

КИНЬ-ДВИНЬ ЗОМБИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПЛАН ПО ОБСЛЕДОВАНИЮ
ХИЖИНЫ ДЛЯ ЮНЫХ НЕПОСЕД

СКАНИРУЙТЕ QR-КОД ИЛИ ИЩИТЕ ВИДЕОПРАВИЛА
НА YOUTUBE: #КИНЬДВИНЬЗОМБИ #КОСМОПРАВИЛА



ОБ ИГРЕ

Вы с друзьями собирали жёлуди в лесу и наткнулись на заброшенную хижину. Вы решили забраться внутрь, чтобы исследовать загадочный дом!

Вдруг двери за вами захлопываются — это ловушка! Найдите в доме ключ и клад, чтобы спастись! И берегитесь Кусь-кота, стражника заброшенного дома: он ходит за вами по пятам и пытается укусить, чтобы навечно запереть в хижине. Победит тот, кто первым спасётся от Кусь-кота.

СОСТАВ:

- **Игровое поле** — хижина, в которой вы застряли.



- **23 жетона секретов** — ловушки и полезные предметы.



- **4 жетона клада**.



- **4 фигурки Непосед** — ими вы играете.



- **Кубик Непосед** — бросайте его, чтобы ходить.



- **Фигурка Кусь-кота** — ищет вас, чтобы укусить.



- **Кубик Кусь-кота** — бросайте его, чтобы ходить за Кусь-кота.



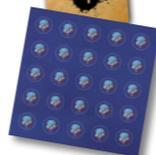
- **4 фигурки Зомби** — в них вы превращаетесь после укуса Кусь-кота.



- **5 конвертов** — выигрывайте партии, чтобы их открыть.



- **Лист наклеек** для тропинки приключений.



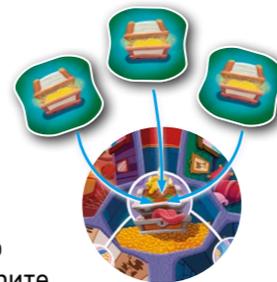
- **Лист «Тропинка приключений и конверты»**, куда можно вклеивать дополнительные правила из конвертов.



- **Правила игры**, которые вы сейчас читаете.

ПОДГОТОВКА

- 1 Разложите игровое поле в центре стола.
- 2 Возьмите **жетоны клада** по количеству игроков и положите их на рисунок сундука в центре игрового поля. Лишние жетоны уберите в коробку.
- 3 **Жетоны секретов** разложите лицом вниз случайным образом на клетки поля со знаком вопроса: одна клетка — один жетон.
- 4 Каждый игрок выбирает себе фигурку Непоседы и ставит её на одну из четырёх клеток дверей в углу поля. Одна клетка — одна фигурка. Лишние фигурки уберите в коробку.



При игре вдвоём поставьте Непосед в противоположные углы поля



При игре втроём поставьте Непосед на любые крайние клетки поля

- 5 Возьмите фигурки Зомби, совпадающие по цвету с фигурками игроков, и поставьте их рядом с полем.
- 6 Возьмите фигурку Кусь-кота и поставьте её на клетку сундука вместе с жетонами клада в центре поля.
- 7 Положите рядом с полем кубик Кусь-кота и кубик Непосед.
- 8 В коробке есть конверты и лист наклеек — чтобы ими воспользоваться, читайте информацию на отдельном листе «Конверты и тропинка приключений», который вложен в эти правила. Вы готовы играть.



Примерно так будет выглядеть стартовая расстановка, если вы играете вчетвером

Первым ходит самый младший игрок. Запомните, кто ходил первым, — это будет важно в конце игры.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В хижине 4 клетки с дверьми. На старте на этих клетках стоят ваши фигурки: вы зашли в дом, и двери за вами захлопнулись. Чтобы выбраться, вам нужно найти ключ и клад, а затем дойти до любой двери. Клад лежит в центре поля, а вот ключ придётся поискать — ходите по полю и переворачивайте жетоны секретов. Каждый играет сам за себя, поэтому постарайтесь первым выйти из хижины, чтобы победить.



Так выглядят ключ и клад

ХОД ИГРЫ

1 В свой ход бросьте кубик Непосед и двигайте свою фигурку в любом направлении на количество шагов, выпавшее на кубике. Нельзя менять направление посреди хода и нельзя сделать меньше шагов, чем выпало на кубике.



Например, у Ани на кубике выпало 3. Зелёные стрелки — правильные варианты хода. Красные стрелки — неправильный ход.

2 Если в конце хода, вы остановились на жетоны секрета, то тайно подсмотрите, что на нём. Сверьтесь с его свойством в разделе «Жетоны» и сделайте, как там написано. Если жетон уже открыт, просто разыграйте его свойство. Остальные жетоны, через которые вы проходите, переворачивать нельзя.

- Можно стоять на одной клетке с другими фигурками. Если вы закончили ход на клетке с фигуркой Кусь-кота или Зомби, то вас кусают — прочитайте раздел «Вас укусили».
- Нельзя обмениваться жетонами с другими игроками, даже если вы стоите на одной клетке.

3 Сделайте ход за Кусь-кота: бросьте кубик Кусь-кота и двигайте его фигурку на количество лап, выпавшее на кубике.

- Кусь-кот должен всю игру двигаться только в одном направлении. Он не может развернуться и пойти туда, откуда только что пришёл.
- На развилке Кусь-кот может выбрать, в какую сторону пойти.

Подсказка: чтобы игрокам было проще понимать, куда двигать Кусь-кота, поставьте его фигурку мордой туда, куда он уже двигается, — и всегда двигайте её туда, куда она смотрит.



Например, в прошлый ход Кусь-кот пришёл с клетки, отмеченной пунктиром, и остановился на развилке. Аня ходит за Кусь-кота, выпадает 1. Зелёными стрелками отмечено, куда Кусь-кот может пойти, красной стрелкой — куда не может.

4 Передайте ход игроку слева от вас.

ВАС УКУСИЛИ

Если вы закончили свой ход на клетке с Кусь-котом или Зомби или они закончили ход на вашей клетке — всё, вас укусили. Вы становитесь Зомби. Вместо своей фигурки поставьте на поле фигурку Зомби того же цвета.

Жетоны, которые были у вас на момент укуса остаются у вас, но пользоваться ими вы не можете до конца игры или пока не излечитесь.

Теперь ваша задача — помешать остальным игрокам выбраться из дома, догоняя и кусая их.

Когда Непоседа становится Зомби, что происходит с его жетонами?

Жетоны остаются у вас, но вы не можете ими пользоваться, пока остаётесь Зомби.

В свой ход, как обычно, бросайте кубик Непосед и двигайте свою фигурку Зомби, но теперь вы можете двигать её только по направлению движения, как Кусь-кота.

Если вы закончите свой ход, наступив на фигурку Непоседы, то кусаете его — и он также становится Зомби.

Если Кусь-кот пришёл на клетку, где несколько Непосед, он кусает всех?

Да. Все Непоседы на этой клетке становятся Зомби, если только у кого-то нет жетона зелья.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в любом из двух случаев:

- Один из игроков нашёл клад и ключ и пришёл на клетку с дверью: доиграйте до начала хода первого игрока и посмотрите, кто к этому моменту смог выйти из хижины, — они победители!
- Все игроки стали Зомби — все проиграли.

Получите наклейки за сыгранную партию: 2 наклейки, если вы выиграли, или 1 наклейку, если проиграли. Наклейте их на тропинку приключений строго по порядку (подробнее на листе «Тропинка приключений и конверты»).

ЖЕТОНЫ

Не показывайте никому жетоны секретов, которые вы подсматриваете или кладёте перед собой. Зомби не переворачивают и не забирают жетоны.

Жетоны, которые остаются на клетках перевёрнутыми, срабатывают каждый раз, как фигурка заканчивает на них ход.



Клад

Если вы остановились на клетке сундука, возьмите оттуда один жетон клада и положите перед собой. У вас может быть только один жетон клада, даже если вы снова встанете на сундук.



Ключ

Заберите ключ себе. У вас может быть больше одного ключа.



Пончик

Заберите пончик себе. Во время любого своего броска кубика Непосед вы сможете ещё раз походить: двигайте фигурку ещё раз на то же самое количество клеток. После использования немедленно сбросьте этот жетон.



Паутина

Оставьте перевёрнутый жетон там, где вы его нашли. Если Непоседа закончит свой ход на этом жетоне, то запутается в паутине и пропустит следующий ход.

Положите фигурку Непоседы набок, чтобы не забыть о пропуске хода.

В ход, когда вы положили Паутину, вы не пропускаете следующий ход. Зомби и Кусь-кот стоят на этой клетке, как на обычной.



Зелье

Заберите зелье себе, никому его не показывая. Если вас укусит Зомби, то он снова станет Непоседой — поменяйте фигурку на поле. Вы при этом остаётесь Непоседой. Если вас укусит Кусь-кот, то ни с ним, ни с вами ничего не случится. Зелье после укуса Зомби или Кусь-кота сбросьте.



Гипноз

Как только вы открыли этот жетон, вы обязаны загипнотизировать любого одного монстра, который охраняет дверь, и победить его: уберите жетон монстра и жетон гипноза в коробку. Стоять рядом с дверью необязательно — гипноз работает на расстоянии. Дверь снова открыта, и через неё можно покинуть хижину! Если вы нашли этот жетон, когда все двери ещё открыты, положите его в открытую рядом с собой и используйте сразу, как только монстр появится на поле.



Ловушка

Оставьте перевёрнутый жетон там, где вы его нашли. Если Кусь-кот или Зомби закончит свой ход на этом жетоне, то отвлечётся и пропустит следующий ход.



Монстры

Положите жетон лицом вверх на совпадающую с монстром дверь. Теперь эта дверь охраняется и через неё нельзя выйти из хижины! Вам придётся искать другой выход или найти жетон гипноза.



COSMO
DRØME
GAMES

