

Dobieranie kart na Rękę

Jeżeli po zakończeniu kroku **A** gracz **ma na ręce mniej niż 3 karty**, powinien uzupełnić swoją rękę, dobierając niezbędną liczbę kart ze swojego Cmentarza, aż będzie miał na ręce dokładnie 3 karty.

Jeżeli gracz nie ma na swoim Cmentarzu wystarczającej liczby kart, dobiera ich tyle, ile jest w stanie, aż do opróżnienia Cmentarza. Jeśli gracz ma już na ręce co najmniej 3 karty, ten krok jest pomijany.

WAŻNE! Jeśli gracz zapomni uzupełnić rękę, a kolejna osoba rozpoczęła już swoją turę... No cóż – mówi się trudno! Gracz ten rozegra kolejną turę za pomocą kart, które zostały mu na ręce. Wolno mu uzupełnić rękę dopiero na koniec tej tury.

Koniec Rundy

Runda kończy się w chwili, gdy dowolnemu z graczy uda się pozbyć wszystkich kart, zarówno z Cmentarza, jak i z ręki. *Uwaga! Jeżeli ostatnia zagrana karta wymaga rzutu kością, **najpierw** należy zastosować wynik tego rzutu (spis efektów kości i wszystkich kart specjalnych poniżej). Jeżeli zmusi to gracza do dobrania karty, runda się nie kończy.*

Kiedy jeden z graczy zakończy rundę, każdy z jego przeciwników **natychmiast traci 1 Mózg** za każdą kartę, która została mu na ręce ORAZ na Cmentarzu.

Jeżeli **żaden** z graczy nie stracił swojego ostatniego Mózgu, rozgrywa się kolejną rundę. Rozpoczyna ją ten z graczy, który ma najmniej Mózgów (w przypadku remisu gracze powinni zagrać w w papier, kamień, nożyce albo wyłonić gracza rozpoczynającego inną dowolną metodą).

Koniec Rozgrywki

Gra kończy się w chwili, gdy dowolny z graczy straci swój ostatni Mózg. Może się to zdarzyć zarówno w trakcie rundy, jak i po jej zakończeniu, gdy gracze tracą po 1 Mózgu.

Zwycięzcą zostaje ten z graczy, który ma najwięcej Mózgów. W przypadku remisu... jest remis!

Karty specjalne

→ Karty „Przebiegłych Zwierząt-Zombie” wywołują różne efekty specjalne.

Jeżeli gracz zagra kilka kart posiadających efekt specjalny, stosuje się go tylko raz, ponieważ tylko jedną z tych kart odkłada się na wierzch stosu Hordy – pozostałe są rozdzielane pomiędzy Cmentarze przeciwników.



Komar: Komara (wartość 0) można zawsze zagrać na stos Hordy, niezależnie od tego, jaka karta tam leży.



Pająk: po zagranii Pajaka (8) następny gracz może zagrywać wyłącznie karty o wartości **mniejszej niż 8**.



Mysz: po zagranii Myszy (11) gracz odrzuca stos Hordy (nie będzie brany pod uwagę w tej rundzie) i rozgrywa dodatkową turę, tworząc nowy stos Hordy (jeśli ma na ręce mniej niż 3 karty, przed tą dodatkową turą może normalnie uzupełnić rękę).

→ **Słodka pianka** : gracz rzuca kością i stosuje odpowiedni efekt.

Należy się trzymać następującej kolejności: **1** – rzut kością; **2** – zastosowanie efektu; **3** – uzupełnienie kart na ręce, jeśli to konieczne; **4** – koniec tury.



Umieść kartę ze swojej ręki na Cmentarzu dowolnego przeciwnika.



Wykradnij dowolnemu przeciwnikowi 1 Mózg.



Zamień się Cmentarzami ALBO kartami na ręce z dowolnym graczem. *Uwaga! Nie wolno zamieniać się Cmentarzami z graczem, który nie ma na swoim Cmentarzu żadnej karty.*



Każdy gracz dobiera z Rezerwy 1 kartę i umieszcza ją na swoim Cmentarzu – łącznie z graczem, który rzucił kością!



Weź 1 Mózg z puli żetonów.



Rozegraj kolejną turę. Jeżeli gracz nie może nic zagrać na stos Hordy, ponosi normalne konsekwencje – ups!





Cel gry



Jak najszybciej pozbadźcie się wszystkich kart, zanim Horda Zwierząt-Zombie pożre wasze mózgi! Proste? Tak się tylko wydaje...



PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

- 1 Wyjmijcie z formatek żetony Mózgu i podstawki (czyli Cmentarze).
- 2 Złóżcie podstawki (jeśli macie z tym trudność, to zobaczcie filmik na naszym kanale YouTube). Bez problemu przechowujcie złożone podstawki w pudełku do gry.



PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Tylko na początku gry:

- 1 Każdy gracz otrzymuje 9 żetonów Mózgów oraz 1 podstawkę, czyli Cmentarz.

Na początku każdej rundy:

- 1 Gracze tasują wszystkie 50 kart.

2

Każdy gracz otrzymuje po 3 karty. Spośród otrzymanych 3 kart każdy gracz wybiera 2 karty, które zatrzymuje na ręce, a 1 kartę odkłada na swój Cmentarz.

Krok ten należy powtórzyć 3 razy – na początku rundy każdy gracz ma 6 kart na ręce i 3 karty na swoim Cmentarzu. Karty umieszcza się na Cmentarzu awerssem w swoją stronę, w taki sposób, aby nie widział ich żaden z przeciwników.

3

Z pozostałych kart gracze tworzą stos dobierania i kładą go rewersem do góry w zasięgu wszystkich. Tworzą one Rezerwę. Odrzucone w trakcie rozgrywki karty tworzą osobny stos – Hordę.

4

W zasięgu wszystkich gracze umieszczają pozostałe Mózgi oraz kość z efektami specjalnymi.



Jak grać?

Rozgrzywka toczy się w turach zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje 2 akcje:

- A** Zagrywa 1 lub kilka kart o tej samej wartości.
- B** Uzupełnia rękę do 3 kart, posługując się w tym celu kartami ze swojego Cmentarza.

A

Zagrywanie kart z Ręki

W swojej turze gracz **MUSI** dołożyć 1 lub kilka kart ze swojej ręki do Hordy.

Gracz może zagrać **JEDNĄ** kartę lub **KILKA** identycznych kart.

Zagrane karty **MUSZĄ** mieć **WYŻSZĄ WARTOŚĆ** od karty leżącej na wierzchu stosu Hordy. Jeśli stos Hordy jest pusty, gracz rozpoczyna go za pomocą karty o dowolnej wartości.

Przykład: Na wierzchu stosu Hordy leży karta **7**. Gracz może zagrać do Hordy 1 kartę lub kilka kart o tej samej wartości z zakresu od **8** do **19**.

Jeżeli gracz zagrywa kilka kart o tej samej wartości:

Jedną z tych kart kładzie na wierzchu Hordy, a pozostałe umieszcza na Cmentarzach swoich przeciwników (może je dowolnie rozdzielić pomiędzy różne Cmentarze).

Jeżeli gracz nie może albo nie chce zagrać żadnych kart do Hordy:

- 1 Odrzuca wszystkie karty Hordy.
- 2 Traci 1 Mózg. Jeśli to jego ostatni Mózg, gra natychmiast dobiega końca.
- 3 Dobiera 2 karty z Rezerwy i jedną z nich zatrzymuje na ręce, a drugą umieszcza na swoim Cmentarzu. **Jeżeli Rezerwa jest pusta, gracz tasuje karty ze stosu kart odrzuconych (Hordy), aby utworzyć nową Rezerwę.**
- 4 Rozgrywa swoją turę, rozpoczynając nowy stos Hordy.



© Lumberjacks Studio 2022



Projektanci gry: Bruno Cathala, Théo Rivière

Ilustrator: Olivier Derouetteau

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Korekta: Ewa Popielarz, Monika Doerre

Skład: Creatika Łukasz Kempański, Zespół Muduko

Koordynator projektu: Kamila Biedrońska

Wydawnictwo Muduko

Podłęże 650, 32-003 Podłęże

Muduko jest marką wydawniczą

Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o. o.

© 2023 Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o. o.