

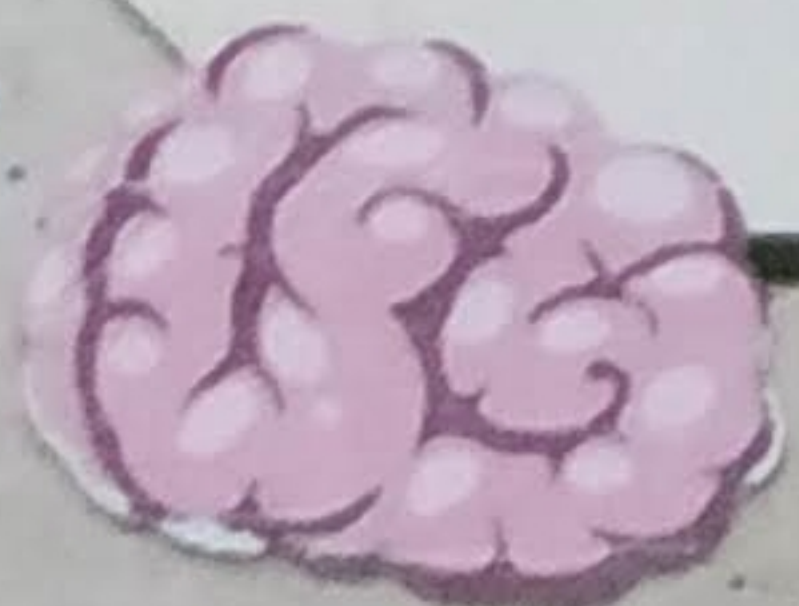



ZOMBIVADÁSZOK KÉZIKÖNYVE



FIGYELEM!

SZÁMOS BORÍTÉKOT TALÁLHATOK
A DOBOZBAN. NE BONTSÁTOK KI
ŐKET ADDIG, AMÍG ERRE ENGEDÉLYT
NEM KAPTOK!



A JÁTÉK CÉLJA

A Zombie Kids: Evolúció egy kooperatív társasjáték, azaz a játékosok együtt próbálnak elérni közös célokat, és együtt nyernek vagy veszítenek. A célotok az, hogy eltávolítsátok a felbukkanó zombikat, és bezárjátok az iskolát, mielőtt még nem késő.

A győzelemhez 1-1 lakatot kell helyeznetek az iskola 4 bejáratára.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játszmák előtt csúsztassátok a 4 hősjelölőt 4 műanyag talpba! A többi műanyag talpat hagyjátok a dobozban, a későbbi játszmák során szükség lesz rájuk.

Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére! **2 játékos esetén használjátok a játéktábla éjszakai oldalát, 3 illetve 4 játékosal pedig a nappali oldalt!** Az éjszakai oldalon extra átjárók találhatók, amik átjárást biztosítanak két terem között anélkül, hogy a központi mezőn vagy a bejáratokon át kellene haladni.

A játéktábla 9 mezőt tartalmaz, az iskola 5 termét és 4 bejáratot.



Helyezzétek 1-1 véletlenszerűen választott zombit minden bejáratra, a megmaradt 4 zombit pedig véletlenszerű sorrendben helyezzétek egy sorba a játéktábla mellé, ez lesz a **tartalék**.

Mindenki válasszon magának egy hőst, és helyezze a piros terembe! A megmaradó hősöket helyezzétek vissza a dobozba, ebben a játékban nem lesz szükség rájuk. Válasszatok kezdőjátékost!



A JÁTÉK MENETE

A játék körökre oszlik, és az óramutató járásával megegyező irányban halad. Amikor rád kerül a sor, **ebben a sorrendben** hajtsd végre a következő akciókat:

1 Helyezz egy zombit az iskolába! Igen, ez kötelező.

Dobj a zombikockával, majd a tartalékból a jobb szélső zombit helyezd a dobással megegyező színű terembe! Ha a kocka fehéret mutat, az jó hír: ilyenkor nem kerül zombi az iskolába. Egy teremben bármennyi zombi tartózkodhat.

Ha zombit kellene helyezned a játéktáblára, de a tartalék üres, akkor a zombik előzőnlötték az iskolát, és elvesztettétek a játékot.



2 Mozgasd a hősöd egy szomszédos mezőre, vagy maradj vele ott, ahol most áll!

Fontos, hogy két mező csak akkor szomszédos, ha van közöttük átjáró.



A „HÁROM ZOMBI” SZABÁLY

- Nem mozoghatsz a hősöddel 3 vagy több zombit tartalmazó mezőre.
- El kell mozgatnod a hősödet, ha 3 vagy több zombit tartalmazó mezőn áll.

3 Távolítsd el a zombikat arról a mezőről, ahol a hősöd áll!

Legfeljebb 2 zombit távolíthatsz el. Helyezd őket véletlenszerű sorrendben a tartalék bal szélére!

A tartalékban lévő zombik sorrendje a későbbi játszmák során válik majd fontossá, ehhez azonban ki kell nyitnotok néhány Evolúció borítékot...

4 Helyezz egy lakatot egy bejáratra!

Ha a hősöd olyan bejáratnál tartózkodik, ahol más hős is áll, adjatok egymásnak egy pacsit, majd helyezzetek egy lakatot erre a bejáratra! Egy bejáraton csak egy lakat lehet.
Ha sikerült mind a 4 bejáratot lelakatolni, nyertetek!

PÉLDA



1. JÁTÉKOS (KATA)

- 1 Kata dob a kockával, majd a tartalék jobb széléről egy zombit helyez a kék mezőre, ahova többé nem lehet lépni, ugyanis így 3 zombi van ott.
- 2 Ezután egy szomszédos bejáratához mozgatja a hőst.
- 3 Végül eltávolítja a zombit, ami ennél a bejáratnál található.



TIPPEK

- Ne hagyjátok, hogy túl sok zombi gyűljön össze egy mezőn: próbáljátok meg eltávolítani a kétfős zombicsoportokat mielőtt háromra duzzadnának!
- Jó ötlet a bejáratnál lévő zombikat eltávolítani. Ez megakadályozza, hogy a tartalék túl gyorsan kiürüljön.



2. JÁTÉKOS (FÉLIX)

- ① Félix dob a kockával, majd egy zombit helyez a sárga mezőre.
- ② Ezután úgy dönt, hogy ebben a körben nem mozgatja a hőst.
- ③ Majd eltávolítja az ebben a teremben lévő 2 zombit.



3. JÁTÉKOS (ROBI)

- ① Robi fehérét dob, így nem kell zombit helyeznie a táblára.
- ② Mivel Robi egy mezőn áll 3 zombival, lépnie kell. Úgy dönt, hogy átlép egy szomszédos bejáratához. Ott nincsenek zombik, így ebben a körben nem távolít el egyet sem.
- ③ Kata hőse is ennél a bejáratnál áll, így Robi ad egy pacsit a csapattársának, majd egy lakatot helyez erre a mezőre.



HALADÓ SZABÁLYOK

A titokzatos borítékok közül néhányban új szabályokat találtok majd. Az alapszabályok továbbra is érvényesek, ezeket azon felül kell figyelembe venni.

Ha ezek az új szabályok túl nehéznek tűnnek, ne használjátok őket! Mindig játszhattok egyszerűen az alapszabályok szerint.



HŐSKÉPESSÉGEK

A zombik soha nem látott iramban közelednek, így eljött az ideje, hogy a hősök új képességekkel nézzenek szembe a kihívással.

Amint egy hős képességkártyához jut, a játékosának az alábbi szabályokat kell figyelembe vennie. A jövőben további hőképességekre számíthattok...

Előkészületek

Helyezd a hősöd képességkártyáját magad elé!

Játékszabályok

Minden köröd elején, az alapszabályoknak megfelelően, helyezz fel egy zombit a kockadobás alapján a tartalékból a játéktáblára. Ezután egy második zombit is fel kell helyezned a képességkártyád leírása alapján. Szívás.

Másrészt viszont innentől egy különleges képességgel rendelkezel, amit minden körben használhatsz.

Emlékeztetőképpen: kizárólag képességkártyával rendelkező játékosok helyeznek fel második zombit.

Bizonyos hőskombinációk hatékonyabbak, mint mások. Rajtatok múlik, hogy ezeket megtaláljátok. Kísérletezzetek különböző felállásokkal!

SZUPERZOMBI

Amikor egy borítékban szuperzombit találtok, ragasszátok a színes matricákat a 2 hozzá tartozó zombijelölő hátuljára! Nincs szükség az összes szuperzombi-kártyára ahhoz, hogy ezekkel a szabályokkal játszhattok, de amiket már megkaptatok, azokat használnotok kell.

Előkészületek

Helyezzétek a szuperzombi-kártyákat a játéktábla mellé, képpel felfelé! A kártyáknak megfelelő zombikat szuperzombiknak nevezzük, és a színes oldalukkal felfelé kell lehelyezni őket.

Játékszabályok

Amikor játékba hoztok egy szuperzombit a kocka által meghatározott mezőn, azonnal végre kell hajtani a szuperzombi kártyáján olvasható képességet. Ez a képesség csak akkor érvényesül, amikor a szuperzombi játékba kerül.

LEGYETEK ÓVATOSAK!

Minden szuperzombihoz tartozik egy **búvóhely**, ahonnan képtelenség eltávolítani. Ettől még más zombikkal harcolhattok ezeken a mezőkön.

FORDÍTSÁTOK A SZUPERZOMBIK KÉPESSÉGEIT AZ ELŐNYÖTÖKRE!

Gondoljátok végig jól a zombi vagy a mozgatni kívánt hős képességeit!

KLÓN

Özönlenek a szuperzombik. Szeretnétek, ha még több hős csatlakozna a harchoz, de senki sincs a környéken. Mi lenne, ha klónoznátok magatokat? Egy biztos, négy ököl jobb, mint kettő! Amint egy hős klónnal rendelkezik, a játékosának az alábbi szabályokat kell figyelembe vennie. Hamarosan még több klónra számíhattok...

Előkészületek

Helyezd az alternatív hősjelölődet (a klónodat) magad elé!

Játékszabályok

Amikor a dobókockával fehéret dobsz, helyezd a klónodat arra a mezőre, ahol a hősöd áll. A következő alkalommal, amikor fehéret dobsz, távolítsd el a klónodat a játéktábláról!

LEGYÉL ÓVATOS! Amíg a klónod játékban van, **nem használhatod a hősöd képességét!** A köröd némileg másképpen működik, ugyanis kétszer jössz:

1. Dobj a zombikockával, hogy egy újabb zombit játékba hozz, majd helyezz a játéktáblára egy második zombit is a képességkártyádon olvasható szabályok alapján!
2. Használd valamelyik jelölődet, azaz a hősödet vagy a klónodat (rajtad múlik, hogy melyiket) a megszokott szabályok alapján!
3. Ezt követően használd a másik jelölődet is!