



ПРАВИЛА

Ви чули вже багато сценаріїв апокаліпсиса, але тут на вас чекає щось новеньке! Уявіть собі світ, де панують розумні... овочі! Так, овочі!

І такі інтелектуальні, що спромоглися створити справжній науковий прорив. Він полягав у тому, що було знайдено шлях здобути нескінчене життя через консервацію. Охочих було забагато, але потім щось пішло не так і консерви збожеволіли.

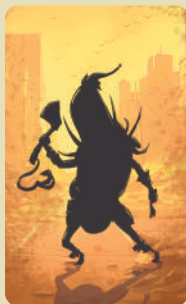
ТАК ПОЧАВСЯ КОНСЕРВОПОКАЛІПСИС!

І зараз усе, що консервувалося у банках, холодильних камерах, куті під ліжком, а також у культурі та в головах, стане вашим ворогом!

КОМПЛЕКТАЦІЯ



**54 КАРТКИ
МОНСТРІВ**



**8 КАРТОК
ПЕРСОНАЖІВ**



**46 КАРТОК
ПРЕДМЕТІВ**



96 ЖЕТОНІВ



4 КУБИКИ

Мета гри: Виконати першим обраний квест.

ПОЧАТОК ГРИ

1. Перемішуються колоди «Монстрів» та «Предметів».

2. Гравці вибирають за домовленістю або випадково квест, який необхідно виконати.

3. Викладаються 5 карток «Предметів», які можна купувати всім гравцям у свій хід (це на кшталт «магазину»).

4. Кожен гравець отримує випадкового персонажа, 3 картки «Предметів» та 150 монет ігрової валюти.

5. Обирається перший гравець шляхом кидка кубика.

ХІД ГРИ

Кожен раунд гри складається з кількох фаз.

Фаза спорядження: На початку цієї фази гравці одержують по 50 монет.

Фаза Монстрів: У цій фазі гравці тягнуть картки з колоди «Монстрів».

Фаза підготовки до бою: У цій фазі гравці приймають рішення, чи грати картку «Монстра», намагаючись його подолати, або помінятися з кимось із гравців, якщо на це буде згода.

Фаза розіграшу карток: Гравці сплачують за спорядження, яке бажають купити, вдягти або застосувати, та розігрують картки «Монстрів», а далі вже треба перемогти їх, втекти або понести покарання.

Фаза підсумків: У цій фазі підбиваються підсумки всіх попередніх фаз з отриманням нагород та штрафів.

ФАЗА СПОРЯДЖЕННЯ

На початку кожного раунду гравці отримують по 50 монет. Найбільша загальна сума грошей у кожного гравця визначає, хто буде першим ходити цього разу (нагадуємо, що за попередні бої з монстрами ви отримуєте штрафи або нагороду, а гроші витрачаються на купівлю спорядження).

ФАЗИ «МОНСТРІВ» ТА «ПІДГОТОВКИ ДО БОЮ»

Коли всі учасники гри витягнули собі по монстру, вони дивляться на картки і вирішують, чи варто з монстром битися або запропонувати його комусь іншому. Можливо, хтось поруч з вами захоче битися з монстром, якого треба бити саме таким параметром персонажу, який найсильніший в нього, а не у вас. Тож взакрыту пропонуйте одне одному своїх монстрів.

Якщо ніхто не згоден обмінюватись, картка залишається у гравця, який її витягнув.

Коли всі гравці остаточно визначилися зі своїми намірами - вони по черзі розкривають картки та розігрують те, що на них написано.

ФАЗА РОЗІГРАШУ КАРТОК

Хто переможе у битві з монстром, вирішується тим, хто сильніше – гравець чи монстр. На це впливає багато факторів.

Назва -

ПАПАЯ ЗЗАКА

Може не скидати одноразові предмети, а використовувати їх повторно

Бонус-до втечі

0



-Особливість чи здатність

-Сила

-Спритність

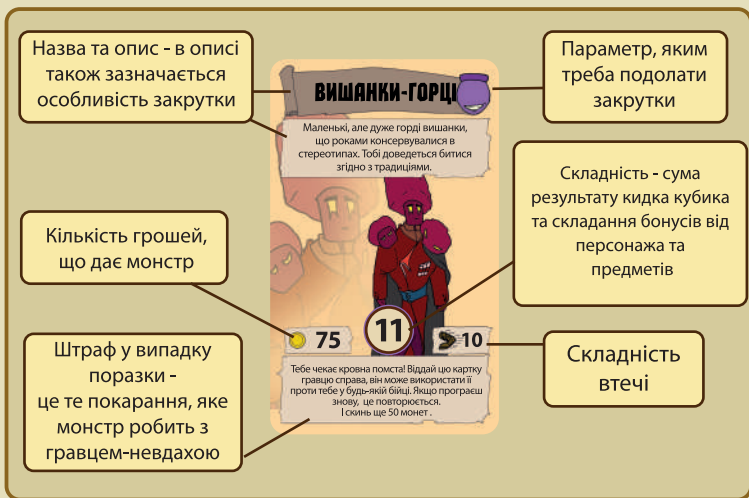
-Інтелект

-Харизма

Сила гравця визначена на картці його персонажу. Кожен персонаж має чотири види параметрів.

Зверніть увагу, що значення параметра може бути як позитивним, так і негативним. Також на вашій картці персонажу може бути позначена якась особлива здатність.

ПЕРЕЙДЕМО ДО МОНСТРІВ НА КАРТКАХ МОНСТРІВ ВКАЗАНО



КИДАННЯ ПАРАМЕТРІВ

Гаразд, час кидати кубики! Кидаємо три кубики – випадає, наприклад, 10. Складність монстра – 14, а параметр, який перевіряється у бою – спритність. Спритність у вас - 2. Тобто, взагалі у вас –

12 балів (10 випало на кубиках та 2 вже було у персонажа), а у монстра – 14. Він, на жаль, вас перемагає!

Буває й так, що кубики треба кидати не один, а два рази. Або так, що вам не пощастило з ворогом, який вимагає пройти перевірку параметра, на який у вас стоїть штраф (на картці персонажу вказано, наприклад, «Харизма» -1). Тоді до загальної суми балів на кубиках треба не додавати свою харизму, а віднімати її.

Але можна й перемогти! У такому разі гравець отримає призові гроші за перемогу (сума вказана на картці монстра) та бере собі картку монстра як трофей.

ВТЕЧА

Але не поспішайте лякатися, якщо вам не вдалося перемогти монстра! Бо можна спробувати втекти. Після невдалого бою кидайте кубики ще раз та намагайтеся викинути більше, ніж вказано на позначці «Втеча» на картці монстра. Вдалося втекти? Чудово! Кладіть картку монстра під колоду монстрів. Від деяких монстрів втекти, до речі, неможливо. Не вдалося? Доведеться виконати вимогу покарання на картці монстра.

ПРЕДМЕТИ ТА СЕТИ



The diagram shows a brown, bear-like character wearing a green shirt, a red tie, and a green headband. To the right of the character are three small icons: a brown cube, a red key, and a purple key. Lines connect these icons to text boxes on the right. The red tie is highlighted with a green glow. Below the character, a green box contains the item name and its effect.

175 КРАВАТКА СІЛЬСЬКОГО ГОЛОВИ

Додає третій кубик до перевірки **ХАРИЗМИ**.
У складі сету можеш перекинути один кубик і обрати найкращий результат.

Наявна частина сету

Інші предмети в сеті позначені фіолетовим

Вартість предмету

Назва предмету

Властивості предмету

Але додаткового смаку до гри додають різноманітні предмети. Це броня, зброя, спеціальні підсилювачі та багато іншого. Всі предмети поділяються на одноразові та багаторазові.

Багаторазові ви можете «одягти» на себе та використовувати багато раундів. За це потрібно заплатити, але тільки одного разу. Купили якусь картку – кладіть її перед собою та плюсуєте її позначку до вашої загальної сили під час розрахунків з монстрами. Пам'ятаєте приклад бою трохи вище, коли у вас було 12, а у монстра 14?

А от якби у вас була картка предмета, що додавала б вам ще 2 бали – ви б перемогли!

Предмети у «магазині» можна купувати перед боєм. Під час бою, тобто після кидку кубиків – ні. Якщо бажаєте, то можете купувати предмети у «магазині» на майбутнє, про запас. До речі, не забувайте додавати нові картки предметів у «магазин» після того, як їх будуть розкуповувати – їх завжди повинно бути 5.

Коли можна використовувати ті предмети, що є у вас у руці? У будь-який момент бою, як перед кидком кубиків, так і після нього, якщо трохи не вистачає до перемоги. Не забувайте, що використання предметів з руки також вимагає їх оплати!

Скільки можна мати предметів на себе та у запасі? Скільки завгодно! Ніяких обмежень!

Зверніть увагу, що деякі речі можуть працювати як самостійно, так і у складі сетів (про це сказано на картках). І якщо скласти сет з потрібних предметів, то він буде працювати з подвійною силою. Але складники сету потрібно не просто мати у запасі, а використовувати – тобто купити та викласти перед собою.

Якщо з якихось причин ви втрачаєте один з предметів сету, то він більше не діє, а його залишки працюють «у індивідуальному режимі».

До речі, гравці можуть давати предмети одне одному або обмінювати їх. А от гроші давати не можна!

ПЕРЕМОГА

Перемагає той гравець, хто виконав умови квесту до кінця одного з раундів.

Квести можуть бути різні – це допоможе вам довго сприймати гру з нових точок зору.

1. Квест «Колекціонер»: потрібно першим зібрати 2 сету і «вдягнути» їх на себе (сету «в запасі» не рахуються).

2. Квест «Багатій»: зібрати першим 1000 монет.

3. Квест «Мисливець»: першим вбити 10 монстрів.

4. Квест «Збирач сили»: першим убити монстрів, загальна складність яких дорівнюватиме 100 (не забудьте видалити в цьому режимі гри з колоди монстрів картки «Дріжджовий куб» та «Коробка Шредінгера»).

5. Квест «Найбільше»: вбити найбільше монстрів. Гра ведеться без картки «Дріжджовий куб» до кінця колоди монстрів. Монстри, від яких втекли, знову замішуються у колоду.

6. Квест «Ненависник бананів»: вбити Бананового Ктулху. Його складність виростає до 20, а якщо бій із ним гравець програє, то Ктулху знову замішується у колоду.

Але може бути спірна ситуація, коли два гравці виграли гру. Що ж тоді – нічия? Скоріш за все ні. У такому випадку треба порахувати, чого більше у гравців. Якщо квест вимагає вбивати монстрів та вбито порівну – рахуйте гроші. Якщо треба зібрати гроші та зібрано порівну – рахуйте вбитих монстрів.

ГАРНОЇ ГРИ



