

ПРАВИЛА ИГРЫ

Z

GAME



ИГРА РОМАНА КОНДРАТЬЕВА


DEAD PROJECT



ОБ ИГРЕ

ИГРА РАССЧИТАНА НА 2–4 ИГРОКА
ВРЕМЯ ИГРЫ: 60–90 МИНУТ
ВОЗРАСТ ИГРОКОВ: ОТ 16 ЛЕТ

СОДЕРЖАНИЕ

Об игре.....	02
Состав игры.....	03
Правила игры.....	04
Цель игры.....	04
Подготовка к игре.....	04
Работа с колодами карт.....	04
Порядок хода.....	06
1. Фаза прироста.....	06
2. Фаза торговли.....	06
3. Фаза действий.....	06
3.1 Перемещения.....	07
3.1.1 Сражение с бродячими зомби.....	07
3.1.2 Сражение с персонажем.....	08
3.1.3 Отступление.....	08
3.2 Создание/улучшение укрепления.....	08
3.3 Ремонт укрепления.....	09
3.4 Создание лекарства.....	09
3.5 Диверсия.....	09
4. Ночь (атака зомби).....	10
5. Фаза заражения.....	10
Приложение.....	11
Памятка.....	14

Слышали про зомби-апокалипсис?

Время, когда «кто был ничем, тот станет всем» пришло. Время сильных духом. Уцелели самые хитрые, быстрые, яростные, целеустремленные. Гении выживания. Крысы и тараканы нашего общества. А чем стало общество? Хватит смелости выйти из укрытия и пообщаться с еще недавно бодро спешившими в офис трудягами, героями социальных сетей, ковбоями компьютерных стульев? Они все также мечтают о материальных ценностях – о твоих мозгах, счастливчик!

Маленький городок – точка размером с булавочную головку на карте – стал местом борьбы за выживание тех, кто еще способен соображать. Банда байкеров, бивших татуировки в старых гаражах и ревом моторов будивших по ночам окрестности. Безумные рейдеры – человеческие отбросы, готовые сожрать свои собственные кишки, лишь бы разнообразить и без того сумасшедшую жизнь. Трудолюбивые пчелы-хиппи, тихо строившие свою коммуны, а оказавшись в аду зомби-апокалипсиса. Или «Партия нового дня» бывшего советника Роджера Роули, строящего из хаоса новую корпоративную эстетику. Кого ты выберешь своими героями?

Сам понимаешь, останется только один...



СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле (23 гексагона)

Локации:

- База (4)
- Дом (4)
- Парковка (2)
- Магазин (4)
- Аптека (4)
- Полиция (2)
- Улица (1)
- Пожарная станция (2)



Карты персонажей (24)



Карты инвентаря (58)

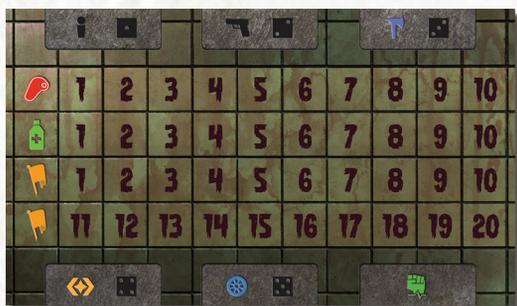
- Карты огнестрельного оружия (13)
- Карты холодного оружия (10)
- Особые карты (27)
- Карты топливного транспорта (8)



Листы фракций (4)



Карты зомби (23)



Треклист (1)



Жетоны персонажей
(24 подставки, 24 фишки персонажей)



Кубик (1)



Маркеры (60)



ПРАВИЛА ИГРЫ

ЛЮБИМЫЙ ИГРОК! СОЗДАТЕЛИ НЕ ОГРАНИЧИВАЮТ ТЕБЯ В ПРОЯВЛЕНИИ ТВОИХ ФАНТАЗИЙ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ. ТЫ САМ МОЖЕШЬ ВЫБРАТЬ РЕЖИМ ИГРЫ ИЛИ ОПРЕДЕЛИТЬ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТВОЕГО СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ И ИНТЕРЕСОВ.

БУДЬ КРЕАТИВЕН, ПРИДУМЫВАЙ СВОИ ВАРИАНТЫ КАРТ И РЕЖИМОВ ИГРЫ! МЫ ХОТИМ, ЧТОБЫ ТЫ ДЕЛИЛСЯ С НАМИ СВОИМИ ИДЕЯМИ ПО РАЗВИТИЮ ИГРЫ, ВЕДЬ МЫ СОЗДАЕМ НЕ ПРОСТО ИГРУ, Z-GAME — ЭТО ЦЕЛЫЙ МИР!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Построй свою империю в реалиях постапокалипсиса.

Варианты игры:

- блиц — до 10 победных очков
- стандартная — до 15
- эпическая — до 20

Действие

Убийство лидера
Создание укрепления
Удержание улицы
Захват укрепления

Очки

3
2
2
1

Подготовка к игре

Перед игрой необходимо создать игровое поле. Поле представляет собой карту города. Оно строится из шестиугольных карточек локаций — гексагонов (далее — гексов). Полиция и пожарная станция изначально являются укрепленными локациями, на них ставится перевернутый (нейтральный) жетон укрепления. Для сбалансированной игры используйте шаблоны карт на двух, трех и четырех игроков (см. приложение).

Опытные игроки могут создавать игровое поле на свое усмотрение.

После сбора игрового поля разложите карты по стопкам рубашкой вверх:

1. Персонажи 
2. Огнестрел 
3. Холодное оружие 
4. Особые карты 
5. Транспорт 
6. Карты зомби 

Работа с колодами карт

Карты раскладываются на 6 колод, которые располагаются на соответствующих позициях треклиста.

Использованные карты откладываются не вниз колоды, а отдельно — в сброс. Когда колода заканчивается, сброс тасуется и кладется на место колоды.

ВАЖНО! В случае гибели лидера его карта не попадает в колоду, а откладывается и далее не используется в игре.



ПОРЯДОК ХОДА

Игра идет по ходам, каждый ход разделен на 5 фаз:

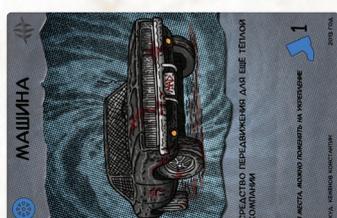
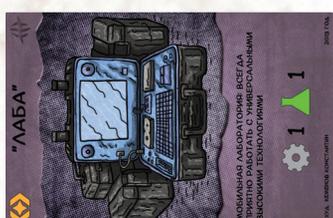
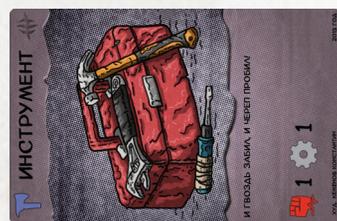
1. Прирост
2. Торговля
3. Действия
4. Ночь (атака зомби)
5. Заражение

В начале игры каждый игрок кидает кубик, чтобы определить последовательность выбора фракции. Фракции выбираются, начиная с игрока, выкинувшего большее значение и далее по часовой стрелке. После выбора фракции в обратном порядке (против часовой стрелки) выбирается база.

 карты персонажей

 огнестрельное оружие

 холодное оружие



 особые карты

 карты транспорта

 карты зомби

сброс картинкой вверх

В каждой фазе игроки действуют по очереди, начиная с первого и далее по часовой стрелке. Новый ход начинается игрок, сидящий по правую руку от предыдущего, т.е. право ходить первым передается против часовой стрелки.



1. Фаза прироста

В ПЕРВЫЙ ХОД ФАЗА ПРИРОСТА ЗАМЕНЯЕТСЯ НАБОРОМ СТАРТОВОГО КОМПЛЕКТА, УКАЗАННОГО В ЛИСТЕ ФРАКЦИИ. ТРЕК ЕДЫ УСТАНОВИТЕ НА 2, ЧТО СООТВЕТСТВУЕТ ПРИРОСТУ С БАЗЫ. ВОЗЬМИТЕ ПО ОДНОМУ ХОЛОДНОМУ ОРУЖИЮ ИЗ КАРТ ИНВЕНТАРЯ.

В этой фазе персонажи «обыскивают» локации. Игрок получает ресурс или инвентарь, указанный на гексах, на которых находятся его персонажи и укрепления.



ЭТОТ ГЕКСАГОН ПРИНОСИТ КОМАНДЕ ДВЕ ЕДИНИЦЫ ЕДЫ

– КАЖДЫЙ ХОД МОЖНО ПОЛУЧИТЬ ОДНОГО ПЕРСОНАЖА И ОДНУ ЕДУ.

ВАЖНО: маркеры на треках еды и лекарств перемещаются в начале фазы прироста.

Чтобы получить еду, можно съесть персонажа в любой момент хода, кроме случаев, когда персонаж уже заражен вирусом, умер или участвует в бою. Съедение одного персонажа может прокормить другого (исключения см. в листах фракций).

ПРИМЕЧАНИЕ: только одна база в фазу прироста может дать человека.

ОДИН ИГРОК МОЖЕТ ИМЕТЬ В РУКЕ НЕ БОЛЕЕ 5 КАРТ ИНВЕНТАРЯ. ИНВЕНТАРЬ ЛУЧШЕ ДЕРЖАТЬ ЗАКРЫТЫМ ОТ ДРУГИХ ИГРОКОВ. ЕСЛИ В КОНЦЕ ФАЗЫ ТОРГОВЛИ КОЛИЧЕСТВО КАРТ ИНВЕНТАРЯ БОЛЬШЕ 5, ЛИШНИЕ НАДО ОТПРАВИТЬ В СБРОС.

2. Фаза торговли

В фазу торговли игроки могут обмениваться чем и кем угодно, кроме очков победы , еды , лекарств и лидеров . При торговле людьми купленные персонажи приходят на базу купившего их игрока. Если у игрока нет базы, он не может приобретать персонажей с помощью торговли.

ВАЖНО: Торговля возможна только если локации игроков граничат друг с другом (исключение – Партия нового дня). Локация принадлежит игроку, если на ней стоит его персонаж или укрепление.

3. Фаза действий

Возможные действия:

- Перемещение
- Создание/улучшение укрепления
- Ремонт укрепления
- Варка лекарства
- Диверсия

Игрок может приказывать своим персонажам совершать некоторые действия. За один ход персонаж может совершить два действия, использующие различные параметры (, ,). Персонаж не может совершить два действия с одним и тем же параметром за ход.

ПРИМЕР: Мальвина начинает ход. Она может совершить два действия: переместиться на один гекс (👉) и создать укрепление (⚙️). Она не может провести диверсию и создать укрепление, так как в этих действиях используется один и тот же параметр ⚙️

Чтобы действовать в ходе, персонаж должен потратить 1 🍖. Все действия, кроме перемещения, варки лекарства и диверсии, считаются завершенными в следующую фазу прироста.



ОДИН ПЕРСОНАЖ ЕДИНОВРЕМЕННО МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТОЛЬКО ОДИН ПРЕДМЕТ ИНВЕНТАРЯ.

ПРИМЕР: персонаж ест 1 🍖 и совершает 2 разных действия.

Если в фазу действий появляется новый персонаж, в эту фазу он может действовать в том случае, если на него хватает еды. Но если персонаж появляется во время наступления (см. бой с персонажем), он не может принимать участие в бою и остается на том гексе, откуда начата атака.

3.1 Перемещения

Пеший персонаж может перемещаться по игровому полю на 1 гекс.

При попытке перемещения в неукрепленную локацию или локацию, где находится укрепление другого игрока, по дороге происходит столкновение с зомби. Персонажи, перемещающиеся из разных локаций в одну, участвуют в бою все вместе.

При перемещении на несколько гексов сражение с зомби происходит один раз. При помощи транспорта можно переместиться только один раз за ход (на один или два гекса). Перемещаться на несколько гексов через укрепленные локации другого игрока нельзя.

ВАЖНО: При перемещении в неукрепленную локацию сражение с зомби происходит всегда, даже если в этой локации стоит персонаж.

Также в фазу перемещения можно атаковать противника. В таком случае при выходе из своей локации отряд вначале сражается с зомби, далее — с отрядом другого игрока.

3.1.1 Сражение с бродячими зомби

Берем карту из колоды зомби. Сравниваем 🟩 с суммарным показателем силы отряда 🟥. Если необходимо, выбираем оружие и добавляем силу оружия к силе персонажа.

ОДИН ПЕРСОНАЖ В БОЮ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТОЛЬКО ОДНО ОРУЖИЕ. ПОСЛЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОРУЖИЯ НЕОБХОДИМО ОТПРАВИТЬ В СБРОС.

Игрок побеждает если сила его отряда 🟥 больше или равна силе зомби 🟩. Победитель получает столько случайных карт 🟡, сколько указано на карте зомби (см. Правило случайных карт).

Если бой проигран, отряд возвращается в исходную локацию.

Если локация укреплена изначально (например, полиция) или другим игроком, сражаться с зомби все равно нужно. При этом укрепление дает +1 🟩 к силе зомби (или +2 🟩, если укрепление улучшенное).

То есть, при попытке перемещения в укрепленную локацию (если на ней нет персонажей другого игрока) сначала нужно сразиться с зомби с силой +1 🟩.



? **Правило случайных карт**
СЛУЧАЙНАЯ КАРТА ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ БРОСКОМ КУБИКА. ИГРОК БЕРЕТ КАРТУ ИЗ КОЛОДЫ СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЦИФРЕ, ВЫПАВШЕЙ НА КУБИКЕ:

 ПЕРСОНАЖ	  ОСОБАЯ КАРТА
 ОГНЕСТРЕЛ	  ТРАНСПОРТ
  ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ	 ОДНА ЛЮБАЯ КАРТА НА ВЫБОР

3.1.2 Сражение с персонажем

- Сражение с персонажем может происходить на укрепленной и неукрепленной территории.

Игрок атакует чужую локацию, в которой есть персонажи противника. Происходит два боя. Первый – бой с бродячими зомби без бонусов от укрепления (по стандартным правилам боя с зомби); второй – бой с персонажами противника с бонусами от укрепления.

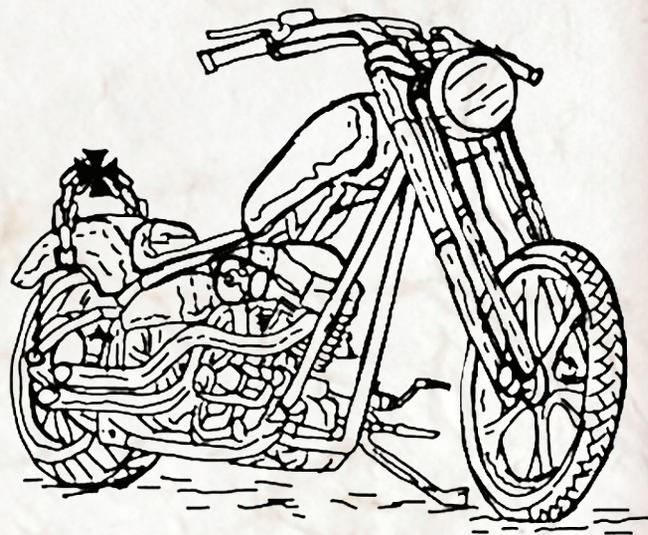
Сражающиеся сравнивают силы персонажей. Игроки в закрытую могут выложить по одному оружию из руки для каждого персонажа. Использованное оружие идет в сброс. В случае если силы противников равны, игроки расходятся без потерь и возвращаются в локацию, из которых атаковали. Если силы не равны, побеждает игрок с большей силой. Каждое огнестрельное оружие победителя, участвовавшее

в бою, убивает одного персонажа, принадлежащего проигравшему бой игроку. Жертв, убитых выстрелами, выбирает проигравший.

Перед боем у защищающейся стороны есть возможность отступить (сдать атакованную локацию без боя, переместившись в соседние локации). В этом случае фишки отступивших персонажей переворачиваются, и они больше не могут отступить в этом ходу. Персонаж может отступить только один раз за ход.



БРОНЯ ЗАЩИЩАЕТ ПЕРСОНАЖА ОТ ВЫСТРЕЛА. ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ПОСЛЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИВШЕЙ СТОРОНЫ. ИСПОЛЬЗОВАННАЯ КАРТА ИДЕТ В СБРОС



3.1.3 Отступление

Отступать можно от зомби и от людей.

Отступление от зомби:

- Если персонажи проигрывают бой при переходе в локацию, они отступают в ту же локацию, из которой пытались выйти.
- При проигрыше в сражении с бродячими зомби ночью, персонажи отступают в ближайшую свою укрепленную локацию. Если такой нет, можно отступить на ближайший нейтральный гекс, при этом нужно

снова сразиться с зомби. В случае если бой снова проигран, персонаж погибает.

Отступление от людей:

Проигравшие отступают в ближайшую свою укрепленную локацию. Если такой нет – на нейтральный гекс. При этом нужно сразиться с бродячими зомби. Если не победил, персонаж погибает.

ВАЖНО:

- Персонаж может отступить только один раз за ход. Повторного отступления не бывает, проигравший второй раз подряд персонаж погибает. (У нас тут все по-серьезному). Фишки отступивших персонажей преворачиваются.

- Нельзя отступить, используя транспорт.

3.2 Создание/улучшение укрепления

Чтобы укрепить локацию, нужно  

Укрепленная локация не подвергается ночной атаке зомби (исключение – саботаж). Укрепленная локация дает бонус +1 обороняющейся стороне во время боя.

Локация считается укрепленной в начале следующего хода после заявки игрока о начале ее укрепления. Если укрепляющий локацию персонаж отступает из нее, укрепление не засчитывается.



Чтобы улучшить укрепление, нужно  . У игрока не может быть более двух улучшенных укреплений одновременно. Если у игрока уже есть 2 улучшенных укрепления, он может улучшить укрепление другой локации, понизив уровень укрепления на любой из двух предыдущих.

Улучшенное укрепление дает обороняющейся стороне бонус к силе +2. Также укрепление усложняет проведение диверсий в данной локации. Чтобы диверсия удалась, человеку, совершающему ее нужно выкинуть   – если укрепление простое,  – если укрепление улучшенное.

За один ход можно сразу построить улучшенное укрепление. Это действие потребует потратить



Карты персонажей, использующих параметр «инженерия» () , поворачиваются направо, пока они строят укрепление.

3.3 Ремонт укрепления

В процессе игры ваши укрепления могут быть повреждены. Чтобы отремонтировать укрепление нужно . Укрепление считается отремонтированным в начале следующего хода после начала ремонта.

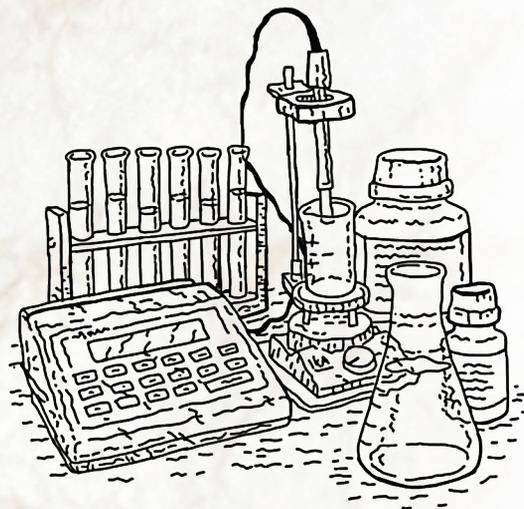
3.4 Создание лекарства

Чтобы создать лекарство  , нужно  

Создать лекарство можно используя особые карты, дающие бонус к науке.

ВАЖНО: Лекарство считается готовым в конце фазы действий.

Карты персонажей, использующих параметр «наука», поворачиваются налево, пока они создают лекарство.



3.5 Диверсия

Чтобы совершить диверсию, потребуется    . Диверсия производится в конце фазы действий. Когда человек задумывает диверсию, он переворачивает карту персонажа вверх ногами. Персонаж может совершить диверсию в локации, находящейся на соседнем от него гексе. Игрок заранее выбирает один из трех вариантов диверсии:

- сломать укрепление
- своровать
- привлечь зомби

Далее кидается кубик:

 – диверсия удалась

 – провалилась

1. Сломать укрепление. Жетон укрепления переворачивается. Укрепление сломано, то есть, не дает бонусов к защите, но продолжает работать как укрепление (защищает от зомби ночью, прирост от локации сохраняется).

2. Своровать. В закрытую вытяните у игрока, в чьей локации совершается диверсия, одну карту из руки.

3. Привлечь зомби. В этот ход на одну фазу ночной атаки зомби укрепление не действует, а зомби атакуют с двойной силой (два кубика вместо одного). Если защитники локации проигрывают зомби, или в локации нет персонажей, то она становится нейтральной. Укрепление в начале следующего прироста восстанавливается, становясь нейтральным.

Диверсии совершаются последовательно, соблюдая порядок хода.

На базу игрока совершать диверсию нельзя.

4. Ночь (атака зомби)

В эту фазу зомби атакуют каждую неукрепленную локацию. Общая сила всех персонажей, находящихся в одной локации, с бонусами от оружия, сравнивается с броском кубика (силой зомби). Сначала бросается кубик, затем игрок выбирает оружие, которым пользуются его персонажи.



Если зомби оказались сильнее, то все персонажи, находившиеся в атакованной локации, отступают в сторону ближайшей своей укрепленной локации. Если соседняя локация не укреплена, происходит сражение с зомби (см. Сражение с бродячими зомби). Если рядом нет укрепленных локаций, также происходит сражение с зомби.

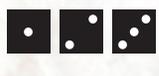
Укрепленные локации не атакуются зомби.



5. Фаза заражения

В стычках с зомби и при активной деятельности в зараженном городе персонажи имеют шанс заразиться вирусом. Поэтому каждый ход в фазу заражения все персонажи кроме лидеров проверяют силу своего иммунитета. Лидеры имеют устойчивый иммунитет и не подвергаются заражению.

В начале фазы заражения игрок может выделить для своих персонажей лекарство. Лекарство дает защиту от заражения на 1 ход. Все остальные персонажи проверяют свой иммунитет, бросая кубик:

 – болезнь и скорая мучительная смерть

 – пока здоров

Зараженные персонажи сразу умирают. Соратники обезглавливают тела до того как вирус поднимет нового зомби.

игровое поле на трех игроков



игровое поле на четырех игроков



ПАМЯТКА

Пиктограммы

 перемещение

 инженерия

 наука

 лидер

 персонаж

 сила персонажа

 сила зомби

 огнестрел

 холодное оружие

 транспорт

 еда

 особая карта

 случайная карта

 лекарство

 очки победы

Гексагоны



База

Укрепление: есть



Аптека

Укрепление: нет



Пожарная Станция

Укрепление: есть



Магазин

Укрепление: нет



Полиция

Укрепление: есть



Парковка

Укрепление: нет



Улица

Укрепление: нельзя



Дом

Укрепление: нет

Маркеры



нейтральное укрепление/
сломанное укрепление



пчелы/
сломанное
укрепление



ПНД/
сломанное
укрепление



байкеры/
сломанное
укрепление



рейдеры/
сломанное
укрепление

НАЗВАНИЯ, ИМЕНА, ИЛЛЮСТРАЦИИ И СУЩНОСТИ, ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ В ЭТОЙ ИГРЕ, ЗАЩИЩЕНЫ АВТОРСКИМ ПРАВОМ И НЕ МОГУТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНЫ БЕЗ РАЗРЕШЕНИЯ АВТОРА.

СОВПАДЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ С РЕАЛЬНЫМИ ЛЮДЬМИ НЕ СЛУЧАЙНЫ.

СОЗДАТЕЛИ

Автор – Роман Кондратьев
Дизайнер и художник – Константин Кеменов
Верстка – Кристина Королева
Текст правил – Мария Дмитриева
Редактор – Родион Явелов
Издатель: Роман Кондратьев
Тест-команда: Юрий Оводов, Дмитрий Милованов, Полина Силка, Дмитрий Тэлэри, Антон Тонковский, Сергей Иванчиков, Кирилл Степин, Ирина Егерера, Ксения Ипполитова, Анна Белинская.



Благодарности

Спасибо маме за бутерброды и чаек.
Особая благодарность Редькину Вадиму – за вдохновение.

Если у вас есть замечания по игре или предложения по хоумрулам, напишите нам.

info@deadproject.ru

Ваши отзывы очень важны.

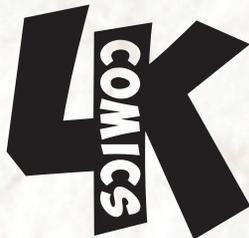
ПРОДОЛЖЕНИЕ ИСТОРИИ Z-GAME
ТЫ НАЙДЕШЬ НА САЙТЕ

www.deadproject.ru

ПАРТНЕРЫ



vk.com/zombie_kinoclub



vk.com/4comics



nastolki.livejournal.com



vk.com/zombie_fans

DEAD WALK-RU

deadwalk.ru

