

Наклейте сюда свою фотографию или нарисуйте свой портрет.

* Придумайте имена 4 героям:





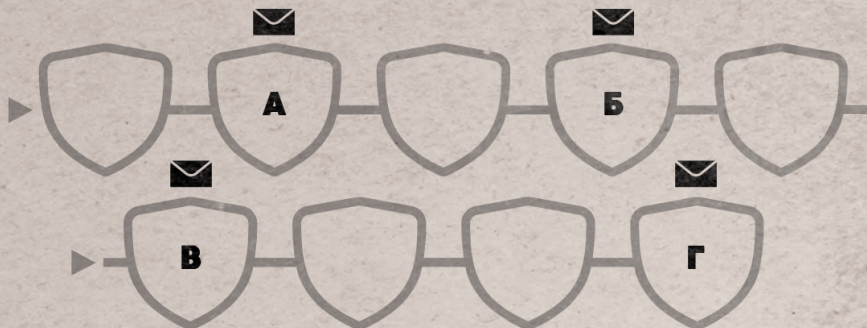




ШКАЛА ДОСТИЖЕНИЙ



Наклеивайте сюда стикеры Достижений, когда вы целиком выполняете блок миссий.



ШКАЛА ПРОГРЕССА



Наклеивайте сюда «мозги» после каждой игры. Наклеивайте «кубок», если вы завершили миссию.

