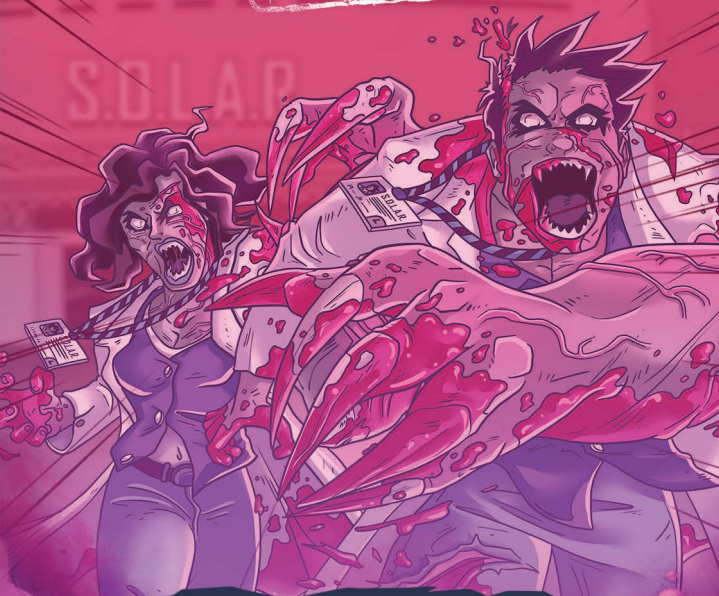


ZURVIVORS

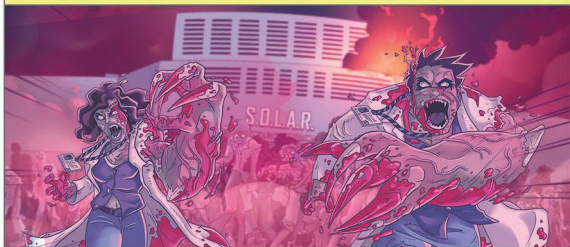
COOPERAÇÃO



LIVRO DE REGRAS

 GAMEHIVES

Logo após a explosão dos laboratórios da S.O.L.A.R., que espalhou diversos tipos de substâncias tóxicas e transformou a população em zumbis...



... pessoas em fuga viram cair das mãos de um cientista que corria mais à frente, diversas provas que incriminariam a organização.



Então, os corajosos sobreviventes decidiram recolher essas provas enquanto fugiam da horda de zumbis que se aproximava cada vez mais rápido.

Esse será o caminho curto mais longo que eles jamais percorreram em suas vidas.



O futuro do mundo depende deles!

COMPONENTES



Marcador de 1º Jogador



24 Fichas de Prova, Arma e Item



4 Peças de Sobrevivente



4 Cartas de Sobrevivente



10 Cartas de Cidade



Carta Inicial



Carta de Motocicleta



Carta de Horda de Zumbis



6 Marcadores de Dano



24 Cartas de Itens



2 Cartas de Ações



2 Cartas de Ações dos Zumbis



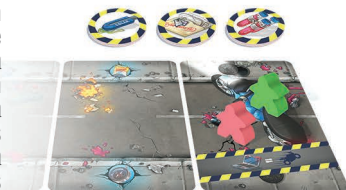
2 Cartas de Chefão



Peça de Chefão

OBJETIVO DO JOGO

Os dois jogadores devem levar suas Peças de Sobrevivente até a Carta de Motocicleta, com todas as Fichas de Prova armazenadas em suas Mochilas, antes que a Carta de Horda de Zumbis alcance um deles.



PREPARAÇÃO



1 Para montar a cidade, posicione a Carta Inicial no centro da mesa e coloque as Peças dos Sobreviventes em cima dela.

2 Embaralhe as Cartas de Cidade. Coloque 3 delas viradas para baixo em sequência à esquerda da Carta Inicial e 3 à direita. Adicione uma Ficha de Prova sobre cada carta à direita da Carta Inicial. As Cartas de Cidade restantes devem ser devolvidas para a caixa.

3 Coloque a Carta de Horda de Zumbis e a Carta de Motocicleta em cada extremidade da cidade.

4 Separe as Fichas de Arma e Item por raridade e deixe-as próximas às Cartas de Cidade ao alcance dos jogadores.

Itens Comuns



Itens Incomuns



Item Raro



Armas





5 Para montar a sua área de jogo, os jogadores devem pegar 1 Carta de Ações, 1 Carta de Ações dos Zumbis e a Carta do Sobrevivente escolhido. Ambos devem decidir qual face da Carta de Sobrevivente será utilizada na partida e colocá-la virada para cima.

IMPORTANTE: A face com a Habilidade escolhida não poderá ser trocada durante a partida.

6 Embaralhe as Cartas de Item e distribua 8 para cada jogador. Coloque as 8 Cartas de Item restantes ao lado da Carta de Horda de Zumbis. Essa será a Pilha de Cartas dos Zumbis.

7 Entregue o Marcador de 1º Jogador para quem viu um zumbi mais recentemente. Agora a partida já pode começar!

COMO JOGAR

Zurvivors Cooperação é jogado no decorrer de algumas rodadas e sempre respeitando a prioridade do 1º Jogador.

A RODADA CONSISTE EM:

1 Os jogadores devem baixar uma Carta de Item da mão com a face virada para baixo em sua área de jogo, próximo à sua Carta de Sobrevivente. Ambos devem revelar simultaneamente a Carta de Item baixada e então revelar 1 carta da Pilha de Cartas dos Zumbis.

2 Deve ser verificado se alguma Ação dos Zumbis foi ativada.

3 Os jogadores podem: Fazer 1 Ação, realizar quantas Trocas desejar e/ou utilizar a Habilidade do seu Sobrevivente. Veremos detalhes mais adiante.

4 Cada jogador deve passar suas Cartas de Item da mão para o outro jogador e assim começar um novo turno.

A Rodada termina ao fim do último turno, quando os jogadores não tiverem Cartas de Item na mão para baixar.

SHHHHHHHHHH!...

Embora seja um jogo cooperativo, os jogadores nunca devem comunicar sua estratégia. O jogo é baseado no sincronismo e observação.



PREPARAÇÃO PARA NOVA RODADA:

1 Embaralhe todas as Cartas de Item e distribua 8 cartas para cada jogador; com as 8 restantes, forme a Pilha de Cartas de Zumbis.

2 Passe o Marcador de 1º Jogador para o outro jogador.

3 As Cartas de Sobrevivente cujas Habilidades foram utilizadas na rodada passada retornam para a sua posição inicial (vertical).

BAIXAR CARTAS DE ITEM

É através das Cartas de Item baixadas que os jogadores conseguem fazer as Ações dos seus Sobreviventes, presentes na Carta de Ações **A**. Por isso, é muito importante escolher a Carta de Item com sabedoria. Cada jogador deve baixar 1 Carta de Item virada com a face para baixo na sua área de jogo por turno. Então, ambos revelam suas cartas baixadas simultaneamente.

DICA: Baixe as Cartas de Item como no exemplo abaixo **B para facilitar a consulta.**



Os Itens possuem uma raridade, ou seja, são mais fáceis ou mais difíceis de serem encontrados nas Cartas de Item. Isso pode ser utilizado como estratégia durante a partida. Os níveis de raridades são:

Itens Comuns
(12 Cartas)



Itens Incomuns
(9 Cartas)



Item Raro *
(3 Cartas)



* Este Item é um curinga e pode substituir qualquer outro Item, exceto Armas.


ATIVANDO AÇÃO DOS ZUMBIS

Essas ativações podem proibir Ações dos Sobreviventes e até avançar a Carta de Horda de Zumbis em direção a eles.

Após cada jogador revelar a sua Carta de Item baixada, deve-se revelar 1 carta da Pilha de Cartas dos Zumbis.

Os jogadores devem somar todos os símbolos da região vermelha das 3 Cartas reveladas e verificar na Carta de Ações dos Zumbis se houve alguma ativação.

IMPORTANTE: Apenas uma Ação dos Zumbis pode ser ativada por turno. As ações são ativadas seguindo a ordem de prioridade de 1 à 4 descrita na carta **A**. Portanto, se houver símbolos para ativar as Ações 2 e 4 por exemplo, considere apenas a ativação da Ação 2.

No exemplo abaixo, Alice revelou a Carta de Item **B**, Davi revelou a Carta de Item **C** e a Pilha de cartas dos Zumbis revelou a Carta de Item **D**. De acordo com a Carta de Ações dos Zumbis, os 4 símbolos  ativaram a Ação 3 **E**, sendo proibido coletar Ficha de Prova e Proibido copiar a Ação feita pelo 1º Jogador durante este turno.



ATIVANDO AÇÃO DOS SOBREVIVENTES

Essas Ações são utilizadas para os Sobreviventes ganharem Fichas de Item ou Arma, coletar Fichas de Prova e avançarem nas Cartas de Cidade.

Quando o jogador tiver Itens suficientes (entre cartas e/ou fichas) para concluir uma combinação da Carta de Ações, ele deve descartar todos os itens utilizados e fazer a ação escolhida para o seu Sobrevivente.

IMPORTANTE: É permitido fazer apenas uma ação por turno.

NOTA: Para consulta, no verso das Cartas de Ações existe a descrição de cada Ação.

No exemplo abaixo, para fazer a Ação **A**, Sarah precisou descartar sua Carta de Item “Notebook” e “Kit de Primeiros Socorros” como um curinga, substituindo o “Energético”, além da Ficha de Item “Drone” **B**. Em sua ação, Sarah pôde ganhar qualquer Ficha de Item ou Arma. Sendo assim, ela decidiu ganhar uma Ficha de Arma “Dinamite” **C**.



FICHAS DE PROVA



São as Fichas mais importantes de todo o jogo. Todas essas fichas devem ser coletadas através de uma ação da Carta de Ações e armazenadas nas Mochilas dos Sobreviventes **A**.

Cada Ficha de Prova ocupa 1 espaço na Mochila do Sobrevivente, que permanecerá inutilizável até o final da partida.



IMPORTANTE: As Fichas de Prova não podem ser removidas da Mochila do Sobrevivente em hipótese alguma.

FICHAS DE ITEM



Assim como as Cartas de Item, as Fichas de Item são utilizadas para concluir as combinações da Carta de Ações.

É possível armazenar até 3 Fichas de Item na Mochila do Sobrevivente **B**, e, se não utilizadas, são mantidas para uso em outras rodadas.

Quando utilizada para realizar alguma Ação, a Ficha de Item deve ser descartada.

IMPORTANTE: Ao pegar uma 4ª Ficha de Item, ela pode substituir alguma outra já armazenada, exceto as Fichas de Prova.



FICHAS DE ARMA



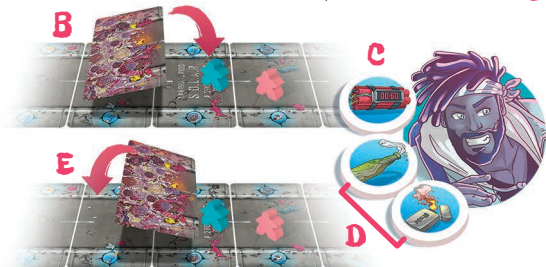
As Fichas de Arma servem para evitar que a Horda de Zumbis atinja os Sobreviventes. Se um sobrevivente estiver com Fichas de Arma (“Dinamite” ou “Isqueiro” + “Coquetel Molotov”) em sua Mochila **A** e for atingido pela Carta de Horda de Zumbis, o jogador poderá descartá-las imediatamente e evitar o encontro. Então, a Carta de Horda de Zumbis retorna para a posição anterior.



IMPORTANTE: As Fichas de Arma “Isqueiro” + “Coquetel Molotov” podem ser compartilhadas entre os sobreviventes se estiverem na mesma Carta de Cidade.

No exemplo abaixo **B**, Davi está prestes a ser atingido pela Carta de Horda de Zumbis, já que ela foi ativada através da Carta de Ações dos Zumbis.

Como Davi carrega em sua mochila 3 Fichas de Arma, sendo 1 “Dinamite”, 1 “Coquetel Molotov” e 1 “Isqueiro”, então ele pode escolher qual das Fichas de Arma quer descartar **C** ou **D** para evitar o encontro com a Carta de Horda de Zumbis, fazendo a carta retornar **E**.



REALIZAR UMA TROCA

Durante o seu turno, o jogador descarta 2 Cartas de Item baixadas que sejam iguais e ganha 1 Ficha do mesmo Item, como no exemplo ao lado.

IMPORTANTE: Esta ação pode ser realizada quantas vezes desejar.



UTILIZAR SUA HABILIDADE

Durante o seu turno, o jogador deve girar a sua Carta de Sobrevivente 90°, indicando que a Habilidade foi utilizada, e então deve aplicar o efeito descrito na carta.

IMPORTANTE: Esta ação só pode ser utilizada uma vez por rodada e estará disponível para uso no início de cada rodada.



MOVIMENTAR A MOTOCICLETA

Quando um dos jogadores levar sua Peça de Sobrevivente até a Carta de Motocicleta, nos turnos seguintes ele poderá descartar, entre Cartas de Item baixadas e/ou Fichas de Item na Mochila, os Itens especificados na Carta de Motocicleta **A** e, assim, movê-la 1 Carta de Cidade.



A

IMPORTANTE: Esta ação pode ser feita 1 vez por turno.

No exemplo ao lado, Sarah descartou os Itens necessários para movimentar a Carta de Motocicleta 1 Carta de Cidade em direção à Alice.



FIM DE JOGO

O jogo termina imediatamente com vitória quando os dois jogadores conseguirem levar suas Peças de Sobrevivente até a Carta de Motocicleta com todas as Fichas de Prova armazenadas em suas Mochilas.

O jogo termina imediatamente com derrota quando a Carta de Horda de Zumbis alcançar ao menos uma das Peças de Sobrevivente.

DÚVIDAS SOBRE AS REGRAS?

Escaneie o QR Code ao lado e assista ao vídeo de regras do Zurvivors Cooperação ou acesse o nosso FAQ: faq.gamehives.com.br



VARIANTE: CHEFÃO

Os cientistas Dra. Kátia e Dr. Takashi foram infectados pelos experimentos 0030-B e 0259-A, sofreram uma mutação e estão à solta na cidade!

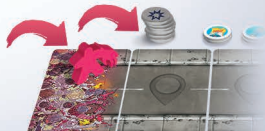
OBJETIVO:

Para vencer a partida, além do objetivo padrão do jogo, os jogadores terão que derrotar um desses monstros!


PREPARAÇÃO:

1 Escolha um dos Chefões. Coloque sua carta ao lado da Carta de Motocicleta com a face de "movimento" virada para cima.



2 Coloque a peça do Chefão em cima da Carta de Horda de Zumbis e os 6 Marcadores de Dano ao lado das Fichas de Item.

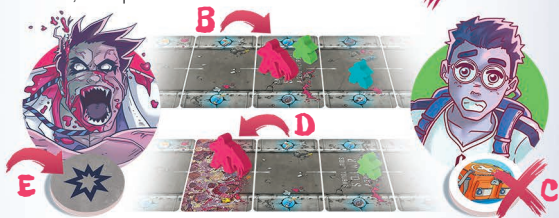


ATIVANDO O CHEFÃO DURANTE A PARTIDA:

Após revelar as 3 Cartas de Item para fazer a ativação da Ação dos Zumbis, se forem revelados  **A** ou mais, então a peça do Chefão movimentará 1 Carta de Cidade à frente, em direção aos sobreviventes.

Sempre que o Chefão alcançar os sobreviventes **B**, cada jogador atingido deve descartar o item indicado na Carta do Chefão se ele tiver **C**, seja uma Carta do Item baixada ou Ficha do Item armazenada na Mochila. Logo após, a peça do Chefão retorna para a Carta de Horda de Zumbis **D**, recomeçando seu movimento.

Se o Chefão retirar pelo menos um Item dos sobreviventes, coloque sobre a carta do Chefão um Marcador de Dano com a face  **E**. Caso contrário, coloque um Marcador de Dano com a face .



PREPARAÇÃO PARA O CONFRONTO CONTRA O CHEFÃO:

Quando os sobreviventes alcançarem a Carta de Motocicleta com todas as provas, inicia-se o confronto final contra o Chefão, e então:

- 1 Devolva as Fichas de Item e Arma para a reserva.
- 2 Embaralhe todas as Cartas de Item, distribua 8 para cada jogador e forme a Pilha de Cartas do Chefão com as 8 restantes.
- 3 Coloque a Carta do Chefão com a face de "confronto" virada para cima **F**.
- 4 Posicione os Marcadores de Dano adquiridos durante a partida nas laterais correspondentes **G**.



CONFRONTANDO O CHEFÃO:

- 1 Revele 1 Carta de Item da Pilha de Cartas do Chefão.
- 2 Em silêncio, cada jogador deve baixar uma Carta de Item com a face virada para baixo. Logo após, ambos os jogadores devem revelar suas cartas baixadas simultaneamente.
- 3 Repita o processo até que não haja mais Cartas de Item para baixar.

Para causar danos ao Chefão, ao menos um dos jogadores deve baixar sua carta com o mesmo item revelado da Pilha de Cartas do Chefão. Porém, se a Carta de Item revelada da Pilha de Cartas do Chefão for algum dos itens especificados **F**, ambos os jogadores deverão baixar sua carta com o mesmo item.

Quando os sobreviventes causarem dano ao Chefão, coloque as 3 Cartas de Itens reveladas no turno ao lado direito da Carta do Chefão **G**.

Se os sobreviventes não conseguirem causar dano ao Chefão, então automaticamente o Chefão é quem causará dano aos sobreviventes. Quando isso acontecer, coloque as 3 Cartas de Itens reveladas no turno ao lado esquerdo da Carta do Chefão **H**.

IMPORTANTE: Os jogadores podem utilizar o item  para substituir qualquer outro item durante o confronto.



H

F

G

9 Danos em Cartas
+ 2 Danos em Marcadores
=11 Danos aos Sobreviventes

15 Danos em Cartas
+ 1 Dano em Marcador
=16 Danos ao Chefão

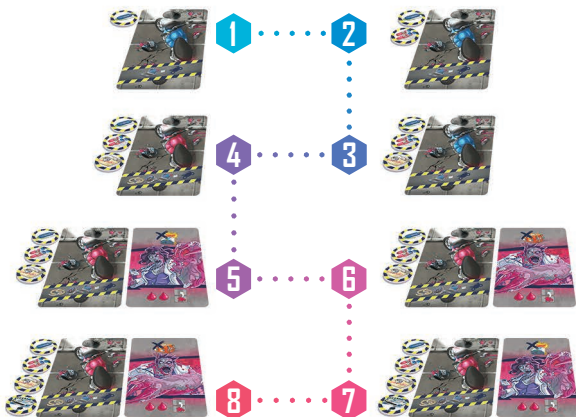
Quando não houver mais Cartas de Item para baixar, devem ser somadas as cartas de ambas as pilhas com os Marcadores de Dano correspondentes **G** e **H** e, por fim, os Danos devem ser comparados. Se houver mais danos ao Chefão, então ele é considerado derrotado e a partida terminará com vitória, caso contrário a partida terminará com derrota. Em caso de empate, reembalhe as cartas e refaça o confronto.

DIFICULDADE GRADATIVA

É possível alternar a dificuldade da partida adicionando ou removendo componentes durante a preparação padrão mostrada na página 4, sendo ela representada pelo Nível **3**.

Veja abaixo quais componentes devem ser utilizados para jogar cada um dos níveis de dificuldade.

IMPORTANTE: As Fichas de Prova dos Níveis **7 e **8** devem ser colocadas a partir da Carta Inicial.**



Game Design: Fábio Arraes e Bruno Viana
Ilustração e Design Gráfico: Fábio Arraes
Revisão de Texto: Bianca Melyna



Gamehives Comércio de Brinquedos LTDA
CNPJ: 32.252.517/0001-64
© 2021 Gamehives. Todos os direitos reservados.

Para informações adicionais ou suporte, visite nosso site: www.gamehives.com.br
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia.