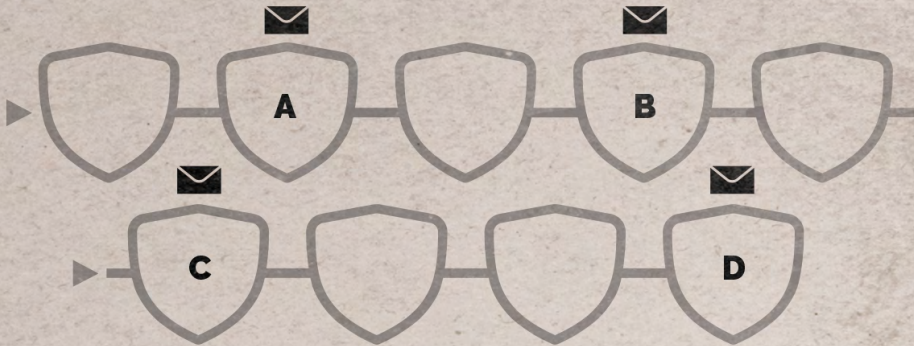


ДОСЯГНЕННЯ

Клейте **сюди**



за кожную виконану групу місій.



ТРЕК ПРОГРЕСУ

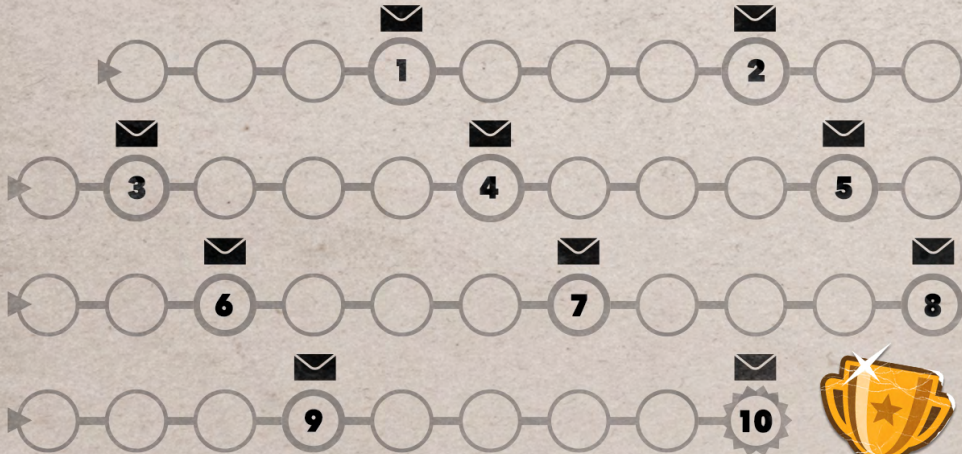
Клейте **сюди** наліпку



після кожної гри ТА наліпку



за кожную виконану місію.





ПІДЛІТКИ ПРОТИ ЗОМБІ

ЕВОЛЮЦІЯ




УВАГА!



У КОРОБЦІ Є КІЛЬКА КОНВЕРТІВ.
НЕ ВІДКРИВАЙТЕ ЇХ, ПОКИ НЕ
ОТРИМАЄТЕ ВКАЗІВКУ ЦЕ ЗРОБИТИ!



 www.geekach.com.ua
 www.scorpionmasque.com



ПІСЛЯ ТОГО ЯК ЇХ ВИГНАЛИ ЗІ ШКОЛИ, ЗОМБІ ОРГАНІЗУВАЛИ СОБИ БАЗУ В КАНАЛІЗАЦІЇ, І ТЕПЕР СІЮТЬ ХАОС ПО ВСЬОМУ МІСТУ! ЧАС ХОВАТИСЯ МІНУВ... ВИ ПОВИННІ ЗНАЙТИ ЧОТИРИ ІНГРЕДІЄНТИ, ЩОБ ПРИГОТУВАТИ ПРОТИОТРУТ, ЯКА ПОВЕРНЕ ЗОМБІ ЗВИЧНУ ЛЮДСЬКУ ФОРМУ!



ЗА РОГОМ, У МОТОРОШНОМУ ПРОВУЛКУ...

1

2

ЗІБРАВШИСЬ У КАНАЛІЗАЦІЇ, ЗОМБІ ГОТУЮТЬ УСІМ НЕПРИЄМНОСТІ...

3

4

ТИМ ЧАСОМ У ШКОЛІ...

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

ПРАВИЛА



Вивчіть правила гри за 2 хвилини
www.geekach.com.ua

«Підлітки проти зомбі» – гра Аннік Лобе з ілюстраціями NIKAO. Це продовження гри «Діти проти зомбі». Однак ви можете грати будь-яку з них, не гравши перед тим іншої. «Підлітки проти зомбі» – це особлива гра, адже вона розвивається і стає ще цікавішою з кожною партією і згідно з вашими досягненнями!

МЕТА ГРИ

«Підлітки проти зомбі» – це кооперативна гра, у якій усі учасники спільно воюють проти зомбі й разом перемагають або програють! Для перемоги вам треба принести 4 ящики з інгредієнтами у школу до того, як зомбі захоплять 4 будівлі в місті.

ВМІСТ І ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- Покладіть **поле міста** на центр стола.
- Покладіть біля нього **плитки захоплених будівель** і **білий кубик**. **Чорний кубик** залиште в коробці, він поки що не знадобиться.
- Розмістіть **3 будь-які орди зомбі** в ряд біля поля в довільному порядку, а 4-ту орду зомбі на клітинку з каналізаційним люком відповідного кольору.

ЛЕГКА ГРА

Якщо ви хочете зробити гру легшою, розмістіть усі 4 орди зомбі в ряд, не викладаючи жодної орди на поле.

- Перетасуйте **карти подій** і покладіть їх стосом долілиць біля поля.
На цьому етапі вашої пригоди в колоді карт подій повинно бути рівно 6 карт, пронумерованих від 1 до 6.
- Розмістіть по **ящику з інгредієнтами** в кожній будівлі на 4 кутах поля міста.
- Кожен гравець вибирає **героя** і розміщує його на клітинці в центрі поля.
- Виберіть першого гравця.

ГРА ВДВОХ

У гри вдвох також розмістіть одного з двох невикористаних героїв на клітинці школи. Він залишатиметься там протягом усієї гри й отримуватиме ящики з інгредієнтами.

4 ящики з інгредієнтами

1 поле міста

4 фігурки героїв
(вставте їх у підставки)

1 білий кубик

4 плитки
захоплених будівель

4 плитки
орд зомбі

6 карт подій з номерами від 1 до 6
(ви знайдете їх під конвертами)

1 лист
з наліпками

10 конвертів еволюції*
(пронумеровані від 1 до 10)

4 конверти досягнень
(позначені літерами
від A до D)

11 пластикових
підставок

1 повністю
чорний кубик

*Повний перелік вмісту кожного конверта доступний на www.geekach.com.ua/zle

ПОДІЛ ПОЛЯ І СУСІДНІ КЛІТИНКИ

Зауважте, що поле розділене на 13 клітинок, окреслених пунктирними лініями: 8 сірих клітинок дороги (серед них 4 клітинки з каналізаційними люками), 4 клітинки з будівлями по кутах поля і клітинка школи в центрі. **Дві клітинки вважають сусідніми, якщо вони відокремлені пунктирною лінією.** Це означає, що школу й будівлі в кутах поля не вважають сусідніми.




ПЕРЕБІГ ГРИ


Гравці виконують ходи по черзі, за годинниковою стрілкою. У свій хід виконуйте вказані кроки у визначеному порядку:





1 АКТИВАЦІЯ ЗОМБІ

На початку свого ходу **киньте білий кубик**.

Якщо випадає «?», візьміть карту події та застосуйте її ефекти.

Якщо на карті зображений символ кошика для сміття , після застосування вилучіть її з гри.

Якщо колода вичерпалася, перетасуйте скід та сформуйте нову колоду. Переконайтеся, що ви вилучили всі карти з символом .

Якщо випадає кольорова грань:    

Розмістіть орду зомбі цього кольору на відповідну клітинку з каналізаційним люком.

Якщо ця орда зомбі вже на полі, перемістіть її на одну клітинку вздовж слідів.



ПОРАДИ ЩОДО СТРАТЕГІЇ

Не забувайте, що мета гри в тому, щоб принести ящики з інгредієнтами в школу. Не марнуйте багато часу на гонитву за менш загрозливими ордами зомбі, бо гра ставатиме дедалі складнішою.

ЗОМБІ Й БУДІВЛІ

Щойно орда зомбі заходить на клітинку з будівлею, вона захоплює цю будівлю і майструє батут, щоб переміститися до наступної будівлі! Помістіть **плитку захопленої будівлі** відповідного кольору на клітинку будівлі. Орда зомбі поки залишається на цій клітинці й готується скористатися батутом!



Якщо орда зомбі з **плитки захопленої будівлі** повинна просунути вперед або якщо орда зомбі приземляється на **плитці захопленої будівлі**, вона негайно відскакує до наступної будівлі за годинниковою стрілкою, аж поки не приземлиться на будівлі без плитки захопленої будівлі. Коли це стається, помістіть плитку захопленої будівлі на цю клітинку й залиште орду зомбі там.

Якщо 4 будівлі захоплені, гра закінчується, і всі гравці програють!

2 ДІЇ ГЕРОІВ

З перерахованих тут 3 дій ви можете в будь-якому порядку виконати **до 2 дій**. Також ви можете виконати одну й ту саму дію двічі. Якщо хочете, можете нічого не робити, або виконати лише 1 дію.

ПЕРЕМІСТИТИСЯ

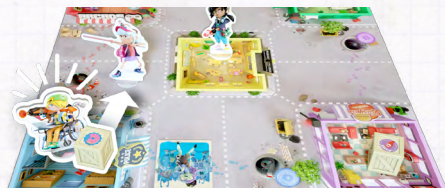
Перемістіть свого героя на сусідню клітинку.



ПЕРЕНЕСТИ ЯЩИК З ІНГРЕДІЄНТАМИ

Перемістіть ящик з інгредієнтами від вашого героя до героя на сусідній клітинці.

- Якщо ви перебуваєте на клітинці з ящиком інгредієнтів, то **можете передати** його герою на сусідній клітинці.
- Якщо біля вашого героя на сусідній клітинці є герой з ящиком з інгредієнтами, **ви можете взяти** у нього цей ящик.



Гравці повинні співпрацювати, бо **ніхто не може самостійно переносити ящики з інгредієнтами**.

АТАКУВАТИ ОРДУ ЗОМБІ

Атакуйте орду зомбі, що перебуває на одній клітинці з вашим героєм. Приберіть орду зомбі й покладіть її в кінець ряду біля поля.



Ви можете атакувати орду зомбі в будівлі, але не можете прибрати плитку захопленої будівлі.

ГРА ВДВОХ

У грі вдвох на клітинці школи завжди перебуває герой. Цей «нічийний» герой не може виконувати ніяких дій чи ходів. Його використовують лише для перенесення ящика з інгредієнтами.

Наявність орди зомбі чи плитку захопленої будівлі **не впливає** на переміщення ящиків з інгредієнтами.

Коли ви успішно перемістите ящик з інгредієнтами в школу, усі гравці повинні стукнутися кулачками, щоб відсвяткувати. Це надзвичайно важливе правило!

Якщо на клітинці школи є 4 ящики з інгредієнтами, гра закінчується, і всі гравці перемагають!

ПРИКЛАД ХОДУ



Настала черга Поліни виконувати хід.



1

Вона кидає білий кубик, на якому випадає «зелена» грань.

Зелена орда вже в грі, тому Поліна просуває її на одну позицію, на клітинку лікарні. Ця будівля вже захоплена, тому орда перестрибує до наступної будівлі, пурпурової – кафетерію. Ця будівля також захоплена, тому орда рухається до відділку поліції (синя будівля), де й зупиняється, а **Поліна** кладе на клітинку відділку поліції плитку захопленої будівлі.



2

Тепер **Поліна** виконує хід своєю героїнею з водяним пістолетом. Своєю першою дією вона вибирає «Перенести ящик». На сусідній клітинці є інша героїня з ящиком, тому Поліна може виконати цю дію і взяти ящик.



Вона хотіла би передати ящик до школи, але там немає героя, а переносити ящик самотньо не можна. **Вікторія**, яка грає героїнею з палицею, пропонує **Поліні** перемістити свою героїню на клітинку школи. **Вікторія** виконуватиме наступний хід, тому вона зможе переміститися на клітинку з ящиком, а потім передати його **Поліні**, яка вже буде в школі. Чудова командна робота і відмінний план!



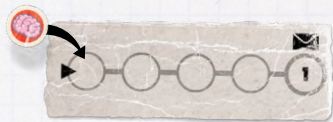
КІНЕЦЬ ГРИ

- Усі гравці перемагають, якщо всі 4 ящики з інгредієнтами розміщені на клітинці школи.
- Усі гравці програють, якщо 4 будівлі захоплені.



ЕВОЛЮЦІЯ ГРИ

Після кожної завершені партії – **незалежно від того, перемогли ви чи програли** – наклейте на останній сторінці цих правил наліпку «мізки» на першу ліву комірку треку прогресу, на якій ще немає наліпки.

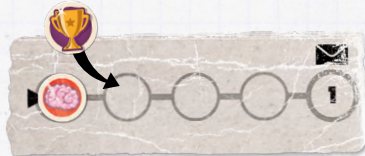
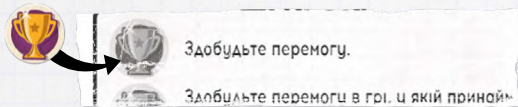


МІСІЇ

Далі в правилах ви знайдете перелік місій, виконання яких дозволить вам прогресувати швидше.

Наприкінці кожної партії, **якщо вам вдалося виконати місію**, позначте її як завершену й наклейте **2 наліпки «кубок»**:

- першу на призначене для неї місце в переліку місій (на с. 18-21);
- другу на комірку на треку прогресу.

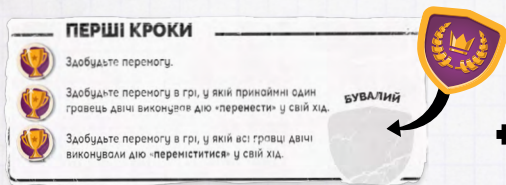


УВАГА!

Після закінчення гри ви можете **позначити як виконану лише одну місію**, навіть якщо за гру ви виконали умови більше ніж для однієї місії. Кожну місію можна виконати лише один раз.

Якщо вам вдалося виконати всі 3 місії однієї групи місій, позначте групу як завершену й наклейте **2 наліпки «досягнення»**:

- першу на призначене для неї місце в переліку місій;
- другу на комірку треку досягнень.



ВІДКРИТТЯ КОНВЕРТА ЕВОЛЮЦІЇ (ВІД 1 ДО 10)

Коли ви наклеюєте наліпку на пронумероване місце на треку прогресу, можете відкрити конверт еволюції, що відповідає цьому номеру.



ВІДКРИТТЯ КОНВЕРТА ДОСЯГНЕНЬ (ВІД А ДО D)

Коли ви наклеюєте наліпку досягнення на місце з буквою, можете відкрити конверт досягнення з цією буквою.



У конвертах ви знайдете:

- додаткові ігрові компоненти;
- наліпки складніших правил (їх наклеюють у розділі «Складніші правила»);
- нові наліпки місій (їх наклеюють у розділі «Місії»);
- інші несподіванки!

ДІТИ ПРОТИ ЗОМБІ

Якщо ви маєте гру «Діти проти зомбі», то ми приготували для вас сюрприз!

Зайшовши на www.geekach.com.ua/zte, ви дізнаєтеся, як можна об'єднати дві гри в одну!

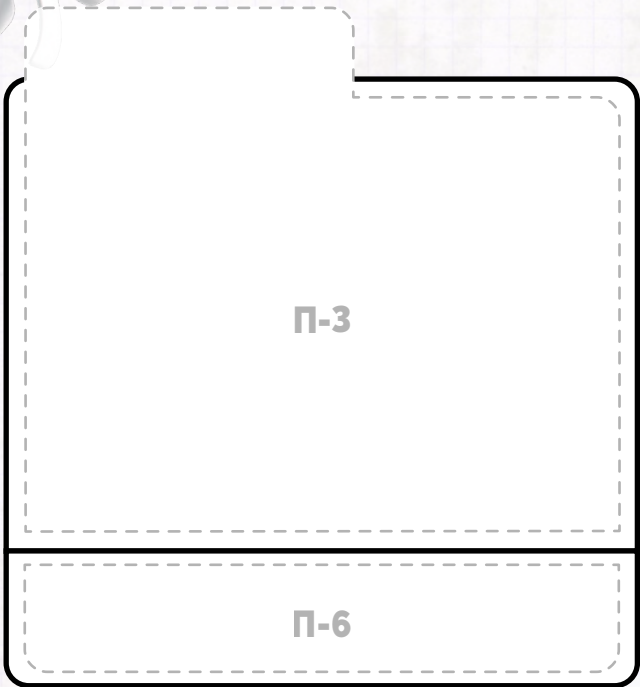
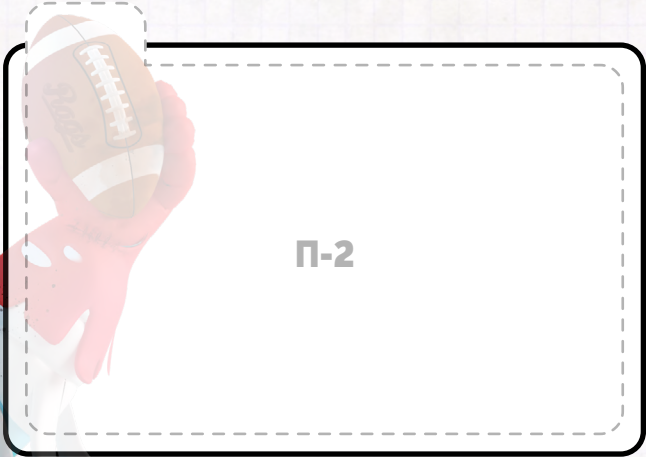


СКЛАДНІШІ ПРАВИЛА

У деяких конвертах ви знайдете нові правила, які зроблять базову гру ще цікавішою. Якщо ці нові правила виявляться занадто вже складними або якщо ви захочете ознайомити з грою новачків, то можете їх не використовувати. Ви завжди можете грати, використовуючи ті правила, які вам найбільше подобаються!

П-1





П-4

П-5

П-7



П-8

П-9

П-10

П-11

П-12

П-14

П-13

П-15

МІСІЇ

ПЕРШІ КРОКИ



Здобудьте перемогу.

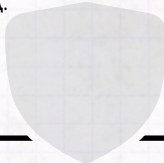


Здобудьте перемогу в грі, у якій принаймні один гравець двічі виконував дію «перенести» у свій хід.



Здобудьте перемогу в грі, у якій всі гравці двічі виконували дію «переміститися» у свій хід.

БУВАЛИЙ



ПРЕСТИЖ



Здобудьте перемогу, коли на полі немає жодної плитки захопленої будівлі.



Здобудьте перемогу, доставляючи ящики з інгредієнтами у визначеному порядку: ліки (лікарня), пончики (відділок поліції), кетчуп (кафетерій), попкорн (гральні автомати).

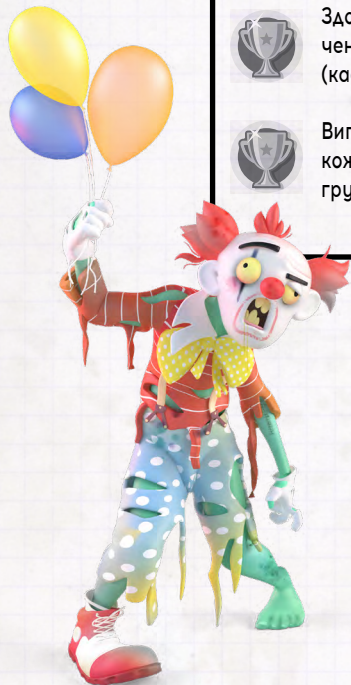


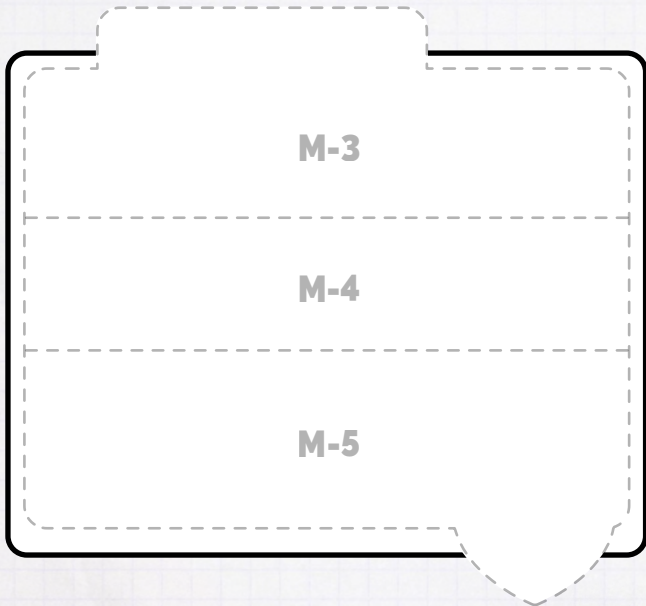
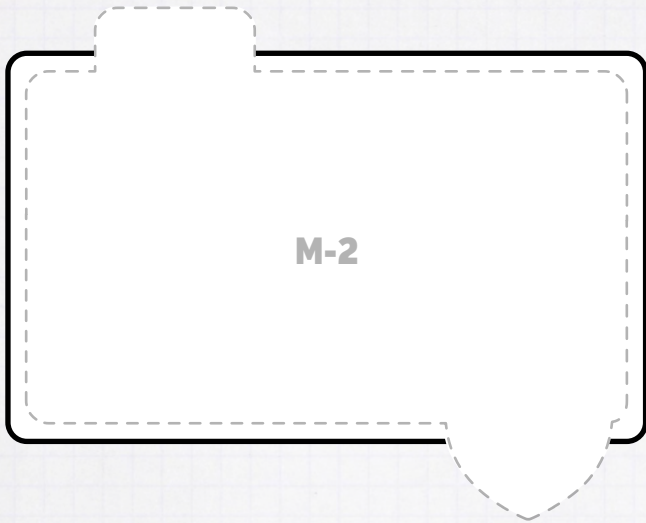
Виграйте 3 гри поспіль. Поставте позначку в кожному кружечку ○ ○ ○ за кожну виграну гру. Витріть усі позначки, якщо ви програли гру.

ЗАТЯТИЙ



M-1







M-6

M-7

M-8

3-1

3-2

3-3

3-4



3-5

3-6

Видавець: Крістіан Лемей

Художній керівник: Манцель Санчес

Illustrations: NIKAO

Малюнки коміксів: Ремі Торньє

Верстка: Себастьян Бізо

English Translation: Matthew Legault

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Редактор: Сергій Лисенко

Перекладач: Святослав Михаць

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка:

Анна Вакуленко,
Владислав Дубчак,
Дмитро Науменко,
Ксенія Манусевич,
Сергій Ішук та
Сергій Тодоров.

ПОСВІДЧЕННЯ



*Прізвище

*Ім'я

*Дата першої гри

*Щоразу, коли ви граєте з кимось, хто ще жодного разу не грав з вами в цю гру, запишіть тут його чи її ім'я (щоб виконати додаткову місію, ви повинні заповнити всі 5 рядків):

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____

ДОДАТКОВА МІСІЯ

Заповнивши всю інформацію, позначену «*», наклейте додатковий «кубок» на трек прогресу. Це самостійна місія, тому ви можете позначити її як завершено одночасно з іншою.



K-1

Місце для картинки (вашої фотографії чи малюнка).

K-2

K-3

K-4

K-5

*Імена кожного з героїв.

