

ZOMBI!

RATUJ SIĘ KTO MOŻE!

Autor: Daniła Gorjunow
Grafika: Denis / YuanDen / Voronin
Graczy: 3-7
Wiek: 10+
Czas: 15-30 minut

Zawarto pudełka: 63 karty



33 karty zombi



30 kart przedmiotów



Opis gry

UUU! Ty i Twoi przyjaciele zostali otoczeni przez hordę agresywnych zombi. Nie przejmujcie się, mamy dla was dobrą wiadomość – jednemu z was uda się przeżyć. Jak zostać tym szczęśliwym ciarzem? Spróbuj znaleźć sposób!

Celem każdego gracza jest umieszczenie przed sobą na stole 5 kart przedmiotu – to jedyny sposób, aby nie stać się daniem głównym dla zombi. Jeśli gracz będzie miał przed sobą na stole 5 różnych kart zombi (z czarnym tłem), zaopierz się na ucieczkę – został już złapany, pogryziony i najprawdopodobniej zjedzony.

Przygotowanie

Przed rozpoczęciem gry należy dokładnie potasować karty i rozdać każdemu graczowi po 4 karty. Karty z białym tłem to karty przedmiotu, natomiast z czarnym tłem to karty zombi. Uwaga! Nie warto pokazywać swoich kart przeciwnikom – to na pewno nie pomoże nikomu przetrwać. Potencjalne ofiary zombi zagrywają karty po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Osoba rozpoczynająca wybiera się w dowolny sposób; może to być np. ktoś, kto jako ostatni oglądał film o zombi.

Zasady gry

W każdej kolejce gracz wykonuje następującą czynność – bierze do ręki kartę z wierzchu talii i zagrywa ją. Jeśli wybierze kartę przedmiotu, kładzie ją przed sobą. Jeśli zdecyduje się zagrać kartę zombi, przekazuje ją innemu graczowi.

Jeśli gracz posiada kartę zombi i kartę przedmiotu z tym samym symbolem, karty te się znoś i należy je odłożyć na stos odrzuconych.





Nie mo na mie przed sob dwóch takich samych kart, bez wzgl du na to, czy s to karty zombi, czy przedmiotu.



Je li gracz nie mo e zagra karty z r ki, pokazuje wszystkie swoje karty pozostałym graczom i odkłada je na stos kart odrzuconych. Nast pnie dobiera 5 kart z talii i kontynuuje swój kolejk .

Jak ocali ycie i uciec przed upierdliwymi zombi?

Gdy gracz uezбира 5 ró nych kart przedmiotów – zostaje uratowany i wygrywa.

Gdy z kolei b dzie miał 5 kart zombi, przegrywa i sam zostaje zombi. Gracz-zombi odkłada wszystkie swoje karty na stos kart odrzuconych. W porównaniu do swoich jeszcze ywych i energicznych przyjaciół ma ograniczone mo liwo ci. W trakcie swojej kolejki bierze wierzchni kart z talii i daje j dowolnemu yj cemu graczowi (rodzaj karty nie ma znaczenia). Je li karty tej nie mo na zagra , kładzie si j na stos kart odrzuconych, a gracz-zombi dobiera i zagrywa kolejn kart .

W trakcie ka dej kolejki, ale tylko jeden raz, gracz, który nie jest zombi, mo e skorzystać z Zasady Specjalnej. Zasada Specjalna polega na tym, e po dobraniu karty gracz mo e zagra kart zombi „na siebie” albo zagra kart przedmiotu innemu graczowi (musi to by ywy gracz). Nast pnie dobiera kolejn kart i kontynuuje swój ruch.

Jest jeden wyj tek dotycz cy Zasady Specjalnej. Gracz nie musi po wi ca siebie, to znaczy nie musi kła 5. karty zombi przed sob , czy 5. karty przedmiotu przed innym graczem.

Koniec gry

Nie ciesz si , je li sko czy si talia do dobierania, poniewa to wcale nie zatrzyma zombi. W takim przypadku nale y potasowa stos kart odrzuconych i stworzy now tali . Robi si to, dopóki komu nie uda si uciec. Tak, tak! W ko cu to nast pi!

Mo e si zdarzy , e tylko jednemu graczowi uda si uciec przed zgnitymi z biskami zombi, podczas gdy jego współgracze zostali ju po arci. Osoba ta automatycznie wygrywa, nawet je li nie zebrała 5 kart przedmiotów (przecie kto musi przetrwa).

Ps. 1 Pami taj! Twoim zadaniem nie jest jedynie ucieczka przed zombi, lecz tak e wyprzedzenie innych graczy

Ps. 2 Niektórzy mog zapyta , jak pozby si tych „niezno nych zombi”? No có ... pech – nie da si . Karaluchy-zombi b d czyha na Ciebie zawsze i wsz dzie!



Masz jakie pytania? Napisz do nas, a my ch tnie Ci pomo emy!

Wydawca i dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczon odpowiedzialno ci Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2013. Wersja 1.1