GUIA PARA CAÇADORES DE ZUMBIS

CUIDADO

VOCÊ ENCONTRARÁ VÁRIOS ENVELOPES NA CAIXA. NÃO ABRA ATÉ QUE SEJA PERMITIDO!

Scorpion Masqué

ZOMBI

Um jogo criado por **Annick Lobet**
Arte por **NIKAO**

Aprenda as regras em 2 minutos
scorpionmasque.com
www.galapagosjogos.com.br

15' 8+ 2-4

Os zumbis decidiram invadir a sua escola e, ainda que a sua professora de Português às vezes pegue no seu pé, não é como se você quisesse que o ginásio ou a biblioteca da escola fossem destruídos! Só que todos estão fugindo, então você terá que se virar para combater essas criaturas!

Zombie Kidz: Evolução é um jogo que evolui e fica cada vez mais desafiador a cada partida que você completa e a cada objetivo que você alcança. Com o tempo, você ganhará novos poderes, mas os zumbis também ficarão mais ferozes...

Editor: Christian Lemay
Diretor criativo / líder do projeto: Manuel Sanchez
2D adicional: Rémy Tornior, Sébastien Bizos
3D adicional: Aurélie Moine
Layout: Sébastien Bizos
Testes do jogo: Fleur and Valentine Sanchez, Philémon Lemay, Téo Dioré, Adèle Raymond, Maëlys de la Touanne, Félix e Raphaël Brière

Galápagos Jogos
Tradução: Bárbara Coelho
Revisão: Priscilla Freitas e Paula Pizauro
Diagramação BR: Felipe Godinho Page e Danilo Sardinha

www.GalapagosJogos.com.br

© 2018 Le Scorpion masqué inc. O uso da arte, do título Zombie Kidz: Evolução, do nome Le Scorpion masqué, e da logo da Le Scorpion masqué é expressamente proibido sem a autorização por escrito da Le Scorpion masqué inc.

E KIDZ

Evolução

COMPONENTES

4 marcadores de herói

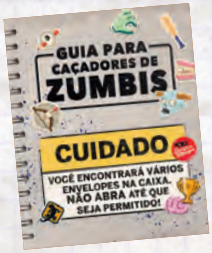
1 dado de zumbi

4 marcadores de cadeado

8 suportes plásticos

8 marcadores de zumbi

1 tabuleiro de jogo dupla-face



1 livro de regras
(incluindo 1 cartela de adesivos e um passaporte de caçador de zumbis)

13 envelopes de evolução selados

OBJETIVO DO JOGO

Zombie Kidz: Evolução é um jogo cooperativo; o que significa que todos os jogadores tentam alcançar um objetivo em comum e vencem ou perdem juntos. Seu objetivo é eliminar zumbis à medida que eles aparecem e trancar a escola antes que eles se multipliquem demais.
Para vencer, você deve colocar 1 cadeado em cada uma das 4 entradas da escola.

PREPARAÇÃO

Antes da sua primeira partida, encaixe os 4 marcadores de herói em seus suportes. Deixe os suportes restantes na caixa. Eles serão utilizados posteriormente.

Coloque o tabuleiro do jogo no centro da mesa. Coloque-o com o lado da **"noite" para cima se estiver jogando com 2 jogadores** e com o lado do **"dia" para cima se estiver jogando com 3 ou 4 jogadores.** (O lado da "noite" tem portas extras que permitem que os jogadores se movimentem pelos cômodos sem passar pelo espaço central ou pelas entradas.)

Exemplo de uma passagem no lado da "noite"

Observe que o tabuleiro é dividido em 9 espaços: as 5 salas da escola e as 4 entradas.

Coloque 1 zumbi aleatório em cada entrada e crie uma **reserva** fazendo uma linha com os 4 zumbis restantes próximo ao tabuleiro.

Cada jogador escolhe um herói e o coloca na sala vermelha. Devolva os heróis restantes para a caixa; eles não serão usados nesta partida. Decida quem será o primeiro a jogar.

RESUMO DO JOGO

Conduza a partida em turnos, seguindo no sentido horário. No seu turno, realize as seguintes ações **em ordem**:

1 Faça um zumbi entrar na escola. Sim, você deve fazer isso!

Role o dado zumbi e coloque o primeiro zumbi na fileira da sala de cor correspondente à cor exibida no dado. Se o resultado for "branco", você deu sorte! Nenhum zumbi entra na escola! Uma sala pode conter qualquer quantidade de zumbis. **Se tiver que colocar um zumbi em uma sala e a reserva estiver vazia, os zumbis dominam a escola e vocês perdem o jogo!**

2 Mova o seu herói para um espaço adjacente ou deixe-o onde ele está.

Observe que dois espaços devem ter uma porta entre eles para serem considerados adjacentes.

A REGRA DE "TRÊS ZUMBIS"

- Você não pode fazer o seu herói entrar em um espaço que contenha 3 ou mais zumbis.
- Você deve mover o seu herói se ele estiver em um espaço que contenha 3 ou mais zumbis.

3 Elimine os zumbis no espaço em que o seu herói está situado.

Você pode eliminar até 2 zumbis. Coloque-os no fim da fileira da reserva de zumbis em ordem aleatória (Essa ordem só será importante posteriormente no jogo, após você ter aberto alguns envelopes de evolução...)

4 Coloque um cadeado em uma entrada.

Se o seu herói estiver situado na mesma entrada que outro herói, cumprimente outro jogador e coloque um cadeado na entrada. Uma entrada só pode ter um cadeado. **Se as 4 entradas forem trancadas, vocês vencem o jogo!**

EXEMPLO DE PARTIDA

JOGADOR 1 (Karina)

1. Karina rola o dado e coloca um zumbi da reserva no espaço azul, que agora não pode mais ser adentrado por heróis, pois contém 3 zumbis.
2. Ela move o seu herói para uma entrada adjacente.
3. Ela elimina o zumbi situado em seu novo espaço.

DICAS

- Não deixe que os zumbis se acumulem nos espaços; tente eliminar grupos de dois zumbis antes que se transformem em grupos de três.
- Lembre-se de eliminar zumbis situados em entradas para que eles voltem para a reserva, evitando que ela fique vazia.

JOGADOR 2 (Felix)

1. Felix rola o dado e adiciona um zumbi ao espaço amarelo.
2. Ele decide não mover seu herói.
3. Ele elimina os 2 zumbis em seu espaço.

JOGADOR 3 (Raul)

1. Raul obtém um resultado branco na rolagem do dado, então ele não adiciona um zumbi.
2. O herói dele deve se mover, pois está em um espaço ocupado por 3 zumbis. Ele decide mover o herói para uma entrada adjacente, mas não pode eliminar zumbis no local, pois não há nenhum.
3. O herói de Karina também está na entrada! Raul fala: "Toca aqui!" para a sua colega de equipe, eles se cumprimentam e colocam um cadeado nesse espaço.

FIM DO JOGO

Todos **vencem** se houver **um cadeado em cada entrada**. Todos **perdem** se **não houver mais zumbis na reserva** e você precisar colocar mais um no tabuleiro.

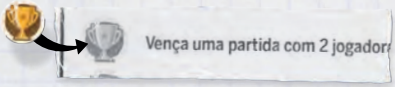
EVOLUÇÃO DO JOGO

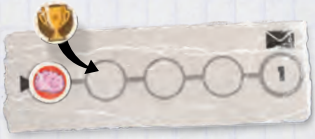
Toda vez que você finaliza uma partida, independentemente de os jogadores terem ganhado ou perdido, coloque um adesivo de cérebro na trilha de progresso do passaporte contido no fim deste livro, começando pelo canto superior esquerdo.

MISSÕES

Mais adiante neste livro, você descobrirá uma lista de missões que permitirão um progresso mais rápido.

Ao fim de cada partida, **se tiver concluído uma missão**, marque-a como completa colocando:
- Um adesivo de troféu no espaço correspondente da lista de missões (páginas 12-14),
- **E** um adesivo de troféu na trilha de progresso.

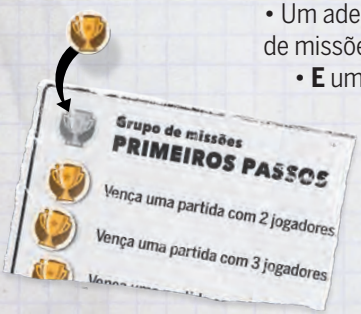




CUIDADO!

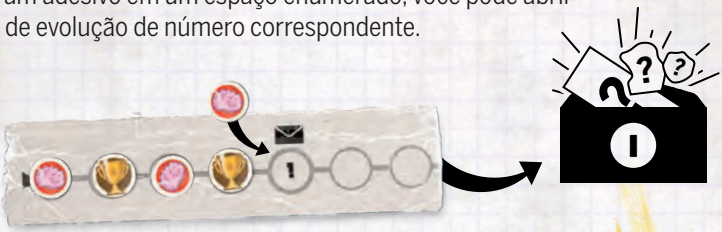
Após um jogo, ***você pode marcar apenas uma missão como completa***, mesmo se tiver concluído mais de uma missão durante a partida. Além disso, você só pode marcar uma missão como completa uma vez. *(Você não pode concluir a mesma missão duas vezes.)*

Se tiver concluído 3 missões de determinado grupo, marque-o como completo colocando:
- Um adesivo de troféu no espaço correspondente da lista de missões,
- **E** um adesivo de troféu na trilha de progresso.



ABRINDO ENVELOPES

Após colar um adesivo em um espaço enumerado, você pode abrir o envelope de evolução de número correspondente.



NOS ENVELOPES, VOCÊ ENCONTRARÁ UM OU MAIS DOS SEGUINTES ELEMENTOS:

- **Conteúdo extra para o jogo**
  Surpresa!

- **Um adesivo de emblema de ranking**
  Isso significa que você subiu de ranking!
  Cole esse adesivo no espaço correspondente da seção "Passaporte" presente no verso deste livro.

- **Um adesivo de regras avançadas**
  Cole esse adesivo no espaço correspondente da seção "Regras avançadas" presente na página a seguir.

- **Um novo adesivo de missão**
  Cole esse adesivo no espaço correspondente da seção "Missões", na página 14.

REGRAS AVANÇADAS

Em alguns envelopes misteriosos, você descobrirá novas regras que serão acrescentadas às regras básicas.

Se essas novas regras lhe parecerem muito difíceis, você não precisa aplicá-las. Você pode continuar jogando apenas com as regras básicas.

R1

Cole o adesivo R1 aqui

R2

Cole o adesivo R2 aqui

R3

Cole o adesivo R3 aqui

MISSÕES

Grupo de missões
PRIMEIROS PASSOS

Vença uma partida com 2 jogadores.

Vença uma partida com 3 jogadores.

Vença uma partida com 4 jogadores.

Grupo de missões
PÂNICO

Vença o jogo sem nenhum zumbi restante na reserva.

Vença o jogo com pelo menos 5 zumbis ocupando um único espaço.

Vença o jogo utilizando apenas 6 zumbis na partida.
(Devolva 2 zumbis para a caixa no início da partida.)

LEMBRETE
- Ao concluir uma missão ou quando tiver completado todas as 3 missões de um grupo, não se esqueça de colar um adesivo de troféu na **trilha de progresso** e outro **nesta página**.
- Você só pode concluir uma missão por jogo.

Grupo de missões

PRESTÍGIO

Vença uma partida com 2 jogadores utilizando o lado do "dia" do tabuleiro.

Vença uma partida após ter eliminado todos os zumbis. (Continue jogando após ter trancado as 4 entradas se houver zumbis restantes no tabuleiro.)

Vença 3 partidas seguidas.
Marque um círculo abaixo para cada partida vencida
○ ○ ○ *e apague todos os círculos se perder uma partida.*

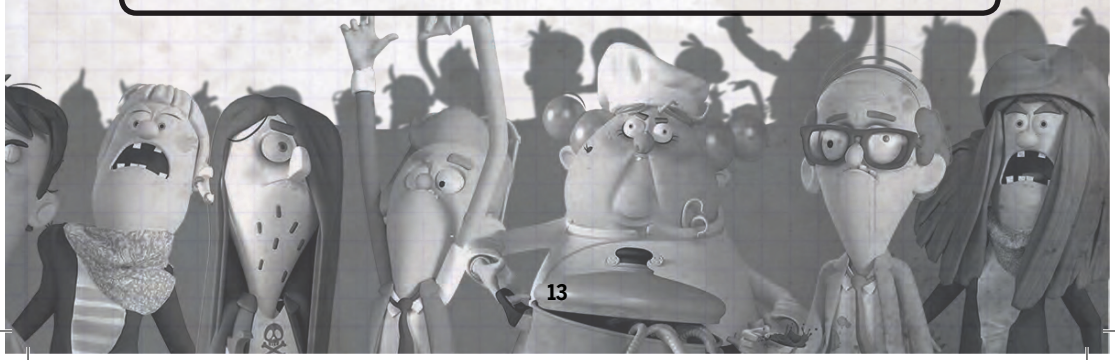
Grupo de missões

PRESENÇA

Vença um jogo no mínimo 1 semana após a sua primeira partida.

Vença um jogo no mínimo 1 mês após a sua primeira partida.

Vença um jogo no mínimo 3 meses após a sua primeira partida.



M1

Cole o adesivo M1 aqui

M2

Cole o adesivo M2 aqui

M3

Cole o adesivo M3 aqui

PASSAPORTE

Missão bônus: Quando tiver preenchido todas as informações nesta página, você pode colar um troféu bônus na sua trilha de progresso. Esta é uma missão independente, então você pode marcá-la como completa junto com outra missão.

Coloque uma foto ou desenho de você aqui

Nome _____ **Sobrenome** _____

Data da sua primeira partida _____

Toda vez que jogar com alguém que nunca jogou este jogo com você, anote o nome da pessoa aqui (para a missão bônus, esta seção é completada quando houver 5 nomes anotados)**:**

1 _____ **2** _____

3 _____ **4** _____

5 _____

Dê um nome para cada um dos 4 heróis:

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

Dê um nome para cada um dos 4 tipos de zumbi:

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

EMBLEMAS DE RANKING

Cole os emblemas obtidos aqui.

NOVATO

SOBREVIVENTE

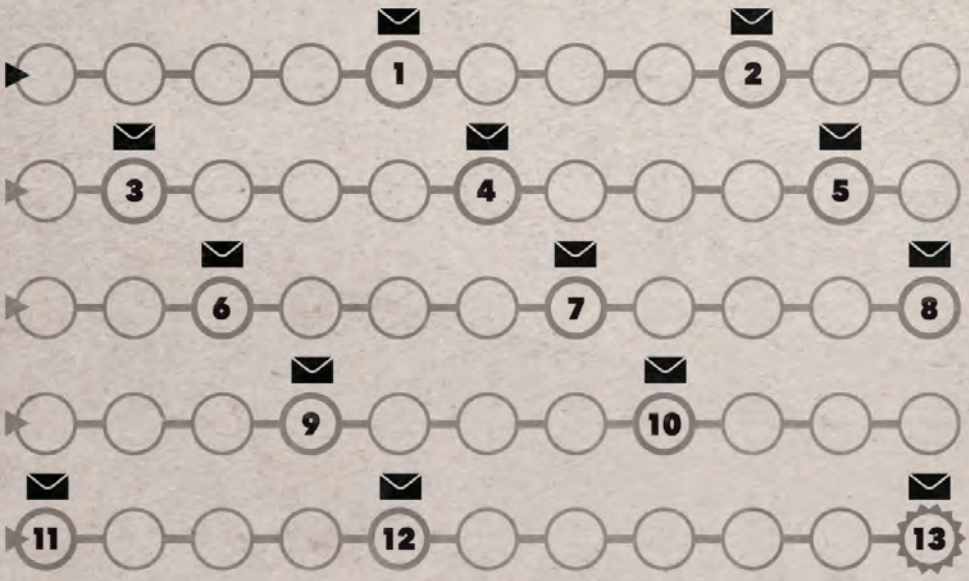
CAÇADOR DE ZUMBIS AMADOR

CAÇADOR DE ZUMBIS QUALIFICADO

CAÇADOR DE ZUMBIS PLENO

CAÇADOR DE ZUMBIS HEROICO

CAÇADOR DE ZUMBIS SUPREMO

TRILHA DE PROGRESSO

Cole um adesivo de cérebro na trilha de progresso ao final de cada partida.
Cole também um adesivo de troféu caso tenha concluído um grupo de missões.