Preparação

1. Embaralhe todas as cartas do jogo.
2. Distribua 8 cartas para cada jogador.
3. Se sobrarem cartas, deixe-as viradas para baixo em um baralho por perto.
4. Cada jogador olha sua mão e escolhe uma carta para passar simultaneamente ao jogador à esquerda.
5. O jogador que teve menos horas de sono nas últimas 24 horas começa a partida.

Visão Geral

NOITE ZUMBI é um jogo de vazas onde os jogadores precisam sobreviver às noites de um apocalipse zumbi. Coopere com seus amigos para entregar água e comida a todos, elimine os zumbis com armas e prepare-se para a próxima noite!



Sequência de Jogo

Durante uma rodada (também chamada de vaza), cada jogador jogará uma carta de sua mão. A pessoa que jogou a carta de **maior valor** da **primeira cor jogada** leva todas as cartas e inicia uma nova rodada.

O jogador inicial deve jogar uma carta de sua mão, colocando-a à sua frente. Em sentido horário, cada outro jogador deve jogar uma carta de sua mão:

- Os jogadores são obrigados a "**seguir o naipe**", o que significa que, se possível, sempre devem jogar uma carta da cor inicial. Se um jogador não tiver nenhuma carta da mesma cor da primeira carta jogada, então está livre para jogar qualquer carta.
- O naipe "preto" não é considerado uma das cores. Se um jogador iniciar uma rodada com uma carta preta, a primeira carta não preta jogada definirá a cor da rodada, e os outros jogadores deverão segui-la, se possível. O 13 preto sempre ganha as vazas, enquanto o 0 preto nunca ganha.
- A pessoa que jogou a carta de maior valor da primeira cor jogada pega todas as cartas para si e as coloca na sua frente, visíveis para todos. Essa pessoa iniciará a próxima rodada.



Exemplo: George inicia a vaza jogando um 7 azul. Paul segue com um 9 azul. John não tem cartas azuis, então pode jogar qualquer carta: ele decide jogar um 9 amarelo. Ringo joga um 1 azul para finalizar a rodada. Como Paul jogou a carta azul de maior valor (a cor inicial), ele recebe todas as cartas e inicia a próxima rodada.

O jogo segue até que todas as cartas sejam jogadas ou até que a quantidade de cartas de Noite visíveis seja **igual ou maior** que a **quantidade de jogadores**. Quando uma dessas duas condições for satisfeita, a noite cai e uma rodada de verificação acontece!

A Noite Cai!

Quando a noite cai, cada jogador deve realizar duas verificações, na seguinte ordem:

1- Água e comida: todos os jogadores devem verificar as cartas que recolheram (não as cartas em suas mãos) para ver se possuem pelo menos uma água e uma comida. Em seguida, cada jogador deve consumir (descartar) uma carta de água e uma carta de comida, se possível. Uma carta que contenha tanto água quanto comida satisfaz completamente esse requisito.

2- Número de zumbis: todos os jogadores devem verificar se conseguem lidar com todos os zumbis que receberam usando as armas à sua frente. Para isso, cada jogador deve usar cartas de arma, descartando-as para se livrar das cartas de zumbi que coletou:



Tacos de Beisebol podem ser descartados para eliminar **um** zumbi.



Motosserras podem ser descartadas para eliminar **dois** zumbis.



Rifles Sniper podem ser descartados para eliminar **um** zumbi na frente de **outro jogador.**



Escopetas podem ser descartadas para descartar **uma carta** com qualquer quantidade de zumbis.



Dinamites podem ser descartadas para descartar **duas cartas** com quaisquer quantidades de zumbis.

Comunicação

Os jogadores não devem dar ordens uns aos outros (como "comece com vermelho"). Também nunca devem revelar quais cartas possuem em suas mãos (como "de verde eu só tenho o 9 e o 12"). No entanto, eles devem ser capazes de alertar uns aos outros sobre coisas que são de conhecimento público, como "precisamos tentar dar mais armas ao Ringo" ou "Paul ainda precisa de comida!".

Criado por: Mauricio Gibrin
Arte por: Wendel Zanotin
Revisão e Diagramação: Rebuliço Ludostudio

Se um jogador tiver comida e água suficientes e eliminar todos os zumbis coletados, estará seguro essa noite. Caso contrário, ficará ferido. Para marcar o ferimento, pegue a carta de menor valor que descartou neste turno (em caso de empate, escolha uma delas) e deixe-a na sua frente com o lado de ferimento para cima. Se não tiver consumido ou eliminado nenhuma carta, pegue a de menor valor do descarte atual. Se um jogador ferido receber outro ferimento, ele se torna um zumbi e o jogo termina!



John



Ringo



George



Paul

Quatro noites estão visíveis, então a noite cai e os jogadores devem verificar se estão seguros ou não:

John tem duas águas e uma comida. Ringo tem uma água. George tem uma água e uma comida em uma carta só. Paul não tem nem água nem comida. John e George descartam uma água e uma comida cada, enquanto Ringo só descarta uma água (já que não tem comida).

John tem três cartas de zumbi: duas com um zumbi cada e uma com dois zumbis. Ele descarta um taco de beisebol para se livrar de uma carta com um zumbi e uma escopeta para eliminar sua carta de dois zumbis, mas ainda tem um zumbi restante!

Ringo tem uma carta com um zumbi, mas infelizmente não possui armas. George não coletou nenhum zumbi, então mantém seu taco.

Paul tem duas cartas de zumbi, uma carta de dinamite e um rifle sniper. Ele usa o rifle sniper para eliminar o zumbi restante de John e sua dinamite para eliminar suas duas cartas de zumbi.

Resultado: John e George têm comida e água e não têm zumbis com eles (John deve agradecer a Paul por isso!), então estão seguros. Ringo não tem comida e não pôde eliminar todos os seus zumbis, e Paul não tem nem água nem comida, então ambos ficam feridos! Se forem feridos novamente, o jogo acaba.

Note que Paul poderia ter atirado no zumbi solitário de Ringo em vez no de John com seu rifle, mas como Ringo não tinha comida, isso não teria sido suficiente para salvá-lo do ferimento...

Medi-Kits

Os ferimentos podem ser tratados com **medi-kits!** Se um jogador ferido conseguir um, ele pode consumir (descartar) o medi-kit para se curar assim que a noite cair. Ao curar um ferimento, remova do jogo a carta que estava sendo usada para indicá-lo (devolva-a à caixa).



Próxima Rodada

Os jogadores mantêm todas as cartas de zumbi não eliminadas em suas frentes. Os jogadores podem manter até duas cartas quaisquer, ou apenas uma se tiverem um ferimento.

Descarte qualquer carta não guardada, as cartas de noite e as cartas que ainda estiverem nas mãos dos jogadores.

Depois, repita os passos 2, 3 e 4 da preparação. Quando o baralho acabar, embaralhe o descarte e continue a distribuição até que todos tenham 8 cartas (ou a mesma quantidade mais próxima possível de 8). O jogador à esquerda de quem iniciou a rodada anterior inicia a próxima.

Fim da Partida

O jogo termina quando um (ou mais de um) jogador sofrer o segundo ferimento e se tornar um zumbi. O destino do grupo depende de quantas noites sobreviveram:

1 ou 2 noites – Um desastre! Mal reagiram antes de serem devorados.

3 ou 4 noites – Um esforço aceitável. Coordenem-se melhor que vocês chegam lá!

5 ou 6 noites – Lutaram com bravura! Talvez tenham melhor sorte na próxima vez...

7 ou mais noites – Verdadeiras lendas, servirão de inspiração para os poucos que restam!

Variante para 2

Siga as regras do jogo para 3 jogadores, mas deixe a mão do terceiro jogador em um monte virado para baixo. Ignore o passo 4 da preparação em todas as rodadas.

O jogador à esquerda do terceiro jogador começa. Sempre que for a vez do terceiro jogador, ele joga a carta do topo do monte. Ele não precisa seguir o naipe, mas vence a mão se jogar uma carta do naipe inicial, independente do seu valor.

Ele não faz checagem de comida, água ou zumbis; qualquer carta que terminar à sua frente é descartada no fim da rodada.

Noite Zumbi

Criado por: Mauricio Gibrin

2-4 | 14+ | 30'

Componentes

50 Cartas:

-12 cartas de cada cor (amarelo, azul, verde e vermelho, de 1 a 12)

-2 cartas especiais (pretas, 0 e 13)

