

# ТУРБОЗОМБІ

## МЕТА ГРИ

Ви прагнете зібрати найсильнішу армію зомбі, щоб набрати найбільше переможних очок (ПО). Однак вам навряд чи вдасться перемогти, не ризикуючи. І не соромтеся навмисно підставляти своїх суперників!



## ПРИГОТУВАННЯ

Ретельно перетасуйте всі 83 карти й покладіть їх колодою долілиць на центр стола в межах досяжності всіх гравців. Біля колоди залиште місце для скиду. Карти гравцям роздавати не треба. Навмання виберіть першого гравця.



# - ОПИС ІГРОЛАДУ -

Гру починає перший гравець, а далі всі гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою.

**У свій хід ви повинні взяти принаймні 1 карту з колоди й додати її до ряду карт на столі або розпочати новий ряд.**

*Примітка. У грі може бути щонайбільше 3 ряди.*

Зігравши карту, ви можете завершити свій хід й отримати винагороду (див. «Винагороди») або натомість випробувати удачу й узяти ще 1 карту.

Якщо ви **не можете розмістити** взяту карту в жодному з рядів (див. «Розміщення карт»), то скидаєте її і не отримуєте жодної винагороди.

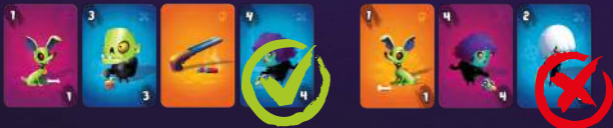
Після завершення вашого ходу (з винагородою чи без) усі інші гравці **повинні** взяти по 1 карті з будь-якого ряду. Якщо доступних карт немає, гравці нічого не роблять. Хід переходить до наступного гравця.

## РОЗМІЩЕННЯ КАРТ

Усі гравці викладають карти на центр стола, створюючи щонайбільше 3 ряди карт. Кожну взяту з колоди карту треба розмістити в одному з цих рядів. Її можна викласти лише з правого або лівого кінця ряду (ніколи всередину ряду). Також ви можете розпочати новий ряд, якщо рядів менше ніж 3. Ось правила розміщення карт, яких гравці обов'язково повинні дотримуватися.



1. Карти в ряді повинні розміщуватися **за зростанням** чисел у лівому верхньому куті карти. Не можна викладати поряд 2 карти **з однаковими числами**.



2. Не можна викладати поряд 2 карти **однакового кольору**.



3. У кожному ряді може бути щонайбільше **1 карта кожної дії** (незалежно від кольору).



## БАРИКАДА

Якщо ви взяли з колоди карту «Барикада», то повинні покласти її на карту, що вже лежить на столі. Накрита карта втрачає своє число й колір. Завдяки цій властивості ви можете обходити деякі правила розміщення карт. Якщо ви хочете взяти накриту карту як винагороду, скиньте карту «Барикада».



Цю карту не вважають картою дії, тому в одному ряді може бути більше ніж 1 «Барикада».

## ВИНАГОРОДИ

Виберіть 1 ряд з центру стола й заберіть собі всі карти з нього. Спершу зіграйте всі отримані карти дій, а решту карт зомбі поскладайте стосами за числами в лівому верхньому куті й покладіть у свій запас.

*Приклад. Якщо активний гравець вирішить завершити свій хід, то найімовірніше забере центральний ряд. У грі вчотирьох інші троє гравців візьмуть по 1 карті, і останньому з них доведеться взяти карту «Сокира», а отже, скинути 1 карту зі свого запасу.*

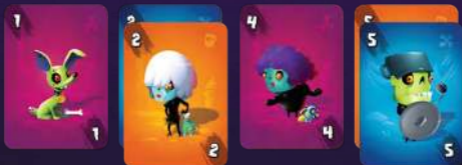
*Приклад трьох рядів*



# ЗАПАС ГРАВЦЯ

Кожен гравець має власний запас отриманих карт. Ці карти треба складати стосами за числами в лівому верхньому куті (незалежно від кольору).

Залиште трохи місця для орд зомбі.



Приклад  
запасу  
гравця

# СТВОРЕННЯ ОРДИ ЗОМБІ

Ви можете створити орду будь-коли, щойно матимете потрібні карти. Кожна орда дає **10 ПО**. Орда повинна складатися з:

- 5 карт зомбі з усіма різними числами від 1 до 5 (кольори не мають значення);

Приклад орди



АБО

- 4 карт зомбі з будь-яким однаковим числом (наприклад, 4 карти з числом 2).

Приклад орди





Щоразу після створення своєї орди ви берете з неї 1 випадкову карту й кладете долілиць біля свого запасу, а решту карт скидаєте. Кожна з цих відкладених долілиць карт дасть вам **10 ПО**, які ви вже ніяк не втратите.

## КАРТИ ДІЙ

Карти дій розміщують у рядах за звичними правилами. На них немає чисел, тож їх не треба розміщувати в певному порядку. Однак кожна карта дії має свій колір, тому її не можна викладати біля карти того самого кольору. У ряді може бути лише 1 карта кожної дії.

Карти дій треба грати відразу після отримання, і тільки після цього класти решту карт зомбі у свій запас.

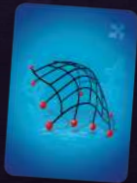


### СОКИРА

Скиньте будь-яку карту зі свого запасу. Потім скиньте карту «Сокира».

### ТЕНЕТА

Украдіть будь-яку карту з запасу іншого гравця. Потім скиньте карту «Тенета».





## РУШНИЦЯ

Назвіть число від 1 до 5. Усі інші гравці повинні скинути по 1 карті з названим числом. Якщо гравець не має такої карти, то нічого не скидає. Потім скиньте карту «Рушниця».

## - КІНЕЦЬ ГРИ -

- У грі **вдвох чи втрьох** гра закінчується, коли вичерпується колода.
- У грі **вчотирьох чи вп'ятьох**, коли колода вичерпується, перетасуйте скид і сформуєте нову колоду. Гра закінчується, коли колода вичерпується вдруге.
- У грі **вшістьох** перетасуйте скид удруге. Гра закінчується, коли колода вичерпується втретє.

Ви повинні закінчити гру після того, як візьмете останню карту з колоди. Ви отримаєте винагороду за звичними правилами, а всі інші гравці візьмуть ще по 1 карті.

# ПІДРАХУНОК ОЗОК

Кожен гравець рахує свої очки за створені орди (карти, відкладені долілиць біля свого запасу). Кожна орда дає **10 ПО**.

Усі інші карти в запасі гравця дають по **1 ПО**.

Перемагає гравець, який набрав найбільше ПО.



Приклад підрахунку  $20 + 3 = 23$  ПО



Автор гри: **Петр Войтех**



Дизайнер: **Петр Штефек**



# УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: **Роман Козумляк**

Перекладачка: **Анастасія Янчук**

Випускова редакторка: **Олена Науменко**

Редактор: **Святослав Михаць**

Верстальник: **Артур Патрихалко**

Коректор: **Анатолій Хлівний**

Особлива подяка: **Олександр Дедик, Андрій Журба**



[www.lordofboards.com.ua](http://www.lordofboards.com.ua)