

ZOMBEASTS

Beware of full moon!

Per 2-4 giocatori a partire dagli 8 anni

CONTENUTO

90 carte Zombeast

suddivise in 80 carte nei colori blu, arancio, rosso e verde e 10 carte bianche jolly



2 carte legenda per i maestri Zombeast (variante)

Simbolo
(per la variante)



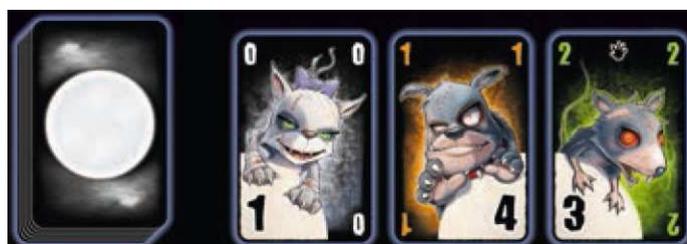
Zombeast

Numeri sfondo nero

Punti vittoria

PREPARAZIONE

Mescolare le carte Zombeast coperte e piazzarle in una pila (tallone) al centro del tavolo dove ognuno possa raggiungerla. Ogni giocatore riceve 3 carte coperte. Poi di scoprono 3 carte accanto al tallone a formare un display.



tallone

display

SCOPO DEL GIOCO

Chi ha più punti al termine della partita è il vincitore.

SVOLGIMENTO

Il giocatore più giovane inizia la partita. Al proprio turno si gioca una delle carte in mano per provare a formare una luna piena ed ottenere dei punti.

1. Giocare una carta per formare una luna piena

Al proprio turno, si gioca una carta per formare una o più lune piene con 4 carte dello stesso colore (blu, arancio, rosso, verde). Si può giocare una carta per iniziare una nuova luna o aggiungerla ad un'altra luna dello stesso colore che avete già iniziato.

Il colore bianco è un jolly, che può essere combinato con qualunque altro colore delle lune. Si può anche formare una luna piena usando 4 jolly.

Nota: Si può formare solo **una luna** alla volta **per colore**. Questo significa, che ogni giocatore può avere al massimo 4 lune alla volta, o 5 includendo la luna bianca formata dai jolly. Una luna incompleta di carte bianche può essere trasformata in un differente colore se non ci sono altre lune dello stesso colore.



Luna (verde)

Attacco Zombeast

Se un giocatore posa un Zombeast (cane, gatto, ratto o coniglio) che è **già presente** su una delle lune già iniziate, può giocare una ulteriore carta sia per formare una nuova luna o aggiungerla ad un'altra luna. Se il Zombeast è ancora presente, allora può giocare una ulteriore carta. Questo si applica anche se era in grado di formare una luna con l'aiuto di un attacco Zombeast.

Esempio: Nick gioca un jolly e lo aggiunge alla sua luna blu. Poiché la luna blu ha già un gatto, può giocare una seconda carta.



Jolly (carte bianche)

Un giocatore può giocare un jolly su una propria luna oppure scambiare il jolly dalla propria mano con una carta presente sulle lune degli avversari. La carta scambiata **deve** essere immediatamente giocata in una delle lune (proprie o avversarie) e conta come una carta giocata.

Completare una luna piena

Una volta che una luna è completata, si raccolgono le carte coperte in una pila. I punti vittoria su queste carte verranno conteggiati alla fine della partita. Ora si può iniziare una nuova luna dello stesso colore completato.

Bonus: Se si **completa una luna con 4 differenti Zombeast**, si prende una carta dal display e la si aggiunge alla pila dei punti vittoria assieme alle 4 carte della luna completata.



2. Ripristinare la propria mano

Alla fine del turno, pescate dal tallone tante carte, quante indicate dal **numero (con lo sfondo nero)** dell'**ultima carta giocata**. Si possono pescare le carte da 3 differenti risorse a vostra scelta:

- dal display
- dal tallone
- dalla mano di un avversario (massimo 1 carta per giocatore)

Il display viene ripristinato quando il giocatore ha **completato** il suo turno.

Nota: Se scambiate un jolly per una carta di un avversario e piazzate questa carta in una vostra luna, il numero (con lo sfondo nero) di questa carta indica quante carte potete pescare! Se il jolly provoca un attacco Zombeast, il numero su sfondo nero dell'ultima carta giocata indica quante carte pescare.

Esempio: l'ultima carta giocata da Marie è un gatto arancione che mostra un 2 (sfondo nero). Pesca 2 carte e decide di prendere una carta dalla mano di un altro giocatore e una carta dal display.



Cosa di può fare se non si hanno carte in mano o non si possono giocare

- Se un giocatore rimane senza carte in mano, pesca immediatamente 3 carte dal tallone. Questo succede se **un altro giocatore gli ha perso l'ultima carta**, o se l'ultima carta giocata è un **jolly** (numero 0 sullo sfondo nero), o con l'ultima carta si è provocato un attacco Zombeast. Nel caso di un **attacco Zombeast**, si continua il turno con le nuove carte pescate.
- Se l'ultima carta giocata **non è un jolly** e non avete provocato un attacco Zombeast, pescate tante carte quanto indicato nell'ultima carta giocata (numero su sfondo nero) dal tallone, dal display o da altro giocatore.
- Se non potete giocare **una carta sulle vostre lune senza violare le regole**, piazzate l'intera mano **scoperta** accanto alla vostra pila dei punti vittoria. Queste carte conterranno come **punti negativi** alla fine della partita! Ora pescate 3 nuove carte dal tallone ed iniziate immediatamente il vostro turno in accordo con le regole.

FINE DELLA PARTITA

Una volta che è stata pescata l'ultima carta dal tallone, tutti gli altri giocatori hanno un ultimo turno prima che la partita termini. Avete l'ultima possibilità di completare le vostre lune. Nessuna carta ulteriore viene pescata nell'ultimo giro.

CONTEGGIO

Tutte le carte delle lune incomplete non vengono conteggiate, ma messe in una pila degli scarti. Ogni giocatore conteggia i suoi punti vittoria, sottraendo eventualmente i punti negativi. Il giocatore con più punti è il vincitore.

Variante per maestri Zombeast

La partita procede come descritto con la seguente aggiunta: alcuni Zombeast hanno i loro giocattoli preferiti che possono dargli dei poteri speciali quando giocati. Si può anche fare anche l'uso di questi poteri se prima si scambia un jolly per una carta con poteri e poi la si gioca. I simboli non possono essere combinati in un attacco Zombeast!

Se un giocatore gioca una carta con un simbolo, deve decidere se usarle il potere o se preferisce provocare un attacco Zombeast.



Carota (coniglio): scambia 1 carta dalle tue lune con 1 carta della propria mano. La carta presa dalla luna rimane in mano.

Esempio: Marie gioca un coniglio blu con una carota nella sua luna blu dove c'è già un altro coniglio. Se non provoca l'attacco Zombeast, può ora scambiare qualsiasi carta dalle sue lune con una carta dalla mano. Sceglie il cane verde con il numero 4 (1 punto vittoria) dalla sua luna.



Poi lo scambia con il ratto verde con il numero 1 (4 punti vittoria) che tiene in mano.

Poiché la luna verde ha già un ratto, provoca un attacco Zombeast e può giocare un'altra carta dalla propria mano. Decide di giocare il cane verde che ha appena scambiato e pesca 4 carte.



Topolino (gatto): prendete una carta extra dal display ed aggiungetela ad una delle vostre lune. Se la carta non può essere aggiunta o se non ci sono carte rimaste nel display, si perde il potere speciale.



Osso (cane): giocate una carta extra dalla vostra mano.



Zampa (ratto): tutti i giocatori devono avere 5 carte in mano. Se si hanno più di 5 carte, si deve scartarne la differenza in una pila degli scarti; se un giocatore ha meno di 5 carte pesca dal tallone fino a che ha 5 carte in mano.

© 2014 HUCH! & friends

Autore: Kinjiro

Illustrazioni & design: Oliver & Sandra Freudenreich

Manufacturer and distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg