
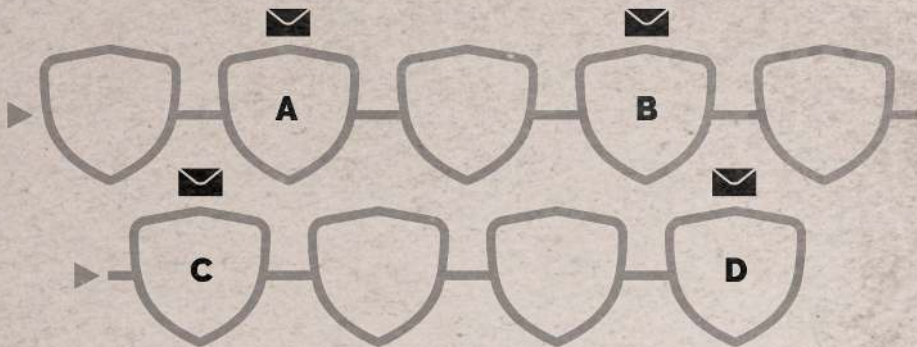




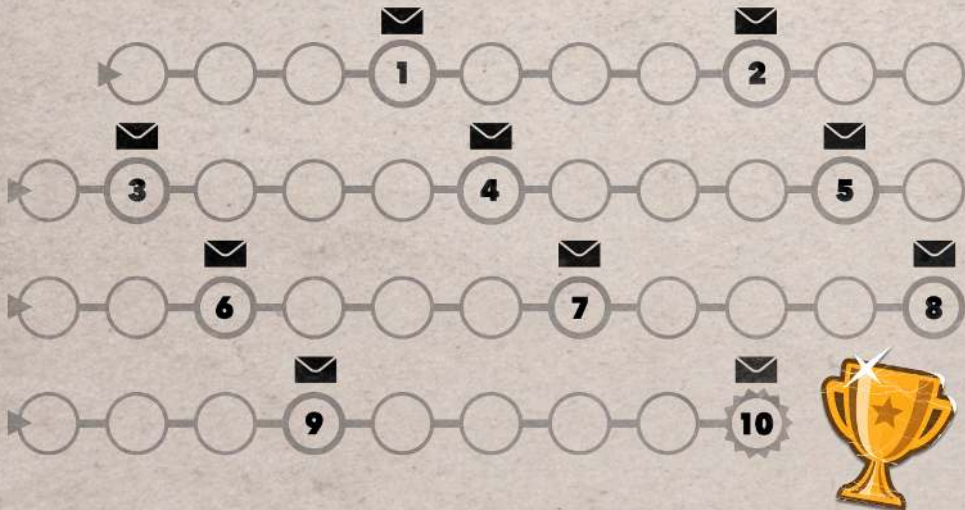
# ДОСЯГНЕННЯ

Клейте **сюди**  за кожну виконану групу місій.



# ТРЕК ПРОГРЕСУ

Клейте **сюди** наліпку  після кожної гри ТА наліпку  за кожну виконану місію.





# ПІДЛІТКИ ПРОТИ ЗОМБІ



**ЕВОЛЮЦІЯ**



## УВАГА!



**У КОРОБЦІ Є КІЛЬКА КОНВЕРТІВ.  
НЕ ВІДКРИВАЙТЕ ЇХ, ПОКИ НЕ  
ОТРИМАЄТЕ ВКАЗІВКУ ЦЕ ЗРОБИТИ!**



[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)  
[www.scorpionmasque.com](http://www.scorpionmasque.com)



ПІСЛЯ ТОГО ЯК ЇХ ВИГНАЛИ ЗІ ШКОЛИ, ЗОМБІ ОРГАНІЗУВАЛИ СОБИ БАЗУ В КАНАЛІЗАЦІЇ, І ТЕПЕР СІЮТЬ ХАОС ПО ВСЬОМУ МІСТУ! ЧАС ХОВАТИСЯ МІНУВ... ВИ ПОВИННІ ЗНАЙТИ ЧОТИРИ ІНГРЕДІЄНТИ, ЩОБ ПРИГОТУВАТИ ПРОТИОТРУТ, ЯКА ПОВЕРНЕ ЗОМБІ ЗВИЧНУ ЛЮДСЬКУ ФОРМУ!



ЗА РОГОМ, У МОТОРОШНОМУ ПРОВУЛКУ...

1

2



ЗІБРАВШИСЬ У КАНАЛІЗАЦІЇ, ЗОМБІ ГОТУЮТЬ УСІМ НЕПРИЄМНОСТІ...

3

4

ТИМ ЧАСОМ У ШКОЛІ...

5

6

7

8



9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

# ПРАВИЛА



Вивчіть правила гри за 2 хвилини  
[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)

«Підлітки проти зомбі» – гра Аннік Лобе з ілюстраціями NIKAO. Це продовження гри «Діти проти зомбі». Однак ви можете грати будь-яку з них, не гравши перед тим іншої. «Підлітки проти зомбі» – це особлива гра, адже вона розвивається і стає ще цікавішою з кожною партією і згідно з вашими досягненнями!

## МЕТА ГРИ

«Підлітки проти зомбі» – це кооперативна гра, у якій усі учасники спільно воюють проти зомбі й разом перемагають або програють! Для перемоги вам треба принести 4 ящики з інгредієнтами у школу до того, як зомбі захоплять 4 будівлі в місті.

## ВМІСТ І ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- Покладіть **поле міста** на центр стола.
- Покладіть біля нього **плитки захоплених будівель** і **білий кубик**. **Чорний кубик** залиште в коробці, він поки що не знадобиться.
- Розмістіть **3 будь-які орди зомбі** в ряд біля поля в довільному порядку, а 4-ту орду зомбі на клітинку з каналізаційним люком відповідного кольору.

### ЛЕГКА ГРА

Якщо ви хочете зробити гру легшою, розмістіть усі 4 орди зомбі в ряд, не викладаючи жодної орди на поле.

- Перетасуйте **карти подій** і покладіть їх стосом долілиць біля поля.  
*На цьому етапі вашої пригоди в колоді карт подій повинно бути рівно 6 карт, пронумерованих від 1 до 6.*
- Розмістіть по **ящику з інгредієнтами** в кожній будівлі на 4 кутах поля міста.
- Кожен гравець вибирає **героя** і розміщує його на клітинці в центрі поля.
- Виберіть першого гравця.

### ГРА ВДВОХ

У гри вдвох також розмістіть одного з двох невикористаних героїв на клітинці школи. Він залишатиметься там протягом усієї гри й отримуватиме ящики з інгредієнтами.



4 ящики з інгредієнтами

1 поле міста

4 фігурки героїв  
(вставте їх у підставки)



1 білий кубик



4 плитки захоплених будівель



4 плитки орд зомбі



6 карт подій з номерами від 1 до 6  
(ви знайдете їх під конвертами)

1 лист з наліпками



10 конвертів еволюції\*  
(пронумеровані від 1 до 10)



4 конверти досягнень  
(позначені літерами від А до D)



11 пластикових підставок



1 повністю чорний кубик



\*Повний перелік вмісту кожного конверта доступний на [www.geekach.com.ua/zle](http://www.geekach.com.ua/zle)

## ПОДІЛ ПОЛЯ І СУСІДНІ КЛІТИНКИ

Зауважте, що поле розділене на 13 клітинок, окреслених пунктирними лініями: 8 сірих клітинок дороги (серед них 4 клітинки з каналізаційними люками), 4 клітинки з будівлями по кутах поля і клітинка школи в центрі. **Дві клітинки вважають сусідніми, якщо вони відокремлені пунктирною лінією.** Це означає, що школу й будівлі в кутах поля не вважають сусідніми.




# ПЕРЕБІГ ГРИ


Гравці виконують ходи по черзі, за годинниковою стрілкою. У свій хід виконуйте вказані кроки у визначеному порядку:


## 1 АКТИВАЦІЯ ЗОМБІ

На початку свого ходу **киньте білий кубик**.

**Якщо випадає «?»**, візьміть карту події та застосуйте її ефекти.

Якщо на карті зображений символ кошика для сміття , після застосування вилучіть її з гри.

**Якщо колода вичерпалася**, перетасуйте скід та сформуйте нову колоду. Переконайтеся, що ви вилучили всі карти з символом .

**Якщо випадає кольорова грань:** 

Розмістіть орду зомбі цього кольору на відповідну клітинку з каналізаційним люком.

Якщо ця орда зомбі вже на полі, перемістіть її на одну клітинку вздовж слідів.

## ЗОМБІ Й БУДІВЛІ

**Щойно орда зомбі заходить на клітинку з будівлею**, вона захоплює цю будівлю і майструє батут, щоб переміститися до наступної будівлі! Помістіть **плитку захопленої будівлі** відповідного кольору на клітинку будівлі. Орда зомбі поки залишається на цій клітинці й готується скористатися батутом!



Якщо орда зомбі з **плитки захопленої будівлі** повинна просунути вперед або якщо орда зомбі приземляється на **плитці захопленої будівлі**, вона негайно відскакує до наступної будівлі за годинниковою стрілкою, аж поки не приземлиться на будівлі без плитки захопленої будівлі. Коли це стається, помістіть плитку захопленої будівлі на цю клітинку й залиште орду зомбі там.

## ПОРАДИ ЩОДО СТРАТЕГІЇ

Не забувайте, що мета гри в тому, щоб принести ящики з інгредієнтами в школу. Не марнуйте багато часу на гонитву за менш загрозливими ордами зомбі, бо гра ставатиме дедалі складнішою.

**Якщо 4 будівлі захоплені, гра закінчується, і всі гравці програють!**

## 2 ДІЇ ГЕРОІВ

З перерахованих тут 3 дій ви можете в будь-якому порядку виконати **до 2 дій**. Також ви можете виконати одну й ту саму дію двічі. Якщо хочете, можете нічого не робити, або виконати лише 1 дію.

### ПЕРЕМІСТИТИСЯ

Перемістіть свого героя на сусідню клітинку.



### ПЕРЕНЕСТИ ЯЩИК З ІНГРЕДІЄНТАМИ

Перемістіть ящик з інгредієнтами від вашого героя до героя на сусідній клітинці.

- Якщо ви перебуваєте на клітинці з ящиком інгредієнтів, то **можете передати** його герою на сусідній клітинці.
- Якщо біля вашого героя на сусідній клітинці є герой з ящиком з інгредієнтами, **ви можете взяти** у нього цей ящик.



Гравці повинні співпрацювати, бо **ніхто не може самостійно переносити ящики з інгредієнтами**.

### АТАКУВАТИ ОРДУ ЗОМБІ

Атакуйте орду зомбі, що перебуває на одній клітинці з вашим героєм. Приберіть орду зомбі й покладіть її в кінець ряду біля поля.



Ви можете атакувати орду зомбі в будівлі, але не можете прибрати плитку захопленої будівлі.

### ГРА ВДВОХ

У грі вдвох на клітинці школи завжди перебуває герой. Цей «нічийний» герой не може виконувати ніяких дій чи ходів. Його використовують лише для перенесення ящика з інгредієнтами.

Наявність орди зомбі чи плитку захопленої будівлі **не впливає** на переміщення ящиків з інгредієнтами.

Коли ви успішно перемістите ящик з інгредієнтами в школу, усі гравці повинні стукнутися кулачками, щоб відсвяткувати. Це надзвичайно важливе правило!

**Якщо на клітинці школи є 4 ящики з інгредієнтами, гра закінчується, і всі гравці перемагають!**





2

Тепер **Поліна** виконує хід своєю героїнею з водяним пістолетом. Своєю першою дією вона вибирає «Перенести ящик». На сусідній клітинці є інша героїня з ящиком, тому Поліна може виконати цю дію і взяти ящик.



Вона хотіла би передати ящик до школи, але там немає героя, а переносити ящик самостійно не можна. **Вікторія**, яка грає героїнею з палицею, пропонує **Поліні** перемістити свою героїню на клітинку школи. **Вікторія** виконуватиме наступний хід, тому вона зможе переміститися на клітинку з ящиком, а потім передати його **Поліні**, яка вже буде в школі. Чудова командна робота й відмінний план!



## КІНЕЦЬ ГРИ

- Усі гравці перемагають, якщо всі 4 ящики з інгредієнтами розміщені на клітинці школи.
- Усі гравці програють, якщо 4 будівлі захоплені.



# ЕВОЛЮЦІЯ ГРИ

Після кожної завершені партії – **незалежно від того, перемогли ви чи програли** – наклейте на останній сторінці цих правил наліпку «мізки» на першу ліву комірку треку прогресу, на якій ще немає наліпки.

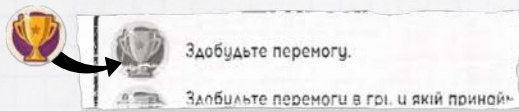


## МІСІЇ

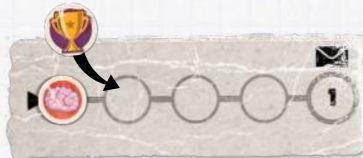
Далі в правилах ви знайдете перелік місій, виконання яких дозволить вам прогресувати швидше.

Наприкінці кожної партії, **якщо вам вдалося виконати місію**, позначте її як завершену й наклейте **2 наліпки «кубок»**:

- першу на призначене для неї місце в переліку місій (на с. 18-21);
- другу на комірку на треку прогресу.



+

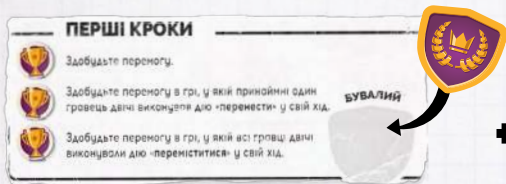


## УВАГА!

Після закінчення гри ви можете **позначити як виконану лише одну місію**, навіть якщо за гру ви виконали умови більше ніж для однієї місії. Кожну місію можна виконати лише один раз.

Якщо вам вдалося виконати всі 3 місії однієї групи місій, позначте групу як завершену й наклейте **2 наліпки «досягнення»**:

- першу на призначене для неї місце в переліку місій;
- другу на комірку треку досягнень.



+





## ВІДКРИТТЯ КОНВЕРТА ЕВОЛЮЦІЇ (ВІД 1 ДО 10)

Коли ви наклеюєте наліпку на пронумероване місце на треку прогресу, можете відкрити конверт еволюції, що відповідає цьому номеру.



## ВІДКРИТТЯ КОНВЕРТА ДОСЯГНЕНЬ (ВІД А ДО D)

Коли ви наклеюєте наліпку досягнення на місце з буквою, можете відкрити конверт досягнення з цією буквою.



У конвертах ви знайдете:

- додаткові ігрові компоненти;
- наліпки складніших правил (їх наклеюють у розділі «Складніші правила»);
- нові наліпки місій (їх наклеюють у розділі «Місії»);
- інші несподіванки!

## ДІТИ ПРОТИ ЗОМБІ

Якщо ви маєте гру «Діти проти зомбі», то ми приготували для вас сюрприз!

Зайшовши на [www.geekach.com.ua/zte](http://www.geekach.com.ua/zte), ви дізнаєтеся, як можна об'єднати дві гри в одну!



## СКЛАДНІШІ ПРАВИЛА

У деяких конвертах ви знайдете нові правила, які зроблять базову гру ще цікавішою. Якщо ці нові правила виявляться занадто вже складними або якщо ви захочете ознайомити з грою новачків, то можете їх не використовувати. Ви завжди можете грати, використовуючи ті правила, які вам найбільше подобаються!

П-1





**П-2**

**П-3**

**П-6**



П-4

П-5

П-7



**П-8**

**П-9**

**П-10**

**П-11**

**П-12**

**П-14**

**П-13**

**П-15**

# МІСІЇ

## ПЕРШІ КРОКИ



Здобудьте перемогу.

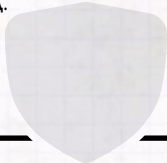


Здобудьте перемогу в грі, у якій принаймні один гравець двічі виконував дію «перенести» у свій хід.



Здобудьте перемогу в грі, у якій всі гравці двічі виконували дію «переміститися» у свій хід.

**БУВАЛИЙ**



## ПРЕСТИЖ



Здобудьте перемогу, коли на полі немає жодної плитки захопленої будівлі.



Здобудьте перемогу, доставляючи ящики з інгредієнтами у визначеному порядку: ліки (лікарня), пончики (відділок поліції), кетчуп (кафетерій), попкорн (гральні автомати).



Виграйте 3 гри поспіль. Поставте позначку в кожному кружечку ○ ○ ○ за кожну виграну гру. Витріть усі позначки, якщо ви програли гру.

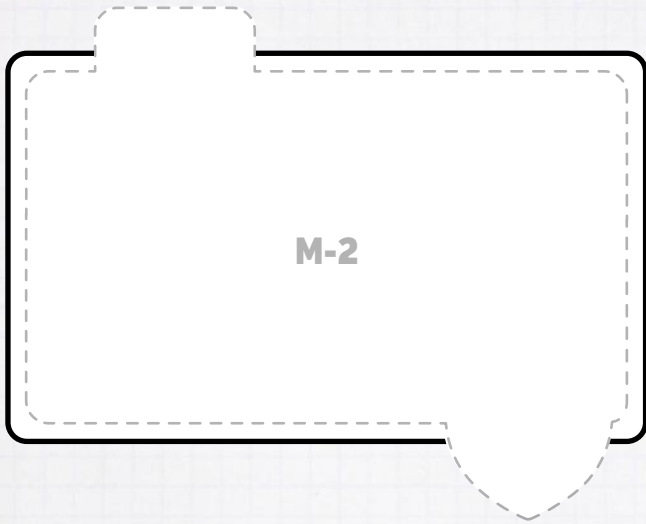
**ЗАТЯТИЙ**



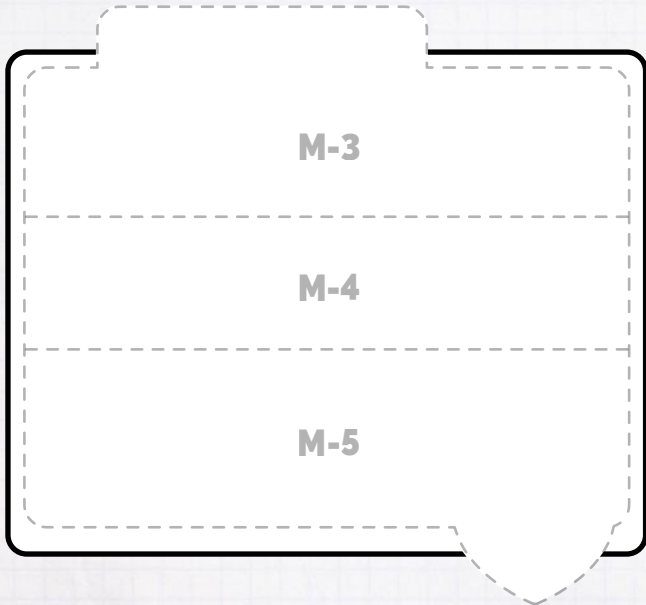
**M-1**







**M-2**



**M-3**

**M-4**

**M-5**





M-6

M-7

M-8

3-1

3-2

3-3

3-4



3-5

3-6

**Видавець:** Крістіан Лемей

**Художній керівник:** Манцель Санчес

**Illustrations:** NIKAO

**Малюнки коміксів:** Ремі Торньє

**Верстка:** Себастьян Бізо

**English Translation:** Matthew Legault

### УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

**Керівник проєкту:** Олександр Ручка

**Випускова редакторка:** Алла Костовська

**Редактор:** Сергій Лисенко

**Перекладач:** Святослав Михаць

**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко

**Особлива подяка:**

Анна Вакуленко,  
Владислав Дубчак,  
Дмитро Науменко,  
Ксенія Манусевич,  
Сергій Ішук та  
Сергій Тодоров.



# ПОСВІДЧЕННЯ



\*Прізвище

\_\_\_\_\_

\*Ім'я

\_\_\_\_\_

\*Дата першої гри

\_\_\_\_\_

\*Щоразу, коли ви граєте з кимось, хто ще жодного разу не грав з вами в цю гру, запишіть тут його чи її ім'я (щоб виконати додаткову місію, ви повинні заповнити всі 5 рядків):

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

## ДОДАТКОВА МІСІЯ

Заповнивши всю інформацію, позначену «\*», наклейте додатковий «кубок» на трек прогресу. Це самостійна місія, тому ви можете позначити її як завершену одночасно з іншою.



K-1

\_\_\_\_\_

K-2

\_\_\_\_\_

K-4

\_\_\_\_\_

K-3

\_\_\_\_\_

K-5

\_\_\_\_\_

Місце для картинки (вашої фотографії чи малюнка).

\*Імена кожного з героїв.



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_