ЦЕ ПОСІБНИК МИСЛИВЦІВ НА ЗОМБІ

УВАГА!

У КОРОБЦІ Є КІЛЬКА КОНВЕРТІВ. НЕ ВІДКРИВАЙТЕ ЇХ, ПОКИ НЕ ОТРИМАЄТЕ ВКАЗІВКУ ЦЕ ЗРОБИТИ!

GEEKACH

www.geekach.com.ua
www.scorpionmasque.com

Scorpion Masque

ДІТИ ПРО

Автор: **Аннік Лобе**
Ілюстрації: **NIKAO**

Вивчіть правила гри за 2 хвилини
www.geekach.com.ua

15' 7+ 2-4

Зомбі вдерлися до вашої школи! І хоча часом математичка тільки те й робить, що ускладнює вам життя, проте ви не хочете, щоб зомбі розтрощили спортзал чи бібліотеку! Поки решта учнів бігають мов очманілі, ви готові дати відсіч цим зомбі та врятувати школу!

«**Діти проти зомбі**» – це гра, що розвивається з кожною зіграною партією і виконаною місією. Поступово ви отримуєте нові здібності, але й зомбі також стають підступнішими...

1 зрубане дерево
=
1 посаджене дерево

Видавець: Крістіан Лемей
Художній керівник: Мануель Санчес
Додаткова 2D-графіка: Ремі Торньє, Себастьян Бізо
Додаткова 3D-графіка: Орелі Муан
Верстка: Себастьян Бізо

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»
Керівник проєкту: Олександр Ручка
Випусковий редактор: Поліна Матузевич
Редактор: Сергій Лисенко
Перекладач: Святослав Михаць
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка:
Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Дмитро Науменко, Ксенія Манусевич, Сергій Іщук та Сергій Тодоров.

© 2021 Le Scorpion masqué inc. Українське видання © Geekach Games. Використання ілюстрацій, назви гри, назви компанії та її логотипу суворо заборонено без письмового дозволу Le Scorpion masqué inc.

ти ЗОМБІ

Еволюція

ВМІСТ ГРИ

4 фігурки героїв

1 кубик зомбі

4 жетони замків

8 пластикових підставок для фігурок

8 плиток зомбі

1 двостороннє ігрове поле

1 книжка правил
(з 1 сторінкою з наліпками та посвідченням мисливця на зомбі)

13 заклеєних конвертів еволюції

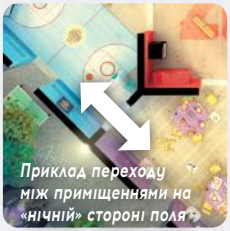
МЕТА ГРИ

«**Діти проти зомбі**» – **це кооперативна гра**, у якій усі гравці намагаються досягти спільної мети. Вони разом або виграють, або програють. Ваше завдання – замкнути всі входи до школи перед тим, як зомбі стане забагато й вони прорвуться всередину.
Для перемоги вам треба покласти по 1 жетону замка на кожен з чотирьох входів у школу.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Перед вашою першою грою вставте 4 фігурки героїв у пластикові підставки. Решту підставок поверніть у коробку – вони знадобляться пізніше.

Покладіть ігрове поле на центр стола. Якщо ви граєте **вдвох**, покладіть його «**нічною**» **стороною догори**. Якщо **втрьох** чи **вчотирьох** – використовуйте «**денну**» **сторону.** *На «нічній» стороні є додаткові двері. Вони дозволяють безпосередньо переміщатися між приміщеннями: вам не треба спершу переходити через центральне приміщення чи виходити на подвір'я до входів.*


Приклад переходу між приміщеннями на «нічній» стороні поля

Ігрове поле поділене на 9 клітинок:
5 шкільних приміщень і 4 входи у школу.

Покладіть по 1 випадковій плитці зомбі на кожен вхід. Потім створіть **запас**, виклавши навмання позосталі 4 плитки зомбі в ряд біля поля.

Кожен гравець вибирає собі героя і ставить його фігурку в центральне червоне приміщення. Решту героїв поверніть у коробку, бо в цій грі вони вам не знадобляться. Вирішіть, хто почне гру.

ОГЛЯД ГРИ

Гравці по черзі виконують ходи за годинниковою стрілкою. У свій хід **по порядку** виконайте такі дії:

1 Пустіть зомбі в школу. Так, вам доведеться це зробити!

Киньте кубик зомбі. Потім візьміть з ряду крайню праву плитку зомбі й покладіть її в приміщення того кольору, який випав на кубику. Якщо випала біла грань, то чудово! Жоден зомбі не заходить у школу! У приміщенні може перебувати будь-яка кількість зомбі. **Якщо вам треба викласти зомбі на поле, а в запасі не залишилося жодної плитки, то це означає, що зомбі захопили школу, а ви програли!**

2 Перемістіть свого героя на сусідню клітинку або залиште його на місці.

Сусідніми вважають клітинки, між якими є дверний прохід.

ПРАВИЛО ТРЬОХ ЗОМБІ

- Ваш герой не може зайти на клітинку, якщо там є 3 чи більше зомбі.
- Ваш герой повинен у свій хід перейти на іншу клітинку, якщо він стоїть на клітинці з трьома чи більше зомбі.

3 Приберіть зомбі з клітинки, де перебуває ваш герой.

Ви можете прибрати щонайбільше 2 зомбі. Покладіть їх у випадковому порядку в кінець ряду запасу зомбі. Порядок повернення зомбі до запасу матиме значення тоді, коли ви відкриєте кілька конвертів...

4 Замкніть вхід.

Якщо ваш герой разом з іншим героєм перебувають на тій самій клітинці входу, можете «дати п'ять» іншому гравцеві й замкнути цей вхід. Для цього покладіть на нього жетон замка. На одній клітинці входу може бути лише один замок. **Якщо ви замкнули всі 4 входи, ви перемагаєте!**

ПРИКЛАД ГРИ

ОЛЕНКА, ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ

1. Оленка кидає кубик зомбі. Випадає блакитна грань. Оленка бере з запасу крайнього правого зомбі й кладе його на блакитну клітинку. Тепер герої не зможуть зайти туди, адже там є 3 зомбі.
2. Вона переміщає фігурку свого героя на сусідню клітинку входу в школу.
3. Оленка прибирає одного зомбі з клітинки, куди вона перемістилася.

ПОРАДИ

- Не дозволяйте зомбі скупчуватися на одній клітинці. Намагайтеся відразу прибирати групи з двох зомбі до того, як їх стане троє чи більше.
- Не забувайте прибирати зомбі зі входів у школу, щоб запас зомбі в ряді біля поля не вичерпувався.

ПЕТРИК, ДРУГИЙ ГРАВЕЦЬ

1. Петрик кидає кубик зомбі, потім бере зомбі з запасу й розміщує його на **ЖОВТІЙ КЛІТИНЦІ**.
2. Він вирішує не переміщувати свого героя.
3. Петрик прибирає 2 зомбі зі своєї клітинки.

МАРК, ТРЕТІЙ ГРАВЕЦЬ

1. Марк кидає кубик зомбі, на якому випадає біла грань. Отже, Марк не додає зомбі на поле.
2. Його герой повинен переміститися, бо на його клітинці є 3 зомбі. Марк вирішує переміститися до сусіднього входу, але там немає жодного зомбі, тому він нікого не прибирає.
3. На цій клітинці входу є герой Оленки! Марк «дає п'ять» Оленці та замикає цей вхід, поклавши на нього жетон замка.

КІНЕЦЬ ГРИ

Усі **перемагають,** якщо **на всіх чотирьох входах є замки.**
Усі **програють**, якщо **в запасі вичерпалися зомбі**, а вам треба викласти одного на поле.

ЕВОЛЮЦІЯ ГРИ

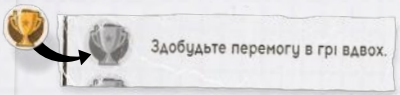
Після кожної завершеної партії – незалежно від того, перемогли ви чи програли – наклейте наліпку «мізки» на крайню ліву вільну комірку треку прогресу на останній сторінці цих правил.

МІСІЇ

Далі в правилах ви знайдете перелік місій, виконання яких дозволить вам прогресувати швидше.

Наприкінці кожної партії, **якщо вам вдалося виконати місію,** позначте її як завершену й наклейте 2 наліпки «кубок»:

- **першу** на призначене для неї місце в переліку місій (на с. 12-14);
- **другу** на комірку на треку прогресу.

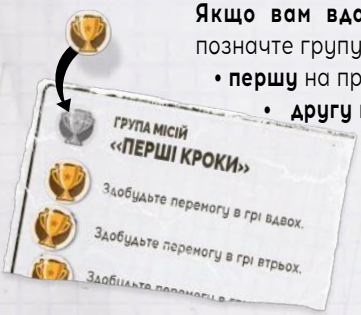


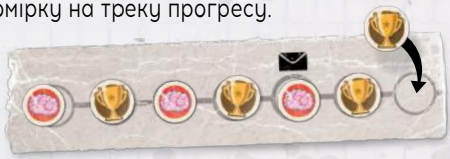
УВАГА!

Ви можете позначити як виконану лише одну місію, навіть якщо за гру ви виконали більше ніж одну місію. Крім того, ви можете позначити кожну місію як завершену лише один раз.

Якщо вам вдалося виконати всі 3 місії однієї групи місій, позначте групу як завершену й наклейте 2 наліпки «кубок»:

- **першу** на призначене для неї місце в переліку місій (на с. 12-14);
- **другу** на комірку на треку прогресу.





ВІДКРИТТЯ КОНВЕРТА

Щоразу, коли ви наклеюєте наліпку на комірку з номером на треку прогресу, можете відкрити конверт з тим самим номером.

У КОНВЕРТАХ ВИ ЗНАЙДЕТЕ ЩОСЬ ІЗ ЦЬОГО:

- **Додаткові ігрові компоненти**
  Несподіванка!

- **Наліпка звання**
  Це означає, що ви підвищили свою майстерність!
  Наклейте цю наліпку на відведену для неї комірку в розділі «Посвідчення мисливця на зомбі» на останній сторінці цих правил.

- **Наліпка додаткових правил**
  Наклейте цю наліпку на відведене для неї місце в розділі «Додаткові правила» на наступній сторінці.

- **Наліпка нової місії**
  Наклейте цю наліпку на відведене для неї місце в розділі «Місії» на с. 14.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

У деяких конвертах ви знайдете нові правила, які додаються до базової гри.

Якщо додаткові правила видаватимуться вам надто складними, можете їх не застосовувати.
Ви завжди можете грати за правилами базової гри.

П1

Місце для наліпки П-1

П2

Місце для наліпки П-2

П3

Місце для наліпки П-3

МІСІЇ

ГРУПА МІСІЙ
«ПЕРШІ КРОКИ»

- Здобудьте перемогу в грі вдвох.
- Здобудьте перемогу в грі втрьох.
- Здобудьте перемогу в грі вчотирьох.

ГРУПА МІСІЙ
«ПАНІКА»

- Здобудьте перемогу, коли в запасі не залишилося зомбі.
- Здобудьте перемогу, коли на одній клітинці є щонайменше 5 зомбі.
- Здобудьте перемогу, коли в грі було лише 6 зомбі (на початку гри приберіть 2 зомбі в коробку).

НАГАДУВАННЯ

- Щоразу, коли ви виконуєте місію чи завершуєте всю групу з 3 місій, не забудьте наклеїти одну наліпку «кубок» **на трек прогресу,** а іншу **на сторінках 12-14.**
- За одну гру можна виконати лише одну місію.

ГРУПА МІСІЙ
«ПРЕСТИЖ»

Здобудьте перемогу в грі вдвох на «денній» стороні поля.

Здобудьте перемогу, прибравши всіх зомбі. Грайте, допоки на полі залишаються зомбі, навіть якщо всі входи замкнені.

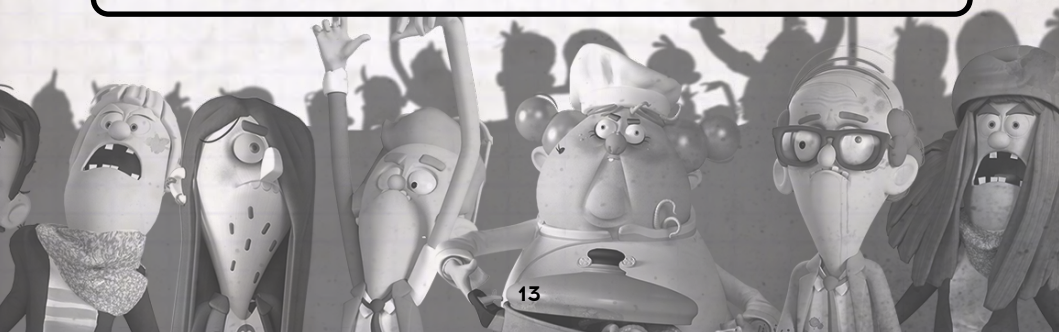
Виграйте 3 гри поспіль. Зробіть позначку в кожному кружечку за кожну виграну гру ○ ○ ○.
Витріть усі позначки, якщо ви програли гру.

ГРУПА МІСІЙ
«ВІДВІДУВАНІСТЬ»

Здобудьте перемогу щонайменше через 1 тиждень після вашої першої гри.

Здобудьте перемогу щонайменше через 1 місяць після вашої першої гри.

Здобудьте перемогу щонайменше через 3 місяці після вашої першої гри.



M1

Місце для наліпки М-1

M2

Місце для наліпки М-2

M3

Місце для наліпки М-3

ПОСВІДЧЕННЯ МИСЛИВЦЯ НА ЗОМБІ

Додаткова місія: заповнивши всю інформацію на цій сторінці, ви можете приклеїти додатковий «кубок» на треку прогресу. Ця місія не пов'язана з іншими, тому ви можете виконати її одночасно з іншою місією.

Місце для картинки (вашої фотографії чи малюнка)

Прізвище _____ **Ім'я** _____

Дата першої гри _____

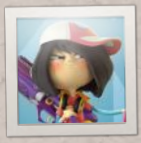
Щоразу, коли ви граєте з кимось, хто ще жодного разу не грав з вами в цю гру, запишіть тут його ім'я (щоб виконати додаткову місію, ви повинні заповнити всі 5 рядків):

1 _____ **2** _____

3 _____ **4** _____

5 _____

Вигадайте імена 4 героям:



_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

Вигадайте назви 4 типам зомбі:

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

ЗВАННЯ

Клейте сюди наліпки звань, які ви здобуваєте.

НОВАЧОК

ВИЖИЛИЙ

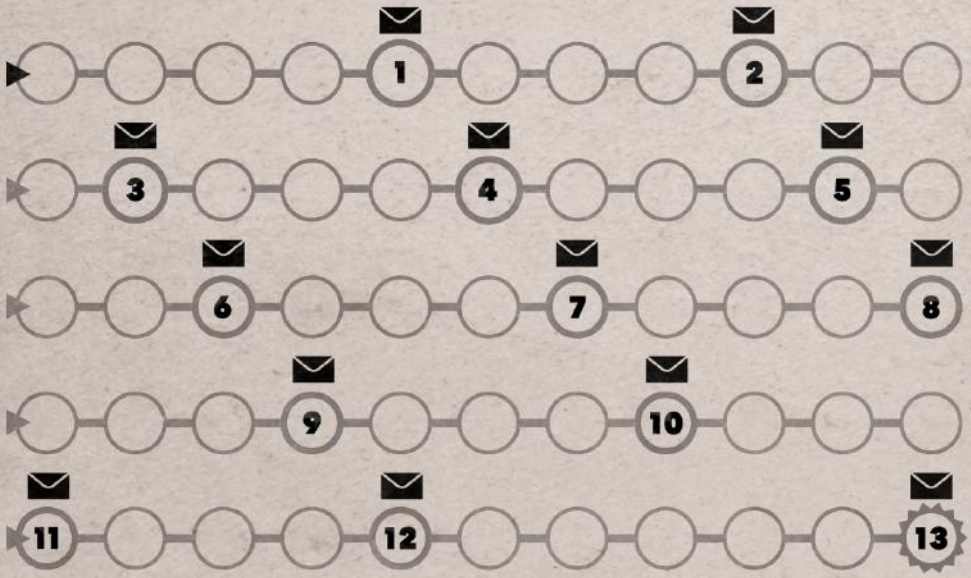
МИСЛИВЕЦЬ-ЛЮБИТЕЛЬ

ДОСВІДЧЕНИЙ МИСЛИВЕЦЬ НА ЗОМБІ

ЗАСЛУЖЕНИЙ МИСЛИВЕЦЬ НА ЗОМБІ

ГЕРОЇЧНИЙ МИСЛИВЕЦЬ НА ЗОМБІ

НЕПЕРЕВЕРШЕНИЙ МИСЛИВЕЦЬ НА ЗОМБІ

ТРЕК ПРОГРЕСУ

Після кожної гри клейте сюди наліпку «мізки».
Також клейте сюди «кубок», якщо ви виконали місію чи групу певних місій.