

ZOMBIVADÁSZOK KÉZIKÖNYVE

FIGYELEM!

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

 reflexshop

 Scorpion
Masqué

ZOMBIE KIDZ

Tervezte: Annick Lobet
Rajzolta: NIKAO



A zombik úgy döntöttek, hogy megszállják az iskolátokat, és bár a tanárok néha megnehezítik az életüket, nem szeretnék, ha a tornaterem vagy a könyvtár romba dőne. Mindenki más menekülőre fogta, így nektek kell felvenni velük a küzdelmet.

A **Zombie Kids: Evolúció** minden játszomával, minden megtett lépéssel több és mélyebb lesz. Idővel újabb képességekre tesztek majd szert, azonban a zombik is egyre kíméletlenebbé fognak válni...



Kiadó: Christian Lemay
Kreatív igazgató/projektvezető: Manuel Sanchez
2D-s munkálatok: Rémy Torrior, Sébastien Bizos
3D-s munkálatok: Aurélie Moine
Szerkesztés: Sébastien Bizos

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858 | Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu | www.reflexshop.hu

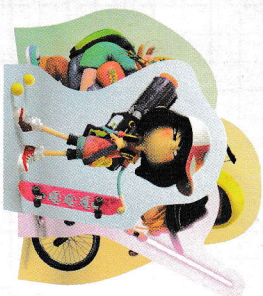
1 kivágott fa

1 új fa

© 2018 Le Scorpion masqué inc. A grafikkák, a Zombie Kids Evolúción elnevezés, a Le Scorpion masqué elnevezés és a Le Scorpion masqué logó használata szigorúan tilos a Le Scorpion masqué inc. írásos beleegyezése nélkül!

2

A DOBOZ TARTALMA



4 hősjelölő



1 zombikocka



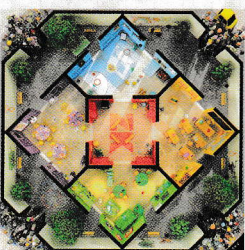
8 műanyag talp



4 lakatjelölő



8 zombijelölő

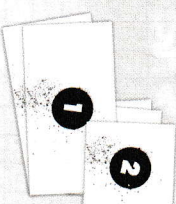


1 kétdoldalas játéktábla



1 szabálykönyv

(amely tartalmaz 1 matricailvejt és egy zombivadász útlevelet)



13 lezárt Evolúció
boríték

3

A JÁTÉK CÉLJA

A Zombie Kids: Evolúció egy kooperatív társasjáték, azaz a játékosok együtt próbálnak elérni közös célokat, és együtt nyernek vagy veszítenek. A célokat 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 játszmatékok előtt csúsztassátok a 4 hősjelölt 4 műanyag talpbal. A többi műanyag talpat hagyjátok a dobozban, a későbbi játszmatékok során szükség lesz rájuk.

Helyezzetek a játéktáblát a játéktér közepére! **2 játékos esetén használjátok a játéktábla éjszakai oldalát, 3 illetve 4 játékosnál pedig a nappali oldalát!** 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.



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

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

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:

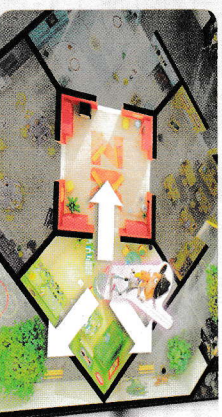
1. Helyezz egy zombit az iskolából! Igen, ez kötelező.

Dobj a zombikockával, majd a tartalékból a jobb szélső zombit helyezd a dobással megegyező színű terembe! Ha a kocka fehérét 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 zombit előzőnőlttek 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 mozgathatsz 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 játszmatékok 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, adjátok 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 kockáival, majd a tartalék jobb széléről egy zombit helyez a kék mezőre, ahova többé nem lehet belépni, ugyanis így 3 zombi van ott.
- 2 Ezután egy szomszédos bejárathoz mozgatja a hőst.
- 3 Végül eltávolítja a zombit, ami ennél a bejáratnál található.



TİPİK

- Ne hagytaok, hogy túl sok zombi gyűdjön össze egy mezőn: próbáljátok meg eltalálni a kétfős zombicsoportokat melótt háromra duzzasztani!
- Jó ötlet a bejárta! lévő zombikat eltávolítani. Ez megakadályozza, hogy a tartalék túl gyorsan kiürüljön.

2. JÁTÉKOS (FÉLIX)

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



3. JÁTÉKOS (ROBI)

- 1 Robi fehérret dob. Így nem kell zombit helyeznie a táblára.
- 2 Mivel Robi egy mezőn áll 3 zombival, lépnie kell. Úgy dönt, hogy átlép egy szomszédos bejárathoz. Ott nincsenek zombik, így ebben a körben nem távozt 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.



A JÁTÉK VÉGE

Mindannyian **nyertek**, ha **az összes bejáraton lakat található**.

Mindannyian **veszítetek**, ha egy újabb zombit kellene a játéktáblára helyezni, de **a tartalékban egy zombi sincs**.

A JÁTÉK EVOLÚCIÓJA

Minden alkalommal, amikor befejezték egy játékot, helyeztek egy agymatricát a szabálykönyv végén található útlevel haladási naplójába, az első üres mezőre (akár ti nyertetek, akár a zombik)!

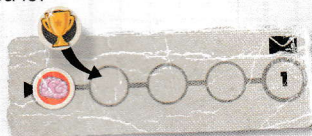
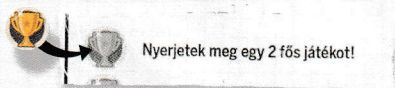


KÜLDETÉSEK

Néhányat lapozva ebben a szabálykönyvben egy küldetelistára bukkanhattok, aminek segítségével gyorsabban haladhattok majd.

Ha valamelyik küldetést sikerül teljesíteni egy játszma végére, akkor:

- helyeztek egy trófeamatricát a 12-14. oldalon található küldetéslista megfelelő sorába,
- **továbbá** helyeztek egy trófeamatricát a haladási naplóba is!



ÓVATOSAN!

Egy játszma után **legfeljebb egy küldetést jelölhettek meg teljesítettként** – akkor is, ha több is sikerült. Továbbá minden küldetést csak egyszer jelölhettek meg teljesítettként. Nem teljesíthetitek ugyanazt a küldetést többször.

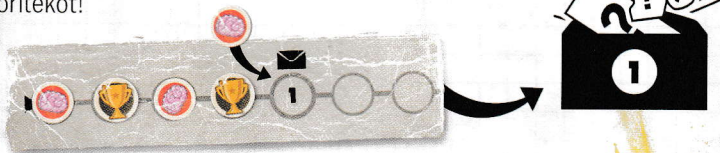
Ha egy kategórián belül mind a 3 küldetést teljesítettétek, akkor:

- helyeztek egy trófeamatricát a küldetéslistán a teljesített kategória melletti mezőre,
- **továbbá** helyeztek egy trófeamatricát a haladási naplóba is!



EGY BORÍTÉK KIBONTÁSA

Amikor a haladási naplóban egy számozott mezőre matricát helyeztek, nyissátok ki az azzal megegyező számú Evolúció borítékot!



A BORÍTÉKOKBAN A KÖVETKEZŐKBŐL TALÁLHATTOK EGYET VAGY TÖBBET:

- **További játékelemek**

Meglepetés!

- **Kitüntetésmatrica**

Szintet léptetek! Ragasszátok a matricát a szabálykönyv végén található útleveélben a számára kijelölt helyre!



- **Haladó szabály matrica**

Ragasszátok a matricát a következő oldalon található haladó szabályok részbe, a hozzá tartozó mezőre!

- **Új küldetés matrica**

Ragasszátok a matricát a 14. oldalon található küldetések részbe, a hozzá tartozó mezőre!

