

# ZURVIVORS

LIVRO DE REGRAS





*Ao cair da noite, todos foram surpreendidos por uma enorme explosão vinda das instalações S.O.L.A.R.: Serviço Operacional de Laboratórios e Amostras Regionais, seguida de um alarme de evacuação da cidade!*



*A explosão espalhou diversos tipos de substâncias tóxicas...*



*...transformando os funcionários do laboratório em verdadeiros zumbis e em questão de minutos, já havia infectado toda a cidade.*

*Os sobreviventes estão procurando por ajuda e os helicópteros de resgate permanecerão na cidade durante apenas 6 horas.*



*Quem conseguirá se salvar?*



## COMPONENTES



Manual de Regras



Carta de 1º Jogador



Carta Inicial



Carta de Resgate



Carta de Horda de Zumbis



6 Sobreviventes de Madeira



30 Fichas de Itens e Armas



42 Cartas de Itens



6 Cartas de Fuga



6 Cartas de Colocação



12 Cartas de Cidade



6 Cartas de Recompensas



6 Cartas de Objetivos



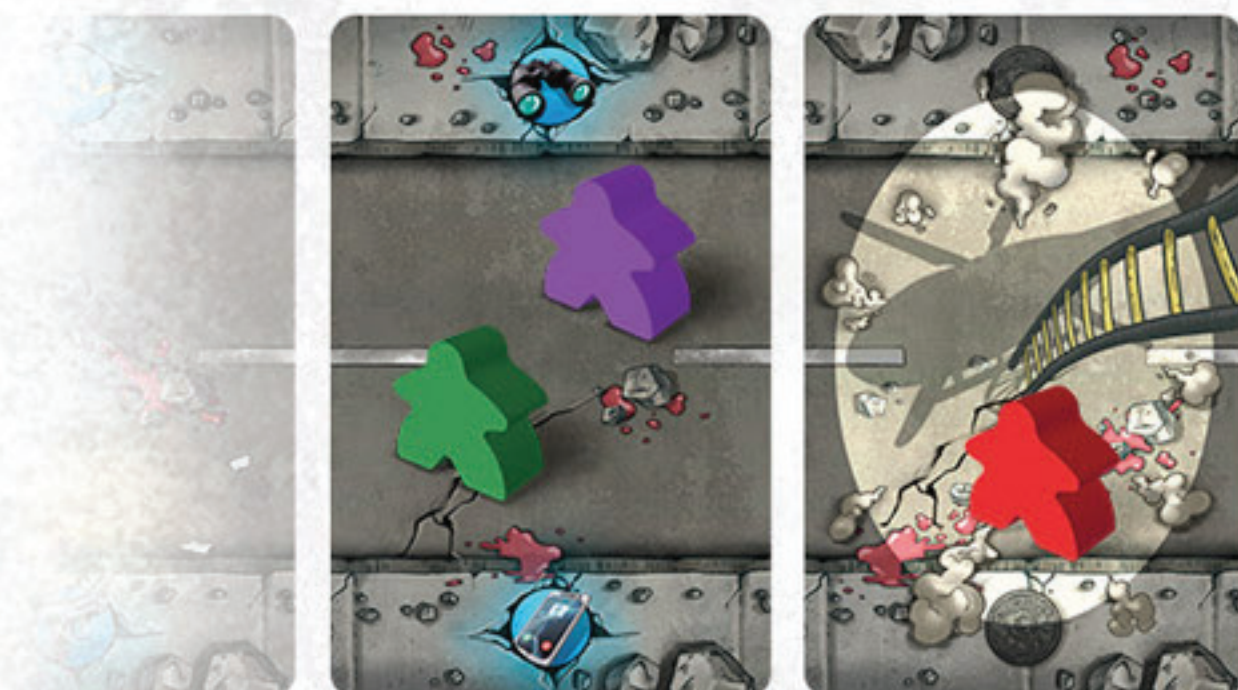
3 Cartas de Hora



6 Cartas de Sobreviventes

## OBJETIVO DO JOGO

Vence o jogador que chegar com seu sobrevivente até a Carta de Resgate ou o mais próximo que puder dentro de até 6 rodadas.





# PREPARAÇÃO



**1** Distribua para cada jogador 1 Carta de Sobrevivente e 1 Sobrevivente de Madeira de mesma cor. Embaralhe e distribua para cada jogador 1 Carta de Objetivo e 1 Carta de Recompensas virada para baixo.



**2** Separe as Cartas de Itens dependendo da quantidade de jogadores, através do símbolo presente nelas. As Cartas de Itens restantes podem ser devolvidas para a caixa.



*Esta carta é utilizada para 5 e 6 jogadores.*



Separe as Cartas de Fuga dos sobreviventes em jogo e embaralhe junto das Cartas de Itens, formando uma pilha única. Em seguida, distribua 8 cartas desta pilha para cada jogador. As Cartas de Fuga restantes podem ser devolvidas para a caixa.



**3** Para montar a cidade, posicione a Carta Inicial no centro da mesa e coloque os Sobreviventes de Madeira em jogo em cima dela.

**4** Separe e coloque aleatoriamente as Cartas de Cidade viradas para baixo de acordo com a quantidade de jogadores. As Cartas de Cidade restantes podem ser devolvidas para a caixa.

### 3 jogadores

4 Cartas de Cidade



### 4, 5 e 6 jogadores

6 Cartas de Cidade



**5** Coloque a Carta de Horda de Zumbi e a Carta de Resgate em cada extremidade da cidade.

**6** Coloque as Cartas de Hora em ordem decrescente.

**7** Separe as Cartas de Colocação de acordo com a quantidade de jogadores e coloque-as em ordem crescente. As Cartas de Colocação restantes podem ser devolvidas para a caixa.

**8** Separe as Fichas de Armas e Itens por raridade e deixe-as próximas às Cartas de Cidade ao alcance de todos os jogadores.



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



## COMO JOGAR

Zurvivors é composto por até 6 rodadas. Em cada uma delas, os jogadores devem realizar diversas vezes as 3 etapas ao lado, **até que cada sobrevivente consiga realizar a Fuga.**

Saiba mais sobre cada uma das etapas a seguir.



### BAIXAR ITENS

Os jogadores escolhem 1 Carta de Item da sua mão baseando-se no lado azul das cartas e baixam com a face virada para baixo próximo à sua Carta de Sobrevivente. Logo após, todos revelam simultaneamente a carta escolhida.



**Nota:** Baixe as cartas como no exemplo ao lado para indicar a última carta baixada **1**.

**Dica:** Complete o mais rápido possível uma das três combinações da sua Carta de Objetivo, como no exemplo ao lado.

Os itens que os sobreviventes devem baixar tem uma raridade, sendo:



\* Pode substituir qualquer outro Item, exceto Armas.

**Importante:** Nenhuma carta deve ser baixada caso a mão recebida tenha apenas Cartas de Fuga e não seja possível usar a ação de “Fuga”.



Após revelarem a Carta de Item escolhida, os jogadores podem realizar as ações de “Troca” e “Habilidade”, anunciando em voz alta. Ambas as ações devem ser resolvidas em sentido horário, a partir do 1º Jogador.

## TROCA

O jogador pode trocar 2 Cartas de Itens iguais baixadas por 1 Ficha do mesmo Item, como no exemplo ao lado. **Esta ação pode ser realizada quantas vezes desejar.**

Saiba mais sobre as Fichas de Itens na página 13.

**Importante: Não é permitido fazer ação de “Troca” se usar a ação de “Fuga”.**



## HABILIDADE

O jogador deve virar a sua Carta de Sobrevivente na horizontal, indicando que a Habilidade foi utilizada, e aplicar o efeito descrito na carta. **Esta ação só pode ser utilizada uma vez por rodada** e estará disponível para uso no início de cada rodada, caso a Habilidade não seja bloqueada por outro jogador.



**Importante: Não é permitido fazer ação de “Habilidade” se usar a ação de “Fuga”.**

**A ação de “Habilidade” não atinge sobreviventes que usarem a ação de “Fuga”.**

## PASSAR CARTAS

Após os jogadores usarem ou não essas ações, cada jogador passa suas cartas da mão para o jogador à esquerda e repetem esse fluxo, até que todos os jogadores usem a ação de Fuga. Saiba como utilizar a ação de Fuga na página a seguir.

**Importante: É normal, no decorrer da partida, alguns jogadores terem mais cartas na mão que outros. Em casos mais raros, pode ocorrer que o jogador não receba cartas durante esta fase.**



## FUGA

Os jogadores baixam a sua Carta de Fuga ao invés de baixar uma Carta de Item. Para isso, o jogador precisa ter os Itens necessários para completar ao menos uma das três combinações de sua Carta de Objetivo, independente da ordem, seja através de Cartas de Itens baixadas e/ou Fichas de Itens. Saiba mais sobre as Fichas de Itens na página 13.



Nos exemplos acima, o sobrevivente Victor está em três situações:

- A** Conseguiu os Itens necessários e baixou sua Carta de Fuga.
- B** Baixou uma Carta de Fuga de outro sobrevivente.
- C** Baixou a Carta de Fuga antes de ter uma combinação completada.

**As situações B e C não são permitidas** e se ocorrerem, o jogador deve recolher a Carta de Fuga e baixar uma outra Carta de Item da sua mão, se houver.

A ação de “Fuga” deve ser resolvida em sentido horário a partir do 1º Jogador, pois assim é determinada a ordem das fugas caso haja empate.

Quando um jogador usar a ação de Fuga, ele deverá pegar a Carta de Colocação do topo da pilha e realizar as ações descritas no verso da carta. Ele então descarta todas as cartas baixadas e fichas utilizadas, embaralha e distribui as cartas que restam em sua mão entre todos os jogadores em sentido horário a partir dele, encerrando sua participação na rodada.





No exemplo acima, o jogador foi o primeiro a usar a ação de Fuga e por isso pegou a primeira Carta de Colocação da pilha. Como ele está jogando uma partida em 5 jogadores, ele deverá realizar as ações contidas na segunda caixa de texto, no verso desta carta.

**Importante:** A rodada se encerra quando é determinada a penúltima colocação na “Fuga”, sendo a última colocação determinada automaticamente para o sobrevivente que restar em jogo.

Se as Cartas de Itens acabarem ou não forem suficientes, todos os jogadores que não conseguirem usar a ação de “Fuga” na rodada são considerados últimos colocados e realizam as ações descritas no verso da última Carta de Colocação da pilha, de acordo com a quantidade de jogadores na partida.

## PREPARAÇÃO PARA A PRÓXIMA RODADA

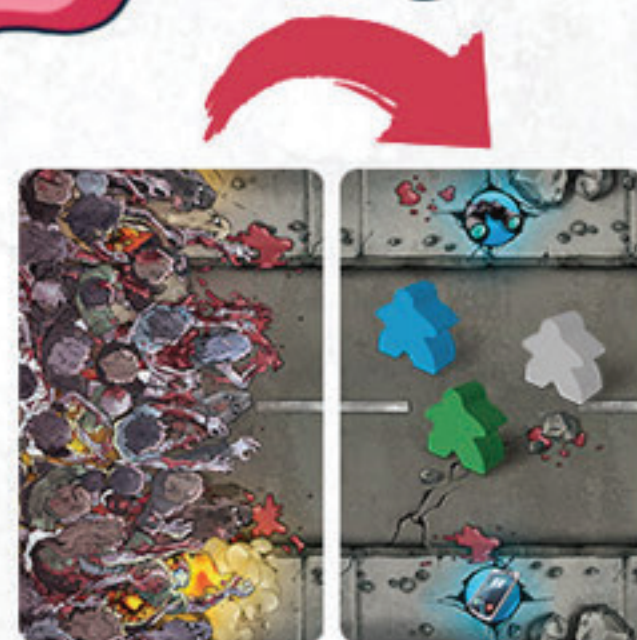
Após todos realizarem a ação de Fuga, é necessário reorganizar a partida para uma nova rodada. Para isso, devem ser realizadas as seguintes ações:



- 1** Nomeie o novo jogador inicial, que será o sobrevivente mais próximo da Horda de Zumbis. Caso haja empate, será o jogador empatado mais próximo à esquerda do jogador inicial atual. Caso o jogador inicial atual estiver empatado, ele permanece como jogador inicial.
- 2** Reduza a hora em 1 virando ou trocando as Cartas de Hora.
- 3** Recoloque as Cartas de Colocação em ordem crescente.
- 4** Desvire todas as Cartas de Sobreviventes que não estejam bloqueadas;
- 5** Embaralhe e redistribua as Cartas de Objetivos e Recompensas.
- 6** Embaralhe todas as Cartas de Itens e distribua 8 para cada jogador.



## JOGANDO COMO ZUMBI

Se a Carta de Horda de Zumbis atingir algum sobrevivente, ele automaticamente se transforma em um zumbi. Isso pode acontecer de 3 maneiras:



- 1 Sempre que aparecer 1 ícone  ou 2 ícones  durante a rodada.
- 2 Em algumas colocações da ação de “Fuga”, os sobreviventes voltam 1 e 2 Cartas de Cidade e podem encontrar a Carta de Horda de Zumbis.
- 3 Se os zumbis em jogo usarem a ação “Avançar a Horda de Zumbis”.

Quando a Carta de Horda de Zumbis atingir um sobrevivente, **retire do jogo a última carta da pilha de Cartas de Colocação**, o jogador descarta todas as suas Cartas de Itens baixadas, sua Carta de Objetivo e Recompensa, devolve as Fichas de Itens da mochila e, por fim, vira sua Carta de Sobrevivente, revelando-o como um zumbi.



No exemplo acima, em uma partida para 6 jogadores, o sobrevivente Victor foi o primeiro a se tornar um zumbi e com isso a última Carta de Colocação da pilha foi removida do jogo. Portanto, a partir de agora, o último colocado será o 5º.

**Importante: Se a transformação ocorrer durante a rodada, o jogador permanece nela, só que agora como um zumbi.**

Durante as rodadas como zumbis, os jogadores devem baixar Cartas de Itens para ativar habilidades pessoais ou movimentar toda a horda.



## BAIXAR ITENS

Ao contrário dos sobreviventes, os zumbis deverão baixar suas Cartas de Itens de maneira compartilhada, ao alcance de todos os zumbis em jogo, baseando-se no lado vermelho dessas cartas (Itens dos Zumbis):



No exemplo acima, os zumbis Julia e Allan conseguiram juntar 5 Cartas de Itens e 1 Carta de Fuga \*, que para os zumbis é um coringa e substitui qualquer um dos 4 Itens dos zumbis **quando desejar**.  
**Importante: O zumbi só pode baixar a sua Carta de Fuga.**

## HABILIDADE

Toda Carta de Zumbi tem uma combinação de Itens. Se essa combinação estiver presente nas Cartas de Itens compartilhadas entre os zumbis, a Habilidade do zumbi é ativada automaticamente e todas as Cartas de Itens utilizadas são descartadas. Essa ativação acontece em sentido horário, a partir do 1º Jogador.

**Importante: A "Habilidade" não atinge sobreviventes que usarem a ação de "Fuga".**



## AVANÇAR A HORDA DE ZUMBIS

Após todos os jogadores resolverem suas ações, caso os zumbis tenham baixado as 4 Cartas de Item abaixo, essas cartas são descartadas e a Carta de Horda de Zumbis avança 1 Carta de Cidade automaticamente.





## EFEITOS DAS RECOMPENSAS

As recompensas são reveladas nas fugas dos sobreviventes e são ativadas dependendo da combinação concluída da Carta de Objetivo.

**Importante: As recompensas não podem impedir a Fuga de outros sobreviventes.**



As Cartas de Recompensa são divididas por 3 categorias, sendo elas: **1** Remover Itens / **2** Ganhar Armamento / **3** Influenciar Sobreviventes.

		Remove 1 Carta de Item de um sobrevivente à sua escolha.
		Remove 1 Ficha de Item ou Arma de um sobrevivente à sua escolha.
		Ganha 1 Ficha de Granada
	ou	Ganha 1 Ficha de Pistola ou Munição
	+	Ganha 1 Ficha de Pistola + Munição
		Move outro sobrevivente à sua escolha 1 Carta de Cidade em direção à Carta de Horda de Zumbis.
		Move outro sobrevivente à sua escolha 1 Carta de Cidade em direção à Carta de Resgate.
		Bloqueia o uso da Habilidade de outro sobrevivente imediatamente ou na próxima rodada. (Gire a Carta do Personagem 180° para indicar o bloqueio).



Os ícones ao lado estão presentes em todos os níveis de recompensas, sendo 1 deles em cada nível. A cada 2 ícones quebrados ou 1 completo, a Carta de Horda de Zumbi avança 1 Carta de Cidade.



## FICHAS DE ITENS



Assim como as Cartas de Itens, as Fichas de Itens são utilizadas para resolver a Carta de Objetivos. **Se utilizada, deve ser descartada.**

Elas podem ser adquiridas nas ações de “Troca” ou “Habilidade” e nas Cartas de Cidade.

É possível armazenar até 3 fichas nas “mochilas dos sobreviventes” **1**, e **se não utilizadas, são mantidas para uso em outras rodadas.**

**Importante: Ao pegar uma 4ª Ficha, ela pode substituir alguma outra já armazenada.**



## FICHAS DE ARMAS



As Fichas de Armas servem para evitar que a horda de zumbis atinja os sobreviventes e podem ser adquiridas nas Cartas de Cidade e Cartas de Recompensa.

Se um sobrevivente estiver com Fichas de Armas (Granada ou Pistola + Munição) em sua mochila **1** e encontrar a Carta de Horda de Zumbis, poderá descartá-las imediatamente e:

- Se a Carta de Horda de Zumbis avançou até o sobrevivente, ela recua 1 Carta de Cidade;
- Se um sobrevivente recuou até a Carta de Horda de Zumbis, ele avança 1 Carta de Cidade.

**Importante: A Pistola + Munição podem ser compartilhadas entre os sobreviventes que a Carta de Horda de Zumbis atingir.**





## FIM DE JOGO

O sobrevivente que conseguir chegar primeiro na Carta de Resgate, dentro das 6 horas propostas nas Cartas de Horas, é declarado o vencedor da partida.

Se a última rodada acabar (quando a Carta de Hora estiver em “1:00”) e nenhum sobrevivente conseguir chegar até a Carta de Resgate, vence o sobrevivente que estiver mais próximo da Carta de Resgate.

Se houver empate, vence o sobrevivente que estiver com mais Fichas de Item na mochila. Se o empate persistir, os sobreviventes compartilham a vitória.

Se os zumbis em jogo conseguirem transformar todos os sobreviventes, os zumbis são declarados vencedores.

### DÚVIDAS COM AS REGRAS?

Escaneie o QR Code ao lado e assista ao vídeo de regras do Zurvivors ou acesse o nosso FAQ:  
[www.gamehives.com.br/zurvivors/faq](http://www.gamehives.com.br/zurvivors/faq)





# AGRADECIMENTOS

A Gamehives agradece à todos os amigos, familiares, playtesters e especialmente aos apoiadores:

Adao Mori  
Adriano Aguiar de San Vicente  
Adriano de Souza Moura  
Alexandre Andrade  
Alexandre Dal Bosco  
Alexandre de Araujo Borges  
Alexandre Peralta  
Alexsander de Sousa de Oliveira  
Alexsandro Schneider  
Allan Hebert Medeiros  
Alysson Sousa  
André de Oliveira Braga  
André Eduardo Guimarães  
André Yamamoto  
Andre Yukio Ueta  
Antônio Mauro Ramos Moraes  
Ariel Vovchenco  
Arthur Angelo de Souza  
Artur Brito Rivera  
Augusto Sérgio França Duque  
Blue Knight  
Bodogami  
Bruno de Souza Amorim  
Bruno Fernandes Horn  
Bruno Marques  
Bruno Rocha  
Bruno Vignoli  
Carlos Henrique de Oliveira Silva  
Carolina Soares  
Cesar Daiki Matsubayashi  
Cezar Henrique Pacheco de Oliveira  
Cezar Reis de Oliveira  
Christiano Marinho Chagas  
Cláudio Soares Lopes Júnior  
Clayton Cunha  
Cleudson Viegas Rodrigues  
Clube BG  
Cristianne Caldini Friedrich  
Daniel Costa Ramos  
Daniel Frasson  
Daniel Loureiro Durão  
Daniel Moreira de Sousa Pinna  
Daniel Reininger  
Daniel Rodrigues de Melo  
Daniel Terribile Ribeiro Spadari  
Davi Tae Jung  
Deborah Utiyama  
Denis Albuquerque  
Diego Diniz  
Diego Esteves da Silva

Diego Lobo Gualberto  
Diego Maryo  
Dinastia Geek  
Diogo Goularte Martins  
Diogo Rodrigues  
Douglas Drumond  
Eder da Silveira de Almeida  
Eder Domingos de Souza  
Edu Miguel  
Eduardo Carine Bendini  
Eduardo Contin de Carvalho  
Eduardo Gouvêa  
Eduardo Jex Barbosa  
Eduardo Maciel Ribeiro  
Eduardo Parker Bittencourt  
Emerson Ferreira  
Erick da Silva Bueno  
Érico Jorge Mota Florentino  
Erik Tamberlini  
Ernesto Gonçalves Costa  
Evandro Nel  
Everton Busatto  
Everton Luis de Souza Araujo  
Fabio Carvalho  
Fábio Fabene  
Fabio Nanni  
Fabricio Arraes Bacurau  
Fabricio Junio da Cunha  
Fabrício Reinhardt Romano  
Felipe Donini Ribeiro  
Felipe Kwiecinski da Silva  
Fernanda Di Costanzo  
Fernanda Sarmiento  
Fernando Costa  
Fernando Del Lama  
Fernando Geron  
Fernando Nunes de Castro Broca  
Filipe Wanderley Mattos  
Flavio Henrique Santos da Silva  
Flavio Maluf de Carvalho  
Francisco Rafael Araújo do Nascimento  
Gabriel Borda  
Gabriel Caino Castilho Rodrigues  
Gabriel de Paula  
Gabriel Medeiros  
Gabriel Pessine  
George Lacalendola Gonçalves  
Giuseppe Lúcio  
Gleydson Yuret  
Guilherme Henrique Nichel

Guilherme Marsi  
Guilherme Nishi Alves  
Guilherme S. Prado  
Gustavo B. Virmond Ferreira  
Gustavo Bueno  
Heitor Bassan  
Heitor Costa Azevedo  
Helder Andrade Cossi  
Henrique Bittancourt Gouveia  
Henrique Godoy  
Henrique Vandam  
Henrique Vercillo Henning Lopes  
Humberto Jacques de Medeiros  
Jackson Luiz De Marco  
Jacqson Reis Santos  
Jandison Santana  
Jason Pedroso Sobreiro  
Jean Paul Pacheco Puime  
Jéssika Piovezan Fernandes  
João Balarini  
João Fernando Alves de Lucena  
João Ferreira da Costa  
João Henrique Astolfi Ferreira  
João Henrique Borges Miranda  
João Neto  
João Sobral Melo  
Joaquim Roberto Neves Campos  
Joaquin Gonzalez Romero  
John Braga  
Jonathan Pinto Sperafico  
Jonathan Willians slywitch  
Jonathas Carvalho  
Jorge Gomes de Araujo Junior  
José Alves da Silva Junior  
José Antonio Garcia Junior  
José Antônio Pellizzaro  
José Arimatéia Barroso Neto  
Jose Carlos de Lucena Ferreira  
Jose Mauricio Avilla Carvalho  
José M. de Carvalho Araújo Jr.  
Jose Renato Attab Braga  
José Renato Azevedo Araújo  
José Ribamar Pereira Filho  
José Tertuliano Oliveira  
Josepe Franco Gerent  
Julio Cavalin  
Julio Cesar Santos Vieira  
Kaio Medeiros Vieira  
Kaue Coelho  
Keven



Kim P. Santiago  
Klauber LD Mattos  
Laio Coelho  
Laís Campos Reis  
Leandro Bispo Gonzalez  
Leo Mazzei  
Leonardo Limberger  
Leone Pimenta Palermo  
Letícia Arraes Polo  
Leticia Langeli Garcia de Goes  
Livia Sinopoli  
Luã Fonseca Seixas  
Lucas Álvares  
Lucas Brandão  
Lucas Penna  
Lucas Rigo  
Lucas Zimmer  
Luciana Zilles Lima  
Luciano Iulianelli  
Luciano Rodrigo Ferraz Penedo  
Luis A. Luckachaki  
Luísa Cecília da Silva Pinto  
Luiz Aristeu dos Santos Filho  
Luiz Arnaldo Menezes  
Marcela Alves  
Marcelo Pietragalla  
Marcelo Rosa  
Marcelo Souza  
Marco Aurélio Neves  
Marco do Nascimento de Souza  
Marcos Fernandes de Sousa Jr.  
Marcos Fernando de Souza Teixeira  
Marcos Hideki Kamibayashi  
Maria Aparecida Goncalves Viana  
Mariana Onofre Chen  
Marina Costa  
Mario Camozzi Neto  
Mario Gonçalves Neto  
Mateus Porto Calson  
Matheus Arid  
Matheus Camacho Padovan  
Matheus Laureano Oliveira dos Santos  
Matheus Rodrigues Niemeyer

Matheus S. Thomaz  
Mau Salamon  
Mauricio Almoster  
Maurício Arraes  
Michel Antunes de Oliveira  
Michelly Rechi  
Milton Saes Junior  
Monica Viana  
Nicholas Vicente Oliveira  
Pablo Roveroni  
Pato do Apocalipse  
Patrik F Carneiro  
Paulo Eduardo Oliveira da Silva  
Paulo Henrique Vidal Cervi  
Pedro Guimarães Pereira  
Pedro Paulo Marinho de Barros  
Pedro Secchi  
Peterson Gomes Carneiro  
Phillipe Nascimento  
Pierre-Louis André Ferrandis  
Priscilla da Costa Reche Borges  
Rafael Baldo  
Rafael Busmayer  
Rafael Carvalho  
Rafael Cristino Noletto  
Rafael de Freitas Sampaio  
Rafael Nicolau Elias de Oliveira  
Rafael Oliveira Lopes  
Rafael Rodrigo de Souza  
Rafael Simplicio Boucher  
Rafael Vasconcelos Cruz  
Rafael Veroneze Domenech  
Rafael Xicao  
Raphael Hideu Inada  
Renan Cesar Sanches Kleim  
Renato Conde Canado  
Renato Santos Júnior  
Renato Simões  
Ricardo de França Ferreira  
Roberto "Necrobeto" B. M. Moreira  
Roberto Enomoto Alvestegui  
Robson Ricardo Castro de Abreu  
Rodrigo Costa

Rodrigo Marques de Campos  
Rodrigo Yuji Koga Kuroda  
Roger Marques  
Rogério Fabiano dos Passos  
Rogério Sousa  
Rômulo Brasileiro Lira  
Rubens Eduardo da Silva  
Rubens Lopes  
Rudney  
Samuel Ferreira Viana  
Seyan Vitor Reginaldo de Souza  
Talita Alves Moraes e Rabelo  
Tássio Cavalieri  
Távola Games  
Thiago Carvalho Bayerlein  
Thiago Colassante Gomes  
Thiago Gps  
Thiago Jacinto de Sousa  
Thiago Lopes Teixeira  
Thiago Mello  
Thiago Ribeiro  
Thiago Soares Leite  
Thomaz Antonio Vitor Vilela  
Tiago dos Santos Oliveira  
Tiago Souza  
Tomás Rahde Queiroz  
Tulio Adorno da Silva Cruz  
Tullius Heuer  
Uillame Costa  
Ulysses Mikail D. M. da Silveira  
Vanderson Alves Giroto  
Victor Besson  
Victor Hugo Duarte Tavares  
Victor Lahr  
Victor Peixoto Pereira  
Vinicius Botelho  
Vinícius Maciel Daniel  
Vitor Leonel Rondó  
Wagner Colozzo Abril  
Wanderson Martiniano de Mello  
Willian Suanes Lopes

**Game Design:** Fábio Arraes e Bruno Viana  
**Ilustração e Design Gráfico:** Fábio Arraes  
**Revisão de Texto:** Victor Scanapieco Queiroz



Gamehives Comércio de Brinquedos LTDA  
CNPJ: 32.252.517/0001-64  
© 2019 Gamehives. Todos os direitos reservados.

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