

tiny EPIC ZOMBIES®

REGRAS DE
SOBREVIVÊNCIA



COMPONENTES



14 Cartas de Jogadores (com lados para humanos e zumbis)



9 Cartas de Loja (impressos em ambos os lados)



32 Cartas de Procura



9 Cartas de Objetivo (com lados cooperativos e competitivos)



4 ITEMeeples®



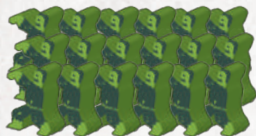
12 Itens



4 Marcadores de dano



4 Marcadores de demuição



18 Zumbis



4 Marcadores de sobreviventes



1 Barricada



2 Veículos
(Moto / Carro de polícia)



1 Dado de Luta



12 Indicadores de Objetivos e 3 de Horda








4 Marcadores de Salas e 29 de Objetivo

PRÓLOGO

O surto zumbi se espalhou por todo o país e os mortos não mais permanecem mortos. Acuados no Shopping Echo Ridge, um pequeno grupo de humanos de todas as classes sociais deverá salvar o mundo. Eles terão que manter suas cabeças frias e suas armas carregadas ao enfrentar cara a cara esta horrível onda de mortos-vivos. Com algum pensamento rápido e tiros de sorte, talvez eles consigam atingir seus objetivos e permanecerem vivos... ou servir de lanche.

MODOS DE JOGO

Este jogo possui 5 formas diferentes de jogar:

-  **1. Cooperativo vs. Zumbis** (3-5 jogadores): um time de jogadores humanos contra um jogador zumbi
-  **2. Cooperativo** (2-4 jogadores): um time de jogadores humanos versus zumbis controlados por uma Inteligência Artificial (IA) do jogo
-  **3. Competitivo vs. Zumbis** (3-5 jogadores): jogadores humanos jogando cada um por si versus um jogador zumbi
-  **4. Competitivo** (2-4 jogadores): jogadores humanos jogando cada um por si versus zumbis controlados por uma IA do jogo
-  **5. Solo** (1 jogador): um único jogador humano versus zumbis controlados por uma IA do jogo

O modo **Cooperativo vs. Zumbi** é o primeiro a ser descrito no manual, a partir da página 4 (*Preparação do Jogo*).

Os demais modos de jogo são realizados com pequenas alterações, as quais são descritas em **Outros Modos de Jogo** (página 16).



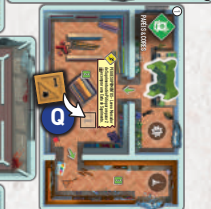
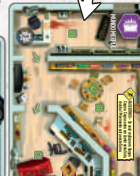
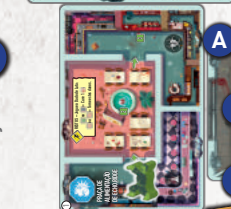
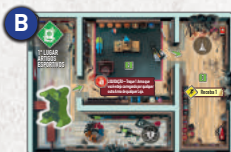
PREPARAÇÃO DO JOGO (para modo Cooperativo vs. Zumbi) vs.

1. Posicione todas as **9 Cartas de Loja** (a partir de agora chamadas simplesmente de Lojas) formando o Mapa do Shopping:
 - A. Posicione o **Pátio** no centro da mesa com o lado marcado como "Pátio Cooperativo" voltado para cima.
 - B. Posicione as demais **8 Lojas** de forma aleatória, incluindo qual lado, ao redor do Pátio. Note que todos os **Símbolos de Entrada** devem estar para o lado externo do Shopping (alguns estarão de cabeça para baixo – veja Diagrama de Preparação na página 5).
 - C. Coloque **1 Zumbi** em cada Símbolo de Entrada (8 Zumbis no total).
2. No **Pátio**:
 - D. Coloque a **Barricada** no espaço "2" do *Contador de Barricada*.
 - E. Coloque **2 Marcadores de Sobreviventes** na área de *Estoque*.
3. Escolha um jogador para ser o **Jogador Zumbi**. Ele embaralha as Cartas de Jogador embaixo da mesa e, aleatoriamente, compra 3 delas e escolhe 1 para manter, colocando-a com o **lado Zumbi** voltado para cima (as cartas não escolhidas são reembaralhadas com as demais Cartas de Jogador). Depois:
 - F. Coloque **1 Indicador de Horda** (cubo verde) no espaço "1" do *Contador de Horda* de sua Carta de Zumbi. Deixe os outros 2 Indicadores de Horda ao alcance.
 - G. Todos os demais Zumbis formam um estoque ao lado do Jogador Zumbi.
4. Todos os demais jogadores (*humanos*) recebem, aleatoriamente, 3 Cartas de Jogador cada e escolhem 1 para manter. Esta carta é deixada com o lado Humano para cima. Depois:
 - H. Escolha um **ITEMeeple** e coloque-o na sala central do Pátio.
 - I. Pegue um **Marcador de Dano** (correspondente à cor do *ITEMeeple*) e coloque-o no espaço "0" do mostrador de sua Carta de Jogador.
 - J. Pegue um **Marcador de Munição** e coloque-o no espaço "9" de sua Carta de Jogador.
 - K. Devolva todas as Cartas de Jogador e Marcadores de Munição e Dano não utilizados para a caixa.
5. Embaralhe as **9 Cartas de Objetivo** embaixo da mesa e, aleatoriamente, compre 3 delas. Coloque-as sobre a mesa, uma ao lado da outra, com o lado "**Objetivo Cooperativo**" para cima. Siga as instruções de preparação destas cartas, que podem incluir adicionar mais peças ou marcadores que estão na caixa do jogo. Se um Indicador de Objetivo (cubo colorido) for necessário, escolha qualquer cor de um jogador para usar.
6. Escolha um jogador para criar o **Monte de Procura** e o **Monte de Suprimento** (veja *Criando o Monte de Procura e Suprimento*, pág. 6):
 - L. Coloque o Monte de Suprimento fechado (com o verso para cima), próximo às Cartas de Objetivo.
 - M. Coloque o Monte de Procura, fechado próximo da Carta do Jogador Zumbi. Este jogador compra para sua mão 8 cartas deste monte.
 - N. De sua mão de 8 Cartas de Procura, o Jogador Zumbi escolhe 1 carta para ser colocada, **fechada na frente de cada jogador humano** (os jogadores humanos não podem olhar essas cartas ainda), e mantém as restantes na sua mão.

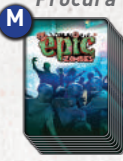
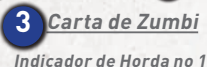


7. Posicione o **Dado de Luta** e os **12 Itens** próximos do Monte de Suprimentos.
8. Posicione os componentes das Lojas em seus respectivos locais:
 - O. Coloque o **Veículo** (Moto / Carro Polícia) na sua marcação no **Estacionamento Z / Escritório de Segurança de Echo Ridge**. O veículo utilizado depende de quais lojas estão presentes.
 - P. Coloque **2 Marcadores de Armadilha**, com o **lado cinza voltado para cima**, ao lado da **Amp. Eletrônicos / Brinquedos MBR**.
 - Q. Coloque os **2 Marcadores de Suprimento** em ambos os locais correspondentes aos seus números

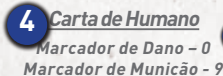
Monte de Suprimentos



Carta de Procura (Fechada)



Estoque de Zumbis



5

CRIANDO O MONTE DE PROCURA E SUPRIMENTO

1. Separe as cartas de acordo com seus tipos: **Pegar**, **Evento**, **Arma** e **Mochila**.
2. Pegue todas as Cartas de Pegar e de Evento e embaralhe-as juntas, formando o **MONTE A**, deixando-o fechado
3. Pegue todas as Cartas de Arma e de Mochila e embaralhe-as juntas. Compre 12 Cartas deste monte, sem revelar quais são, formando o **MONTE B**, deixando-o fechado. As demais cartas formam um terceiro monte, o **Monte de Suprimento (C)**, deixando-o fechado. Coloque o **MONTE C** próximo às Cartas de Objetivo.
4. Embaralhe o **MONTE A e B** juntos para formar o **Monte de Procura** (24 cartas).



VISÃO GERAL DO JOGO

O jogador que mais recentemente esteve em um shopping é o jogador inicial (ou escolha um outro método qualquer para definir e lembrar quem é o jogador inicial). O jogo transcorre ao longo de uma série de Turnos realizados pelos Jogadores Humanos e, após cada Turno, o Jogador Zumbi realiza uma ação. Isto continua até que os Humanos ou o Zumbi atinjam seus objetivos:

OBJETIVO DOS JOGADORES HUMANOS

Completar suas 3 Cartas de Objetivo. Se eles conseguirem realizar isto antes do Monte de Procura acabar, eles ganham.



OBJETIVO DO JOGADOR ZUMBI

Matar os Humanos e atacar o Pátio até que não reste nenhum Sobrevivente OU evitar que os Humanos completem seus Objetivos até que todo o Monte de Procura seja revelado e eles tenham, cada um, um último Turno. O Jogador Zumbi (ou a IA do jogo) ganha nesta situação.



DANOS E MUNIÇÃO

Todos os Jogadores Humanos vão gerenciar dois “recursos” essenciais em suas Cartas de Jogador: Dano e Munição. Eles são monitorados de forma distinta e possuem diferentes funções.

- **Dano:** Quando você recebe um Dano (), você move o Marcador de Dano um espaço da **esquerda para a direita** em sua trilha. Você deve ter em mente quantos Danos você recebe (veja *Comido Vivo*, logo abaixo). Você pode usar certas habilidades para curar Danos (movendo seu Marcador da direita para a esquerda na trilha).
- **Munição:** Quando você usa uma Munição (), você move o Marcador de Munição um espaço da **direita para a esquerda** na sua trilha. Você pode ganhar Munição através de certas habilidades (movendo seu Marcador da esquerda para a direita), e você precisa ser cuidadoso para manter sua Munição abundante.



COMIDO VIVO

Um Jogador Humano é Comido Vivo se seus **Marcadores de Munição e Dano se encontram no mesmo espaço** ou se cruzam. Isto mostra que seu personagem está muito fraco ou pouco equipado para sobreviver.

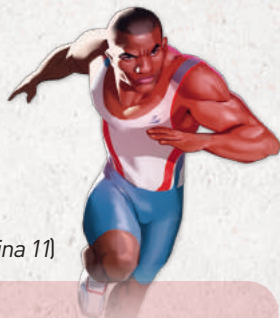
Ele imediatamente coloca TODAS as suas Cartas e Itens que ele possuía abertos (com a frente para cima), ao lado da Loja onde ele morreu (se ele morreu enquanto estava na Pátio devido a um efeito, escolha uma Loja qualquer). Se não existirem mais Marcadores de Sobreviventes no Pátio, os humanos perdem o jogo. Caso contrário, **remova 1 Marcador de Sobrevivente** do jogo e retorne o ÍTEMeeple daquele jogador para a Pátio.

O Jogador Humano entrega sua Carta de Jogador para o Jogador Zumbi, que a vira para o *lado Zumbi* e posiciona um novo Indicador de Horda no espaço “1” ganhando as habilidades da carta. O Jogador Humano compra uma nova Carta de Jogador dentre as que não foram utilizadas na partida e posiciona seu Marcador de Dano no ‘0’ e de Munição no ‘9’.

Se isto acontecer no meio de um Turno, este Turno termina imediatamente. O Jogador Humano ainda precisa virar sua Carta de Procura conforme usual, com o Jogador Zumbi realizando ações.

TURNO HUMANO

1. A cada Turno você **DEVE se mover 3 vezes**. Cada Movimento pode, potencialmente, consistir das seguintes ações (A, B e C):
 - A. Matar 1 Zumbi
 - B. Usar Habilidades de Sala OU Interagir com um Marcador
 - C. Coletar Itens
2. Realizar uma Procura na Sala Atual (veja página 11)



TURNO ZUMBI (veja página 12)

Depois do Humano ter terminado seu Turno, o Jogador Zumbi verifica se o Humano "fez algum ruído". Então o Jogador Zumbi adiciona novos Zumbis ao Shopping. Depois do Zumbi ter completado seu Turno, o Jogador Humano do lado esquerdo do último Jogador Humano que teve um Turno tem a vez e realiza seu próprio Turno.

Isto deve continuar até que todo o Monte de Procura tenha sido utilizado e todas as Cartas de Procura tenham sido reveladas. Depois disto, cada Jogador Humano realizará mais um Turno e o jogo acaba.

MOVIMENTO

Você deve se mover para uma Sala adjacente. Se uma Sala está conectada com outra através de uma parede, elas são consideradas adjacentes. Isto inclui mover-se, através de paredes, para Salas que encontram-se, uma ao lado da outra, em Lojas diferentes, mesmo que as paredes não mostrem portas. Tematicamente, imagine que os Humanos estão se movendo através de partes destruídas da parede.

Mesmo se você iniciar seu Turno em uma Sala com um Zumbi (veja *Cercado, na pág. 14*), você **DEVE** se mover primeiro, ainda que isto o leve para uma Sala com outro Zumbi.



A REGRA DE OURO

Mantenha-se em movimento! Você **DEVE** fazer um Movimento antes de poder realizar quaisquer ações adicionais. Os Zumbis podem ser meio lentos, mas eles não vão deixar você sentar-se e esperar.

A. MATAR 1 ZUMBI

Depois de se mover para uma Sala, você pode matar 1 Zumbi. Depois que um Zumbi for morto, ele é removido da Sala e recolocado no estoque geral. Existem duas maneiras de matar um Zumbi:

Ataque Corpo a Corpo (usando uma arma corpo a corpo):

Se você mover-se para uma Sala com um Zumbi, você deve matá-lo usando um ataque corpo a corpo. Para fazer isto, role o **Dado de Luta**. O dado pode ter os resultados abaixo (observe a habilidade da arma que você está utilizando, bem como a habilidade do Humano de sua Carta de Jogador).



RESULTADOS DO DADO DE LUTA



ACERTO CRÍTICO! Você pode se mover 1 Sala gratuitamente. Este efeito é opcional. Se você realizar este movimento livre, não realize nenhuma ação adicional na Sala que você acaba de deixar. É possível realizar diversos Acertos Críticos em sequência.



Sem efeitos adicionais.



Receba 1



Receba 2

Observação: Independente do resultado do Dado de Ataque, um ataque corpo a corpo sempre mata o Zumbi.

Ataque a Distância (usando arma de longo alcance):

Se você entrar em uma Sala que não tenha um Zumbi, você pode matar um Zumbi em uma Sala adjacente, usando uma arma de longo alcance. Para realizar um Ataque a Distância, **pague 1 para matar o Zumbi.** Você não pode realizar um Ataque a Distância em um Zumbi na mesma Sala que você (observe a habilidade da arma que você está utilizando, bem como a habilidade do Humano de sua Carta de Jogador).



HABILIDADES DOS HUMANOS

Na Carta de Jogador de cada Humano está a habilidade que é disponível para o jogador que estiver utilizando esta carta.

Rápido como um raios

Se você iniciar seu Turno em uma Sala sem um Zumbi, seu primeiro movimento pode levar você até 2 Salas de distância (no lugar de apenas 1).

B. USAR HABILIDADES DE SALA OU INTERAGIR COM UM MARCADOR

Depois de mover-se para uma Sala (*e matar um Zumbi, se necessário*), e apenas se a Loja estiver livre de Zumbis (*uma Loja é definida como sendo todas as 3 Salas desenhadas em uma mesma Carta de Loja*), você pode realizar a habilidade da Sala e/ou interagir com Marcadores. Uma Sala pode ter habilidades e/ou Marcadores de Objetivo (*descritos na Carta de Objetivo*):



Habilidade Contínua: Use esta habilidade imediatamente e, depois, você pode continuar seu Turno. A Habilidade desta Sala só pode ser utilizada uma vez por Turno (*you não pode usar novamente caso você retorne para a mesma sala uma segunda vez durante seu Turno*).




Habilidade Terminal: Se você usar esta habilidade, seu Turno terminará imediatamente e você permanecerá nesta Sala. Você ainda revelará sua Carta de Procura, conforme usual (*veja Procura na Sala Atual, pág. 11*).



Passagem Secreta: Esta sala é considerada "adjacente" a qualquer outra sala com uma Passagem Secreta, mas apenas para propósitos de movimento (*não para Ataques a Distância ou outros efeitos*). Passagens Secretas só podem ser usadas por Jogadores Humanos.



Marcadores de Suprimento: Você pode pegar o Marcador de Suprimento desta Sala e posicionar o mesmo na sua Carta de Jogador para "carregar" ele. Depois de retornar para o Pátio com um Marcador de Suprimento, imediatamente avance a **Barricada** () 2 espaços na sua trilha (*valor máximo 6*). Você pode, então, comprar 1 Carta do Monte de Suprimento, coletando seu Item instantaneamente. Depois, retorne o Marcador de Suprimento para sua posição inicial numerada. Se você abrir mão de comprar a Carta de Arma do Monte de Suprimento, retorne a carta para o monte e reembalhe o mesmo. Você não pode comprar uma nova carta para substituir esta.



Marcadores de Objetivo: Veja as Cartas de Objetivo para detalhes sobre como lidar com estes Marcadores.

C. COLETAR ITENS

Apenas se a Loja encontra-se livre de Zumbis (uma Loja é definida como sendo todas as 3 Salas desenhadas em uma mesma Carta de Loja) você pode pegar livremente uma ou mais Cartas de Procura que encontram-se abertas, ao lado da Loja onde você atualmente se encontra. Existem 3 tipos de cartas que podem ser compradas:



Armas (Corpo a Corpo ou de Longo Alcance): Estas cartas são equipadas nos espaços inferiores da Carta do Jogador e o item é colocado no seu ITEMeeple. Cada jogador pode carregar apenas 1 Arma Corpo a Corpo e 1 Arma de Longo Alcance. Durante a fase "Coletar Itens" você pode trocar uma Arma que você está carregando por uma que encontra-se na Loja.



Mochila: Estas cartas são colocadas no lado direito da sua Carta do Jogador. Elas podem ser usadas a qualquer momento durante seu Turno e são descartadas após o uso.



Pegar: Estas cartas são usadas assim que são coletadas e, então, imediatamente descartadas.

A qualquer momento durante seu Turno, um jogador pode largar uma carta que ele possua. Se algum jogador fizer isto, a respectiva carta é colocada aberta, ao lado da Loja onde o jogador se encontrava. Se o jogador está no Pátio, coloque a carta ao lado de qualquer Loja adjacente (a menos que esteja realizando um Objetivo). Esta é a única forma dos jogadores trocarem os itens entre si: largando e coletando.

2. REALIZAR UMA PROCURA NA SALA ATUAL

Após completar 3 Movimentos, o Jogador Humano revela a Carta de Procura que encontra-se à sua frente e a coloca ao lado da Loja onde ele se encontra. Jogadores Humanos podem coletar esta carta posteriormente, desde que esta Loja esteja livre de Zumbis, mas o jogador atual não pode coletar esta carta no mesmo Turno em que ela foi revelada. Se o jogador encontra-se no Pátio, posicione a Carta em qualquer uma das 4 Lojas adjacentes.



Se a Carta é uma **Carta de Evento**, imediatamente resolva a carta e, depois, descarte-a.

TURNO DO ZUMBI

Após o Jogador Humano ter *Realizado uma Procura na Sala Atual* e ter revelado sua Carta de Procura, o Jogador Zumbi realiza seu Turno. Ele segue os seguintes passos, em ordem:

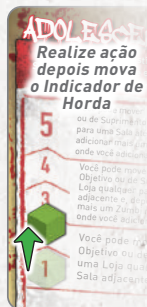
1. Verificar Ruídos
2. Adicionar Zumbis
3. Entregar/Comprar novas Cartas de Procura



1. VERIFICAR RUÍDOS

O Jogador Zumbi verifica se o Símbolo de Entrada mostrado na Carta de Procura que acaba de ser revelada pelo Jogador Humano coincide com a Entrada da Loja na qual o ITEMeeple deste jogador se encontra. Se o símbolo na Carta:

- **Não for igual à Loja** na qual o Jogador Humano se encontra, então este Humano não fez nenhum Barulho. Adicione Zumbis normalmente (veja adiante).
- **For igual à Loja** na qual o Jogador Humano se encontra, então o Humano fez Barulho. Imediatamente escolha uma Carta de Zumbi (pode haver mais de uma) e realize a ação atualmente marcada pelo Indicador de Horda. Se o Jogador Zumbi possui mais de uma Carta de Zumbi, ainda assim ele só poderá realizar uma ação desta forma em um único Turno. Depois avance o Indicador de Horda 1 espaço para cima naquela carta (se o Indicador já se encontra no quinto espaço, não mova mais ele). Depois, adicione Zumbis normalmente (veja adiante).



2. ADICIONAR ZUMBIS

O Jogador Zumbi **adiciona 2 Zumbis** do estoque em uma ou em ambas as Lojas que possuem um Símbolo igual ao da Carta de Procura revelada. O Jogador Zumbi decide se ele:

Adiciona ambos os Zumbis (de uma vez) na mesma Loja OU se ele irá colocar 1 Zumbi em cada uma das duas Lojas.



Quando adicionar Zumbis em uma Loja, cada Zumbi deve ser posicionado na Sala com menor número na Sala com menor número que ainda não tenha um Zumbi. Cada Sala pode ser ocupada apenas por 1 Zumbi.

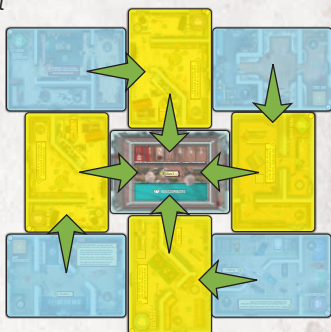


O Jogador Zumbi vai adicionar 2 Zumbis nesta Loja, que possui apenas 1 outro Zumbi na Sala 2. Ele começa colocando o primeiro Zumbi na entrada (Sala 1) porque ela não possui nenhum Zumbi. Depois ele pula as Salas 1 e 2 porque ambas já tem 1 Zumbi e coloca seu segundo Zumbi na Sala 3

MOVENDO-SE ENTRE LOJAS / PARA O PÁTIO

Quando uma Loja está completamente cheia de Zumbis (nas 3 Salas), então o novo Zumbi é adicionado na próxima Loja ou no Pátio:

- Se é uma **Loja de Esquina** (*diagonal ao Pátio*), mova-se para a Sala de menor número (*sem Zumbi*) da próxima Loja no sentido horário. Se todas as 3 Salas desta Loja já contiverem Zumbis, então ele danifica a Barricada (*veja adiante*).
- Se é uma **Loja de Corredor** (*adjacente ao Pátio*), então o Zumbi danifica a Barricada (*veja adiante*).



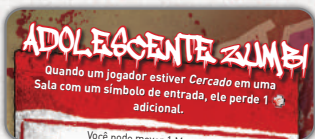
DANIFICANDO A BARRICADA

Quando adicionar um Zumbi *ao Pátio*, não coloque o Zumbi no Pátio. No lugar disso **reduza a Barricada em 1 ponto**, movendo-a em sua trilha. Se a Barricada chegar a "0", então **remova do jogo 1 dos Marcadores de Sobrevivente** que esteja no Pátio e reposicione a Barricada no valor "2". Se não existirem mais Marcadores de Sobrevivente no Pátio quando a Barricada chegar a "0", então os Humanos perderam.



HABILIDADES DOS ZUMBIS

Fique atento às habilidades dos Zumbis, mostradas no topo de todas as Cartas de Zumbi. Estas habilidades estão sempre ativas e podem afetar a colocação de novos Zumbis ou resultar em efeitos desagradáveis para os Jogadores Humanos.



SANGRANDO

Se um Zumbi deve ser adicionado, mas não existe nenhum sobrando no estoque, para cada Zumbi que o Jogador Zumbi foi impedido de adicionar, o Jogador Humano com a **menor quantidade de dano recebe 1** . Se existem jogadores empatados nesta condição, então o jogador com a maior quantidade de recebe o dano; no caso do empate persistir, os Jogadores afetados decidem.

CERCADO

Se um Zumbi for adicionado na mesma sala que um ITEMeeple, este humano está Cercado. Ele recebe imediatamente 1 . No próximo Turno deste Jogador, ele DEVE sair desta Sala sem matar este Zumbi (*ele só pode matar um Zumbi após se mover*).

3. ENTREGAR / COMPRAR NOVAS CARTAS DE PROCURA

Depois de adicionar Zumbis, o Jogador Zumbi escolhe 1 Carta de Procura de sua mão e a coloca fechada, na frente do Jogador Humano que acabou de revelar uma Carta de Procura. O Humano não pode olhar esta carta até o final de seu próximo Turno.

Se você colocou a última carta da sua mão, imediatamente compre para sua mão 4 Cartas de Procura do monte. Se o Monte de Procura acabou, continue o jogo até que todas as Cartas de procura sejam reveladas, então cada Jogador Humano terá mais 1 Turno e o jogo termina (*veja Final do Jogo, a seguir*).

Depois disto, o Jogador Humano a esquerda do último Jogador Humano que jogou tem a vez e realiza seu Turno.



Entregue
1 Carta de
Procura

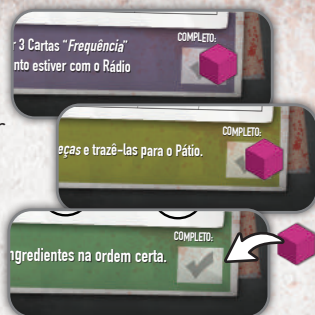


Quando
ficar sem
Cartas,
compre 4
novas



COMPLETANDO OBJETIVOS

Os Humanos precisam completar 3 Objetivos e usar os Indicadores de Objetivo para marcar seu progresso, seguindo de perto as regras mostradas na Carta de Objetivo. Se um Objetivo está completo, posicione o Indicador na caixa "Completo". Quanto todos os 3 Objetivos estiverem completos, os Humanos imediatamente ganham o jogo!



FINAL DO JOGO

O jogo termina imediatamente quando:

VITÓRIA dos Humanos:

- Os Jogadores Humanos completaram todos os 3 Objetivos.

VITÓRIA dos Zumbis:

- Não existem mais Marcadores de Sobreviventes no Pátio e um Humano é "Comido Vivo" (veja página 7) ou a Barricada chega no valor 0.
- Todas as cartas do Monte de Procura foram reveladas e cada Jogador Humano já realizou um Turno final.



OUTROS MODOS DE JOGO

Adicionalmente ao modo Cooperativo vs. Zumbi, *Tiny Epic Zombies* possui outros 4 excitantes modos de jogo.

COOPERATIVO (2-4 JOGADORES)

Existem algumas alterações nas regras para o jogo Cooperativo sem um Jogador Zumbi. As ações do Zumbi são governadas por um sistema de inteligência artificial (IA).

ALTERAÇÕES NA PREPARAÇÃO:

1. Quando posicionar os Marcadores de Sobreviventes, escolha a quantidade baseada na dificuldade de jogo desejada:
 - 3 para um Jogo Fácil
 - 2 para um Jogo Normal
 - 1 para um Jogo Difícil
 - 0 para um Jogo Épico
2. Escolha uma Carta de Zumbi aleatoriamente. Somente a habilidade passiva do Zumbi, no topo da Carta de Zumbi, é utilizada. Nenhum Indicador de Horda é necessário.
3. Cada jogador compra 1 carta aleatória do Monte de Procura e a coloca fechada, junto da sua Carta de Jogador.

ALTERAÇÕES NOS HUMANOS:

Sem alterações. O jogo funciona exatamente como para o modo *Cooperativo vs. Zumbi*.

ALTERAÇÕES PARA O TURNO DA IA DO ZUMBI:

1. Verificar Ruídos na Carta de Procura revelada:
 - Símbolo não corresponde: IA do Zumbi adiciona **1 Zumbi** em cada uma das 2 Lojas que possuem o símbolo (2 *Zumbis no total*).
 - Símbolo corresponde: IA do Zumbi adiciona **2 Zumbis** em cada uma das 2 Lojas que possuem o símbolo (4 *Zumbis no total*).
2. O Jogador Ativo compra uma nova carta do Monte de Procura e a coloca fechada, junto da sua Carta de Jogador.

vs. **COMPETITIVO VS. ZUMBI (3-5 JOGADORES)**

Existem algumas alterações para uma partida Competitiva vs. Zumbi. Os Humanos estão competindo entre si em uma corrida para ser o primeiro a completar todos os 3 objetivos e tornar-se o líder dos sobreviventes. Contudo, eles também terão que encarar um Jogador Zumbi que quer destruir a “aliança” dos Humanos.

ALTERAÇÕES NA PREPARAÇÃO:

1. As 3 Cartas de Objetivo devem ter o lado com o “Objetivo Competitivo” visível.
2. Vire o Pátio de modo que o “Pátio Competitivo” esteja voltado para cima. Posicione um Marcador de Sobrevivente em cada símbolo colorido da cor de cada jogador. Se houverem apenas 2 Jogadores Humanos, empilhe 2 Marcadores de Sobrevivente em cada símbolo colorido desses 2 Jogadores.
3. Os Marcadores de Objetivo da cor dos Jogadores são usados para marcar o progresso de cada um nas Cartas de Objetivo.

ALTERAÇÕES NOS HUMANOS:

Se um Jogador Humano for Comido Vivo, ele deve entregar sua Carta de Jogador e 1 Marcador de Sobrevivente para o Jogador Zumbi. Depois disto Jogador Humano coloca todas as suas cartas ao lado da Loja em que ele se encontrava e retorna seu ITEMeeple para o Pátio [veja *Comido Vivo*, pág. 7].

ALTERAÇÕES NO ZUMBI:

Se um Zumbi *danifica a Barricada*, levando-a para 0, então ele retira um Marcador de Sobrevivente do Jogador que possua menos Danos e ainda tenha um Marcador de Sobrevivente. Se existir empate, ele pega o Marcador de Sobrevivente do jogador, entre os empatados, que possuir mais Munição. Se ainda persistir um empate, então ele pega do jogador, entre os empatados, que terá seu Turno primeiro.

ALTERAÇÕES NO FINAL DO JOGO:

Vitória dos Humanos: Assim que um dos jogadores completou os 3 Objetivos, o jogo termina imediatamente. *Este jogador será o Líder do seu grupo de sobreviventes e ganha o jogo!*

Vitória do Zumbi:

- Um Jogador Humano morre e não tem nenhum Marcador de Sobrevivente para entregar.
- O Jogador Zumbi consegue 1 Marcador de Sobrevivente de cada Jogador Humano (ou 2 Marcadores de cada Jogador Humano quando apenas em 2 Jogadores Humanos)
- Todas as cartas do Monte de Procura reveladas e cada Jogador Humano realizou um Turno final sem ganhar o jogo.

COMPETITIVO (2-4 JOGADORES)

Existem algumas alterações para uma partida Competitiva sem um Jogador Zumbi. Os Humanos estão competindo entre si em uma corrida para ser o primeiro a completar todos os 3 objetivos e tornar-se o líder dos sobreviventes.

ALTERAÇÕES NA PREPARAÇÃO:

1. As 3 Cartas de Objetivo devem ter o lado com o "Objetivo Competitivo" visível.
2. Vire o Pátio de modo que o "Pátio Competitivo" esteja voltado para cima. Posicione um Marcador de Sobrevivente em cada símbolo colorido da cor de cada jogador. Se houverem apenas 2 Jogadores Humanos, empilhe 2 Marcadores de Sobrevivente em cada símbolo colorido destes 2 Jogadores.
3. Os Marcadores de Objetivo da cor dos Jogadores são usados para marcar o progresso de cada um nas Cartas de Objetivo.

ALTERAÇÕES NOS HUMANOS:

O jogo funciona exatamente como para o modo *Competitivo vs. Zumbi* (veja página 17).

ALTERAÇÕES NO ZUMBI:

As ações do Zumbi são as mesmas que o modo Cooperativo, com uma exceção: se um Zumbi ataca a Barricada e reduz a mesma para 0, então ele retira um Marcador de Sobrevivente do Jogador que possua menos Danos e ainda tenha um Marcador de Sobrevivente. Se existir empate, ele pega o Marcador de Sobrevivente do jogador, entre os empatados, que possuir mais Munição. Se ainda persistir um empate, então ele pega do jogador, entre os empatados, que terá seu Turno primeiro.


ALTERAÇÕES NO FINAL DO JOGO:

As condições de vitória são as mesmas do modo *Competitivo vs. Zumbi* (veja página 17).

SOLO (1 JOGADOR)

A preparação de um jogo Solo é a mesma que o modo *Cooperativo* (veja pág. 16), exceto que o jogador controla 2 Cartas de Jogador separadas, com um ITEMeeple para cada. Cada um destes personagens realiza Turnos alternadamente.


GLOSSÁRIO E ESCLARECIMENTOS

Sangrando - O Jogador Humano com a menor quantidade de dano recebe 1  para cada Zumbi que o Jogador Zumbi não consiga colocar no Shopping devido ao seu estoque ter acabado (veja pág. 14).

Comido Vivo - Quando os Marcadores de Dano e Munição de um jogador se encontram ou se cruzam, na trilha sobre a Carta do Jogador (veja pág. 7).

Vazio - Se uma Loja ou Sala não contém zumbis, esta Loja ou Sala é considerada vazia.

Acerto Crítico - Um dos resultados possíveis de um ataque corpo a corpo. Além de matar o Zumbi, você pode, imediatamente, mover-se em 1 sala. Este movimento é livre e não conta como um dos 3 movimentos obrigatórios de um Turno. É possível que um movimento livre resulte em outro ataque corpo a corpo e, eventualmente, outro Acerto Crítico, o que torna possível que uma sequência de *Acertos Críticos* ocorra sem a necessidade de utilizar um dos movimentos obrigatórios do Turno (veja pág. 9).

Cercado - Se um Zumbi for adicionado a uma Sala contendo um ITEMeeple, o Jogador Humano correspondente recebe 1  imediatamente. Se, no início de seu próximo Turno, o Zumbi ainda está dividindo a mesma Sala, então ele deve sair de lá imediatamente, e só pode tentar matar um Zumbi após seu movimento (veja pág. 14).

Sala - Um dos 3 espaços separados por paredes mostrado dentro de uma Carta de Loja. Cada Sala possui um número (para auxiliar o Jogador Zumbi) e uma ou mais ações ou Símbolos de Objetivo (veja pág. 10).

Loja - As 8 Cartas de Lojas com símbolos de entrada que cercam o **Pátio** (a carta central do Shopping). Cada Loja possui 3 Salas.

Turno - Um Turno de Jogador Humano consiste em realizar 3 Movimentos (veja pág. 8) e revelar sua Carta de Procura. Depois de cada Turno Humano, é realizado um Turno Zumbi (veja pág. 12). Qualquer referência ao "Jogador Humano Ativo" durante o Turno Zumbi diz respeito ao Jogador Humano que realizou seu turno imediatamente antes do Turno Zumbi atual.

Veículo - Refere-se à Moto ou ao Carro de Polícia.

CRÉDITOS

Autor: Scott Almes

Ilustrador: Miguel Coimbra

Editor: Dylan D. Phillips

Desenvolvedor: Michael Coe

Designer Gráfico: Benjamin Shulman

Design dos Itens 3D: Emerson Matsuuchi

PRODUTORES HONORÁRIOS

Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Anuchit Chaiyaboon, Thomas E. Snyder, Randal Lloyd, Sean Marshall, Dorianne Bernier, Lei Ferretti, and Greg Whitten

Tradução: Romir G. E. Paulino

Revisores: Leandro R. Fernandes, Márcio Botelho e Thiago Leite

Diagramação: Gerson Lopes



www.gamelyngames.com
www.meeplebr.com



© 2020 Gamelyn Games, LLC Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização prévia. Tiny Epic Zombies, Gamelyn Games, the Gamelyn Games logo e o TEZombies logo são marcas registradas da Gamelyn Games, LLC.

REPRODUCTION ONLY

EDITION 2.0