

8th Summit
Games that Tell Stories

GREY FOX
GAMES

RUN FIGHT or DIE™

ПРАВИЛА ИГРЫ

Run, Fight or Die - это приключенческая игра с кубиками для 1-4 игроков (с возможностью расширения до 6 игроков), в которой игроки выполняют роль персонажа, живущего в Хокенвилле, небольшом городке, который внезапно наводнили зомби. Игроки взаимодействуют, пытаясь остаться в живых, чтобы спасти как можно больше горожан. Эти горожане становятся Выжившими, и приносят с собой свои навыки - и/или проблемы, заставляя каждого игрока приспосабливать способности своих Выживших для выживания. Каждый Выживший дает победные очки игроку, к которому он присоединен. Более опытные Выжившие дают меньше победных очков, в то время как Выжившие, налагающие штрафы, дают больше победных очков. Когда игра заканчивается, Выжившие игроки суммируют свои личные очки, чтобы установить победителя.



СОДЕРЖАНИЕ

ОБЗОР	1
КОМПОНЕНТЫ	2
Планшет Персонажей Игрока	2
Карты Событий	2
Кубики Действий	2
Бонусы Кубиков Действий	2
Событие Кубика	2
Карты Трофеев	3

Карты Локаций	3
Карты Бегства	3
Карты Выживших	3
Босс Мутант Зомби	3
Карты и Жетоны Босса Мутанта Зомби	4
Сыграть Карты	4

Подготовка Игры	4
------------------------------	----------

Правила Игры	5
Обзор Ходов Игроков	5
Фаза Действий	6
Комбо кубиков Персонажей	7
Добор Карт	8
Фаза Продвижения Зомби	8
Фаза Охоты	9
Условия Окончания Игры	9
Финальный счет - Победные Очки	9

Другие правила	10
Босс Зомби-Мутант	10
Правила соло игры	10-11



КОМПОНЕНТЫ

Игра поставляется со следующими компонентами:

- 7 Нестандартных Кубика
(5 Кубиков Действий, 1 Бонусный Кубик и 1 Кубик Событий)
- 16 Карт Трофеев
- 1 Босс Зомби-Мутант
- 24 Карты Босса Зомби-Мутанта
- 1 Справочный лист Действий и Событий
- 4 Планшета Действий
- 20 Жетонов Ранений Босса Мутанта
- 1 Книга правил
- 25 Жетонов Ранений
- 16 Карт Событий
- 25 Карт Выживших (Горожан)
- 60 Ходовых Зомби
- 6 Планшетов Персонажей Игроков
- 18 Карт Локаций
- 16 Карт Бегства

ПЛАНШЕТ ДЕЙСТВИЙ

3 Зоны обозначают расстояние, на котором Зомби находятся от игрока (это вы). Символы на планшете указывают наиболее часто используемые символы для каждой Зоны.



Символы в каждой зоне обозначают кубики, которые можно использовать в этой Зоне для действий.

КУБИК СОБЫТИЙ

Есть 1 кубик Событий, который бросается каждый ход вместе с кубиком Действий, и применяется сразу после первого броска каждого игрока.



КУБИК ДЕЙСТВИЙ

Есть 5 кубиков Действий, которые игроки бросают каждый ход, чтобы определить свои действия.

ПЛАНШЕТ ПЕРСОНАЖА ИГРОКА



Данные персонажа и умение.

Бонус Комбо Кубиков

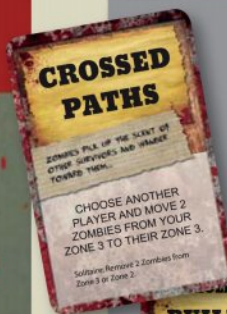


БОНУСНЫЙ КУБИК ДЕЙСТВИЙ

ЧЕРНЫЙ Бонусный Кубик бросается когда Выживший, Локация или Событие требуют от вас сделать это. **Примечание:** На Бонусном кубике есть 2 символа Зомби.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Карты Событий запускаются с помощью Карт Локаций или бросков кубиков. Остальные События происходят сразу после появления. Если карта Событий является Временной картой, она остается у игрока до тех пор, пока игрок не использует ее. Если появляется Постоянная карта Событий, она остается в игре, и меняет игру для всех игроков, пока не появится другое Постоянное Событие.



2-х сторонний Справочный лист Действий и Событий
Справочник по Событиям и комбинациям кубиков

КОМПОНЕНТЫ продолжение

КАРТЫ ТРОФЕЕВ

Карты Трофеев вскрываются при получении. Они часто имеют многократное использование, которое отслеживается с помощью жетонов Ранений. Жетоны располагаются на карте, указывая, сколько раз ее можно использовать. Сбросьте жетон каждый раз, когда используете карту Трофеев. Такие карты Трофеев сбрасываются, если на них не осталось жетонов Ранений.



Количество
Победных Очков



Специальный бонус
и/или штраф

КАРТЫ ВЫЖИВШИХ (ГОРОЖАН)

Основная цель всех игроков - спасти горожан, превратив их в Выживших, и привести в безопасное место. Каждая Карта Выжившего дает Победные Очки, а также Бонусные способности или Штрафы , которые помогают или мешают игрокам.

КАРТЫ ЛОКАЦИЙ

Когда игроки перемещаются по городу, сражаясь и убегая от Зомби, они сталкиваются с локациями. Некоторые дают безопасность, снаряжение и убежище для восстановления после травм; некоторые из них опасны. Некоторые локация запускают Событие, или позволяют игроку собирать Трофеи.

Примечание: Локация Городская Окраина является особенной, потому что она может привести к окончанию игры (страница 9).



Локация

Описание и
Возможности Локации

КАРТЫ БЕГСТВА

Карты Бегства изображают вас убегающим от Зомби. Одна карта Бегства берется, если игрок хочет перебросить ВСЕ символы Зомби. Игрок может сделать это один раз за ход, и только в том случае, если у него остались перебросы.



Босс Зомби-Мутант

Босс Зомби-Мутант может быть призван определенными картами Событий, Локаций или Трофеев. Когда он появляется, поместите большой жетон Мутанта перед игроком, который его призвал. Мутант будет атаковать каждого игрока в конце его хода, пока игроки не соберут все жетоны Ранений Мутанта.



КОМПОНЕНТЫ продолжение

КАРТЫ БОССА ЗОМБИ-МУТАНТА, ЖЕТОНЫ РАНЕНИЙ И КАРТЫ БЕГСТВА

Карта Босса Зомби-Мутанта берется в конце хода каждого игрока, если Мутант активен. Карты говорят сами за себя. Жетоны Ранений Мутанта удваивают, как его Очки Жизни, так и Победные Очки игрока.

Карта Бегства берется, если игрок решает перебросить все символы Зомби. Игроки могут делать это один раз за ход.



1 VP



КАРТА ЛОКАЦИЙ ГОРОДСКАЯ ОКРАИНА

Перед началом игры, игроки могут ознакомиться с картой Локации Городская Окраина. Определите условия окончания игры, в соответствии с количеством игроков, как указано на карте. Затем перемешайте карту Городской Окраины с другими картами Локаций.



ПОДГОТОВКА ИГРЫ

ПОДГОТОВКА ИГРЫ:

Выбор Персонажа: Каждый игрок берет 1 планшет Персонажа. Вы можете сделать это случайно или по выбору. Игроки также берут планшет Действий. Планшеты Действий все одинаковые. Планшет Персонажа располагается у основания планшета Действий, непосредственно под надписью **ОНИ НАХОДЯТСЯ ВОЗЛЕ ТЕБЯ!**

ПОДГОТОВКА ЗОМБИ:

Каждый игрок размещает 9 **ЗОМБИ** на своих планшетах Действий следующим образом:

- ☠ **2 Зомби** находятся в **Зоне 1**
- ☠ **3 Зомби** находятся в **Зоне 2**
- ☠ **4 Зомби** находятся в **Зоне 3**

* **Выжившие:** Перемешайте и положите карты Выживших лицевой стороной вниз в центре игровой зоны, в пределах досягаемости всех игроков.

* **Локации:** Перемешайте карты Локаций и положите их в центр игровой зоны рядом с колодой Выживших.

* **События:** Перемешайте колоду Событий и положите ее рядом с колодами Выживших и Локаций.

Трофеи: Перемешайте колоду Трофеев и положите ее рядом с колодой Событий.

* **Карты Бегства:** Перемешайте колоду Бегства и положите ее рядом с колодой Событий.

* **Жетоны Ранений Зомби и Игроков:** Положите фигурки Зомби и жетоны Ранений отдельными кучками. Это будет резерв Зомби и жетонов Ранений.

* **Справочный лист:** Положите Справочный лист Действий и Событий рядом с игровой зоной для быстрого доступа всех игроков.

ЗОМБИ-МУТАНТ: Положите Зомби-Мутанта (жетоны "1 VP") рядом с планшетом. Перемешайте карты Зомби-Мутанта, и положите рядом с ним. Положите жетоны Ранений Мутанта стопками возле Зомби-Мутанта.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ продолжение

Первый игрок: Решите, кто будет первым игроком. Мы рекомендуем, чтобы это был человек, который видел зомби-фильмы. Кроме этого, используйте любой метод, который вы предпочитаете – самый молодой игрок, самый старый игрок, громче всех кричащий ... Независимо от того, каким способом вы решите, кто будет первым игроком, дайте ему 5 кубиков Действий и 1 кубик Событий.

1 ЧЕРНЫЙ Бонусный кубик: Положите Бонусный Кубик рядом с резервом Зомби для легкого доступа.

ВЫ ГОТОВЫ ИГРАТЬ В ИГРУ



Пример подготовки игры



Жетоны Ранений



ХОД ИГРЫ

Следующие шаги выполняются каждым игроком в свой ход. Когда игрок завершил свой ход, он передает кубики игроку слева (по часовой стрелке), и этот игрок начинает свой ход. Игра продолжается до тех пор, пока не выполнится одно из условий окончания игры (см. Условия окончания игры).

Ход каждого игрока делится на несколько этапов. Каждый этап должен быть завершен игроком, прежде чем перейти к следующему этапу.

ОБЗОР ХОДОВ ИГРОКОВ:

Фаза Действия:

- **Первоначальный бросок кубиков:** Бросьте 5 Кубиков Действий И 1 Кубик Событий.
- **Выполнение События:** Примените Кубик Событий и отложите его.
- **Перебросы:** У игроков есть 2 переброса
 - Символы Зомби блокируют или разыгрывают карту Бегства.
 - Выполнение карты Бегства.
 - Выполнение Действий: Выполните выпавшие Действия.

ХОД ИГРЫ продолжение

Фаза Продвижения Зомби:

- ☠ Все Зомби на планшете игрока продвигаются на 1 Зону*.
 - ☠ Зомби, продвигающиеся на карту Героя, наносят Ранения герою, и затем сбрасываются.
 - ☠ Если Зомби-Мутант активен, то атакует текущего игрока.
- * В Специальном дополнении Зомби могут двигаться по-разному.

Фаза Охоты:

- ☠ Добавьте 3 Зомби (карты Событий могут повлиять на это количество).
- ☠ Добавьте 1 Зомби за каждый символ Зомби на кубике.

Проверка Условий окончания игры:

- ☠ Игрок с 5-ю Выжившими объявляет последний ход. Все игроки получают последний ход, ВКЛЮЧАЯ ИГРОКА ОБЪЯВИВШЕГО ПОСЛЕДНИЙ ХОД.

Игра немедленно заканчивается если:

- ☠ Погибает любой Персонаж (Игрок).
- ☠ Городская Окраина: (подробнее см. на стр. 9).
- ☠ Получено 20 жетонов Ранений Мутанта (жетоны 1 VP).

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ:

В Фазе Действия игроки бросают кубики и выполняют действия, как отмечено ниже. Количество бросков по умолчанию равно 1 первоначальному броску плюс 2 переброса, если только персонажи игроков или карты не указывают иное.

Первоначальный бросок кубиков: Игрок берет 5 белых Кубиков Действий и 1 серый Кубик Событий и бросает их вместе.

Выполнение Событий: Первое, что должен сделать игрок, – это ознакомиться с Кубиком Событий (серый) и выполнить событие. Каждое Событие описано ниже. События применяются только к игроку, который их выбросил.



ВСЕ ТИХО: Игрок не добавляет 3 новых Зомби во время Фазы Охоты. Он по-прежнему добавляет всех Зомби с выброшенных на кубике символов Зомби. Это событие не является немедленным. Положите этот кубик рядом с резервом Зомби, в качестве напоминания о том, что вы не получите 3 обычных Зомби в Фазу Охоты.



ЗАСАДА: Игрок получает 1 Ранение в результате засады Зомби. Добавьте 1 жетон Ранения на планшет Персонажа.



АМУЛЕТ: Амулет позволяет игроку перевернуть любой один символ не-Зомби на кубике на любую другую грань, ИЛИ перебросить все символы Зомби Первоначального броска, без вытягивания карты Бегства.



РЫВОК: Игрок должен немедленно продвинуть любых 3 Зомби на своем планшете Действий вперед на 1 Зону. Любые Зомби, передвинутые из Зоны 1 на планшет Персонажа, наносят по 1 Ранению каждый, а затем удаляются и сбрасываются.



САНИТАР: Немедленно вылечите 1 Ранение ИЛИ отодвиньте любых 2 Зомби назад на 1 Зону.



ВОСКРЕШЕНИЕ ЗОМБИ: Немедленно добавьте по 1 Зомби в Зоны 2 и 3.

Перебросы: Игрок теперь может перебрасывать кубики Действия до 2 раз, если Локация, Выживший или Умение не увеличивают, или не уменьшают количество перебросов. Любые кубики можно свободно перебрасывать, кроме символов Зомби, даже ранее сохраненных кубиков, если у игрока все еще есть перебросы. Игрок не обязан использовать свои перебросы; он может остановиться в любое время. Символы Действий не выполняются, пока игрок не использовал свои перебросы, или не объявил, что он закончил бросать кубики Действий.

- **Символы Зомби и Бегства:** Один раз за ход, игрок может перебросить все символы Зомби, если он сначала вытянет и выполнит эффекты карты Бегства.

ХОД ИГРЫ продолжение

После розыгрыша и выполнения карты Бегства, игрок может перебросить все кубики с символом Зомби. При этом, у игрока должны оставаться доступные ему перебросы.

- **Выполнение карты Бегства:** Каждая карта Бегства является результатом бегства персонажа от символов Зомби, выброшенных на кубиках Действий. В большинстве случаев карта немедленно добавляет Зомби в Зону 3 игрока (вы не ждете фазы Охоты, чтобы добавить их). Эти новые Зомби будут двигаться вперед в конце фазы Продвижения Зомби.

Выполнение Действий: Если игрок решил не перебрасывать кубики Действий, или использовал все свои выделенные перебросы, он выполняет действия, которые заставляют сражаться, бегать, искать Выживших и перемещаться в локацию.

ПРИМЕЧАНИЕ. Комбо кубиков Персонажей. Комбо зачастую позволяет вам игнорировать символы Зомби, выпавшие в этом комбо (не размещайте этих дополнительных Зомби в фазу Охоты). Выпавшие символы, не-Зомби, если их не игнорировать, можно использовать как для своих комбо, так и для обычных действий!



БИТА: Каждый символ Биты убивает 2 Зомби в Зоне 1. Биту нельзя использовать в других Зонах, если это не разрешено умением, локацией или предметом.



БЕГ: Каждый символ Бега позволяет игроку отодвинуть на одну зону назад любого 1 Зомби. Зомби, отодвинутые из Зоны 3, удаляются и возвращаются в резерв Зомби.



ПОИСК ВЫЖИВШИХ: В зависимости от количества выпавших символов выполните следующее действие:

- ☠ 1 Символ: Возьмите 1 карту Локаций.
- ☠ 2 Символа: Возьмите 1 карту Выжившего **ИЛИ**

карту Локаций.

- ☠ 3 Символа: Возьмите 2 карты Выживших, выберите одну и сбросьте вторую.

- ☠ 4 Символа: Возьмите 2 карты Выживших, выберите одну и сбросьте вторую. Затем возьмите 1 карту Локаций.

- ☠ 5 Символов: Возьмите 2 карты Выживших и оставьте обе себе **ИЛИ** стащите Выжившего у другого игрока.



ПИСТОЛЕТ: Каждый символ Пистолета наносит 1 повреждение любому 1 Зомби (достаточно, чтобы убить Ходока) в любой Зоне или наносит 1 Ранение Боссу Зомби-Мутанту.



КНИГА МЕРТВЫХ: В зависимости от количества выпавших символов выполните следующие действия:

- ☠ 1 Символ: Возьмите 1 карту Событий.
- ☠ 2 Символа: Выполните одно из следующих

действий:

- Возьмите 1 карту Локаций.
- Возьмите 1 карту Трофеев.
- Вылечите 1 Ранение.



3 Символа: Выполните одно из следующих действий:

- Очистите любую Зону от всех Зомби **И** возьмите карту Событий.
- Возьмите 1 карту Выживших.
- Вылечите 2 Ранения.



4 Символа: Выполните одно из следующих действий:

- Поменяйте одного из ваших Выживших на любого Выжившего другого игрока.
- Очистите любую Зону от всех Зомби.
- Вылечите ВСЕ Ранения.



5 Символов: Выполните одно из следующих действий:

- Стащите 1 Выжившего у другого игрока.
- Очистите любую Зону от всех Зомби **И** возьмите 1 карту Выживших.
- Возьмите 2 карты Выживших и оставьте обе себе.
- Вылечите ВСЕ Ранения **И** возьмите 1 карту Трофеев.



ЗОМБИ: Эти символы нельзя повторно перебросить без специального умения или в результате выпадения Амулета на кубике Событий (см. Выполнение Событий на стр. 6), или без розыгрыша **КАРТЫ БЕГСТВА**. Возьмите карту Бегства, при этом,

у игрока должны оставаться перебросы. Выполните действия на карте Бегства, а затем перебросьте ВСЕ символы Зомби вместе с любыми кубиками Действий, которые вы хотите перебросить. Вы можете сделать это в свой ход.



Взять Карты

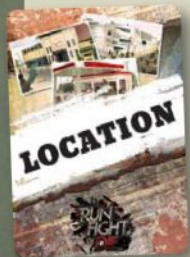
Часто игрок получает 1 или более карт в результате своих действий. Информация, приведенная ниже, описывает каждый тип карт чуть более подробно. Все колоды, если они заканчиваются, повторно перемешиваются, образуя новую колоду.



КАРТЫ ВЫЖИВШИХ: Когда вы получаете Выжившего, вы вытягиваете карту из колоды Выживших, как указано.

Следующие правила применяются к Выжившим при их приобретении.

- Выжившие имеют 3 возможных Символа:
 - Бонус,
 - Штраф, и
 - Специальный. Специальный символ не имеет ни Бонуса ни Штрафа.
- Выжившие, добавленные в вам, остаются с вами до конца игры, если они не сброшены из-за события, карты, умения или результатов кубика.
- Игроки должны применять Штрафы и Специальные способности любого Горожанина, которые становятся вашими Выжившими. Игроки могут не использовать Бонусные способности.
- Любой игрок, у которого есть 5 Выживших в конце своего хода, может объявить об окончании игры в фазу Проверки Условий окончания игры. *Это объявление является необязательным, но если оно сделано, то все игроки (включая игрока, который объявил об окончании игры) получают еще 1 ход, заканчивающийся после того, как игрок, объявивший последний раунд, получает возможность выполнить свой следующий ход.*



КАРТЫ ЛОКАЦИЙ: Карты Локаций кладутся лицом вверх рядом с планшетом Персонажа игрока. Следующие правила применяются к Локациям.

В некоторых Локациях вам нужно взять карты Событий или Трофеев. Выполните эти карты в соответствии с инструкциями.

Текст Локаций будет активирован в соответствии с инструкциями на карте, обычно в начале вашего следующего хода.

Только 1 Локация может быть разыграна за ход.

Локации активны в течении 1 хода. После того, как игрок в Локации начинает свой следующий ход, и выполняет любые инструкции Локации, если таковые имеются, Локация сбрасывается.



Stay away from the Dark Woods!

Карта Городской Окраины: Если вытянута карта Городской Окраины это может привести к окончанию игры. Смотри подробнее Условия окончания игры (стр. 9). Если карта Городской Окраины не приводит к концу игры, перемешайте ее и все остальные сброшенные карты Локаций, чтобы сформировать новую колоду.



КАРТЫ СОБЫТИЙ: Карта Событий берется, когда в Локации есть символ События, или в результате броска кубиков Действий. Если Событие "ВРЕМЕННОЕ", игрок берет карту и может разыграть ее в последующих ходах, когда условие на карте выполнится. Текущие События находятся рядом с колодой Событий и применяется ко всем игрокам. Текущие События остаются активными до тех пор, пока не сработает их сброс, как указано на карте (обычно происходит новое Событие). Все остальные События вскрываются и выполняются сразу же после извлечения.



КАРТЫ ТРОФЕЕВ: Карты Трофеев приобретаются, когда в Локации есть символ Трофеев, также за счет символов кубиков Действий, карт Событий или Бегства. Трофеи иногда дают 1 - 3 использования, а затем сбрасываются. Используйте жетоны Ранений, чтобы следить, сколько раз использовалась карта Трофеев, которую можно использовать больше одного раза.

ХОД ИГРЫ окончание

Фаза Продвижения Зомби

После выполнения всех Действий, активный игрок продвигает всех Зомби на своем планшете Действий на 1 Зону вперед. Если Зомби-Мутант активен, он атакует. В основной игре нет игрового различия между Зомби мужчиной и женщиной.

ПРОДВИЖЕНИЕ ЗОМБИ: Переместите всех Ходоков Зомби вперед на 1 Зону, начиная с Зомби в Зоне 1.

РАНЕНИЯ ПЕРСОНАЖА: Если любой Зомби передвигаются из Зоны 1 на доску Персонажа, игрок получает 1 Ранение за каждого Зомби, переместившегося на планшет Персонажа. После добавления жетонов Ранений на планшет Персонажа (по 1 за каждое Ранение), Зомби передвинувшиеся на планшет сбрасываются в резерв Зомби.

БОСС ЗОМБИ-МУТАНТ: Если Зомби-Мутант активен, игрок берет 1 карту Мутанта и выполняет ее.

Фаза Охоты

После продвижения всех Зомби, игрок добавляет новых Зомби на свой планшет Действий в Зону 3. Кроме того, игрок будет добавлять 1 дополнительного Зомби за каждый выпавший символ Зомби на своих кубиках Действий, после перебросов. Следуйте инструкциям ниже, чтобы завершить эту фазу игры.

Добавьте 3 Зомби (если на текущий эффект не указывает иное) в Зону 3.

- ☠ Добавьте дополнительно Зомби за каждый выпавший символ Зомби на кубиках Действий, после перебросов. Эти Зомби добавляются, даже если действует карта Событий Тихая Ночь.
- ☠ Переместите Босса Зомби-Мутанта, если он активен, к следующему игроку.

Проверка Условий Окончания Игры

Игрок заканчивая свой ход, проверяют, не выполнили ли они какие-либо из условий окончания игры, перечисленных ниже.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА: Если игрок получил последнее Ранение и был убит, и игра немедленно завершается (ИСКЛЮЧЕНИЕ – см. Важное примечание на этой странице). Перейдите к финальному подсчету очков.

ИГРОК ОБЪЯВИЛ ОБ ОКОНЧАНИИ ИГРЫ: Если игрок собрал 5 Горожан в качестве Выживших, он может объявить, что они находятся на окраине города,

запускающей Конец игры. Если он объявляет Окончание игры, все игроки получают 1 финальный ход, включая игрока, объявившего Окончание игры.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ, ЕСЛИ ИГРОК УМЕР, ПОСЛЕ ИГРОКА, ОБЪЯВИВШЕГО ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ:

ИГРЫ: Если игрок с 5 Выжившими, объявляет Окончание Игры, и после этого, любой из Персонажей погибает, то это не приведет к немедленному завершению игры. Оставшиеся игроки все равно получают 1 финальный ход после того, как игрок объявит об окончании игры таким образом.

ВСЕ 20 ЖЕТОНОВ РАНЕНИЙ МУТАНТА БЫЛИ ПОЛУЧЕНЫ ИГРОКАМИ: Если был получен последний жетон Ранений Босса Мутанта, игра немедленно заканчивается (проклятие Зомби было снято).

ОБЩАЯ ГОРОДСКАЯ ОКРАИНА СПАСАЕТ ГОРО-

ЖАН: Когда будет взята карта Городской Окраины, игра закончится, если общее количество Выживших будет соответствовать количеству, зависящему от числа участвующих в игре игроков (см. Ниже). Перейти к финальному подсчету.

- ☠ 2 Игрока: 7 Выживших
- ☠ 3 Игрока: 9 Выживших
- ☠ 4 Игрока: 11 Выживших
- ☠ +2 Выживших за каждого дополнительного Игрока, свыше 4.

Финальный Подсчет-Победные Очки

Когда игра заканчивается по какому-либо из перечисленных выше условий, каждый игрок получает свои Победные Очки следующим образом.

- ☠ Получите 1 Очко за каждое Здоровье (Очко Жизни), оставшееся у Персонажа (вычитите жетоны Ранений у вашего персонажа из 5).
Примечание. При подсчете очков, все персонажи имеют максимум 5 Очков Жизни.
- ☠ Получите Значение Очков, указанное для каждого Выжившего
- ☠ Получите 1 Очко за каждый жетон Босса Мутанта (1 VP).
- ☠ Если ваш персонаж погиб, вы проиграли! Мертвые Персонажи не могут выиграть игру.

Победителем считается игрок с наибольшим количеством Победных Очков. Если ничья по очкам, тай-брейк – это игрок с наибольшим количеством Выживших. Если все еще ничья, победа делится между игроками.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Босс Зомби-Мутант

Зомби-Мутант может появиться в игре несколькими способами: от карт Бегства, карт Событий и карт Локаций. После появления применяются следующие правила.

Когда появится, поместите Босса Зомби-Мутанта перед игроком, который его вызвал. Дайте Мутанту его начальные Жетоны Ранений Мутанта (жетон 1 VP) в зависимости от количества игроков. **1-2 Игрока = 3 Жетона Ранений; 3 Игрока = 4 Жетона Ранений; 4 Игрока = 5 Жетонов Ранений.**

Босс Зомби-Мутант может быть атакован только при помощи символов Пистолета или символов Книг, если у игрока есть карта Трофеев, Книги Мертвых. *Также, Атлет может бросить битую в Мутанта по 1 повреждению за каждую.*

Игрок получает 1 жетон Ранения (жетон 1 VP) с Босса Зомби-Мутанта за каждый символ Пистолета (и символ Книги, если у игрока есть карта Трофеев Книга Мертвых), которую они используют, чтобы атаковать его. Если взять последний жетон Ранения, Босс Мутант будет удален из игры, пока не появится снова.

Если Босс Зомби-Мутанта уже активен, и карта или событие снова его вызывают, вместо этого **ДОБАВЬТЕ** Жетоны Ранений Мутанта к его текущему здоровью, равному его начальным Очкам Жизни минус 1 (ОЖ - 1). Таким образом, в одиночной игре, например, вы можете добавить 2 жетона Ранений к его здоровью из резерва.

Правила Соло Игры.

Цели

Примечание: На многих картах есть инструкции "Пасьянс". Если карта содержит инструкции для Пасьянса, следуйте им и игнорируйте основной текст на карте.

Ваша цель - найти Городскую Окраину и быть достаточно сильным, чтобы выжить за пределами города. Если ваш Персонаж погибает до того, как вы возьмете карту Локаций Городская Окраина, вы проигрываете игру. Даже если вы доберетесь до Городской Окраины, у вас также должно быть достаточно Выживших, и оставшегося здоровья, чтобы доказать, что вы можете выжить за пределами Хокенвилля или вы проиграли в игре. Помните: **Вы можете взять и сохранить только 1 карту Локаций за ход, независимо от того, какие у вас результаты кубиков.** Также, любая карта или сила, которая позволяет вам сбрасывать и брать

повторно, или манипулировать картами Локаций любым способом, должна игнорироваться в игре соло.

Подготовка

Подготовьте свой планшет Действий и планшет выбранного Персонажа как описано в правилах основной игры.

* Сбросьте Незаметную Девушку (Карта Выживших) и Костер для Мертвецов (Карта Событий). Они не используются в игре соло.

* Для вашей первой игры начните с уровня сложности

СЛОЖНЫЙ. После того, как вы выиграете 3 игры на этом уровне, вы будете готовы попробовать игру на **ОЧЕНЬ СЛОЖНОМ** уровне. Вам нужно выиграть на **ОЧЕНЬ СЛОЖНОМ** уровне 2 раза, чтобы перейти на **СЛИШКОМ СЛОЖНЫЙ** уровень.

СЛОЖНЫЙ: Вы должны добраться до Городской Окраины по крайней мере с **9-ю ОЧКАМИ ВЫЖИВАНИЯ.** Босс Зомби-Мутант НЕ участвует в игре, поэтому удалите Детскую Площадку из колоды Локаций. Во время игры игнорируйте любые карты, которые вызывают Босса Мутанта и возьмите другие.

- Перемешайте карту Локаций Городской Окраины с 2 случайно выбранными картами Локаций. Положите их на стол лицевой стороной вниз. Возьмите еще 4 карты Локаций, не глядя на них, и положите их поверх первых 3 карт Локаций. Эти 7 карт - с Городской Окраиной где-то среди нижних 3 карт, сформированная вами колода.



ПРАВИЛА СОЛО ИГРЫ окончание

ОЧЕНЬ СЛОЖНЫЙ: Вы должны добраться до Городской Окраины, по крайней мере, с **11 ОЧКАМИ ВЫЖИВАНИЯ**. Кроме того, после обнаружения Городской Окраины, и окончания этого хода, вы должны пережить еще один полный ход, игнорируя любые результаты кубиков, которые заставляют вас взять карту Локаций. Босс Зомби-Мутант **НЕ** участвует в игре. Во время игры игнорируйте любые карты, которые вызывают Босса Мутанта и возьмите другие.

- Подготовьте так же, как в разделе **СЛОЖНЫЙ УРОВЕНЬ**, но положите 5 случайных карт Локаций поверх начальных 3, чтобы сформировать колоду из 8 карт.

СЛИШКОМ СЛОЖНЫЙ: Вы должны добраться до Городской Окраины, по крайней мере, с **12 ОЧКАМИ ВЫЖИВАНИЯ**. Кроме того, после обнаружения Городской Окраины, и окончания этого хода, вы должны пережить еще один полный ход, игнорируя любые результаты кубиков, которые заставляют вас взять карту Локаций.

БОСС ЗОМБИ-МУТАНТ УЧАСТВУЕТ В ИГРЕ.

- Подготовьте и следуйте правилам **ОЧЕНЬ ТРУДНОГО УРОВНЯ**, с колодой из 8 карт. Когда Мутант активируется, он начинает с 3 Жетонами Ранений. Если Мутант активируется когда он находится в игре, добавьте 2 жетона Ранений при каждой активации.

ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ СОЛО ИГРЫ:

Когда вы играете на уровнях **СЛОЖНОМ** и **ОЧЕНЬ СЛОЖНОМ** уровнях, уберите Босса Зомби-Мутанта из игры. Если вы берете карту, которая активирует Мутанта, сбросьте ее и возьмите другую. (В качестве альтернативы, вы можете проверить каждую колоду перед подготовкой игры, и удалить все карты, которые активируют Мутанта.) Карту Детской Площадки необходимо удалить перед созданием вашей колоды Локаций, если вы не играете на **СЛИШКОМ СЛОЖНОМ** уровне.

Некоторые Выжившие, если они присоединяются к вашей команде в начале игры соло, могут сделать вашу игру практически невозможной. *Только во время соло игры, вы можете отказаться брать любого Выжившего в свою команду*; просто сбросьте этого Выжившего. Однако, если вы возьмете их в свою команду, вы застрянете с ними. Вы не можете отказаться от них позже. Кроме того, любой Выживший, имеющий способность переходить к другому игроку, также сбрасывается (например, Героический Пес).

Соло игра требует тщательного обдумывания. Имейте в виду, что для того, чтобы взять карту Локаций, вам нужно выбросить 1 или 2 символа Выживших ИЛИ ровно 4 символа Выживших ИЛИ ровно 2 символа Книги Мертвых (см. «Справочная карта»). Как и в основных правилах, вы не можете разделять символы.

КОНЕЦ ИГРЫ (ПРАВИЛА СОЛО ИГРЫ):

Когда вы вытащите карту Городской Окраины, завершите свой ход, выполнив любые дополнительные действия, а затем продвиньте Зомби на своем планшете. Проведите еще один полный ход, если вы играете на двух более сложных уровнях. Тогда игра закончится. Если вы выжили, очки выживания считаются точно так же, как и Победные Очки в основной игре:

Общее оставшееся здоровье (максимум до 5) + значение ваших Выживших + очки, набранные за нанесение урона Боссу Зомби-Мутанту (только **СЛИШКОМ СЛОЖНЫЙ** Уровень сложности).

ПОБЕДИТЕЛЬ! Если у вас достаточно Очков Выживания для выбранного вами уровня сложности, вы выигрываете игру. В противном случае вы слишком слабы, чтобы выжить и погибаете на окраине Хокенвилля.

GAME DESIGN BY RICHARD LAUNIUS. EDITING AND CREATIVE WRITING BY DANIEL BOOTH. DEVELOPMENT BY JASON MAXWELL AND SHANE MYERSCOUGH. RULEBOOK BY MAT HOBSON. GRAPHIC DESIGN BY JULIA SEMIONOVA AND ANDRE GARCIA. ARTWORK BY EDU TORRES, ANDRE GARCIA, JASON RUMPF AND CRISTIAN POPA. PLAYTESTERS INCLUDE STEVE AVERY, MARK ZOGHBY, BRANDT SHARKEY-MAXWELL, MICHAEL AND APRIL SWEAZEY, BRIAN WILSON, MARC WEST, JESS & AARON SCOT, FRANK BRANHAM. THANKS TO ALL! KICKSTARTER CHARACTERS INCLUDE ALEXANDRU TROFIN (SHIFTY SALESMAN), BRAD CONE (THE OUTDOORSMAN), KESTRELLE MARANGONI (WEALTHY HEIRESS), AND JOSHUA NALLEY (TELEPHONE TECHNICIAN), DAVID MASON (SOLDIER ON LEAVE), CHRISTOPHER WHEATLEY (BOTHERSOME GAS CLERK), GRANT MASSEY (THE LOUNGE SINGER), DR. SHANE TILTON (MAD DOCTOR), JACKIE STUPACK (NOSTALGIC PUNK ROCKER), ANDREAS GIESE (ICE CREAM VENDOR), NICHOLAS MA (HS PHYSICS TEACHER), JASON NALLEY (THE GUN NUT), COLE NEDZLEK (THE BOWLER).

PRINTED IN CHINA. NOT SUITABLE FOR AGES 14 OR YOUNGER. FOR COMMENTS OR REPLACEMENTS, PLEASE CONTACT 8TH SUMMIT AT SUPPORT@8THSUMMIT.NET. ALSO VISIT US ON FACEBOOK.

ALL INQUIRIES SHOULD BE MADE TO:
8TH SUMMIT GAMES. EMAIL: SUPPORT@8THSUMMIT.NET. WWW.8THSUMMIT.NET

