

Zombeasts



8-99 2-6 ~20

Zombie sub clar de luna

Cand e luna plina, animalutele Zombeasts ies la vanatoare. Captureaza-le pe cele mai importante si poti sa devii noul Maestru Zombeast, imblanzitorul de fiare. Un joc amuzant, de strategie si risc, pentru 2-4 jucatori curajosi cu varsta de la 8 la 99 ani si o durata de minim 20 de minute.

Continut:

90 carti Zombeast (80 in 4 culori + 10 albe)
2 carti cu legenda pentru maestrul Zombeast
(pentru unele variante de joc)

Instructiuni de joc

Sa incepem!

Se amesteca cartile si se pun intr-n **teanc** cu fata in jos in mijlocul mesei. Fiecare jucator primeste cate 3 carti. Apoi, langa teancul cu carti de extras se aseaza **3 carti de joc** cu fata in sus.

Scopul jocului

Cine are cele mai multe puncte la sfarsit, castiga.

Ordinea de joc

Cel mai tanar jucator incepe. Cand e randul sau, fiecare jucator va juca una dintre cartile sale, incercand sa formeze o luna plina si sa castige puncte.

1. Joaca o carte pentru a forma o luna plina.

Cand este randul sau, fiecare jucator va juca o carte, incercand sa formeze una sau mai multe luni pline de o singura culoare (albastru, verde, portocaliu, rosu), cu 4 carti. Se poate juca o carte pentru a incepe o luna noua, sau se poate adauga la alta luna de aceeași culoare, pe care deja ai inceput-o.

O carte alba este numita **Joker**; poate fi folosita in combinatii cu carti de oricare alta culoare pentru a forma o luna plina. Se poate forma o luna plina si cu 4 Jokeri.

Nota: Poti forma **doar 1 luna de o culoare o data**. Adica fiecare jucator poate avea pana la 4 luni incepute la un moment dat, sau 5 impreuna cu luna de jokeri. O luna plina incompleta de carti Joker (albe) poate fi transformata intr-o culoare diferita atata timp cat nu au fost incepute alte luni de aceeași culoare.

Atacul Zombeast

Daca un jucator pune o carte Zombeast (caine, pisica, sobolan, iepure) in una dintre lunile sale in **care deja are unul sau mai multe animalute Zombeast de acelasi fel**, are dreptul sa mai joace inca o carte, fie formand o noua luna, fie adaugand-o la una din lunile deja incepute.

Daca pune jos urmatoarea carte la o luna care are deja acelasi animalut, va putea juca inca o carte. La fel si daca a reusit sa formeze o luna cu acest atac Zombeast.

Exemplu: Nicu joaca un Joker si il adauga lunii sale albastre. Deoarece luna sa albastra are deja o pisica, primeste dreptul sa joace inca o carte.



Jokerii (cartile albe)

Un jucator poate juca o carte Joker intr-o luna proprie sau sa schimbe Joker-ul din mana cu o carte de care are nevoie, din "luna" altui jucator. **Cartea schimbata trebuie jucata imediat** intr-una dintre lunile proprii si se socoteste in locul cartii Joker jucate.

Luna plina completa

Cand o luna a fost completata intoarceti cartile si puneti-le intr-un teanc cu fata in jos. Punctele de pe aceste carti vor fi socotite la sfarsitul jocului. O noua luna de aceeași culoare cu luna plina completata poate fi inceputa acum.

Bonus:

Daca un jucator formeaza o luna plina **cu 4 animalute Zombeast diferite** poate lua la alegere una dintre cele 3 carti de langa teancul din mijlocul mesei si sa o adauge la teancul sau de carti cu puncte, alaturi de cele 4 carti ale lunii pline completate.

2. Completarea cartilor din mana

La sfarsitul unei runde jucatorii trag atatea carti cate indica **numarul de pe fundalul negru** de pe **ultima** carte jucata. Poti trage carti din 3 locuri, la alegere:

- din teancul de carti din mijlocul mesei;
- dintre cele 3 carti de langa teanc;
- din mana altui jucator (maxim 1 carte de jucator).

Stocul de carti de langa teanc se completeaza dupa ce un jucator a **terminat** runda.



80 carti de culoare albastra, portocalie, rosie sau verde



10 carti Joker albe

Simbol al superputerii Zombeast pentru varianta avansata a jocului

Numar pe fundal negru



animalut Zombeast

Valoarea in puncte a cartii



Luna verde



Nota: Daca cineva schimba un joker cu cartea altui jucator si foloseste aceasta carte intr-una din lunile sale, **numarul de pe fundalul negru** de pe aceasta carte va indica cate carti sa traga. Daca aceasta declanseaza un atac Zombeast, numarul de pe fundalul negru de pe ultima carte jucata va arata cate carti poate lua.

Exemplu: ultima carte jucata de Maria a fost pisica portocalie, care arata un 2 pe fundalul negru. Maria va trage 2 carti. Ea alege o carte din mana altui jucator si una dintre cartile de langa teancul din mijlocul mesei.



Ce faci daca nu mai ai carti in mana sau nu poti juca o carte

- Daca vreodata un jucator nu mai are carti in mana poate trage imediat primele 3 carti din teancul din mijlocul mesei. Aceasta se poate intampla cand **alt jucator a luat de la el ultima carte**, cand ultima carte jucata de el a fost un **Joker** (are cifra 0 pe fundal), sau cu **ultima carte a declansat un atac Zombeast**. In cazul declansarii unui atac, jucatorul poate continua cu cartile pe care le-a tras.
- Daca ultima carte jucata **nu este Joker** si jucatorul nu declanseaza un atac, va trage (din teanc, dintre cartile de langa teanc, din mana altui jucator) cate carti indica numarul de pe fundalul negru de pe ultima carte jucata.
- Daca nu poate juca nicio carte deoarece cartile sale **nu pot fi adaugate la una dintre lunile proprii in conformitate cu regulile**, jucatorul va pune cartile din mana **cu fata in sus** langa teancul propriu de carti cu puncte (Punctele de pe aceste carti se vor scadea la sfarsitul jocului, ca puncte de penalizare). Apoi va trage 3 carti din teancul din mijloc si va continua jocul in conformitate cu regulile.

Sfarsitul jocului

Cand ultima carte a fost trasa din teancul din mijloc de catre un jucator, toti ceilalti jucatori primesc dreptul sa mai joace o singura runda, apoi jocul se incheie. Acum ai sansa sa-ti completezi lunile. Nu se vor mai trage alte carti in aceasta ultima runda.

Calcularea punctelor

Punctele de pe cartile din lunile incomplete nu se socotesc (se strang si se pun intr-un teanc). Fiecare jucator isi socoteste punctele si le scade pe cele cu minus, daca are. Jucatorul cu cele mai multe puncte castiga.

Varianta avansata de joc, pentru Maestri Zombeast

Jocul se desfasoara similar cu cel standard, cu urmatoarele modificari: unele animalute Zombeast au jucaria lor favorita cu ele, care le poate da puteri speciale in timpul jocului. Jucatorul poate sa foloseasca aceste puteri speciale daca mai intai schimba o carte Joker cu o carte cu puteri speciale si o foloseste pe aceasta imediat. Cartile cu puteri speciale nu se pot folosi intr-un atac Zombeast.

Daca un jucator pune jos o carte cu un simbol, el trebuie sa decida daca vrea sa foloseasca superputerea acesteia, sau (cand este posibil) daca prefera un atac Zombeast.



Morcovul – ii da iepurelui superputeri. El va permite jucatorului care foloseste cartea **sa schimbe 1** carte din una dintre lunile sale cu una din mana.

Exemplu: Maria pune un iepure albastru cu un morcov in luna sa plina unde are deja un alt iepure. Daca nu vrea sa execute un atac Zombeast poate sa schimbe orice carte din lunile sale cu o carte din mana.

Ea alege **cainele** verde cu nr. 4 pe fundalul negru (avand valoare de 1 punct) din formatia lunii ei. Maria schimba cainele cu sobolanul verde cu nr. 1 pe fundalul negru (avand valoare de 4 puncte) din mana.

Deoarece luna verde are deja un sobolan Zombeast, ea declanseaza un atac Zombeast si va putea sa dea inca o carte din mana; alege cainele verde pe care il are din schimbul pe care tocmai l-a facut si trage 4 carti.



Soarecele - ii da superputeri pisicii – **iti permite tragerea unei carti in plus** dintre cele 3 de langa teancul din mijlocul mesei si sa o adaugi la una dintre lunile tale. Daca nu poti adauga aceasta carte la una dintre luni, sau daca nu a mai ramas nicio carte de tras langa teancul din mijlocul mesei, puterea speciala a acestei carti este anulata.



Osul – ii da cainelui superputeri. Cel care foloseste cartea va putea **sa dea jos o carte in plus**.



Labuta – ii da puteri speciale sobolanului – **Obliga toti jucatorii sa aiba 5 carti in mana**. Daca cineva are mai mult de 5 carti va fi obligat sa renunte la restul (le va pune in teancul de carti scoase din joc); jucatorii cu mai putin de 5 carti vor trebui sa traga carti din teancul de pe masa pentru a completa cartile din mana.