

ЗОМБЯТА

Зов полнолуния!



Правила игры

Состав игры:

Зомбозай



Зомбака



Мурзомбик



Крызюка



80 цветных карточек
(красных, оранжевых, синих и зелёных)



10 белых
универсальных
карточек



Памятка
(только для
варианта игры)

Значения символов на карточках:

Мечта
(для варианта игры)



Цифра
на чёрном фоне

Зомбёнок

Победные баллы
на четвертинке луны

Подготовка к игре

Перемешайте карточки зомбят и положите стопку лицом вниз в центре стола. Это общая стопка. Раздайте каждому игроку по три закрытые карточки. Теперь вскройте 3 верх-



Общая стопка



Открытый резерв

ние карточки из стопки и положите рядом с ней на стол — это открытый резерв.

Цель игры

Для победы надо набрать больше всех победных баллов.

Задача игрока

В свой ход выложить перед собой одну из своих карточек, стараясь собрать полную луну.

Как играть?

Любым способом выберите первого игрока.

1. СОБИРАЕМ ПОЛНУЮ ЛУНУ



В свой ход игрок выкладывает перед собой одну карточку из имеющихся у него на руках. Игроку нужно через несколько ходов собрать полную луну одного цвета (красного, синего, оранжевого или зелёного). В следующие ходы можно начинать собственную новую луну (другого цвета) или продолжить добавлять кар-

точки к уже имеющимся. Белые карточки дают мало баллов, но подходят к лунам любого цвета. Можно собрать луну только из белых карточек.

ПРИМЕЧАНИЕ: У игрока может быть только **по одной незаконченной луне каждого цвета**. Нельзя начать собирать, например, 2 синие луны одновременно. Максимально игрок может начать только 5 лун: по одной каждого цвета и белую. Неполную луну из белых карточек можно

в любой момент «перекрасить» – если соблюдать условие об одной незаконченной луне каждого цвета.

Миграция зомбят



Если игрок выложил карточку зомбёнка в начатую луну, а там уже есть **такой же зомбёнок**, то игрок может немедленно сыграть ещё одну карточку. Можно начать новую луну или дополнить уже имеющиеся. Если вторая (и третья) сыгранные карточки отвечают этому условию, то игрок может продолжать ми-

грацию зомбят до тех пор, пока у него на руках остаются карточки.

ПРИМЕР: Люся выкладывает белую карточку в свою синюю луну. Поскольку в синей луне уже есть мурзомбик – Люся имеет право немедленно сыграть ещё одну карточку.

Белая карточка



Игрок может выложить белую карточку в одну из своих лун или заменить ею любую карточку в лунах другого игрока. Взятую чужую карточку игрок **должен** сыграть немедленно.

Полная луна



Когда перед игроком 4 карточки соберутся в полную луну, он должен собрать их в стопку и положить рядом с собой лицом вниз. Эти карточки принесут победные баллы в конце игры. Теперь можно снова собирать луну этого цвета.

ПРИЗ: Если в собранной луне **все зомбятя разные**, то игрок может взять себе любую карточку из открытого резерва и сразу положить её лицом вниз в свою стопку карточек собранных лун.

2. ДОБИРАЕМ КАРТОЧКИ В РУКУ

Цифра на чёрном фоне последней карточки, которую вы выложили в свою луну, покажет количество карточек, которое вы можете добрать себе в руку в конце хода.

Карточки можно брать из:

- открытого резерва,
- из закрытой общей стопки в центре стола, или
- наугад из рук других игроков (но только по одной у каждого).

Если необходимо – восполните открытый резерв из общей стопки до трёх и передайте ход игроку, сидящему слева.

ВНИМАНИЕ! Восполнять открытый резерв можно только, когда игрок закончил свой ход и передаёт его.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы заменяли белую карточку на карточку другого игрока, то учитывайте цифру с цветной карточки, которую вы заменили и положили в свою луну.

Если вам удалось провести миграцию зомбят, то учитывайте цифру с последней сыгранной карточки.



ПРИМЕР: Серёжа заменил свою белую карточку на Люсину оранжевую карточку с мурзомбииком и выложил её в свою луну. На чёрном фоне сыгранной им оранжевой карточки стоит цифра 2 – Серёжа может добрать 2 карточки в руку. Он берёт одну из открытого резерва, а вторую из общей стопки (но мог бы взять и карточку из рук другого игрока, если бы захотел).

Закончились карточки в руке или вы не можете сыграть ни одной карточки?

Если не осталось ни одной карточки на руках, надо немедленно взять 3 верхние карточки из общей стопки.

Карточек может не остаться, если:

- **другой игрок** в конце своего хода **забрал вашу последнюю карточку**;
- вы в свой ход сыграли последней **белую карточку**;
- или вы **спровоцировали миграцию зомбят**. В случае миграции, получив новые карточки, вы имеете право её продолжить.

Если миграции зомбят не было, и последней вы разыграли **цветную карточку** – то возьмите столько карточек, сколько указано на чёрном фоне последней разыгранной карточки. Их вы можете брать из общей стопки, из открытого резерва или из рук других игроков (не больше одной у каждого).

Если же вы не можете сыграть ни одной карточки (**не можете добавить ни одной к вашим лунам**), то положите все имеющиеся в руке карточки **лицом вверх** рядом со стопкой собранных вами полных лун. В конце игры, баллы этих

карточек придётся **вычесть** из итогового результата. Возьмите 3 верхние карточки из общей стопки и продолжайте свой ход.

Конец игры

Когда общая стопка заканчивается, наступает последний ход. Все игроки, начиная с того, кому досталась последняя карточка, могут достроить свои луны карточками, которые остались на руках. Нельзя брать карточки из рук других игроков. Нельзя брать карточки из открытого резерва.

Подсчёт баллов

Карточки незаконченных лун не учитываются. Игроки подсчитывают победные баллы за собранные луны и вычитают баллы за карточки, которые не смогли добавить к лунам во время игры (если они есть). Побеждает игрок с наибольшим числом баллов.

Вариант игры (для зомбэкспертов)

Игра проходит по уже описанным правилам, но включает ряд дополнений. У некоторых зомбят есть мечта (её символ находится у зомбят над головой). Игрок может использовать свойства мечты, если он заменил белую карточку на цветную карточку с мечтой. Но мечты не сочетаются с миграцией зомбят, поэтому не используйте их свойства, если хотите, чтобы ваши зомбята начали миграцию. Каждый раз, играя карточку с мечтой игрок решает: начнёт ли он миграцию зомбят или воспользуется свойствами мечты.



МОРКОВКА (у зомбозая) — **замените** одну карточку из ваших лун на одну карточку из имеющихся у вас на руках. Карточка из луны возвращается к вам в руку.



ПРИМЕР: Коля кладёт синюю карточку зомбозая в свою синюю луну, где уже есть зомбозай. Коля решил не начинать миграцию зомбят и может поменять любую карточку из своих лун



на карточку из руки. Он меняет зелёную зомбаку (1 победный балл) на зелёную крызюку (4 победных балла) из своей руки. Поскольку в зелёной луне уже есть крызюка, начинается миграция зомбят, и Коля может сыграть ещё одну карточку из тех, что есть у него в руке.



Он кладёт зомбаку (которую только что менял на крызюку), заканчивает свой ход и берёт 4 карточки (у зомбаки на чёрном фоне указана цифра 4).



МЫШЬ (у мурзомбика) – **возьмите** одну карточку из **открытого резерва** и немедленно добавьте к вашим лунам. Если вы не можете добавить карточку к начатым лунам или открытый резерв пуст – мечта не работает.



КОСТЬ (у зомбаки) – сыграйте **ещё одну карточку** из имеющихся на руках.



ПЯТЕРНЯ (у крызюки) – у всех игроков должно быть по **5 карточек на руках**. Если у кого-то из игроков карточек больше пяти – сбросьте их. Если карточек меньше – игроки добирают недостающие до пяти из общей стопки.

Автор игры: Кинджиро
Графика / Дизайн:
Оливер и Сандра Фройденрейх
© 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com



8946