

Зомби в офисе

Перевод: Юрий Тапилин

<http://www.BoardGamer.ru>

Сью исполнилось 42 года, по этому поводу в офисе проходит очередная унылая вечеринка.

Босс: Ребята, давайте-ка все вместе поздравим Сью с днём рождения, окей? С днём рождения тебя! С днём рождения тебя! С днём рождения, дорогая Сьюююуузааааа!!! ЫАааааа!!!!

О, нет! Зомби! Мой босс – зомби!

Что с ним случилось? А вот что: корпорация экспериментировала с феромонами и гормонами, повышающими производительность. Они были подмешаны в воду и воздух в офисе, а ваш босс просто сидел у вентиляционной шахты, пил кофе и – получил ударную дозу химического коктейля.

Что интересно, босс не слишком-то и изменился: люди по-прежнему стараются его избегать, в его присутствии все волнуются, а изо рта у него воняет так же, как и раньше.

Как бы то ни было, у нас проблема...

Зомби!!! Бегите! Ищите укрытие! Найдите что-нибудь, что можно использовать как оружие. Спасайтесь!!!

Коротко об игре

«Зомби в офисе» рассчитана на 4-8 игроков в возрасте от 8 лет.

Один человек начинает игру за зомби, а все остальные – за людей. У зомби есть дополнительные действия, которых он лишается, как только укусит кого-нибудь из людей. Зомби медленно двигаются и не умеют открывать двери. Однако они способны проломить стену. В игре нельзя ходить и действовать по диагонали (только по вертикали и горизонтали).

Если зомби зажимают человека в угол, он может либо бросить в них какой-нибудь предмет, либо попытаться убежать. Если зомби

подбираются к кому-нибудь вплотную, они нападают. Убитые люди превращаются в зомби и начинают охотиться на живых.

Перед началом игры все игроки (включая зомби) по очереди выкладывают на поле по одной секции «стен», создавая план офиса, в котором можно будет легко спастись от зомби или, наоборот, легко поймать людей. Бегая по офису, люди будут наткаться на кучи мусора. В таком случае игрок переворачивает жетон мусора, и смотрит, нашёл он что-нибудь или нет (изображено ли что-нибудь на его обратной стороне).

Через 25 ходов после начала игры придёт полиция. На этом партия закончится. Все люди, которые будут к тому времени в живых, получат по 10 очков. Игра может закончиться досрочно, если все люди превратятся в зомби. В конце партии подсчитывается количество очков, набранное каждым участником. Побеждает тот, кто наберёт больше всех очков.

Подготовка к игре

Каждый игрок получает по 2 фишки одного цвета – человека и зомби. Зомби начинает игру в красной клетке в центре поля. Люди – на зелёных клетках. Игрок-зомби садится справа от человека, который будет делать первый ход (в первом ходу зомби будет ходить последним).

Выложите жетон мусора на каждую клетку, помеченную крестиком. Выдайте каждому человеку по степлеру.

Размещение стен

Начиная с первого игрока, все по очереди кладут на поле по одной секции стен, это продолжается пока не будут выложены все стены. Стены не должны проходить по границам стартовых (красных и зелёных) клеток.

Примечание: обсуждать размещение стен на этом этапе не разрешается.

Совет людям: желательно спланировать офис так, чтобы из каждого помещения было больше одного выхода. Чем больше проходов – тем больше у вас шансов на спасение.

Совет зомби: если в каком-то помещении есть два выхода, попробуйте разделить его стеной надвое, чтобы получились две отдельные комнаты с одним выходом в каждой.

В первой партии рекомендуется использовать вариант размещения стен для новичков, приведённый в правилах игры.

Поместите жетон полицейской машины на значение «1» на счётчике ходов

Перемещение

Игроки могут двигаться по вертикали и горизонтали. Перемещаться по диагонали нельзя. Игроки не могут проходить через клетки, занятые другими игроками.

В свой ход каждый человек может пройти до 6 клеток. Если человек атакует, он останавливается и не может двигаться дальше.

Дальность перемещения зомби определяется броском кубика. Если на кубике выпадает красный символ, зомби впадает в бешенство и перемещается к ближайшему человеку в поле зрения (фигурка зомби помещается рядом с человеком - на ближайшую соседнюю клетку). Поле зрения ограничивается стенами и дверьми.

Бешенство – это не атака, а особый вид перемещения.

Совет людям: старайтесь двигаться так, чтобы между вами и зомби всегда было какое-то препятствие.

Стены, двери и проломы

Люди могут проходить через двери, зомби – нет. Зомби могут пытаться проломить стены и двери (успех определяется броском кубика).

Совет зомби: если вы решили проломить стену, хорошенько всё обдумайте. Ведь вы можете создать людям дополнительный путь к спасению. Проламывать стены желательно так, чтобы у людей не появлялось новых возможностей для бегства.

Атаки

Атаки людей и зомби отыгрываются по-разному. Люди бросаются в зомби различными предметами на расстоянии. Зомби атакуют только с близости.

Чтобы атаковать зомби, должны выполняться следующие условия:

- 1) зомби находится на дистанции атаки;
- 2) зомби находится на прямой линии от человека (по диагонали атаковать нельзя);
- 3) у человека должно быть оружие;
- 4) человек может атаковать только один раз в ход.

Результат атаки определяется броском кубика.

Атаковать через стены, двери и клетки, занятые другими игроками, нельзя.

Зомби может атаковать человека, только если находится на соседней с ним клетке. Результат атаки определяется броском двух кубиков. Зомби промахивается только если на обоих кубиках выпал «промах».

Зомби не могут использовать предметы.

Действия зомби

В свой ход зомби может выполнить 2 действия. Действия бывают следующие:

- перемещение (бросок кубика);
- атака (бросок двух кубиков);
- пролом стены/двери (бросок кубика).

Действия можно выполнять в любом порядке. За один ход можно выполнить одно и то же действие несколько раз.

В начале, когда в игре есть только один зомби, каждый ход у него 3 действия, вместо двух – до того момента, как в игре появится ещё один зомби.

Мусор

Если человек наступает на клетку с жетоном мусора, он может забрать этот жетон. Зомби не могут брать жетоны мусора.

Люди могут носить не более 3-х предметов. Если человек подобрал жетон мусора, но не желает брать найденный предмет, жетон остаётся лежать на игровом поле лицевой стороной вверх.

После использования предметы пропадают.

В игре есть 7 видов предметов: степлер, ножницы, кирпич, пожарный топор, аптечка, кофейник, чашка кофе.

Оружие обозначено красным цветом, прочие предметы – зелёным. Жетоны-пустышки обозначены белым.

Степлер: радиус – 3 клетки, одноразовый предмет;

Ножницы: радиус – 4 клетки, одноразовый предмет;

Кирпич: радиус – 3 клетки, в случае удачной атаки остаётся лежать на клетке с зомби, в которого попали кирпичом;

Пожарный топор: топором можно один раз проломить стену (после этого топор сбрасывается); также топор защищает от атак зомби, если на вас нападает зомби, бросьте перед его атакой два кубика – если на обоих выпадет «череп», вы убиваете зомби.

Аптечка: если вас успешно атаковал зомби, вы не умираете, а просто сбрасываете аптечку;

Кофейник: удваивает дальность перемещения на 1 ход;

Чашка кофе: +1 к перемещению на 1 ход

Смерть и воскрешение

Если зомби убит, он пропускает два хода, а потом появляется на красной клетке в центре поля и вновь вступает в игру. Если погиб человек, он пропускает два хода, а потом становится зомби и появляется на красной клетке в центре поля.

Если красная клетка занята, зомби появляется на соседней клетке.

Подсчёт очков

Люди: 1 очко за каждый прожитый ход; 5 – за каждого погибшего человека; 10 – за выживание до конца игры;

Зомби: 15 очков за каждого убитого человека; 5 – за помощь другому зомби.

После смерти человека проверяется, в поле зрения каких зомби он мог бы войти в своём следующем ходу. Всем им начисляется по 5 очков за «помощь» в убийстве.

Совет людям: поскольку вы получаете очки за гибель других людей, желательно устраивать для них ловушки, останавливаясь у дверей и в узких коридорах, тем самым блокируя им путь.

Очки подсчитываются, когда погибает кто-нибудь из людей: каждому оставшихся в живых человеку начисляется по 5 очков; зомби, который убил человека получает 15 очков; зомби, который ему помог – 5 очков.

Конец игры

Игра заканчивается после гибели последнего человека или после 25-го хода. Выигрывает тот, кто наберёт больше всех очков.

Игровые кубики

В игре используются три шестигранных кубика: два боевых и один кубик перемещения.

Значения кубика перемещения: 1-2-3-1-2-3; (красная «3» - бешенство).

Значения боевых кубиков: 3 грани – промах, 3 грани – попадание.