



ZOMBIE KIDZ
좀비키즈

좀비 서바이벌 가이드



주의

게임 상자 안에
비밀 봉투 13개가 들어 있습니다.
지시가 있을 때까지
절대 열면 안됩니다



ZOMBIE KIDZ 좀비키즈

학교를 지켜라!



행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상을 확인하세요.
www.happybaobab.com



Annick Lobet



NIKAO

좀비가 가득한 세상. 학교를 지키기 위해 4명의 히어로가 모였습니다.
교실에서 물건을 찾던 도중 책상 위에 놓인 비밀 봉투를 발견합니다.
이 봉투 안에는 과연 무엇이 들어 있을까요? 과연 히어로들은 학교를 무사히 지킬 수 있을까요?
좀비 키즈 학교를 지켜라! 는 매번 플레이할 때마다 게임이 진화하는 새로운 스타일의 보드 게임입니다. 게임 시나리오가 점점 진행될 때 마다 봉투 안에 숨겨진 비밀이 하나씩 공개됩니다. 과연 봉투 안에 숨겨진 비밀은 무엇일까요? 그리고 이 학교에서 과연 어떤 일이 일어나고 있을까요?



유통: Christian Lemay

총괄 / 프로젝트 리더: Manuel Sanchez

추가 2D: Rémy Tornior, Sébastien Bizos

추가 3D: Aurélie Moine

레이아웃: Sébastien Bizos

테스터: Fleur and Valentine Sanchez, Philémon Lemay, Téo Dioré, Adèle Raymond, Maëlys de la Touanne, Félix and Raphaël Brière



© 2018 Le Scorpion masqué inc. The use of the artwork, the title Zombie Kidz Evolution, the name Le Scorpion masqué, and the logo of Le Scorpion masqué are strictly forbidden without the written consent of Le Scorpion masqué inc.

I. 게임 구성물



히어로 타일 4개



좀비 주사위 1개



자물쇠 토큰 4개



스탠드 8개



좀비 타일 8개



게임 보드 1개



게임 설명서 1부



비밀 봉투 13개

II. 게임의 목표

좀비 키즈 학교를 지켜라! 는 모든 플레이어가 하나의 목표를 이루기 위해 협동하는 협력 게임입니다. 학교에 좀비가 들어오지 못하도록 교문을 잠그세요!
교문 4개를 자물쇠로 모두 잠그면 게임에서 승리합니다.



III. 게임의 준비

1 게임 보드를 테이블 중앙에 놓습니다. 게임 보드의 어두운 면 (밤)은 2인용이고, 밝은 면(낮)은 3~4인용입니다.

참조 어두운 면(밤)에는 밝은 면(낮)보다 교실과 교실 사이에 열려 있는 문이 더 많습니다.

2 4개의 교문에 좀비 타일을 1개씩 각각 무작위로 배치합니다. 그리고 남은 좀비 타일 4개를 게임 보드 옆에 좀비 구역을 만들어 나란히 줄을 세워 놓습니다.

참조 게임 보드는 교실 5개, 교문 4개, 총 9개의 장소로 나뉘어 있습니다.

3 각자 히어로를 선택한 후 빨간색 중앙 교실 칸에 배치합니다. 남은 히어로 타일은 게임 상자로 돌려놓습니다.



IV. 게임의 진행

가장 어린 플레이어가 선이 됩니다. 그리고 선부터 시계 방향으로 진행합니다. 자신의 차례가 되면, 다음 행동을 순서대로 합니다.

- ① 좀비 주사위 굴리기 ➡ ② 히어로 움직이기 ➡ ③ 좀비 제거하기 ➡ ④ 자물쇠 걸기**

1 좀비 주사위 굴리기

1 좀비 주사위를 굴린 후 색을 확인합니다.

중요 주사위를 굴렸을 때 하얀색 면이 나올 경우 좀비 타일을 배치하지 않습니다.

2 그 색과 일치하는 교실에 좀비 타일 1개를 배치합니다. 좀비 구역의 맨 앞에 놓인 좀비 타일부터 차례로 배치 합니다.

참조 만약 교실에 좀비 타일을 배치해야 하는데 좀비 구역에 좀비 타일이 없다면 즉시 게임에서 패배합니다.



2 히어로 움직임기

플레이어는 2가지 행동 중 1가지를 선택해 반드시 실행합니다.

1 자신의 히어로를 인접한 장소로 1칸 이동시킵니다. 단, 열려 있는 문으로만 이동 가능합니다.

2 자신의 히어로를 움직이지 않고 원래 장소에 머물립니다.

참조 인접한 장소는 문으로 연결되어 있습니다.



히어로가 있을 수 없는 장소

- 1 한 장소에 좀비 타일이 3개 이상 있을 경우 그 장소로 이동할 수 없습니다.
- 2 좀비 타일이 3개 이상 있는 장소에 히어로가 있다면 히어를 반드시 다른 장소로 이동해야 합니다.

3 좀비 제거하기

히어로가 이동한 장소에 있는 좀비 타일을 최대 2개까지 동시에 제거합니다. 제거한 좀비 타일은 좀비 구역의 맨 뒤에 순서대로 배치합니다.

4 자물쇠 걸기

1 교문에 자물쇠를 걸기 위해서는 히어로 2명이 해당 교문 칸에 머물러야 합니다. 동시에 머물렀다면 즉시 해당 교문 칸에 자물쇠 토큰을 놓습니다.

참조 각 교문에는 자물쇠 토큰을 1개만 놓을 수 있습니다.

2 자물쇠 토큰을 함께 놓은 플레이어는 서로 하이파이브를 합니다.



V. 게임의 종료

승리 조건

4개의 교문에 자물쇠 토큰을 각각 1개씩 놓으면 즉시 게임에서 승리합니다.

패배 조건

① **좀비 주사위 굴리기** 행동 후 좀비 타일을 배치해야 하는데 좀비 구역에 좀비 타일이 없다면 즉시 게임에서 패배합니다.

참조 좀비 구역에 좀비 타일이 없는 상황에서 좀비 주사위를 굴려 하얀색 면이 나올 경우, 좀비 타일을 게임 보드에 배치하지 않기 때문에 게임을 계속 진행합니다.

🧠 점점 진화하는 게임

좀비 키즈 학교를 지켜라! 는 13개의 비밀 봉투로 이루어진 시나리오가 있고, 그 시나리오를 모두 진행하기 위해선 여러번 게임을 진행해야 합니다. 플레이어가 어디까지 시나리오를 진행했는지 확인하려면 16페이지의 [진행 상황]을 체크하면 됩니다.

매번 게임이 끝나면, 승리/패배와 관계없이 뇌모양의 스티커를 16페이지 [진행 상황]에 1개씩 붙입니다.



🏆 도전 과제

하나의 도전 과제는 3개의 미션으로 이루어져 있습니다. 이 도전 과제를 달성하면 좀 더 빠르게 비밀 봉투를 열어 볼 수 있습니다.

매번 게임이 끝나면 달성한 미션이 있는지 체크합니다.

- 달성한 미션 앞에 있는 흑백 트로피에 트로피 스티커를 붙입니다.
- 16페이지 [진행 상황]에도 트로피 스티커를 붙입니다.

도전 과제의 종류는 게임 설명서 12~14페이지를 참조하세요.

참조 게임을 시작하기 전 어떤 도전 과제가 있는지 먼저 읽어본 후 게임을 진행하세요.



주의할 점

- 한 게임에 여러 개의 미션을 달성한 경우, 달성한 미션 중 1개에만 트로피 스티커를 붙일 수 있습니다.
- 도전 과제에 해당하는 미션 3개를 모두 달성했다면, 도전 과제 앞에 있는 흑백 트로피에도 트로피 스티커를 붙입니다. 그리고 16페이지 [진행 상황]에 트로피 스티커를 붙입니다.

비밀 봉투 열기

[진행 상황]에는 봉투 번호가 적혀 있습니다.

봉투 번호가 적힌 칸에 스티커를 붙일 경우, 그 번호에 해당하는 비밀 봉투를 열 수 있습니다.
비밀 봉투안에는 다음과 같은 것들이 들어있습니다.

참조 비밀 봉투 안의 구성물은 행복한바오밥 홈페이지에서 확인할 수 있습니다.



① 새로운 게임 구성물

좀 더 진화된 게임을 하기 위한 새로운 게임 구성물이 들어 있습니다.

② 히어로 스티커

시나리오를 진행하다 보면 플레이어는 히어로 스티커를 발견하게 됩니다.
발견한 히어로 스티커를 16페이지 [히어로 스티커] 항목의 알맞은 칸에 붙여주세요.



③ 추가 규칙

좀 더 진화한 게임을 하기 위한 새로운 추가 규칙이 들어 있습니다.
10~11 페이지의 [추가 규칙] 항목의 알맞은 칸에 붙여주세요.

④ 추가 도전 과제

좀 더 진화한 게임을 하기 위한 새로운 추가 도전 과제가 들어 있습니다.
14 페이지의 [도전 과제] 항목의 알맞은 칸에 붙여주세요.



3인 게임 진행 예시



나래의 차례!

- 1 나래가 좀비 주사위를 굴립니다.
- 2 좀비 주사위에서 파란색이 나왔기 때문에, 파란색 교실에 좀비 타일을 배치합니다.
- 3 파란색 교실에 좀비 타일이 3개가 모였기 때문에 파란색 교실로 히어로를 이동시킬 수 없습니다.
- 4 나래는 자기 히어로를 인접한 교문으로 이동시킵니다.
- 5 교문에 있던 좀비 타일 1개를 제거하고 좀비 구역 맨 뒤에 돌려놓습니다.



팁!

- 같은 장소에 좀비 타일이 3개 이상 있을 경우 그 장소로 히어로를 움직일 수 없습니다. 그러므로 좀비 타일이 2개가 있는 장소가 있다면 미리 이동하여 제거 하는 것이 좋습니다.
- 좀비 구역에 좀비 타일이 없다면 게임 보드의 좀비를 빨리 제거 하는 것이 좋습니다. 좀비 타일을 추가해야 하는데 좀비 구역에 좀비 타일이 없다면 즉시 게임에서 패배하기 때문입니다.



보람이의 차례!

- ① 보람이가 좀비 주사위를 굴립니다.
- ② 좀비 주사위에서 노란색이 나왔기 때문에, 노란색 교실에 좀비 타일을 배치합니다.
- ③ 보람이는 자기 히어로를 움직이지 않고 그 장소에 있기로 합니다.
- ④ 그 장소에 있던 좀비 타일 2개를 제거하고 좀비 구역에 순서대로 돌려 놓습니다.



기람이의 차례!

- ① 기람이가 좀비 주사위를 굴립니다.
- ② 좀비 주사위에서 하얀색이 나왔기 때문에, 이번 차례에는 좀비 타일을 배치하지 않습니다.
- ③ 기람이의 히어로가 있는 장소에 이미 좀비 타일이 3개가 있기 때문에, 무조건 움직여야 합니다. 그래서 자기 히어로를 인접한 교문 칸으로 이동시킵니다.
- ④ 그 교문에 기람이와 나래의 히어로가 있기 때문에 자물쇠 토큰을 놓습니다.
- ⑤ 교문에 자물쇠 토큰을 놓은 기람이와 나래는 하이파이브를 합니다.



추가 규칙

비밀 봉투 안에서 추가 규칙 스티커를 찾았다면
그 스티커를 알맞은 칸에 붙여주세요.

만약 추가 규칙이 너무 어렵게 느껴진다면, 그 추가
규칙을 제외하고 게임을 진행할 수 있습니다.
언제나 기본 규칙으로 게임을 진행할 수 있습니다.



R1

여기에 R1 스티커를 붙여주세요

R2

여기에 R2 스티커를 붙여주세요

R3

여기에 R3 스티커를 붙여주세요

도전 과제



도전 과제

천리길도 한 걸음부터



2명이 함께 게임 승리



3명이 함께 게임 승리



4명이 함께 게임 승리



도전 과제

휴, 좀비 될 뻔



게임 종료 시 좀비 구역에 좀비 타일이 없는 상태에서 게임 승리



게임 종료 시 한 장소에 좀비 타일이 5개 이상 있는 상태에서 게임 승리



좀비 타일 6개만 사용하여 게임 승리

(게임을 시작할 때 좀비 타일 2개를 랜덤으로 상자로 돌려놓은 상태로 게임을 진행합니다.)

잊지 마세요!

- 하나의 도전 과제에 해당하는 미션 3개를 모두 달성했다면, 도전 과제 앞에 있는 흑백 트로피에 트로피 스티커를 붙입니다. 그리고 16페이지 [진행 상황]에도 트로피 스티커를 붙입니다.
- 한 게임에 여러 개의 미션을 달성했다면, 달성한 미션 중 1개에만 트로피 스티커를 붙일 수 있습니다.



도전 과제

미션 임파서블



2명이 3~4인용 게임 보드 면을 사용해 게임 승리



게임 보드에 좀비 타일이 없는 상태로 게임 승리
(4개의 교문에 모두 자물쇠 토큰을 놓더라도 게임을 계속 진행합니다.
좀비 타일을 다 제거해야 게임이 종료됩니다.)



게임을 3번 연속으로 승리 ○○○
(게임에 승리할 때마다 동그라미 3개에 연필로 체크 표시를 합니다. 게임에서 패배할 경우 동그라미에 체크 표시를 모두 지웁니다.)



도전 과제

멈출수 없는 재미!



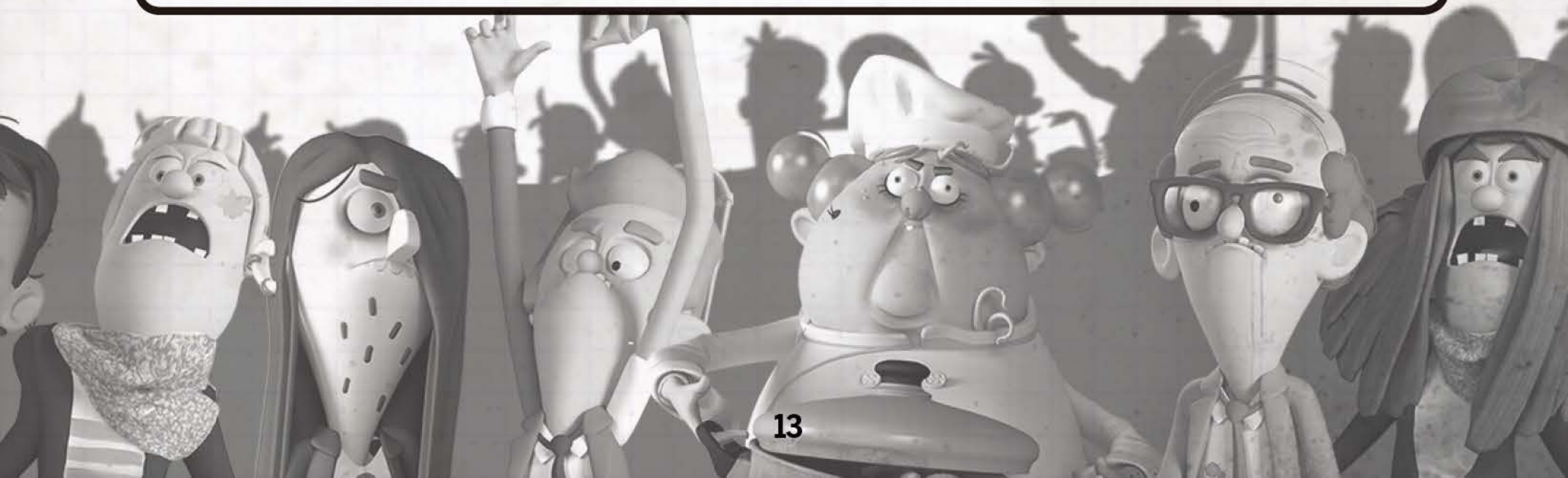
게임을 시작한 날짜로부터 1주일 뒤에 트로피 스티커 붙이기



게임을 시작한 날짜로부터 1달 뒤에 트로피 스티커 붙이기



게임을 시작한 날짜로부터 3달 뒤에 트로피 스티커 붙이기



M1

여기에 M1 스티커를 붙여주세요

M2

여기에 M2 스티커를 붙여주세요

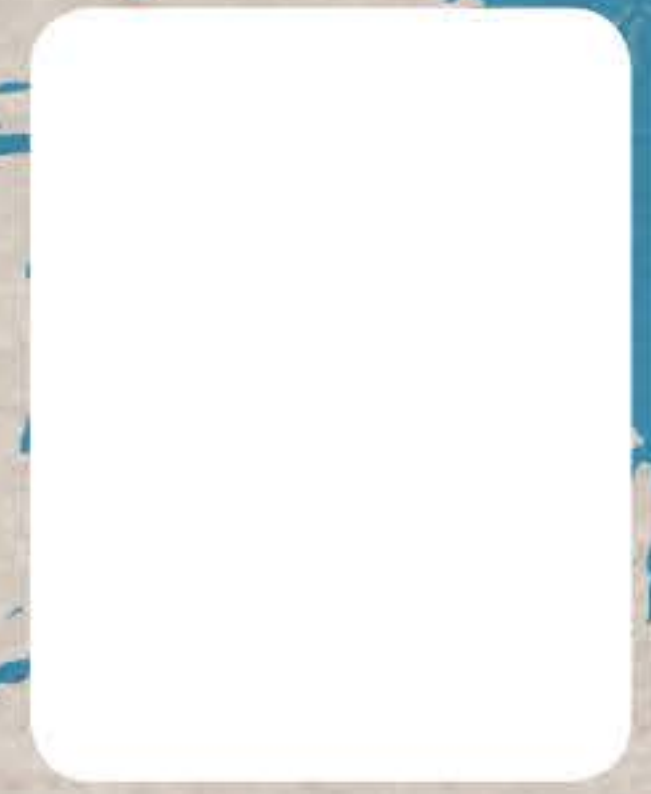
M3

여기에 M3 스티커를 붙여주세요

히어로 입학 신청서



보너스 미션 : 만약 [히어로 입학 신청서]의 모든 빈칸에 정보를 채울 경우, [진행 상황]과 보너스 미션 옆에 있는 흑백 트로피에 각각 트로피 스티커를 붙입니다.



플레이어의 사진이나 그림을 넣어주세요.

이름 _____

게임을 시작한 날짜 _____

좀비 키즈 학교를 지켜라! 를 같이 하는 플레이어의 이름을 적어주세요.

1 _____
3 _____
5 _____

2 _____
4 _____

히어로의 이름을 지어주세요.









좀비의 이름을 지어주세요.









