

ВЕЧЕРИНКА МОНСТРОВ 2

ЗОМБИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

На заброшенной заправке вот-вот состоится зомби-вечеринка! Помогите сурикату создать друзей, но не забывайте: если гостей будет слишком мало, то будет скучно, а если слишком много, то кому-то из приглашенных может быть некомфортно. Какие-то персонажи-зомби в конце игры приносят или отнимают победные очки, а некоторые из них обладают особыми свойствами и способны притворяться или даже воровать других гостей. Все эти свойства отражены на картах и в конце правил. Наберите как можно больше победных очков, чтобы выиграть!

СОСТАВ ИГРЫ



6 ПЛАНШЕТОВ

98 КАРТ

ПРАВИЛА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте и положите колоду карт в центр стола рубашкой вверх. Это колода гостей.

Не глядя, отсчитайте из колоды гостей карты, согласно таблице:

ИГРОКОВ	2	3	4	5	6
УБРАТЬ КАРТ	30	26	22	18	14

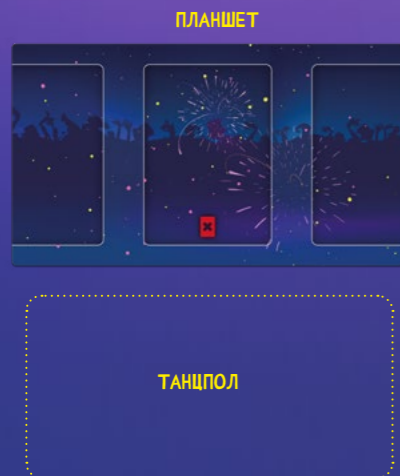
Положите колоду из отложенных карт рядом с колодой гостей. Новая колода — это колода друзей зайца, она будет использоваться при розыгрыше карты «Заяц». Переверните верхнюю карту этой колоды лицевой стороной вверх.

2. Раздайте каждому игроку по планшету.
3. Первым игроком становится тот, кто последним был на вечеринке, или самый младший игрок.

ПОЯСНЕНИЕ К НАЧАЛУ ИГРЫ

Перед каждым игроком есть две области на столе:

1. Планшет — это место, откуда вы будете забирать себе карты гостей. Это очередь из гостей, желающих попасть на вечеринку. В ходе игры вы сможете подкидывать неугодных вам гостей другим игрокам, заполняя их Планшеты.
2. Танцпол — это место рядом с вами, куда вы будете перемещать карты с Планшета.
3. В середине стола лежат две колоды: колода гостей и колода друзей зайца.



КАК ИГРАТЬ?

Цель игры: набрать как можно больше победных очков (далее — ПО). Игроки ходят по очереди. В свой ход:

1. Игрок берёт верхнюю карту из колоды гостей и выкладывает её либо к себе на Планшет, либо подкидывает на Планшет любого из игроков. Таким образом можно заполнять Планшеты оппонентов ненужными им картами.

На Планшет оппоненту нельзя подкинуть больше двух карт. На ячейку с выложить карту может только сам игрок.

При розыгрыше карт «Заяц» или «Кот» правила выкладки карт немного меняются (см. описание карт «Заяц», «Кот»).

2. Затем ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Если во время своего хода игрок выложил на свой Планшет третью карту, то все карты с Планшета перемещаются на его Танцпол.

РЕКОМЕНДАЦИИ К ИГРЕ

Одинаковые карты складывайте вместе так, чтобы другие игроки могли видеть их количество. Парные карты (например, карты «Заяц» и «Белка») стоит держать рядом друг с другом. В левом верхнем углу каждой карты указано, сколько карт нужно для того, чтобы они принесли ПО. Значок бесконечности означает, что карт может быть сколько угодно и получение ПО зависит от условий карты. На картах некоторых гостей есть и другие обозначения, описанные в конце правил.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Игра заканчивается, когда на Планшет (свой или оппонента) разыграна последняя карта из колоды гостей. Все карты, которые были на Планшетах игроков, перемещаются на их Танцполы. Игроки подсчитывают ПО за карты на своих Танцполах по следующей схеме:

1. Разыгрывают карты джокеров («Белка» + «Заяц») — джокеры становятся любимыми другими картами.
2. Разыгрывают неперевернутые карты «Кот» — удаляют свои карты и отнимают указанное на картах «Кот» количество ПО.
3. Разыгрывают некомплектные карты «Хаски» и «Бобр» — удаляют некоторые свои карты.
4. Подсчитывают ПО за оставшиеся карты.

Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество ПО. При одинаковом количестве ПО у нескольких игроков побеждает игрок с наименьшим количеством карт из неполных комплектов (непарные карты «Вомбат» и «Коала», некомплектные карты «Енот», «Хаски» и «Бобр»). Если и в этом случае ничья, игроки делят победу.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА

1. Карта «Белка» в паре с картой «Заяц» становится второй картой «Енот». Вторая карта «Белка» ничего не даёт.
2. Два комплекта карт «Лесное братство» («Енот», «Хаски» и «Бобр») приносят игроку 12 ПО.
3. Две пары карт «Вомбат» + «Коала» приносят 6 ПО. Две лишние карты «Коала» отнимают 2 ПО.
4. Три карты «Сурикат» приносят 6 ПО. Лишняя карта «Бобр» удаляет четвертую карту «Сурикат».
5. Две карты «Кот» отнимают 4 ПО. Неперевернутая карта «Кот» удаляет одну карту «Хомячки».

Итого: 18 ПО.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

ПРОЕКТ-МЕНЕДЖЕР: Татьяна Лазарева
 ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Максим Верещагин
 АРТ-ДИРЕКТОР: Виктор Забурдаев
 ПРОДАКШН-МЕНЕДЖЕРЫ: Сергей Морозов и Андрей Незнамов
 ДИРЕКТОР ПО ПРОДАЖАМ: Дмитрий Калмыков

ДИРЕКТОР ПО МАРКЕТИНГУ: Владимир Эделев
 КОПИРАЙТЕРЫ: Ольга Игнашкова, Вета Берлин
 КОРРЕКТОР: Корректорское бюро «Ёлки-палки»
 ДЕВЕЛОПМЕНТ: Юрий Ямщиков
 ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР: Михаил Пахомов

ОПИСАНИЕ КАРТ

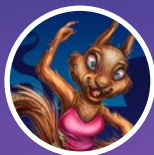
ЗАЯЦ



Заяц — прекрасный танцор и душа компании. Он приходит не один, а обязательно приводит с собой друга.

Положив или получив карту **«Заяц»** на свой планшет, игрок берёт верхнюю карту из колоды друзей зайца. Если она ему не нравится, он кладёт её под низ колоды и открывает новую карту с верха колоды. Если эта карта ему тоже не нравится, то он кладёт вторую карту также под низ колоды и открывает с верха колоды третью карту. Третью карту игрок уже обязан взять и положить на свой Танцпол. Другими словами, новая карта из колоды друзей зайца минует Планшет. Верхняя карта из колоды друзей зайца переворачивается лицевой стороной вверх.

БЕЛКА



Белка тоже отлично танцует, но стесняется делать это в одиночестве. Зато в компании зайца она раскрепощается и может в танце великолепно имитировать любое другое животное!

Если в конце игры у игрока есть пара карт **«Белка»** + **«Заяц»**, то пара этих карт становится джокером. Джокер может стать любой картой. Если, например, у игрока две карты **«Белка»** и одна карта **«Заяц»** (или наоборот), то это всё ещё считается одним джокером. Сама по себе карта **«Белка»** не даёт и не отнимает ПО.

ВОМБАТ И КОАЛА



Вомбат и коала — иностранцы. Они приехали из далёкой Австралии и не знакомы ни с кем из гостей, поэтому держатся немного особняком от других.

Каждая пара карт **«Вомбат»** + **«Коала»** приносит по 3 ПО, однако каждая из этих карт без пары отнимает по 1 ПО.

ХОМЯЧКИ



Хомячки всегда держатся толпой.

Каждые три карты **«Хомячки»** называются бригадой. Каждая бригада приносит по 6 ПО. Если у игрока остались карты **«Хомячки»**, из которых нельзя образовать бригаду (это одна или две карты), то у него отнимается 3 ПО за все такие карты.

СУРИКАТ



Сурикат — хозяин вечеринки. Предпочитает собираться вместе с другими сурикатами, но, когда их слишком много, они начинают чрезмерно переживать за успех мероприятия и всё портят.

Одна карта **«Сурикат»** приносит 1 ПО, две — 3 ПО, три — 6 ПО. Четыре и больше карты **«Сурикат»** отнимают 3 ПО. Однако, если собралось восемь таких карт, семь из них сбрасываются, и остаётся всего одна.

ЕНОТ, ХАСКИ, БОБР



Дикий пёс хаски, бандит енот и гитарист бобр — это Лесное братство. Вместе они ведут себя мирно, но по отдельности лучше с ними не встречаться.

Каждый комплект карт **«Енот»** + **«Хаски»** + **«Бобр»** приносит по 6 ПО. Однако каждая некомплектная карта **«Хаски»** удаляет из игры перед подсчётом ПО одну карту **«Хомячки»**, **«Коала»** или **«Белка»** (по выбору игрока). А каждая некомплектная карта **«Бобр»** удаляет из игры перед подсчётом ПО одну карту **«Заяц»**, **«Сурикат»** или **«Вомбат»** (по выбору игрока). Иногда это может оказаться выгодно, но чаще создаёт проблемы. Карта **«Енот»** сама по себе не даёт и не отнимает ПО.

КОТ



Ворюшка, его вообще не приглашали!

Каждая карта **«Кот»** отнимает по 2 ПО в конце игры. Карту **«Кот»** можно использовать, активировав одно из свойств:

Первое свойство (во время партии)

Положив или получив на свой Планшет карту **«Кот»**, игрок тут же может забрать себе с чужого Планшета или Танцпола карту **«Енот»**, **«Хаски»** или **«Бобр»** и положить на свой Танцпол. После этого он переворачивает карту **«Кот»** рубашкой вверх как напоминание о том, что он воспользовался первым свойством.

Второе свойство (в конце партии)

В конце партии перед подсчётом ПО каждая неперевернутая карта **«Кот»** удаляет одну любую карту с Танцпола по выбору игрока. Отказаться от удаления карты нельзя. Удалять карты с Танцполов других игроков нельзя.