




PORADNIK ŁOWCÓW ZOMBIE

UWAGA



W PUDEŁKU ZNAJDZIESZ
PONUMEROWANE KOPERTY.
NIE OTWIERAJ ICH, PÓKI
GRA CIĘ O TO NIE POPROSI!



ZOMBIE

Autor **Annick Lobet**
Ilustracje **NIKAO**



Poznaj zasady w 2 minuty
www.foxgames.pl/zombie-kidz



2-4



7+



15'

Zombie zaatakowały waszą szkołę! I chociaż czasem polonistka robi siarę, nie chcielibyście spustoszeń w sali gimnastycznej ani w bibliotece. Reszta uczniów uciekła w panice – cała obrona spada więc na was...

Zombie Kidz Ewolucja to gra, która rozwija się z każdą rozegraną partią i wypełnioną misją. Z czasem zdobędziecie nowe moce, ale zombie również staną się potężniejsze...



Oryginalny wydawca: Christian Lemay
Dyrektor kreatywny: Manuel Sanchez
Dodatkowa grafika 2D: Rémy Tornior, Sébastien Bizos
Dodatkowa grafika 3D: Aurélie Moine
Opracowanie instrukcji: Sébastien Bizos

Edycja Polska
Wydawca: Michał Herman
Tłumaczenie: Marek Baranowski
Opracowanie graf. i skład: Marek Baranowski
Korekta: Natalia Łyczko



1 wycięte drzewo
=
1 nowe drzewo

© 2018 Le Scorpion masqué inc. Użycie ilustracji, tytułu *Zombie Kidz Evolution*, tytułu *Zombie Kidz Ewolucja*, nazwy *Le Scorpion masqué* oraz logo *Le Scorpion masqué* jest zabronione bez pisemnej zgody *Le Scorpion masqué* inc.

E KIDZ

Ewolucja

ELEMENTY GRY



4 figurki bohaterów



1 kostka
zombie



4 żetony zamka



8 plastikowych
podstawek



8 żetonów zombie



1 dwustronna
plansza



1 instrukcja
(z 1 arkuszem naklejek
oraz paszportem łowcy zombie)



13 zaklejonyc kopert
ewolucji

CEL GRY

Zombie Kidz Ewolucja to gra kooperacyjna, czyli taka, w której wszyscy gracze starają się osiągnąć wspólny cel. Razem wygrają albo razem przegrają. Waszym zadaniem jest wyeliminowanie wszystkich zombie i zamknięcie szkoły, zanim zaleje ją fala potworów. **Aby wygrać, musicie umieścić po jednym zamku w każdym wejściu do szkoły.**

PRZYGOTOWANIE

Przed pierwszą grą wsuńcie 4 figurki bohaterów w plastikowe podstawki. Pozostałe podstawki odtólcie do pudełka – przydadzą się później.

Umieście planszę pośrodku stołu – **stroną Noc ku górze, jeżeli gracze w 2 osoby, albo stroną Dzień ku górze, jeżeli gracze w 3 lub 4 osoby.** (Strona Noc ma dodatkowe drzwi, które pozwalają przemieszczać się pomiędzy pokojami bez konieczności przechodzenia przez środkowy pokój lub przez wejścia do szkoły).

Zwróćcie uwagę, że plansza podzielona jest na 9 pól: 5 pokoiów szkolnych i 4 wejścia do szkoły.



Umieście po 1 losowo dobranym zombie na każdym polu wejścia do szkoły. Następnie stwórzcie **rezerwę**, układając 4 pozostałe zombie w losowym szeregu obok planszy.

Każdy z was wybiera jednego bohatera i umieszcza go w czerwonym pokoju. Pozostałych bohaterów odtólcie do pudełka – nie przydadzą się wam w tej grze. Wybierzcie, kto spośród was rozpocznie grę.

ZASADY GRY

Gra toczy się w turach rozgrywanych w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury wykonaj poniższe akcje – **z zachowaniem podanej kolejności.**

1 Wpuść zombie do szkoły. I owszem, musisz to zrobić!

Rzuć kostką zombie. Następnie weź pierwsze zombie z szeregu rezerwy i umieść je w pokoju o tym samym kolorze co kostka. Jeżeli wypadła biała ścianka, to świetnie – żadne zombie nie wchodzi wówczas do szkoły! W jednym pokoju może być dowolna liczba zombie. **Jeżeli powinieneś wpuścić zombie, ale rezerwa jest pusta, oznacza to, że zombie opanowały szkołę i wszyscy przegraliście!**



2 Porusz bohatera na sąsiednie pole albo pozostaw go tam, gdzie jest.

Zauważ, że pola muszą być połączone drzwiami, aby móc uznać je za sąsiednie.



ZASADA TRZECH ZOMBIE

- Nie możesz poruszyć swojego bohatera na pole, na którym są 3 lub więcej zombie.
- Musisz poruszyć swojego bohatera, jeżeli zaczynasz turę na polu, na którym są 3 lub więcej zombie.

3 Wyeliminuj zombie z pola, na którym znajduje się twój bohater.

Możesz wyeliminować do 2 zombie. Wyeliminowane zombie połóż na końcu szeregu rezerw – w losowej kolejności (ta kolejność będzie miała znaczenie dopiero wtedy, gdy otworzycie kilka kopert).

4 Umieść zamek w wejściu do szkoły.

Jeżeli twój bohater znajduje się na tym samym polu wejścia do szkoły co bohater innego gracza, przybij graczowi piątkę, a potem umieść w tym wejściu zamek. W każdym wejściu może być umieszczony tylko jeden zamek. **Jeżeli wszystkie 4 wejścia są zamknięte, wygrywacie!**

PRZYKŁAD GRY



GRACZ NR 1 (Monika)

- 1 Monika rzuca kością. Następnie na niebieskim polu umieszcza zombie z rezerwy. (Bohaterowie nie mogą teraz wchodzić na to pole, ponieważ znajdują się na nim 3 zombie).
- 2 Porusza swojego bohatera na sąsiadujące pole wejścia do szkoły.
- 3 Eliminuje zombie, które znajdowało się na jej nowym polu.



DOBRE RADY

- Nie pozwólcie, by zombie stworzyły zbyt silne grupy – postarajcie się je usuwać, zanim na jednym polu znajdą się trzy zombie.
- Pamiętajcie o eliminowaniu zombie również na polach wejścia, tak aby rezerwa zombie nigdy nie była pusta.



GRACZ NR 2 (Michał)

- 1 Michał rzuca kością, a następnie na żółtym polu umieszcza zombie z rezerwy.
- 2 Postanawia nie poruszać swojego bohatera.
- 3 Eliminuje 2 zombie ze swojego pola.



GRACZ NR 3 (Marek)

- 1 Marek rzuca kością, na której wypada biała ścianka. Nie dokłada zatem zombie.
- 2 Teraz musi poruszyć swojego bohatera, ponieważ na jego polu są 3 zombie. Miejscem, na które się decyduje, jest sąsiednie wejście do szkoły. Nie ma tam zombie, zatem żadnego nie eliminuje.
- 3 Bohater Moniki również znajduje się na tym polu wejścia! Marek przybija piątkę Monice i kładzie na polu żeton zamka.



KONIEC GRY

Wszyscy **wygrzywacie**, jeżeli **w każdym wejściu jest umieszczony zamek**.

Wszyscy **przegrywacie**, jeżeli **rezerwa jest pusta**, a wy powinniście dotożyć zombie na planszę.

EWOLUCJA GRY

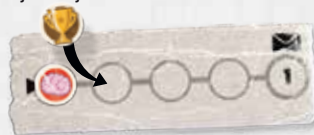
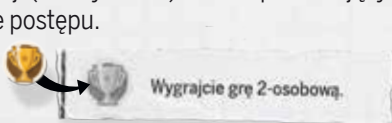
Za każdym razem, **gdy ukończycie grę** – niezależnie od tego, czy wygrali gracze, czy zombie – umieście w paszporcie naklejkę z mózgiem. Paszport znajdziecie na końcu tej instrukcji.

MISJE

W dalszej części instrukcji znajdziecie listę misji, których wypełnienie pozwoli wam na szybszą ewolucję gry.

Na koniec każdej gry, **podczas której udało wam się wypełnić misję**, umieście naklejkę z trofeum:

- przy liście misji (strony: 12-14) – na odpowiadającym tej misji miejscu,
- **oraz** na torze postępu.

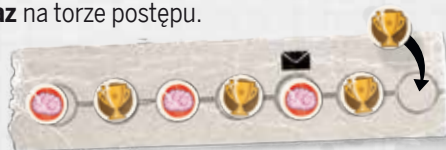


OSTROŻNIE !

Po skończonej grze **możecie umieścić naklejkę tylko przy jednej misji**, nawet jeżeli w czasie tej jednej rozgrywki udało wam się spełnić wymagania kilku różnych misji. Co więcej, każdą misję możecie wypełnić tylko raz. (Nie można zaznaczyć wielokrotnego ukończenia jednej misji).

Jeżeli udało wam się wypełnić wszystkie 3 misje z danej kategorii, oznaczcie tę kategorię jako ukończoną, dodając naklejkę z trofeum:

- w miejscu obok nazwy kategorii misji,
- **oraz** na torze postępu.



OTWIERANIE KOPERTY

Kiedy umieszczacie naklejkę na miejscu numerowanym, uzyskujecie prawo do otworzenia koperty ewolucji z tym samym numerem.



W KOPERCIE ZNAJDZIECIE JEDNĄ ALBO KILKA Z PONIŻSZYCH RZECZY:

- **Dodatkowa zawartość gry**

Niespodzianka!

- **Naklejka z odznaką stopnia**

To znaczy, że właśnie uzyskaliście nowy stopień!
Umieście tę naklejkę na odpowiednim polu w waszym paszporcie (na końcu tej instrukcji).



- **Naklejka z zaawansowanymi zasadami**

Umieście tę naklejkę na odpowiednim polu w rozdziale Zasady zaawansowane (na następnej stronie).

- **Nowa naklejka z misjami**

Umieście tę naklejkę na odpowiednim polu w rozdziale Misje (na 14. stronie tej instrukcji).

ZASADY ZAAWANSOWANE

W niektórych kopertach znajdziecie nowe zasady, które wprowadzą zmiany w waszych kolejnych rozgrywkach.

Jeżeli nowe zasady są dla was zbyt skomplikowane, nie korzystajcie z nich. Zawsze możecie zagrać tylko z zasadami podstawowymi.



Z1

Umieść naklejkę Z1 tutaj

Z2

Umieść naklejkę Z2 tutaj

Z3

Umieść naklejkę Z3 tutaj

MISJE



Kategoria misji **PIERWSZE KROKI**



Wygrajcie grę 2-osobową.



Wygrajcie grę 3-osobową.



Wygrajcie grę 4-osobową.



Kategoria misji **PANIKA**



Wygrajcie grę, gdy w rezerwie nie ma żadnych zombie.



Wygrajcie grę, gdy na jednym polu jest co najmniej 5 zombie.



Wygrajcie grę, w której wykorzystujecie tylko 6 zombie
(na początku gry odłóżcie 2 zombie do pudełka).

PRZYPOMNIENIE

- Kiedy wypełnicie misję albo całą kategorię misji, pamiętajcie, by umieścić naklejki z trofeum – **na torze postępu** oraz **na tej stronie**.
- Podczas pojedynczej gry możecie wypełnić tylko jedną misję.



Kategoria misji **PRESTIŻ**



Wygrajcie grę 2-osobową, grając na *dziennej* stronie planszy.



Wygrajcie grę po wyeliminowaniu wszystkich zombie (kontynuujcie grę po zamknięciu wszystkich wejść – aż pozbedziecie się wszystkich zombie).



Wygrajcie 3 gry z rzędu.

Postawcie krzyżyk w kółku za *każdym* razem, gdy wygracie grę
○ ○ ○ i usuńcie wszystkie krzyżyki, jeżeli przegracie grę.



Kategoria misji **FREKWENCJA**



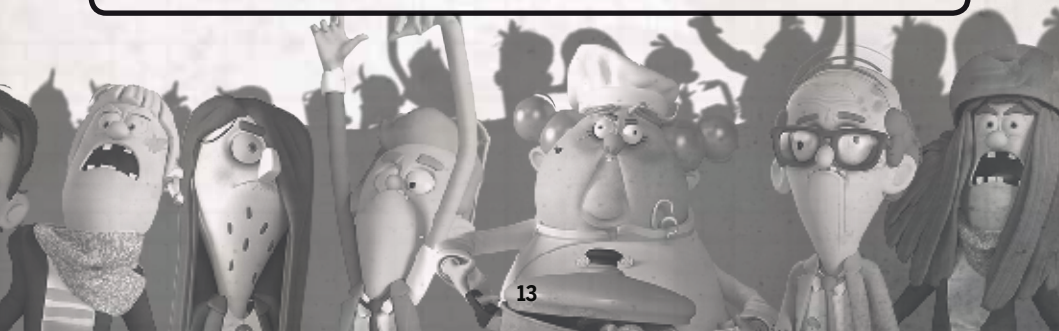
Wygrajcie grę co najmniej tydzień po rozegraniu pierwszej gry.



Wygrajcie grę co najmniej miesiąc po rozegraniu pierwszej gry.



Wygrajcie grę co najmniej 3 miesiące po rozegraniu pierwszej gry.



M1

Umieść naklejkę M1 tutaj

M2

Umieść naklejkę M2 tutaj

M3

Umieść naklejkę M3 tutaj

PASZPORT



Misja dodatkowa: kiedy uda wam się wypełnić wszystkie pola na tej stronie, możecie umieścić bonusową naklejkę na torze postępu. To niezależna misja; możecie ją więc ukończyć w tym samym czasie, co dowolną inną misję.

Miejsce na twój
portret albo zdjęcie

Nazwisko _____ **Imię** _____

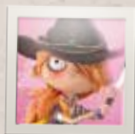
Data pierwszej gry _____

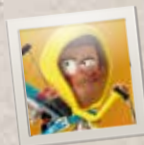
Za każdym razem, gdy po raz pierwszy grasz z kimś w tę grę, dopisz tutaj imię tej osoby (aby wypełnić misję dodatkową, powinno się tu znaleźć 5 imion):

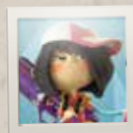
1 _____ **2** _____
3 _____ **4** _____
5 _____

Wymyśl imiona dla każdego z 4 bohaterów:



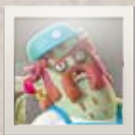






Wymyśl nazwy dla każdego z 4 typów zombie:









ODZNAKI STOPNI

Tutaj umieścić zdobyte odznaki.



NOWICJUSZ



OCALAŁY



ŁOWCA AMATOR



WYSZKOLONY
ŁOWCA ZOMBIE



MISTRZOWSKI
ŁOWCA ZOMBIE



HEROICZNY
ŁOWCA ZOMBIE



NIEZRÓWNY
ŁOWCA ZOMBIE

TOR POSTĘPU

Po każdej ukończonej grze umieścić na torze naklejkę z mózgiem.
Jeżeli udało wam się wypełnić misję lub kategorię misji, dodajcie naklejkę z trofeum.

