

Obrigado por comprar o jogo ZOMBIES!!! Este jogo tem seu núcleo nos inúmeros filmes de zumbis que amamos. Conhecendo esse cenário, nós esperamos que você entenda quando dizemos, ZOMBIES !!! não é um bom jogo. No entanto é muito divertido. Então, novamente, qualquer coisa cheia desses mortos vivos não pode ser tão ruim. Sim, você vai morrer e ser forçado a recomeçar. Sim, você vai se encontrar num canto, cercado por mortos vivos. Mas, você também vai se tornar um grande empecilho para os outros jogadores e se você for o primeiro a fugir da cidade, será uma pena.

Nós sinceramente esperamos que você aproveite o ZOMBIES !!! E convidamos você a visitar o nosso website em [www.twilightcreationsinc.com](http://www.twilightcreationsinc.com) e conferir nossos outros grandes jogos.

### **Conteúdo**

30 Pedacos de mapa  
50 Cartas de evento  
100 Zumbis de plástico  
6 Pessoas armadas (Peões)  
30 Contadores de vida  
60 Contadores de munição  
2 Dados  
Instruções

### **Objetivo do jogo**

O objetivo de ZOMBIES!!! É ser o primeiro jogador a chegar no quadrado central do mapa heliporto (“Helipad”), matar os zumbis que lá estiverem e escapar da horda de zumbis. Alternativamente, um jogador pode ganhar se for o primeiro a juntar 25 zumbis.

### **Preparo do jogo**

Aleatoriamente escolha um jogador para ser o carteador. O carteador remove o mapa do centro da cidade (“Town Square”) e do heliporto (“Helipad”) da pilha de mapas. O centro da cidade (“Town Square”) é colocado no meio da mesa com um peão para cada jogador no quadrado central. O carteador agora embaralha a pilha dos mapas e coloca o heliporto (“Helipad”) no fundo da pilha. Deixe a pilha de mapas ao lado para um fácil acesso aos jogadores.

O carteador agora embaralha a pilha de cartas de evento e distribui três cartas para cada jogador. Novamente, a pilha de cartas de evento tem de ser posicionada na mesa para fácil acesso de todos os jogadores.

Cada jogador recebe três marcadores de vida e três marcadores de munição.

## Sequencia da rodada (Resumo)

Durante uma rodada o jogador deve realizar os seguintes passos.

1. Revelar um mapa da pilha de mapas e coloca-lo na mesa.
2. Combater qualquer zumbi que estiver no seu espaço. (Por favor veja a seção de regras de combate.)
3. Compre até três cartas de evento, se você tiver menos que três cartas de evento em sua mão.
4. Faça uma rolagem de movimento. (Por favor veja a seção de regras de movimento.)
5. Mova-se até o numero de espaços indicados na rolagem de movimento. Você deve parar e combater a cada espaço ocupado por um zumbi. Você pode continuar seu movimento após derrotar um zumbi até que seja atingido o numero total de movimentos.
6. Após mover-se, rola um dado de seixa faces. Você deve mover aquela quantidade de zumbis, um espaço cada, se possível.
7. Ao final da rodada, você pode descartar uma carta de evento de sua mão.

As jogadas continuam sequencialmente em sentido horário ao redor da mesa.

## Colocando o mapa

Existem varias regras que os jogadores devem seguir ao colocar o mapa na mesa.

- \* O mapa pode ser rodado em qualquer direção mas as ruas devem ser conectadas. Você não deve bloquear nenhuma rua com a lateral de uma construção.
- \* Quando jogado, um mapa com nome de construção (Mapa "B") imediatamente é recebido o numero de marcadores de zumbis (Z), munição (B) e vida (L) indicados. Todos os marcadores têm de ser colocados dentro da construção e não pode ser colocado em nenhum espaço na rua. Por favor, veja a seção de "Regras adicionais e esclarecimentos" para maiores regras sobre zumbis e colocação de marcadores.
- \* É possível que uma feche a cidade e que nenhum outro mapa possa ser colocado. Se isso ocorrer, o jogador que jogou o ultimo mapa imediatamente perde o resto do seu turno. O jogo continua até que um jogador
- \* Quando um mapa sem nome de construção é jogado (Mapa "A" e "C"), ele entra em jogo com um numero de zumbis baseado no numero ruas de acesso que ele tiver. Por exemplo, no mapa "C", vai ganhar quatro zumbis nele. Mapa "A" vai ganhar 2 zumbis. Esses zumbis podem ser colocados em quaisquer espaços possíveis na rua naquele mapa.

## Regras de combate

- \* Sempre que começar sua rodada no mesmo espaço que um zumbi ou quando você entrar em um espaço ocupado por um zumbi durante sua movimentação, o combate acontece.
- \* O combate é decidido rolando um dado de seis lados. Se o resultado for quatro, cinco e seis, você ganha e o zumbi é adicionado a sua coleção; Se o resultado for um, dois ou três, você perde e deve descartar um marcador de vida ou uma quantidade de marcadores de munição para aumentar o resultado do dado. Por exemplo, se você rolou o dado e o resultado foi dois, você pode descartar um marcador de vida para rolar novamente o dado ou descartar dois marcadores de munição para aumentar o resultado de dois para quatro.

- \* O combate continua até que o jogador ganhe ou fique sem marcadores de vida. Um jogador nunca pode sair do combate voluntariamente.
- \* Quando um jogador ficar sem marcadores de vida, o movimento para e seu peão deve ser movido de volta para o centro da cidade (“Town Square”). Adicionalmente perde o resto dos movimentos, perde metade (arredondado para cima) de zumbis que havia colecionado e quaisquer cartas de armas que estiver em jogo. O resto da rodada continua normalmente.
- \* Quando um jogador morrer e for forçado a começar novamente, ele começa a próxima rodada com três marcadores de vida e três marcadores de munição.

### **Regras de carta de evento**

- \* Cartas de evento podem ser jogadas a qualquer momento.
- \* Você pode jogar uma carta de evento durante a rodada. (Isso é, do começo da sua rodada até o começo da sua próxima rodada)
- \* Você nunca pode ter mais do que três cartas no final da sua rodada.
- \* O jogador pode descartar uma carta de evento no final da sua rodada. O descarte significa o final da sua rodada e nenhuma outra ação pode ser feita.

### **Regras de movimento do jogador**

- \* A quantidade de movimentos é determinada pela rolagem de um dado de seis lados.
  - \* Não é permitido movimentos em diagonal.
  - \* O jogador pode escolher em não utilizar todo o movimento, parando a qualquer momento. Jogadores só podem se movimentar através da rua ou construções.
  - \* Quaisquer zumbis encontrados enquanto estiver se movimentando devem ser enfrentados antes de continuar a movimentação. Por favor, veja a seção de combate para mais detalhes. (Cartas de evento como “Alternate Food Source” sobrepõe essa regra)
  - \* Se um jogador se mover por um espaço que contem marcadores de vida ou munição e não contiver um zumbi, o marcador é adicionado imediatamente ao jogador.
- Zumbis e jogadores podem se mover para dentro ou fora de construções, mas devem usar os espaços indicamos como porta, nenhuma construção ou parque sem nome pode ser utilizado.
- \* Todos os espaços com nomes de construção são usados. Esses espaços são demarcados por linhas dentro da construção. Por exemplo, o “Sporting Goods Store” contem sete espaços e um espaço de rua.

### **Regras de movimentação do zumbi**

- \* No final da rodada, é rolado um dado de seis lados para determinar qual a quantidade de zumbis que será movida um espaço cada, se possível.
- \* Zumbis não podem se mover em diagonal.
- \* Cada espaço só pode conter um zumbi por vez, sempre.
- \* Espaços que contenham um zumbi pode contar um marcador vida ou um marcador de munição, se o zumbi se mover, o marcador não se move.

## Regras adicionais e esclarecimentos

- \* Quando o heliporto entrar em jogo, o jogador que tiver a menor quantidade de zumbis, os coloca na mesa. Em caso de empate os jogadores empatados decidem aleatoriamente quem coloca os zumbis.
- \* Cara espaço pode conter um zumbi e um marcador de vida ou marcador de munição, nunca os três ao mesmo tempo.
- \* Nenhum jogador pode ter mais que cinco marcadores de vida.
- \* Jogadores podem ter qualquer quantidade de marcadores de munição que conseguir obter.
- \* Quanto estiver jogando cartas de evento, o centro da cidade (“Town Square”) e o heliporto (“Helipad”) não são considerados construções nomeadas.
- \* Somente portas acessíveis por espaços da rua podem ser usadas para entrar e sair das construções.
- \* Se um mapa for aberto e não puder ser legalmente encaixado na cidade o mesmo é descartado e o resto da rodada continua.
- \* Cada jogador pode ter uma copia de cada arma em jogo.
- \* Se a carta de evento como “Alterante Food Source” for jogada, nenhum zumbi ataca e você também não pode ataca-los.
- \* A carta de evento “I Don’t Think They’re Dead” lê se “Jogue esta carta para fazer o oponente alvo jogar dois dados. Se um dos dados resultar em três ou menos, este oponente deve retornar dois zumbis para a caixa, marcadores de vida e munição podem ser usados para modificar as rolagens. “
- \* Para um jogo curto coloque o heliporto (“Helipad”) aleatoriamente ao meio do deck de mapas.