


**MANUAL
PARA CAÇADORES DE
ZOMBIES**



ATENÇÃO



**ESTA CAIXA CONTÉM VÁRIOS
ENVELOPES SELADOS.
SÓ OS DEVES ABRIR QUANDO
ISSO TE FOR INDICADO!**



saltadacaixa.pt
@ # saltadacaixa

SALTA
DA CAIXA

ZOMBI

Um jogo de **Annick Lobet**
Ilustrado por **NIKAO**



Aprende a jogar em 2 minutos
saltadacaixa.pt



Os Zombies invadiram a tua escola e, apesar do professor de português te chatear um bom bocado, não vais querer que os Zombies destruam as salas, a biblioteca e muito menos o ginásio! O problema é que todos fugiram da escola e só ficaste tu com os teus melhores amigos... que terão de enfrentar estas horríveis criaturas!

Zombie Kidz Evolution é um jogo que evolui e se torna mais complexo à medida que se jogam mais partidas e se atingem os diferentes níveis. Com a experiência vais ganhar novos poderes mas os zombies também serão mais difíceis de derrotar...



Edição: Christian Lemay
Direção Criativa e de Projeto: Manuel Sanchez
Imagens 2D: Rémy Tornior, Sébastien Bizos
Imagens 3D: Aurélie Moine
Layout: Sébastien Bizos

Teste do jogo: Fleur and Valentine Sanchez,
Philémon Lemay, Téo Djoré, Adèle Raymond,
Maëlys de la Touanne, Félix and Raphaël Brière
Tradução: Marlene Cunha
Revisão da Tradução: Luís Moita Flores



1 árvore abatida
=
1 árvore plantada

© 2018 Le Scorpion masqué inc. É expressamente proibido o uso e reprodução de qualquer conteúdo gráfico, do título **Zombie Kidz Evolution**, do nome e logotipo da marca **Le Scorpion masqué**, sem consentimento prévio, por escrito, de **Le Scorpion masqué inc.**

THE KIDZ

Evolution

COMPONENTES



4 heróis



1 dado zombie



4 cadeados



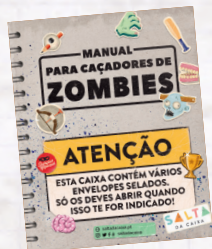
8 bases para heróis



8 zombies



1 tabuleiro de jogo
de dupla face



1 livro de regras

(inclui 1 folha com autocolantes e um passaporte de caçador de zombies)



13 envelopes selados
de evolução

* A lista completa dos componentes de cada envelope encontra-se disponível em www.saltadacaixa.pt

OBJETIVO DO JOGO

Zombie Kidz Evolution é um jogo cooperativo, em que todos os jogadores tentam alcançar objetivos comuns, o que significa que todos vão ganhar ou perder em conjunto. O objetivo é trancar os quatro portões da escola a cadeado, antes dos zombies a dominarem.

A vitória é alcançada no momento exato em que se conseguir colocar 1 cadeado em cada um dos 4 portões de entrada da escola.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Antes de começar o jogo, encaixa os 4 heróis nas respetivas bases. As restantes bases devem ficar na caixa, porque só serão usadas mais tarde.

Coloca o tabuleiro de jogo no centro da mesa. **O tabuleiro deverá estar do lado “noite” caso a partida seja para 2 jogadores ou do lado “dia” para partidas de 3 a 4 jogadores.** (O lado “noite” tem passagens diretas entre salas adjacentes, sendo possível circular entre elas sem passar pelo átrio central.)



Nota: o tabuleiro está dividido em 9 espaços: 5 compartimentos na escola e 4 entradas.



Coloca, aleatoriamente, 1 zombie em cada uma das entradas e, com os restantes, faz uma reserva junto do tabuleiro de jogo colocando-os numa linha.

Cada jogador escolhe um dos heróis e coloca-o no átrio central (sala vermelha). Os heróis que sobram são devolvidos à caixa. É escolhido o primeiro jogador e o jogo pode começar.

COMO JOGAR

Os jogadores jogam à vez, seguindo o sentido dos ponteiros do relógio. Em cada turno o jogador ativo efetua as seguintes ações, **pela ordem abaixo descrita**.

1 Coloca um novo zombie em jogo. Sim, tens mesmo de o fazer!

Lança o dado dos zombies e coloca o 1º zombie da linha de reserva, no compartimento da escola com a cor exibida no dado. Se sair o branco, não entra nenhum zombie na escola! Não há limite máximo para o número de zombies por espaço.

Se tiveres de colocar um zombie e a reserva estiver vazia, acabaste de perder o jogo, porque os zombies dominam a escola!



2 Move o teu herói para um espaço adjacente ou deixa-o ficar no mesmo local.

Dois espaços são considerados adjacentes se existir uma passagem entre eles.



A REGRA DOS “TRÊS ZOMBIES”

- Um herói não pode entrar num espaço onde estejam 3 ou mais zombies.
- No teu turno, se o teu herói estiver com 3 ou mais zombies, terá de se mover.

3 Expulsa os zombies no espaço onde o teu herói se encontra.

Podes expulsar, no máximo, 2 zombies. Os zombies expulsos são colocados no fim da linha de reserva, aleatoriamente. (Este alinhamento vai ser importante em fases mais avançadas do jogo, depois de terem sido abertos alguns envelopes...)

4 Coloca um cadeado no portão de uma entrada.

Se o teu herói estiver na mesma entrada que outro herói, cumprimenta o outro jogador com um “mais 5”, e coloca uma ficha de cadeado no portão dessa entrada. Cada portão só pode ter um cadeado.

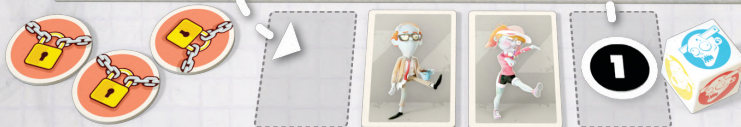
Se conseguirem trancar os 4 portões a vitória é vossa!

EXEMPLO DE JOGO



JOGADOR 1 (Maria)

- 1 A Maria lança o dado e coloca o primeiro zombie da reserva na sala azul, que passa a conter 3 zombies, e por isso os heróis não podem lá entrar.
- 2 De seguida ela move o seu herói para a entrada adjacente.
- 3 Por fim, ela expulsa o zombie que está neste espaço.



DICAS ÚTEIS

- Tenta evitar que os zombies se acumulem num espaço; expulsa os que estiverem em grupos de 2, antes que se junte o terceiro.
- Não te esqueças de que as entradas também são espaços e, como tal, precisas de expulsar os zombies de lá!



JOGADOR 2 (Rita)

- 1 A Rita lança o dado e coloca em jogo 1 zombie na sala amarela.
- 2 Ela decide não mover o seu herói.
- 3 E elimina 2 zombies que estão no mesmo espaço que ela.



JOGADOR 3 (João)

- 1 O João lança o dado e sai branco, portanto não entra nenhum zombie.
- 2 O João terá de mover o herói, porque está numa sala com 3 zombies. Ele decide ir para uma das entradas adjacentes, e não pode expulsar nenhum zombie, porque não está lá nenhum.
- 3 Mas a Maria também está naquela entrada! Os dois jogogadores cumprimentam-se e trancam o portão, colocando o cadeado.



FIM DO JOGO

A equipa é **vencedora** caso consiga trancar **todos os portões de entrada da escola**. Todos **perdem** se precisarem de colocar um zombie e **a reserva estiver vazia**.

EVOLUÇÃO DO JOGO

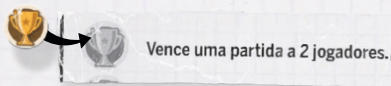
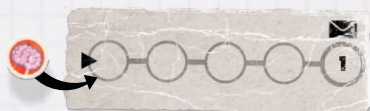
No final de cada partida, quer ganhes ou percas, cola 1 autocolante de cérebro na tabela de progresso do passaporte que encontras na última página deste manual, começando pelo primeiro espaço à esquerda.

MISSÕES

Neste manual, vais descobrir uma lista de missões que te ajudarão a progredir mais rápido na tabela de progresso.

No final de cada partida, **caso tenhas completado uma missão**, assinala-a colando **2 autocolantes de troféu** (para além do cérebro):

- Cola **um** dos troféus no local assinalado desta missão na lista (páginas 12-14),
- E, **outro** troféu, no 1º espaço livre da tabela de progresso.

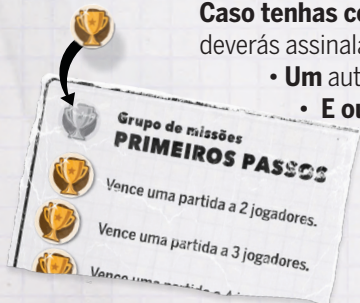


ATENÇÃO!

Se numa partida completares mais do que uma missão, terás de escolher **apenas uma** para assinalar com o troféu. Além disso, só podes assinalar cada missão uma única vez. (Não podes assinalar a mesma missão duas vezes.)

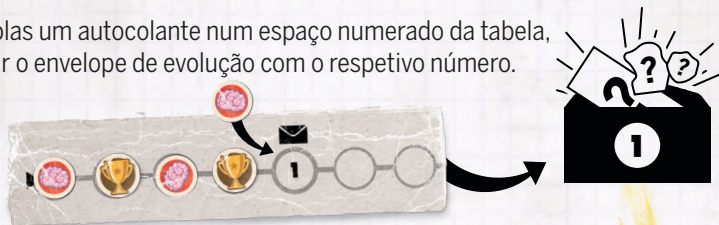
Caso tenhas completado as 3 missões de um grupo, deverás assinalar esse grupo colando:

- **Um** autocolante de troféu na lista de missões,
- **E outro** troféu na tabela de progresso.



ABRIR UM ENVELOPE

Quando colas um autocolante num espaço numerado da tabela, podes abrir o envelope de evolução com o respetivo número.



DENTRO DO ENVELOPE VAIS ENCONTAR UM OU MAIS COMPONENTES:

- **Conteúdos adicionais para o jogo**

Surpresa!

- **Autocolante de distintivo**

Isto significa que subiste de patente (nível)! Cola este autocolante no espaço correspondente do “Passaporte” na última página deste manual.



- **Autocolante com regras avançadas**

Cola este autocolante, no espaço para “Regras Avançadas”, nas páginas 10 e 11.

- **Autocolante de nova missão**

Cola este autocolante, no espaço para “Missões”, na página 14.

REGRAS AVANÇADAS

Em alguns dos envelopes vais encontrar autocolantes com regras adicionais que irás acrescentar às regras base do jogo.

Caso estas novas regras sejam difíceis para ti, não precisas de as usar. Podes continuar a jogar usando apenas as regras base.



RI

Cola o autocolante R1 aqui

R2

Cola o autocolante R2 aqui

R3

Cola o autocolante R3 aqui

MISSÕES



Grupo de missões **PRIMEIROS PASSOS**



Vence uma partida a 2 jogadores.



Vence uma partida a 3 jogadores.



Vence uma partida a 4 jogadores.



Grupo de missões **PÂNICO**



Vence um partida em que, no final, a reserva de zombies esteja vazia.



Vence uma partida que termine com 5 zombies num só espaço.



Vence uma partida em que jogue com apenas 6 zombies.
(Para isso deixa ficar 2 zombies na caixa.)

NOTA

- Sempre que completes uma missão ou termines as 3 missões de um grupo, não te esqueças de colar 1 troféu **na tabela de progresso** e outro toféu **nesta página**.
- Só podes completar uma missão por cada partida.



Grupo de missões **PRESTÍGIO**



Vence uma partida a 2 jogadores usando o lado “dia” do tabuleiro.



Vence uma partida em que tenhas expulso todos os zombies.
(Podes continuar a jogar mesmo depois de teres trancado todos os portões.)



Vence 3 partidas seguidas.

*Podes assinalar, a lápis, um dos círculos por cada vitória consecutiva
○ ○ ○ e, caso percas alguma partida apagas todos.*



Grupo de missões **PERSEVERANÇA**



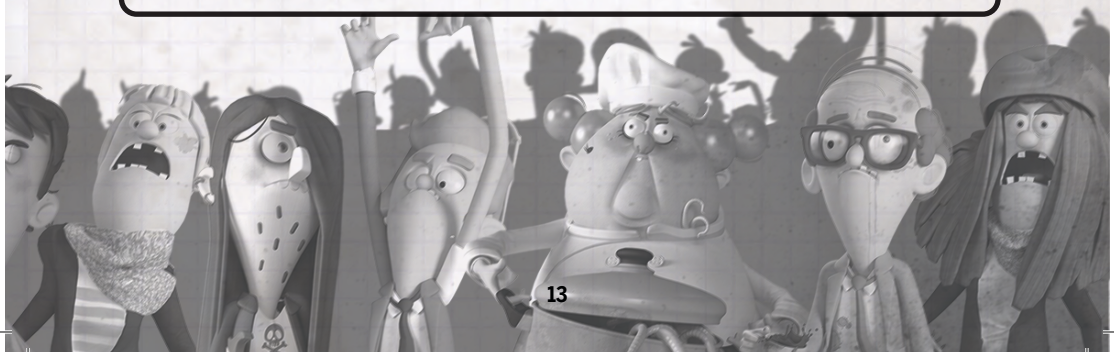
Vence uma partida, pelo menos, uma semana depois do teu 1º jogo.



Vence uma partida, pelo menos, um mês depois do teu 1º jogo.



Vence uma partida, pelo menos, três meses depois do teu 1º jogo.



M1

Cola o autocolante M1 aqui

M2

Cola o autocolante M2 aqui

M3

Cola o autocolante M3 aqui

PASSAPORTE



Missão bónus: Quando tiveres preenchido esta página, podes colar um troféu na tua tabela de progresso. Esta é uma missão independente e, por isso mesmo, podes assinalá-la em simultâneo com outra missão.



Cola aqui uma fotografia tua ou um autorretrato

Apelido _____ **Nome** _____

Data da tua primeira partida _____

Cada vez que jogues este jogo com um amigo diferente pela primeira vez, escreve aqui o nome dele (para efeitos da missão bónus, esta secção está completa quando tiver 5 nomes escritos):

1 _____

2 _____

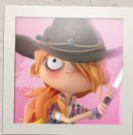
3 _____

4 _____

5 _____

Dá um nome a cada um dos 4 heróis:









Dá um nome a cada tipo de zombie:









DISTINTIVO DE PATENTE

Cola os distintivos que alcançares aqui.



NOVATO



SOBREVIVENTE



CAÇADOR DE ZOMBIEÊS AMADOR



CAÇADOR DE ZOMBIEÊS QUALIFICADO



CAÇADOR DE ZOMBIEÊS AVANÇADO



CAÇADOR DE ZOMBIEÊS HERÓICO



CAÇADOR DE ZOMBIEÊS SUPREMO

TABELA DE PROGRESSO

Cola, nesta tabela, 1 autocolante de cérebro no final de cada partida. Também deverás colar 1 troféu caso tenhas completado uma missão.

