

City of Horror

Обзор и цель игры

В *Городе Ужаса*, вы играете за группу людей, столкнувшейся с вторжением зомби. Борьба с мертвечиной важна, но ваше собственное спасение важнее! Чтобы победить, вам придется не только заключать союзы, но и предавать своих товарищей.

Игра длится 4-е раунда. Каждая раунд представляет собой один час времени, прежде чем придут спасательные вертолеты. Раунды разыгрываются однотипно: зомби наступают, игроки перемещают одного из своих персонажей, а затем в каждой локации происходит разбор ситуации (например, посредством свойства Персонажа или атаки).

В конце 4-го раунда игры, игрок с наибольшим количеством очков победы (начисляемые за живых персонажей, провизию и противоядие) выигрывает игру. Но будьте осторожны: чтобы попасть в вертолет, игроки должны будут убедить спасателей, что каждый из их живых персонажей был вакцинирован (в противном случае они погибают и не приносят победных очков).

Игровые элементы

Локации, как части игрового пространства, представляют собой места, до которых персонажи могут пытаться добраться. Эти части игрового поля являются двусторонними и предлагают игрокам два варианта составления игрового пространства. Каждое сооружение содержит ограниченное количество мест для людей, зону для зомби, некий эффект и условия для атаки зомби.

Части игрового поля позволяют игрокам создавать города отличного от прошлой игры.

Перекресток обладает номерами для обозначения порядка расположения различных локаций.

Жетоны Провизии приносят победные очки (ПО) в конце игры и могут быть подняты на перекрестке.

Лишь неиспользованное количество **жетонов Противоядия** (за вычетом применения таковых на своих живых Персонажей для вакцинации) приносит вам по 1 ПО за каждый из них.

Подставки для Зомби и Персонажей

Перед первой игрой, вставьте всех зомби в черные подставки. Персонажи распределяются между игроками каждую игру, а потому не имеют определенного цвета подставки.

Карты Персонажей – это жители города. Каждая карта Персонажа двусторонняя: синяя сторона демонстрирует Персонажа исполненного силой, а с красной стороны того же Персонажа, но когда его силы исчерпаны. Все Персонажи приносят ПО в конце игры. Каждый Персонаж обладает своим свойством, а некоторые находятся в невыгодном положении.

Карты Действия

Карты Действия представляют собой снаряжение и оружие, которое будет полезно для вашего выживания на враждебной территории. Если колода карт пуста во время игры, то вам не повезло – склад пуст! Соответственно, уже невозможно взять или добавить карту.

На **картах Вторжения** указано размещение Зомби в городе и сброшенного припасы. Карты 00:00 являются установочным, а другие карты будут использоваться во время игры. Время, указанное на обороте этих карт, необходимо для сортировки их по порядку.

Карты Игрока служат напоминанием о том, каким цветом играет каждый игрок. Кроме того, на обороте указан порядок действий в раунде.

Карты Движения позволяют игрокам тайно указать место, к которому одним из их Персонажей собирается бежать, (плюс, обратная сторона карт соответствует цвету игрока).

Маркер Зомби-лидера указывает на диске цвет Персонажа, который будет съеден на Перекрестке.

Жетон Первого игрока соответственно указывает Первого игрока.

Накладки (3шт.) необходимы, когда менее 6 игроков, чтобы закрыть неиспользованные цвета диска во время игры.

Подготовка к игре

1. Подготовьте город

Начните с размещения 3-х дорог, зоны водонапорной башни (ВНБ) и Перекрестка, затем поместите оставшиеся 4 локации в 4 углах и ВНБ на своем месте.

Поместите жетоны Провизии лицом вниз на грузовик на Перекрестке, жетоны Противоядия на машину скорой помощи, а карты Действия – на военном грузовике.

Поместите всех зомби в зоне орды.

Каждый игрок получает карту Игрока, 6 карт Движения и подставки того же цвета.

Примечание: если вы используете Перекресток на стороне В, поместите 3 жетона Провизии лицевой стороной вверх.

2. Первый игрок и Зомби-лидер

Игрок, который выглядит наиболее зомбиподобным, получает жетон Первого игрока. Поместите маркер Зомби-лидера на сектор с цветом этого игрока.

3. Распределение Персонажей

Случайно образом раздайте карты Персонажей каждому игроку. Все Персонажи начинают игру со «спокойной» (синей) стороны.

При 3-х игроках, каждый получает по 5 карт Персонажей.
При 4-х игроках, каждый получает по 4 карты Персонажей.
При 5-ти или 6-ти игроках, каждый получает по 3 карты Персонажей.

Закройте накладками неиспользованные цвета на диске Зомби-лидера.

Игроки вставляют своих персонажей в подставки соответствующего цвета.

Игрок справа от первого игрок берет столько карт Движения персонажей, сколькими Персонажами он или она играет. Затем, этот игрок помещает по одному из своих Персонажей на каждом из указанных мест.

Важно: если карта Движения обозначает место, где все места заняты другими Персонажами, то Персонаж помещается на Перекресток..

Все игроки размещают своих Персонажей таким же образом (против часовой стрелки).

4. Распределение карт Действия

Раздайте каждому игроку карты Действия.

При 3-х игроках, каждый получает по 7 карт Действия.
При 4-х игроках, каждый получает по 6 карты Действия.
При 5-ти игроках, каждый получает по 5 карты Действия.
При 6-ти игроках, каждый получает по 4 карты Действия.

Примечание: после вашей первой игры, мы предлагаем вам использовать экспертный вариант для распределения карт Действия.

5. Зомби

Случайным образом вытащите, и вскройте одну из 00:00 карт. Разместите указанное количество Зомби на каждой локации.

Возьмите случайную карту Вторжение от каждого часа, не глядя на нее и сделайте из них стопку в следующем порядке сверху вниз: 1:00, 2:00, 3:00, 4:00 утра.

Теперь можно начинать игру.

Обзор игрового процесса

Игра состоит из 4-х раундов, что составляет 4-е часа ожидания прибытия помощи.

Каждый раунд делится на 6 фаз:

1. Наблюдательная / Водонапорная башня (ВНБ)
2. Выбор карты Движения
3. Вторжение
4. Движения Персонажа
5. Разбор ситуации в Локации:
 - А) Активация Локации
 - В) Атака Зомби
 - С) Делёж
6. Смена Первого игрока

Игровой раунд

1. Наблюдательная / Водонапорная башня (ВНБ)

Если вы играете в А вариант ВНБ, игрок(и) с Персонажами на ВНБ могут посмотреть на первую карту Вторжения в стопке. Они могут сказать вслух о ней все что угодно, но никому не могут ее показать!

2. Выбор карты Движения

Каждый игрок тайно выбирает одну из своих карт Движения. Когда все игроки выбрали, карты показываются одновременно.

Если вы играете в вариант В ВНБ, игрок(и) с Персонажами на ВНБ могут разыграть свои карты Движения после того, как все остальные их показали.

3. Вторжение

Вскройте верхнюю карту Вторжения и выполните ее условия (расставьте зомби, передвиньте Зомби-лидера и разместите сброшенные припасы – карты Действия или жетоны противоядия).

Будьте осторожны: ни в одной из Локаций в течение игры не может быть размещено более 8 Зомби. Если карта Вторжения (или любой другой эффект) требует разместить более восьми Зомби в Локации, дополнительные Зомби туда не выставляются.

Уточнение: на ВНБ и Перекресток никогда не сбрасываются припасы.

Начиная с 2:00, карты Вторжения показывают один или два перемещения Зомби из одной Локации в другую, которые учитываются в первую очередь.

Помните: в любой локации не может быть более 8 Зомби, и дополнительные зомби, таким образом, остаются на прежнем месте.

Пример: карта Вторжения

Это третий раунд, и игроки только что показали свои карты движения. В этот момент вскрывается карта Вторжения карты. В первую очередь должны быть перемещены Зомби, как указано на карте (в данном случае от 2-й Локации к 5-й). Во 2-ой Локации стоят 7 Зомби, а в 5-ой Локации – 4. Следовательно, только 4 Зомби перемещаются от 2-й Локации к 5-й. После этого осталось 3 Зомби во 2-ой Локации и 8 в 5-й.

Затем новая волна Зомби прибывает в город. Исходя из карты Вторжения, 2 Зомби помещаются под ВНБ, 3 перед 2-ой Локацией, 2 перед 3-ей Локацией, 1 перед 4-ой Локацией и 1 на Перекрестке.

Также нам сброшены некоторые Припасы: 2 Противоядия должны быть помещены во 2-ой Локации, 1 карта Действий и 1 Противоядие должны быть помещены лицевой стороной вниз в 5-ой Локации. И наконец, маркер Зомби-лидера должен быть перемещен на 1 сектор.

4. Движения Персонажа

Каждый игрок (по часовой стрелке), начиная с той, с обладателя жетона Первого игрока, выбирает одного из своих Персонажей (фигурку) и перемещает его в Локацию, указанную на их картах Движения.

Напомним, что каждая Локация может вместить ограниченное число Персонажей. Поэтому, перемещая Персонажа, разместите его на одно из свободных мест в этой Локации.

Есть ряд правил, которым нужно следовать:

- игроки всегда должны пытаться двигаться.
- выбранный Персонаж не может уже быть перемещен туда, где уже находится.
- если Локация максимально заполнена, Персонаж должен быть перемещен на Перекресток.

Уточнение: Персонаж может попытаться перейти с Перекрестка на полностью заполненную Локацию но, будет вынужден переместиться обратно на Перекресток.

Пример: перемещение

Красный игрок начинает, т.к. обладает жетоном Первого игрока. Он выбрал карту Церкви и решает перебежать туда маленьким мальчиком, который сейчас стоял на Локации с Банком.

Следующий игрок по часовой стрелке тоже выбрал карту Церкви, но там уже нет свободного места. Поэтому он вынужден переместить своего Персонажа (Панк) с Перекрестка на Перекресток, т.к. он уже там стоял, где он и остается.

Следующий игрок, зеленый, выбрал карту Арсенала, где уже у него стоит один из его Персонажей, но его он выбрать не может. Поэтому выбирает другого (Бизнесвумен), и помещает его в Арсенал.

Следующий игрок выбрал карту Перекрестка. Он выбирает Бизнесмена из Церкви и помещает его на Перекресток.

5. Разбор ситуации в Локации

Начав с 1-ой Локации, переходите ко 2-ой и т.д., выполните следующие 3 шага для каждой.

- А) Активация Локации
- В) Атака Зомби?
- С) Делёж?

Примечание: уже выбрав Локацию, мы не можем вернуть Персонажа обратно, несмотря на то, что действие добавляет к нему Зомби.

А) Активация Локации

В порядке очереди, игроки, Персонажи которых присутствуют на Локации, могут применить свойства Персонажей.

Будьте осторожны: каждый игрок может использовать Локацию только один раз за раунд, даже если на ней представлено несколько его Персонажей.

В) Атака Зомби?

Игроки могут разыграть карты Действия, использовать свойства своих Персонажей и заключать союзы, чтобы убить Зомби.

Уточнение: все игроки могут действовать. Более того, не обязательно находиться в определенном месте.

Когда никто не хочет больше действовать, мы переходим к атаке Зомби.

Если условие для Зомби-атаки будет выполнено (3 или более Зомби в Локации), нападение должно произойти. Игроки представленные в Локации (получают один голос за контролируемый Персонаж в этой Локации) поднятием рук выбирают Персонажа, который должен умереть.

Будьте осторожны: в случае ничьи во время голосования, за игроком с жетоном Первого игрока, остается право выбора.

Игроки не могут использовать карты Действия или свойства персонажей, чтобы изменить результат голосования... Они должны были быть использованы заранее!

Когда Персонаж умирает, игрок, контролирующий его, возвращает его фигурку и карту в коробку. Зомби остаются на месте.

Пример: Атака Зомби

Мы находимся в Арсенале, где находится и 4 Зомби. Если никто не применит какое-либо действие, произойдет атака (т.к. в Локации 3 или более Зомби) и кто-то из Персонажей умрет.

Что же, пришло время поговорить. Стив представлен двумя Персонажами, Ник – одним, и он явно в опасности, т.к. ему никто не хочет помочь. Тогда он разыгрывает и убивает 2 зомби, вследствие чего Атака не происходит.

Пример: Атака Зомби

Перед Арсеналом находится 6 Зомби и должно произойти нападение. Энни представлена двумя персонажами, Ник и Эмили – по одному. Ник и Эмили спешно заключают союз. Если будет голосование, то вероятность ничьи очень высока.

Хлоя, как Первый игрок, вступает в дискуссию. Она заявляет, что на ее решение может повлиять карта или Противоядие, переданные ей. Ник цепляется за это и предлагает карту Хлое с расчетом на то, что в случае ничьей Энни проигрывает. Энни, почувствовав, куда дует ветер, предлагает Хлое Противоядие. Хлоя принимает его. Никто не предпринимает каких-либо действий. Наступает голосование: Энни голосует против Ника, а Эмили и Ник – против Энни. Ничья, поэтому Хлоя выбирает жертву: Ник теряет своего Персонажа.

Будьте осторожны: Перекресток является особой локацией, где жертву выбирает непосредственно Зомби-лидером. Если никто не предпримет какое-либо действие, при наличии хотя бы одного Зомби на Перекрестке, происходит нападение Зомби-лидера.

См. приложение для дальнейшего разъяснения.

С) Делёж?

Если на Локации есть карты Действия и/или Противоядия, за них голосуют, присутствующие в этой Локации.

Все игроки (не только игроки, присутствующие в этой Локации) участвуют в обсуждении, договариваться и действовать. Чтобы повлиять на голосование.

Когда больше никто не хочет действовать, происходит голосование. Каждый игрок обладает одним голосом за каждого Персонажа под его контролем в этой Локации. Победитель голосования получает одно противоядие или одну карту Действия и должны распределить оставшиеся элементы между остальными игроками.

Будьте осторожны: в случае равенства в распределении голосов, игроки не получают ничего. Все остается на месте.

Пояснения:

- Если это возможно можно дать предметы игрокам, которые не представлены персонажами в данной Локации.
- Победителем голосования может взглянуть на карты Действия, прежде чем выбрать то, что они хотят взять.
- В результате Дележа, каждый игрок может заполучить только один предмет.

Примеры: Делёж

- 1) В Клинике 3 Персонажа, принадлежащих 3 разным игрокам (Стиву, Нику и Эмили), а также одно Противоядие и одна карта Действия. Предстоит голосование чтобы решить, кто будет распределять эти замечательные предметы. Стив предлагает Нику союз, он хочет Противоядие, но отдаст Нику карточку. Эмили же предлагает другое решения. В следующей Локации весьма вероятно Атака Зомби, а Ник находится там в меньшинстве. Поэтому Эмили предлагает передать ей Противоядие и отдать карту Нику, плюс Эмили в свою очередь разыгрывает карту, чтобы убить Зомби в следующей Локации.
- 2) В Арсенале Стив представлен двумя персонажами, а Ник – только одним. Стив выигрывает голосование и берет Противоядие, а другое отдает Хлое, хоть ее нет и в Арсенале, в обмен на ее поддержку в будущем.
- 3) В Банке, Стив и Ник оба имеют по Персонажу. Они не могут прийти к согласию и голосуют каждый за себя. В результате ничьи 2 карты Действия остаются в Локации.

6. Смена Первого игрока

Игрок, который был последним, кто потерял Персонажа в текущем раунде, получает жетон Первого игрока. В случае ничьи в связи со взрывом ВНБ, передайте жетон Первого Игрока тому, кто был жертвой в порядке очереди.

Если никто из Персонажей не был убит в этот раунд, Первый игрок передает жетон следующему игроку по часовой стрелке.

Пример: смена Первого игрока

Только что закончился Разбор ситуации в Локации и многие игроки потеряли своих Персонажей в этом раунде. При смене Первого игрока, так как Хлоя была последним, кто потерял Персонажа, она получает жетон Первого игрока.

Конец игры

После последнего раунда игры, прилетает спасательный вертолет.

Каждый игрок должен сбросить по одному Противоядию за каждого еще живого Персонажа.

Каждый Персонаж без Противоядия немедленно умирает.

Затем необходимо произвести подсчет ПО у каждого игрока:

- Каждый еще живой Персонаж приносит столько ПО, сколько указано в текущем значении карты Персонажа.
- Каждый неиспользованное Противоядие приносит по 1 ПО.
- Каждый жетон Провизии дает указанное количество на нем ПО.

Имейте в виду: игрок, у которого нет ни одного живого Персонажа, не получает ни одного ПО.

Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает в игре. В случае ничьи, побеждает игрок с наибольшим количеством живых Персонажей. Если все еще ничья – выигрывают все игроки.

Экспертный вариант

Распределение карт Действия (драфт)

Если все игроки знают игру, мы рекомендуем использовать следующие правила для распределения карт Действия во время подготовки к игре.

1. Раздайте карты в зависимости от количества игроков.
2. Каждый игрок тайно выбирает одну карту из тех, что получил, и помещает ее перед собой лицом вниз. Остальные карты передаются игроку слева.
3. Повторите это действие столько раз, пока у каждого игрока не будет нужного количества карт, лежащих лицом вниз перед ними.

Карты Действия

Карты Действия являются важным элементом *Города Ужаса*. Они позволяют прожить дольше против Атак Зомби, а также могут быть использованы, как инструмент торга и для активации некоторых Локаций.

Пояснения:

- Карты Действия могут быть разыграны в любое время, но не сразу после голосования. Карта помещается в стопку сброса.
- Карты Действия можно разыгрывать в любой Локации, даже если у игрок там нет стоящего Персонажа.
- Если сработал эффект карты с символом «Взрыва», маркер Взрыва должен быть добавлен либо к ВНБ или Арсеналу. **ПРИМЕЧАНИЕ:** Если карта с этим символом сбрасываются, чтобы вызвать другой эффект, маркер не добавляется.

Свойства Персонажей

Свойства Персонажей тоже мощное средство, в борьбе за выживание.

- чтобы применить свойство карты, она должна лежать синей стороной вверх.
- свойство может быть применено в любой момент, но не сразу после голосования. После использования свойства, карта Персонажа переворачивается своей красной стороной.

Пояснения:

- И использованные Персонажи приносят меньше ПО.
- Локация Церковь и карта Energy Drink позволяет игрокам перевернуть «истощенных» Персонажа синей стороной вверх.

Голосование

В случае нападения Зомби или Дележа, игроки должны будут голосовать, чтобы определить жертву или игрока, отвечающего за раздел предметов.

Голосов всегда рассчитываются таким образом:

- Игроки, представленные Персонажами в Локации, где происходит голосование, получает по одному голосу за каждого из них.
- Само голосование осуществляется выбором на счет «три» и указанием рукой какого-то игрока.

Будьте осторожны: игрок, который был выбран, должна быть представлен по крайней мере один Персонажем в Локации, где происходит голосование

Вполне возможно (и даже иногда рекомендуется для раздела голосов) выбрать самого себя.

Игрок, который становится обладателем большинства голосов выигрывает голосование: либо выбирает и убивает одного из своих Персонажей, либо решает, как разделить предметы.

Напоминание: перед голосованием, все игроки могут играть Действие карты и / или активировать силу характера. После голосования не будет сделано, это уже не возможно играть в карты или силы изменить свой результат.

Переговоры и сделки

Во время игры между собой можно свободно торговать картами Действия, Противоядием и информацией.

Мы полагаем, что обещания данные сейчас относительно Локаций будут вами выполнены, но решение всегда остается за вами.