

ZOMBIE TSUNAMI

O JOGO DE TABULEIRO

MANUAL DE REGRAS



CONTEÚDO DA CAIXA

21 CARTAS DE RUA



7 CARTAS DE BÔNUS SECRETOS



21 CARTAS DE COMPRA



72 ZUMBIDADOS



3 CARTAS DE COMPRA



ZOMBIRD
A EXPANSÃO



18 CARTAS ZUMBI-PÁSSARO



6 MARCADORES DE DESEMPATE



12 MARCADORES DE CIVIS



18 MARCADORES DE VOTAÇÃO



12 MOEDAS DE OURO







1 TABULEIRO DE RUA

INTRODUÇÃO

Zombie Tsunami é um jogo de tabuleiro de 3 a 6 jogadores com uma duração de menos de 30 minutos. No jogo, cada jogador lidera um bando de zumbis que atacam a cidade. O vencedor é o jogador com a maior quantidade de zumbis no fim dos três turnos. Mas cuidado! Humanos estão por todo canto e eles não vão deixar você ganhar sem uma boa luta.

Jogadores terão que colaborar e às vezes trair uns aos outros para ganhar o jogo!



INÍCIO DE JOGO

- 1 Distribua para cada jogador 3 Marcadores de Votação ().
 - 2 Dê para cada jogador 1 carta  randômica (veja **CARTAS DE BÔNUS SECRETOS**).
 - 3 Tire 2 Cartas de Compras permanentes e coloque-as no topo do Tabuleiro à direita.
 - 4 Embaralhe as Cartas de Compras para criar o Deque de Compras e coloque-o em cima do Tabuleiro. Desse deque, revele um número de Cartas de Compras igual ao número de jogadores mais 3.
 - 5 Criando o Deque da Rua:
- ▶ Embaralhe o () deque.
 - ▶ Tire a carta Ônibus e a carta Avião do () deque.
 - ▶ Adicione a carta Ônibus na primeira pilha e a carta Avião na segunda pilha. Embaralhe ambas as pilhas.
 - ▶ Coloque as três pilhas uma em cima da outra de maneira que a pilha com a carta Avião esteja embaixo, a pilha com a Carta de Ônibus no meio e a pilha da primeiro rodada no topo.
- O Deque de Rua deve conter 18 cartas. Coloque-o à esquerda do Tabuleiro.



COMO JOGAR

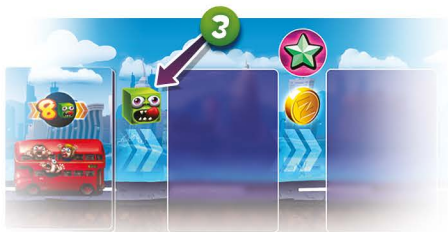
As partidas são realizadas em 3 rodadas. Cada jogador jogará da seguinte forma:



- 1** No começo de cada rodada:
- Cada jogador adicionará  no seu bando.
 - As Cartas  são embaralhadas e uma é dada para cada jogador.

- 2** Um jogador fica responsável pelo Deque de Rua e revelará uma carta por vez. Todos os jogadores jogam ao mesmo tempo e precisam resolver suas cartas antes que a próxima carta seja revelada.







- 3** Você pode encontrar Ícones Zumbis entre duas cartas, o que indica que cada jogador ganha  antes que a próxima carta seja revelada.








- 4** Quando jogadores chegarem nas , cada um receberá  e precisará participar em um atividade de compras antes que a próxima carta seja revelada (veja COMPRAS)



- 5** No final da rodada, todos os  são transformados em  e todas as cartas  são devolvidas. Todas as Cartas de Compras são descartadas e as  são reabastecidas.

REGRAS IMPORTANTES!

- Se em qualquer momento um jogador ficar sem , ele poderá retirar 1(um) do suprimento.
- Se em qualquer momento acontecer um empate para determinar quem é o jogador com mais ou menos  para um atividade, todos os jogadores empatados jogarão o Token  do suprimento. O jogador com o maior resultado ganha e a atividade se inicia.
- Não existe um limite no número de  ou  que um jogador pode ter.

CARTAS DE RUA









Durante cada rodada, 6 cartas de Rua serão resolvidas.

CARTAS DE PULO





Tipos de cartas de Rua



CARTAS DE OBSTÁCULO







Quando uma carta de pulo é revelada, cada jogador rolará todos seus . Se um zumbi cair com a cara para cima, esse zumbi morre e volta para os suprimentos. Todavia, cada carta tem um limite de  que podem morrer. O limite é indicado com símbolos de    . O símbolo do  indica que não existe um limite de  que podem morrer ao resolver essa Carta de Pulo.

Exemplo:

Uma carta  é revelada. João rola os seus  e três deles caem com a cara virada para cima. Pelo o limite de 2, somente   morrem e são descartadas do bando de João.

Quando uma carta de Obstáculo é revelada, jogadores se dividem em times para remover o obstáculo em questão. Para isso, cada jogador escolhe secretamente 1 de seus Marcadores de Votação ( ) e o coloca em sua mão direita fechada, os outros dois Beads de Votação ficam em uma mão esquerda fechada. Quando todos estiverem prontos, todos os jogadores estendem suas mãos direitas revelando seu Marcadores de Votação ao mesmo tempo. Jogadores com a cor de Beads são um time.




Cada time conta seu número total de . Se um time tiver pelo menos o número necessário de  (indicado na Carta de Obstáculo), o time não terá nenhuma perda ao remover o obstáculo. Todavia, se um time não tiver o número necessário, cada jogador desse time perde   do seu bando.

NOTA:

É encorajado que jogadores negociem alianças antes da votação. Não há regras contra jogadores mostrando seus Beads de Votação secretamente uns aos outros, fazendo sugestões ou enganando os demais jogadores. Você deveria blefar em como será seu voto se sua carta Bônus Secreto é Tsunami ou Ninja.






CARTAS MOEDA/ZUMBI

Quando uma carta Moeda/Zumbi  é revelada, cada jogador ganha uma  ou um .







CARTA PULO DE OURO

Quando a carta de Pulo de Ouro é revelada, cada jogador rola seus . Se pelo menos um  cair com a cara para cima, esse jogador ganhará .





CARTAS CIVIL/BOMBA

Quando uma carta Civil/Bomba é revelada, cada jogador ganha  e o coloca em sua frente ou escolhe um jogador para bombardear. O jogador com o maior número de  escolhe primeiro e depois os outros jogadores procedem em sentido horário fazem o mesmo.

No caso de um empate de quem tem mais , cada jogador revela um Marcador  do suprimento. O jogador com o maior resultado ganha o empate e escolhe primeiro.






CARTA PULO DE PARAQUEDAS

Quando a carta de pulo de paraquedas é revelada, cada jogador rola seus . Se pelo menos um cair com a cara para cima, esse jogador ganhará um .






CIVIS

Jogadores tem a possibilidade de ganhar  durante uma rodada. Cada  se transformará em  no fim de cada rodada.




BOMBAS





Quando um jogador é bombardeado, eles perdem todos os seus . Se eles não possuir nenhum , eles perderá. .

★ COMPRAS ★








Quando jogadores chegarem nas Compras, cada uma ganhará . O jogador com menos  irá primeiro e poderá comprar cartas pagando seus valores (o número de  mostrado no topo esquerda da carta). Os outros jogadores fazem o mesmo no sentido horário.



No caso de um empate de quem tem menos , cada jogador rola o Token  do suprimento. O jogador com o maior resultado ganha o empate e vai primeiro.

Quando uma carta é comprada, ela não é imediatamente substituída. As compras serão reabastecidas somente no final da fase de compras. As compras são reabastecidas para que ao final sempre haja um número de cartas igual ao número de jogadores mais 3.

REGRAS IMPORTANTES!


- Um jogador só pode ter  em qualquer momento.
- Jogadores podem comprar até 2 cartas cada (caso eles tenham suficientes) .
- Todas as cartas nas Compras precisam ser usadas imediatamente a menos que tenham o símbolo da  nelas. Neste caso, a carta é deixada em frente ao jogador virada para cima até ser usada.
- Depois de usar uma carta, descarte-a ao menos que ela seja uma das duas cartas de Compras Permanentes, rotulada com o ícone de .
- Um jogador pode simplesmente passar sua vez e economizar seu .

CARTAS DE BÔNUS SECRETOS

Cartas  são cartas dadas aos jogadores caso eles completem um objetivo específico durante a rodada. Em qualquer momento durante a rodada, um jogador pode revelar suas cartas . Se eles revelarem suas cartas imediatamente depois de completar um objetivo, eles ganham a recompensa. Cartas reveladas não podem ser usadas novamente (a menos que elas sejam viradas pelas cartas de compras "vire um bônus secreto").

NOTA:

Jogadores podem revelar suas cartas de Bônus Secretos sem atingirem seus objetivos, mas a carta deve permanecer virada para cima a menos que vire em uma dessas ocasiões.

Use o grupo apropriado de cartas  ,
baseado no número de jogadores:

3 JOGADORES



4 JOGADORES




5 JOGADORES






6 JOGADORES



Sempre deve existir uma carta  extra depois que cada jogador receber uma carta. Deixe-a de lado até a próxima rodada. Cada jogador pode olhar sua própria carta a qualquer momento.

FIM DE JOGO

No final da terceira rodada, todas as cartas  são retornadas e todos os  são transformados em .

Cada jogador conta seus  e o jogador com a maior quantidade ganha!

No caso de um empate, todos os jogadores que não fazem parte do empate devem gritar "Revela, revela, revela..." enquanto os jogadores empatados rolam seus zumbis e descartam aqueles que caíram virados com a cara para cima. O jogador que tiver mais Zumbis sobrando será o vencedor!

CRÉDITOS

Design do jogo: Jeremie Torton, Vincent Vergonjeanne

Arte: Mateusz Komada, Matthieu Malot

Teste de jogo: Aleksandra Górecka, Arkadiusz Krzoz, Benjamin Ravet, Eduardo Baraf, Julien Vergonjeanne, Katarina Lichańska, Katarzyna Juryk, Marcin Musiał, Mateusz Aniol, Monika Grzebyk, Piotr Kuśnierowski, Seth Johnson, Stefan Domański, Théo Garnier, Wojciech Wilk

Revisão: Dustin Schwartz, Magnus Karlsson, Kirk Dennison, Marta Vergonjeann, Daniel Lima, Ivan Barbieri

Tradução: Agatha Santos, Leonardo Jaskulski

Edição final: Maiara Schiasso

ZOMBIRD

A EXPANSÃO

REGRAS

A expansão Zombird introduz um novo tipo de carta – o Zumbi-pássaro. Cada jogador segura a carta Zumbi-pássaro em suas mãos. Essas cartas podem ser jogadas em qualquer momento durante a partida

NOTA:

Nós te encorajamos a adicionar essa expansão nas suas partidas de Zumbi Tsunami imediatamente. Ele trará muito mais profundidade e interações divertidas entre os jogadores.

CONFIGURAÇÃO

- 1 Embaralhe o deck dos Zumbi-passaros e o Deck de Compras e coloque-os junto ao Tabuleiro da Rua
- 2 Adicione as três cartas de Compras da expansão Zombird ao Deck de compras.
- 3 Distribua uma carta Zumbi-pássaro para cada jogador.



COMO JOGAR

No início de cada rodada, revele uma carta de evento. Essas cartas representam desafios que os jogadores podem se esforçar para ganhar mais cartas Zumbi-Pássaros.



Cartas de evento vem em duas formas:



Agora: Esses eventos precisam ser feitos imediatamente assim que a carta é revelada.



Nessa rodada: Esses eventos podem ser realizados em qualquer momento durante a rodada. Todavia, cada jogador só pode reivindicar 1 carta de Zumbi-Pássaro nesse tipo de evento.



PÁGINA DE REFERÊNCIA

ZOMBIRD

EVENTOS



Banco

Ganhe



Bomba

Jogue uma bomba em outro jogador.



Pulo

Pule com limite máximo de duas mortes (agora).



Olhar

Mostre sua carta para o jogador à sua esquerda (agora).



Cérebro

Ganhe ao final da partida.



Fada

Salve de um pulo ou uma bomba.



Presente

Cada jogador imediatamente recebe uma carta extra Zumbird (agora).



Dê um Zumbi

Dê um para outro jogador (nessa rodada).



Ladrão

Roube de outro jogador.



Punk

Aja como se tivesse mais 3 ao remover um obstáculo.



Bomba

Bombardeie com sucesso outro jogador (nessa rodada).



Bônus

Faça pontuações para sua carta (nessa rodada).



Robô

Cancele os efeitos de uma bomba jogada em você.



Super Bird

Aja como se tivesse mais 10 para remover um obstáculo.



Pílula Vermelha

Use sua vermelha durante uma votação (nessa rodada).



Moeda

Descarte uma (nessa rodada).



Super Fada

Salva até de um pulo ou uma bomba.



Ímã

Roube uma de outro jogador.



Zumbi Anjo

Nenhum morre durante um pulo (nessa rodada).

PÁGINA DE REFERÊNCIA



CARTAS DE BÔNUS SECRETOS



Ovni

Revele se você tem pelo menos um no final da rodada. Ganhe . Seus civis serão transformados normalmente.



Gigante

Revele se você bombardeou com sucesso. Ganhe .



Tsunami

Revele se você está no maior time (sem empates) ao resolver uma carta Remoção. Roube para o seu time (dois de um jogador ou de dois jogadores diferentes).



Quarterback

Revele se você foi bombardeado. A bomba não afeta você e você rouba do jogador que te bombardeou.



Cabeça de Dragão

Revele essa carta, aponte para alguém e diga que ele tem a carta do Rabo do Dragão. Caso você esteja correto, ganhe . Se não, o jogador que tem o Rabo do Dragão pode revelar-se agora e ganhar .



Rabo de Dragão

Revele essa carta, aponte para alguém e diga que ele tem a carta da Cabeça do Dragão. Caso você esteja correto, você ganha . Se não, o jogador que tem a Cabeça do Dragão pode revelar-se e ganhar .



Ninja

Revele se você estiver no menor time (sem empates) ou sozinho ao resolver uma Carta de Obstáculo. Ganhe . Se seu time não tem o número mínimo de , você não perde dois como o resto do seu time.

CARTAS DE COMPRAS



1 Civil
PERMANENTE

Ganhe 1 .



Bomba
PERMANENTE

Bombardeie outro jogador.



Salve 1 Zumbi

Salve de um pulo ou uma bomba.



Roube 1 Zumbidado

Roube de outro jogador.



Roube 2 Zumbidados

Roube de outro jogador.



Salve 2 Zumbi

Salve de um pulo ou uma bomba.



2 Civis

Ganhe .



3 Civis

Ganhe .



+1 Zumbidado

Ganhe .



Bomba

Bombardeie outro jogador.



Super Bomba

Bombardeie qualquer número de jogadores.



Troca

Troque duas cartas que ainda não foram revelada.



+2 Zumbidados

Ganhe .



Vire um Bônus Secreto

Vire qualquer carta , ela será revelada e desativada (se virada para cima) ou reativada (se virada para baixo). Cartas desativadas dessa forma, não poderão ser utilizadas a menos que sejam reativadas novamente.