

ZOMBIE DICE

Devore cérebros. Não leve um tiro na cabeça.

Este jogo inclui estas regras, 13 dados e um tubo para guardá-los. Você precisa marcar seus pontos de alguma maneira. Dois ou mais jogadores podem jogar. O primeiro jogador será aquele que venceu a última partida ou a pessoa que falar "Céééééérebros" da maneira mais zumbi possível.

Humm! Cérebroooooos!

No seu turno, agite o tubo e pegue 3 dados, sem olhar. Role os dados.

Cada um deles representa uma pobre vítima a ser atacada. Os dados vermelhos são os mais difíceis. Os verdes são os mais fáceis e os amarelos são médios.

Os dados possuem 3 símbolos:



Cérebro – Você devorou o cérebro de sua vítima. Separe os dados de Cérebro na sua esquerda.

Espingarda – Sua vítima revidou! Separe os dados de Espingarda na sua direita.

Pegadas – Sua vítima escapou. Fique com os dados de Pegadas na sua frente. Se você escolher rolar dados

novamente, você vai re-rolar esses dados, juntamente com novos dados suficientes para rolar sempre 3 dados.

Se você tiver 3 dados com a face da Espingarda virada para cima na mesa, em qualquer momento, seu turno acabou. Caso contrário, você pode optar por **parar e marcar pontos** ou **continuar**.

Se você decidir **parar**, marque 1 ponto por cada Cérebro que você tem, e coloque todos os dados de volta no tubo. O próximo jogador inicia seu turno.

Se você escolher **continuar**, você não devolve os dados ao tubo. Sempre que você rolar dados, você vai rolar três por vez. Primeiro, você deverá pegar todas as Pegadas que estejam à sua frente, depois, pegue dados suficientes do tubo (se for preciso) até completar três e role-os novamente.

Depois de pegar novos dados, você não pode decidir **parar**...você tem que rolar.

Separe os Cérebros e as Espingardas como explicado acima. Se você rolar a terceira Espingarda seu turno acaba e você **não marca pontos**. Caso contrário, você pode parar e marcar pontos, ou rolar os dados novamente...

Cé...re...bros?

Se você não tiver 3 dados sobrando no tubo, anote quantos Cérebros você tinha e coloque esses dados de volta no tubo (mantenha as Espingardas na mesa). É só continuar...

Céééééérebros!

Jogue até alguém chegar a 13 Cérebros. Termine a rodada (todos devem jogar o mesmo número de turnos). Quem tiver devorado mais Cérebros até o final dessa rodada é o vencedor. Se houver um empate, os líderes (apenas) jogam uma rodada de desempate.

JOGO CRIADO POR STEVE JACKSON • ILUSTRADO POR ALEX FERNANDEZ

DESENVOLVIMENTO: PHILIP REED, RANDY SCHEUNEMANN E WILL SCHOONOVER

ADMINISTRADOR DO PROJETO: ELISABETH ZAKES • CHEFE DE PRÉ-IMPRESSÃO: MONICA STEPHENS

DIRETOR DE VENDAS: ROSS JEPSON

PLAYTESTERS: JIMMIE BRAGDON, MARIO BUTTER, PAUL CHAPMAN, RICHARD DODSON, ANDREW HACKARD, JOHN ICKES, RICHARD KERR, JONATHAN A. LEISTIKO, KRISTOPHER PETERSON, MONICA STEPHENS, DAVID STANISZ, LOREN WISEMAN E ELISABETH ZAKES

ENCONTRE MAIS CÉREBROS EM
WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR



galapagos
jogos

www.galapagosjogos.com.br



www.sjgames.com

edge

WWW.EDGEENT.COM