

## Fim Da Rodada

Uma rodada termina assim que um jogador termina o seu turno sem cartas na sua mão e sem cartas no seu cemitério. Observação: se como consequência da sua última carta jogada você jogar o dado e acabar ganhando uma carta nova no fim do seu turno, a rodada não termina.



Quando a rodada termina, cada oponente perde uma ficha de cérebro por cada carta que tiver em suas mãos e em seu cemitério.

Se todos os jogadores ainda tiverem fichas de cérebro, uma nova rodada começa. O jogador que tiver menos Cérebros inicia a rodada. Em caso de empate, os jogadores podem definir quem começa... ou podem jogar Pedra, Papel e Tesoura.

## Fim De Jogo

O jogo termina assim que um jogador perder sua última ficha de cérebro.

Isto pode acontecer durante uma rodada ou no fim da rodada, quando os jogadores tiverem que descartar fichas de cérebro.

O jogador com mais cérebros é o vencedor.  
Se houver empate... bem, é um empate!



## Cartas Especiais

→ As cartas de "Animais Zumbis Astutos" têm um efeito especial:

Os jogadores podem jogar várias cartas especiais do mesmo valor numérico de uma só vez. Neste caso, o poder é aplicado apenas uma vez porque apenas a primeira carta vai para a fogueira. As outras cartas jogadas vão para os cemitérios dos outros jogadores conforme o jogador do turno desejar.



**Mosquito:** você sempre pode jogar o Mosquito (0), independentemente da carta que estiver no topo da fogueira.



**Rato:** depois que você jogar o Rato (11), descarte toda a pilha da fogueira. Então, compre cartas seguindo as regras normais e jogue novamente.



**Aranha:** depois que você jogar a Aranha (8), o próximo jogador só pode jogar uma carta menor que 8.

→ As cartas de "Marshmallow" com o : quando você jogar uma carta com o símbolo do Marshmallow, jogue o dado e resolva o efeito!



Coloque uma carta da sua mão no Cemitério de um oponente.



Todos os jogadores (incluindo o que jogou o dado) adicionam 1 carta do baralho do Pântano aos seus cemitérios.



Roube o cérebro de um oponente.



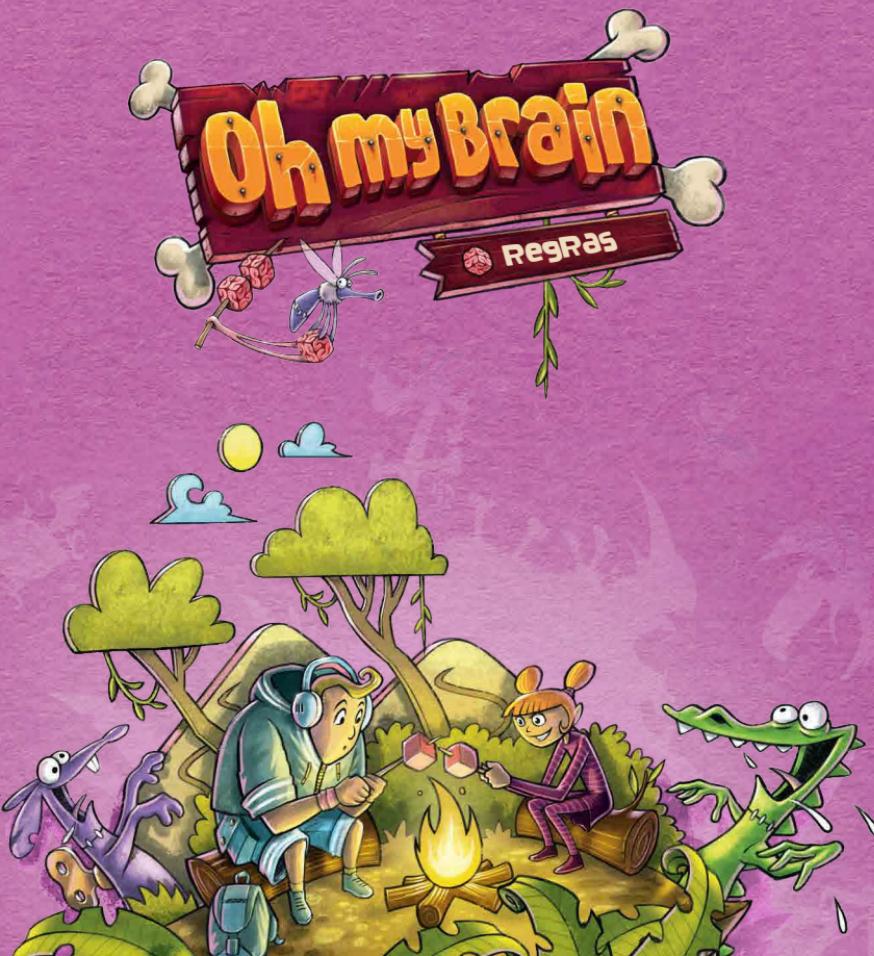
Ganhe 1 Cérebro da reserva.



Troque Cemitérios OU Mãos com um oponente. Não é permitido trocar seu cemitério por um vazio.



Jogue novamente. Se você não puder jogar uma carta na fogueira, as penalidades previstas se aplicam.





# Objetivo



Livre-se de suas cartas o mais rápido possível, antes que seu cérebro seja comido pela Horda de Animais Zumbis.



# Preparação

## No início do jogo:

Cada jogador recebe 9 fichas de Cérebro.

## No início de cada rodada:

**1** Embaralhe todas as 50 cartas.

**2** Dê três cartas para cada jogador, viradas para baixo. Cada jogador escolhe duas cartas para manter na mão e uma para colocar no organizador de cartas, formando o seu Cemitério . **Repita esse passo três vezes** para que cada jogador comece com seis cartas na mão e três cartas no Cemitério. *Observação: os jogadores devem manter as cartas do Cemitério escondidas dos outros jogadores.*

**3** Coloque as cartas restantes viradas para baixo sobre a mesa para formar o baralho de compra ou **Pântano**. Deixe um espaço vazio ao lado dele para a pilha de Descarte. Também deixe um espaço vazio no centro da mesa para a pilha de **Fogueira**, onde as cartas jogadas durante o jogo serão colocadas com a face para cima.



# Como Jogar?

Os jogadores realizam seus turnos em sentido horário. Na sua vez, você pode:

- A** **Jogar cartas** da sua mão.
- B** **Comprar cartas** do seu Cemitério até que tenha 3 em sua mão.

## A Jogando cartas da sua mão

No seu turno, você deve jogar uma ou mais cartas da sua mão na Fogueira (no centro da mesa), ou seu cérebro será comido e você perderá uma ficha de cérebro.

- ☞ Você deve jogar cartas com um valor maior do que aquela no topo da Fogueira.
- ☞ Você pode jogar apenas **uma carta**, ou **várias cópias da mesma carta** de uma vez só.
- ☞ Você não pode jogar duas ou mais cartas diferentes.
- ☞ Se a Fogueira estiver vazia, você pode começar a pilha com a carta que preferir.



*Exemplo: uma carta de valor 7 está no topo da Fogueira. O jogador pode jogar uma carta ou várias cópias de uma mesma carta na Fogueira. A carta ou cartas jogadas devem ter um valor de 8 ou mais.*

## Se você jogar várias cópias da mesma carta:

Coloque uma das cartas no topo da Fogueira e coloque as outras cópias nos Cemitérios dos seus oponentes (sem olhar para as cartas já presentes). Você pode distribuir as cartas entre os Cemitérios dos seus oponentes como desejar.

## Se você não quiser ou não puder jogar cartas na Fogueira:

- 1** Mova todas as cartas da Fogueira para a pilha de Descarte ao lado do Baralho do Pântano.
- 2** Perca uma ficha de cérebro. Se esta é sua última ficha, o jogo acaba imediatamente.
- 3** Compre duas cartas do Baralho do Pântano. Escolha uma para manter na sua mão e coloque a outra no seu Cemitério. Se o baralho do Pântano estiver vazio, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho.

## B Comprando cartas

Se você tiver menos de três cartas na mão depois de jogar (passo **A**), você pode escolher cartas do seu Cemitério para adicionar à sua mão até ter 3 cartas. Pule este passo se você já tiver, pelo menos, 3 cartas na mão.

Se você não tiver cartas suficientes no seu Cemitério, pegue o que tiver até o Cemitério ficar vazio.

*Observação: se você esquecer de reabastecer sua mão e o próximo jogador já tiver começado sua vez, azar! Você deve jogar com as cartas que tem na mão e reabastecer apenas no final do seu próximo turno.*