

ZOMBEASTS

Strzeż się pełni!

Dla 2-4 graczy w wieku 8+



Zawartość

90 kart Zombeast
2 karty pomocy dla
mistrza Zombeasts
(wariant gry)
1 instrukcja



80 kart w kolorach: niebieski, pomarańczowy,
czerwony i zielony

10 białych
kart joker

Ikona
(używana
w wariantcie
gry)



Zombeast

Wartość karty

Punkty zwycięstwa

Przygotowanie gry

Karty Zombeasts należy potasować i położyć rewersami ku górze, na środku stołu jako talie, tak aby wszyscy mogli do niej swobodnie sięgnąć. Każdy z graczy otrzymuje 3 zakryte karty. Następnie, 3 odkryte karty są umieszczane obok talii.



talia



karty na środku

Cel gry

Grę wygrywa gracz, który na końcu rozgrywki będzie miał najwięcej punktów.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio widział wilkołaka. W swojej turze gracz zagrywa jedną z kart, aby ułożyć pełnię i zdobyć punkty.

1. Zagranie karty w celu ułożenia pełni

W swojej turze zagraj kartę, aby ułożyć jedną lub więcej pełni składających się z 4 kart tego samego koloru (czerwonego, zielonego, pomarańczowego lub niebieskiego). Gracz może zagrać kartę, aby rozpocząć nowy księżyc lub dodać ją do innego księżyca tego samego koloru, który już rozpoczął. Kolor biały to joker, może być dołączany do dowolnego innego koloru, aby ułożyć pełnię. Można również ułożyć pełnię z 4 jokerów.

Uwaga:

Gracz może układać tylko **1 księżyc danego koloru** naraz. Oznacza to, że każdy z graczy może mieć naraz cztery rozpoczęte księżycy (pięć, wliczając księżyc z jokerów). Niepełny księżyc z jokerów może być zmieniony na dowolny kolor, jeżeli gracz nie ma już księżycy w tym kolorze.

Księżyc (zielony)



Zombeasts powstają!

Jeżeli gracz dołoży zombeast (pies, kot, szczur, królik) do jednego z rozpoczętych księżyców, w którym jest już jeden lub więcej **takich samych zombeast**, może zagrać kolejną kartę: albo tworząc nowy księżyc, albo dokładając ją do już rozpoczętego. Jeżeli dołożona w ten sposób karta znowu zawiera taką samą zombeast, jak już znajdującą się w księżycu, gracz może zagrać kolejną kartę. Zasada ta obowiązuje również jeżeli gracz ułożył pełnię przez powstanie zombeast.

Przykład: Bartek zagrywa jokera i dokłada go do swojego niebieskiego księżycy. Ponieważ jego niebieski księżyc ma już kota, Bartek może zagrać kolejną kartę.



Joker (białe karty):

Gracz może dołożyć kartę jokera z ręki do swojego księżycyca lub wymienić ją na kartę z jednego z księżyców innych graczy. Wymieniona karta **musi** zostać natychmiast dodana do jednego z księżyców gracza.



Kompletna pełnia:

Kiedy pełnia zostanie ukończona, gracz układa jej karty przed sobą w stos. Punkty zwycięstwa z zebranych kart są zliczane na koniec gry. Po zebraniu kart może zostać rozpoczęty nowy księżyc w tym kolorze.

Bonus: Jeżeli gracz skompletował pełnię z 4 różnymi Zom-beast, zabiera jedną z odkrytych kart ze środka i odkłada ją razem z czterema kartami pełni.



2. Uzupełnienie ręki

Na koniec swojej tury gracz dobiera tyle kart, ile wskazuje kolorowa **cyfra na czarnym tle ostatniej zagranej** karty. Karty można dobierać z trzech różnych źródeł:

- z odkrytych kart na środku
- z talii
- z ręki innego gracza (maksymalnie 1 kartę od gracza)

Odkryte karty na środku są uzupełniane dopiero, gdy gracz **skończy** swoją turę.

Uwaga:

Jeżeli gracz wymieni jokera na kartę innego gracza i dołoży ją do jednego ze swoich księżyców, liczba na ostatniej dołożonej karcie wskazuje ile kart należy dobrać! Jeżeli dołożona karta sprawi, że zombie powstaną, liczbę dobieranych kart wskazuje ostatnia zagrana karta.

Przykład: Ela jako ostatnią kartę zagrała pomarańczowego kota z dwójką na czarnym tle. Musi w związku z tym dobrać 2 karty. Ela dobiera kartę ze środka i drugą z ręki innego gracza.



Co zrobić jeżeli gracz nie ma kart na ręce lub nie może zagrać żadnej karty?

- Jeżeli w dowolnym momencie, gracz nie ma żadnej karty na ręce, natychmiast dobiera 3 karty z talii. Taka sytuacja może nastąpić jeżeli: **inny gracz dobierze ostatnią kartę z ręki gracza**, ostatnia zagrana karta jest **jokerem** (liczba dobieranych kart 0) lub ostatnia karta sprawi, że zombie powstaną. W ostatnim przypadku gracz może dobrać karty i kontynuować turę za ich pomocą.
- Jeżeli ostatnia zagrana karta **nie jest jokerem** i zombie nie powstaną, gracz dobiera z talii, środka lub od innych graczy, tyle kart, ile wskazuje ostatnia zagrana karta.
- Jeżeli gracz nie może zagrać karty, ponieważ **żadna nie może być dodana do księżyców zgodnie z zasadami**, odkłada on swoją rękę awersami ku górze obok swojego stosu zebranych kart. Tak odłożone karty liczą się jako **punkty ujemne** na

koniec gry! Następnie, gracz dobiera 3 karty z talii i kontynuuje swoją turę zgodnie z zasadami.

Koniec gry

Kiedy w turze gracza zostanie dobrana ostatnia karta z talii, pozostali gracze mogą rozegrać jeszcze po jednej turze, następnie gra dobiega końca. Jest to ostatnia szansa na skompletowanie pełni. W ostatniej turze nie dobiera się kart.

Podliczanie punktów

Karty z niepełnych księżyców są odrzucane i nie będą liczone w punktacji. Każdy gracz zlicza swoje punkty zwycięstwa i odejmuje od nich punkty ujemne, jeżeli takie ma. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

Wariant dla mistrzów Zombeasts

Gra toczy się według standardowych zasad, z następującymi zmianami: Niektóre zombeast mają ze sobą swoje ulubione zabawki, które dają graczom specjalne zdolności w momencie zagrania. Zdolności specjalnych można również używać, jeżeli karta z symbolem specjalnym zostanie wymieniona za jokera, a następnie zagrana. Zdolności specjalne nie mogą być łączone z powstawaniem zombeast! Jeżeli gracz zagra kartę z symbolem specjalnym musi zdecydować czy chce go wykorzystać, czy też - jeżeli jest taka możliwość – rozegrać powstanie zombeast.



Marchewka (królik) – gracz **wymienia** jedną z kart w swoich księżycach na kartę z ręki. Karta z księżycą wraca na rękę gracza.

Przykład: Ela zagrywa niebieskiego królika z symbolem marchewki do swojego niebieskiego księżycy, gdzie już ma innego królika. Jeżeli Ela nie zdecyduje się na powstanie zombieast może wymienić dowolną kartę ze swoich księżyców z kartą z ręki. Wybiera zielonego psa z cyfrą 4 (1 punkt zwycięstwa) ze swojego księżycy.



Ela wymienia zielonego psa i zielonego szczura z cyfrą 1 (4 punkty zwycięstwa).



Ponieważ zielony księżyc ma już szczura, Ela sprawia, że zombieast powstają i może zagrać kolejną kartę z ręki. Wybiera zielonego psa, którego właśnie dobrała po wymianie, a następnie dobiera 4 karty.





Mysz (kot) – Gracz **dobiera jedną z kart ze środka** i dokłada ją do jednego ze swoich księżyców. Jeżeli karta nie może być dodana do księżycza lub nie ma kart na środku, zdolność specjalna przepada.



Kość (pies) – Gracz może zagrać **1 dodatkową kartę z ręki**.



Łapa (szczur) – wszyscy gracze muszą mieć **5 kart na ręce**. Jeżeli gracz ma więcej niż 5 kart, odrzuca nadmiar na stos kart odrzuconych. Jeżeli gracz ma mniej niż 5 kart na ręce, dobiera do 5 kart z talii.

Wersja Polska:
Tłumaczenie: Piotr Maliszewski
Skład: Przemysław Kasztelaniec
Korekta: Jacek Lenzioszek

© 2014 HUCH! & friends
Autor: Kinjiro
Ilustracje & design:
Oliver & Sandra Freudenreich

Wydawca i wyłączny dystrybutor
na terenie Polski
Bard Centrum Gier
ul. Zabłocie 23
30-701 Kraków
www.wydawnictwo.bard.pl

Producent:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com



Uwaga! Ryzyko zadławienia. Zawiera małe elementy, przeznaczone dla dzieci powyżej 3 roku życia.