



ZOMBIE TEEN



좀비틴즈



에볼루션



주의



게임 상자 안에는
비밀 봉투 14개가 들어있습니다.
별도의 지시가 있을 때까지
봉투를 열어보지 마세요!



학교에서 쫓겨난 좀비들이 하수구에 아지트를 만들었습니다. 마을 전체에 대혼란이 예상됩니다. 좀비를 인간으로 되돌릴 치료제를 만들어야 합니다.



오스스한 골목길 모퉁이를 돌면...

1

2

하수구에서 좀비들이 말썽을 일으키려 하고 있어요...

3

4

한편, 학교에서는...

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

ZOMBIE TEENZ 좀비틴즈

에볼루션



Annick Lobet



NIKAO

게임 설명서



8+



2~4



20'



행복한바오밥 홈페이지와
유튜브에서 게임 설명 동영상
확인하세요.

www.happybaobab.com

I 게임 목표

좀비 틴즈는 아주 특별한 게임입니다. 게임을 플레이하면 할수록, 좀비 틴즈는 새로운 모습으로 진화합니다. 이렇게 끊임없이 변화하는 게임 속에서, 플레이어들은 히어로가 되어 함께 힘을 모아 좀비 치료제를 만들어야 합니다.

마을의 건물에 좀비들이 가득 차기 전에, **재료 상자 4개를 학교로 가져오면 다 함께 승리합니다.**

II 게임 구성물 및 게임 준비

- 마을 게임판을 테이블 중앙에 놓습니다.
- 좀비 트랩펄린 타일과 하얀색 주사위를 준비합니다.
검은색 주사위는 게임 상자 안에 넣어놓습니다. (아직은 게임에서 사용하지 않습니다.)
- 좀비 토큰 3개를 원하는 순서로 정렬해서 게임판 옆에 놓습니다. 이렇게 좀비가 놓이는 곳을 **좀비 구역**이라고 합니다. 남은 좀비 토큰 1개는 같은 색 하수구 칸에 놓습니다.

쉬운 게임 모드

게임을 좀 더 쉽게 하고 싶다면 좀비 토큰 4개를 모두 좀비 구역에 놓고, 게임판에는 올려놓지 않습니다.

- 이벤트 카드를 섞어서 게임판 옆에 뒷면이 보이게 놓습니다. 게임을 처음 시작할 때 이벤트 카드는 1번부터 6번까지 총 6장을 사용합니다.
- 재료 상자를 마을 게임판 모퉁이에 있는 각 건물에 1개씩 올려놓습니다.
- 각 플레이어는 자기 히어로를 정하고, 게임판 중앙에 있는 학교 칸에 놓습니다.
- 시작 플레이어를 결정합니다.

2인 플레이 전용 규칙

2인 플레이 시, 사용하지 않는 히어로 토큰 1개를 학교 칸에 놓습니다. 이 히어로는 학교에 남아 재료를 옮기는데 도움을 주게 됩니다.



*각 봉투 안에 들어 있는 모든 구성물의 목록은 행복한바오밥 홈페이지에서 확인하실 수 있습니다.

게임판 구분 및 인접한 칸

- 게임판은 총 13칸으로 나뉘어 있으며, 모두 점선으로 구분되어 있습니다.
 - 회색 도로 칸 8개 (하수구 칸 4개 포함)
 - 모퉁이에 있는 건물 4개와 중앙에 있는 학교 1개
- 한 점선에 맞닿아있는 두 칸을 인접한다고 말합니다.
 - 예) 빨간색 하수구가 있는 칸과 파란색 건물은 인접합니다.
노란색 학교 건물과 파란색 건물은 인접하지 않습니다.





III 게임 진행





시작 플레이어를 정한 뒤, 시계방향으로 돌아가며 각자 자기 차례를

① **좀비 행동** → ② **히어로 행동** 순서로 진행합니다.

① 좀비 행동

자기 차례를 시작하면, 먼저 흰색 주사위를 굴립니다. 그 결과에 따라 좀비가 행동합니다.

1 ?가 나온 경우: 이벤트 카드를 뽑아서 효과를 적용합니다. 카드에 이 있다면 사용 후 잠시 치워두고, 이번 게임 동안에는 더 이상 사용하지 않습니다. 카드 더미가 다 떨어졌다면, 사용한 카드를 섞어서 새로운 카드 더미를 만듭니다. 단, 이 있는 카드는 제외하고 섞습니다.

2 4가지 색깔 중 1가지가 나온 경우:     주사위 결과와 일치하는 색의 좀비 토큰을 같은 색 하수구 칸에 놓습니다. 해당 좀비가 이미 게임판에 있다면, 발자국을 따라 시계 방향으로 1칸 전진합니다.



초보 히어로를 위한 힌트!

승리하려면 재료 상자를 학교로 옮겨야 한다는 걸 잊지 마세요!

좀비의 위협을 막는데 너무 많은 시간을 허비하지 마세요. 시간이 지날수록 게임이 점점 어려워지니까요!

좀비와 건물

좀비가 어떤 건물에 도착하면, 즉시 트램펄린 타일을 배치합니다. 이제 좀비는 더 빠르게 이동합니다.



좀비가 이동하여 건물 칸에 도착하는 즉시, 건물과 같은 색 좀비 트램펄린 타일을 건물 칸에 놓습니다.

다음부터 그 건물에 있는 좀비는 트램펄린을 이용하여 즉시 다음 건물 칸으로 점프하여 이동합니다. (히어로들은 이용할 수 없습니다!) 점프하여 도착한 건물에도 트램펄린 타일이 있다면, 또 다음 건물 칸으로 점프합니다.

좀비 트램펄린 타일이 없는 건물에 도착했다면, 좀비는 이동을 멈추고 건물과 같은 색의 트램펄린 타일을 놓습니다.

건물 4개에 좀비 트램펄린 타일이 모두 놓이면 게임이 끝나고, 플레이어가 패배합니다.

② 히어로 행동

좀비 행동이 끝나면, 플레이어는 다음 3가지 행동 중 2개를 수행합니다. 원한다면 같은 행동을 2회 수행할 수 있습니다. 아무 행동도 하지 않거나 1회만 행동을 할 수도 있습니다.

이동하기

자기 히어로를 인접한 칸으로 이동시킵니다.



좀비 공격하기

자기 히어로와 같은 칸에 있는 좀비를 공격합니다. 공격받은 좀비를 게임판에서 제거하고, 좀비 구역 맨 뒤에 놓습니다.



건물 안에 있는 좀비는 공격하여 제거할 수 있지만, 좀비 트랩펄린 타일은 제거할 수 없습니다.

재료 상자 옮기기

자기 히어로와, 그에 인접한 칸에 있는 히어로가 함께 재료 상자를 옮깁니다.

- 자기 히어로가 재료 상자와 같은 칸에 있다면, 다른 히어로가 있는 인접한 칸으로 재료 상자를 옮깁니다.
- 다른 히어로와 재료 상자가 함께 있는 칸에 자기 히어로가 인접해 있다면, 그 재료 상자를 자기 히어로가 있는 칸으로 옮깁니다.



혼자서는 재료 상자를 옮길 수 없습니다. 다른 플레이어들과 힘을 모으세요!

2인 플레이 전용 규칙

2인 플레이 시, 사용하지 않는 히어로가 학교 칸에 놓여 있습니다. 이 '누구도 조종하지 않는' 히어로는 차례를 진행하지 않으며, 행동을 수행할 수도 없습니다. 오직 재료 상자 옮기는 액션을 할 때만 사용합니다.

좀비나 좀비 트랩펄린 타일은 상자를 옮기는 데에는 영향을 미치지 않습니다.

재료 상자를 학교로 무사히 옮길 때마다, 모든 플레이어는 주먹을 부딪치며 환호해야 합니다. 이건 굉장히 중요한 규칙이니 꼭 지키도록 하세요!

재료 상자 4개를 모두 학교 칸으로 옮기면, 즉시 게임이 끝나고 플레이어들이 승리합니다!

차례 진행 예시



로즈의 차례입니다.



1

흰색 주사위를 굴려서 초록색이 나왔습니다.

초록색 좀비는 이미 게임판에 있습니다. 따라서 1칸 전진하여 병원에 들어갑니다.

병원에는 이미 트랩펄린 타일이 있기 때문에, 다음 건물인 식당(보라색)으로 점프하여

이동합니다. 이 건물도 이미 트랩펄린 타일이 있기 때문에,

경찰서(파란색)까지 이동하여 멈추고 트랩펄린 타일을 놓습니다.



2

로즈는 물총을 쏘는 히어로 캐릭터를 플레이하고 있습니다. 첫 번째 행동으로는 '재료 상자 옮기기'를 합니다. 인접한 칸에 다른 히어로와 상자가 함께 있기 때문에, 자기 히어로가 있는 칸으로 상자를 가져올 수 있습니다.



상자를 학교로 옮기고 싶지만, 학교에는 다른 히어로가 없습니다. 물론 혼자 상자를 옮길 수도 없습니다.

막대기를 휘두르는 히어로 캐릭터를 플레이하는 릴리는, 로즈에게 학교로 이동해서 기다리라고 제안합니다. 다음 릴리 차례가 되면, 릴리가 상자가 있는 칸으로 이동하여 학교에 있는 로즈에게 상자를 옮길 수 있기 때문입니다.

이런 식으로 서로 의사소통하며 좋은 전략을 짜보세요!



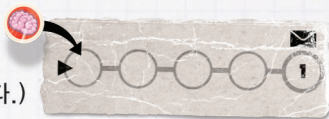
IV 게임 종료

- 학교 칸으로 재료 상자 4개를 모두 옮기면 플레이어들의 승리입니다!
- 건물 4개에 모두 트랩펄린 타일이 놓이면 플레이어들의 패배입니다.





한 게임이 끝날 때마다. 게임 설명서 맨 뒤에 있는
진행 상황 트랙 맨 왼쪽 위부터 뇌 스티커를 1장
붙입니다.
(그 게임을 승리했는지 패배했는지는 관계 없습니다.)

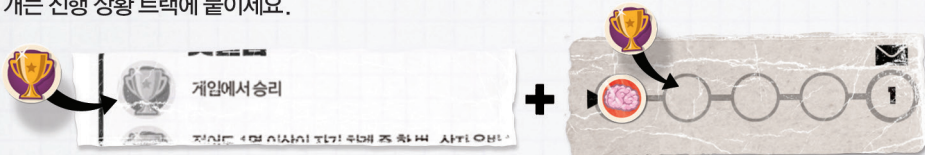


미션 달성!

이 설명서의 뒷부분에 있는 다양한 미션을 달성하면, 진행 상황 트랙에 스티커를 더 빨리 붙일 수 있습니다.

게임 중 어떤 미션에 성공했다면, 게임이 끝난 뒤 아래와 같이 트로피 스티커 2개를 붙입니다.

- 1개는 이 설명서 18~21페이지에 있는 해당 미션 칸에 붙이세요.
- 1개는 진행 상황 트랙에 붙이세요.



한 게임에 여러 미션을 동시에 달성한 경우, 달성한 미션 중 1개에만 트로피 스티커를 붙일 수 있습니다. 이미 달성하여 트로피 스티커를 붙인 미션을 다시 달성하더라도, 스티커를 또 붙일 수는 없습니다.

한 미션 그룹에 있는 미션 3개를 모두 달성하면, 아래와 같이 업적 배지 스티커 2개를 붙입니다.

- 1개는 해당 미션 그룹 칸에 붙이세요.
- 1개는 업적 트랙에 붙이세요.



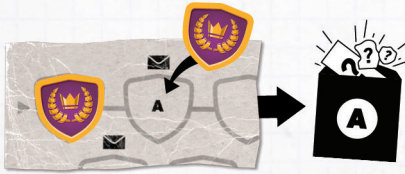
진화 봉투 개봉(1부터 10)

진행 상황 트랙의 숫자가 쓰인 칸에 스티커를 붙이면, 해당하는 숫자의 진화 봉투를 열어서 내용물을 확인합니다.



업적 달성 봉투 개봉 (A부터 D)

업적 트랙의 문자가 쓰인 칸에 스티커를 붙이면, 해당하는 문자의 업적 달성 봉투를 열어서 내용물을 확인합니다.



봉투 안에는 다음과 같은 것들이 들어있습니다.

- 추가 게임 구성물
- 추가 게임 규칙 스티커와 새로운 미션 스티커 (지시에 따라 정해진 칸에 붙이세요!)
- 그 외에도 놀라운 것들이 많이 들어있습니다!

ZOMBIE KIDZ 좀비키즈

학교를 지켜라!

좀비 톨즈는 좀비 키즈의 후속편입니다.
두 게임을 모두 가진 친구들을 위해 특별한 선물을
준비했으니, 행복한바오밥 홈페이지 자료실에서
자세한 내용을 확인하세요!

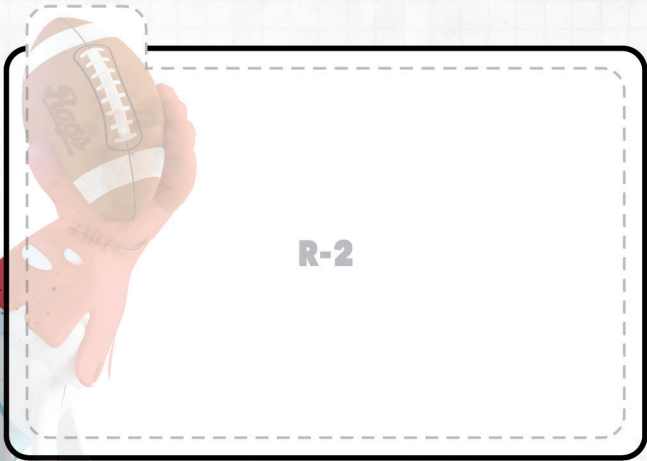


추가 게임 규칙

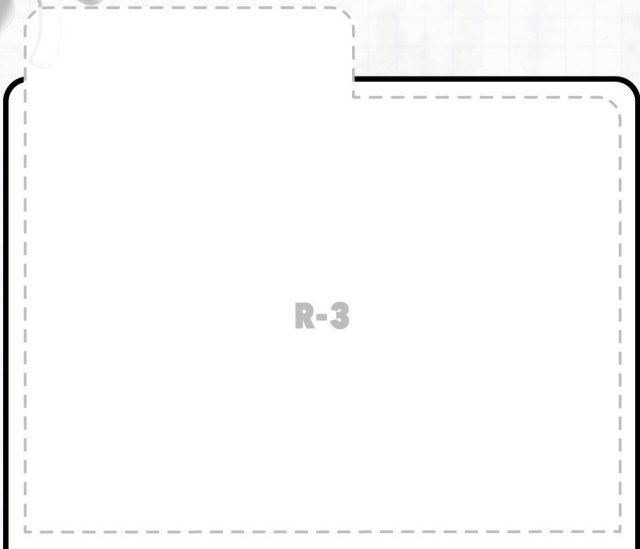
봉투에는 기본 게임을 더욱 흥미진진하게 만들어줄 새로운 규칙이 들어있습니다. 만약 추가 규칙이 너무 어렵게 느껴진다면, 추가 규칙을 제외하고 게임을 진행할 수 있습니다.
좋아하는 규칙만 적용하여 게임을 즐길 수도 있습니다!

R-I





R-2



R-3



R-6

R-4

R-5

R-7



R-8

R-9

R-10

R-11

R-12

R-14

R-13

R-15

미션

첫걸음



게임에서 승리



플레이어 1명 이상이 자기 차례 중 한 번, 상자 운반 행동만 2회 수행하고 게임 승리



모든 플레이어가 자기 차례 중 한 번, 이동 행동만 2회 수행하고 게임 승리

노련한



명성



좀비 트랩펄린 타일이 놓인 건물이 하나도 없이 게임 승리



다음 순서대로 재료 상자를 학교로 옮기고 게임 승리

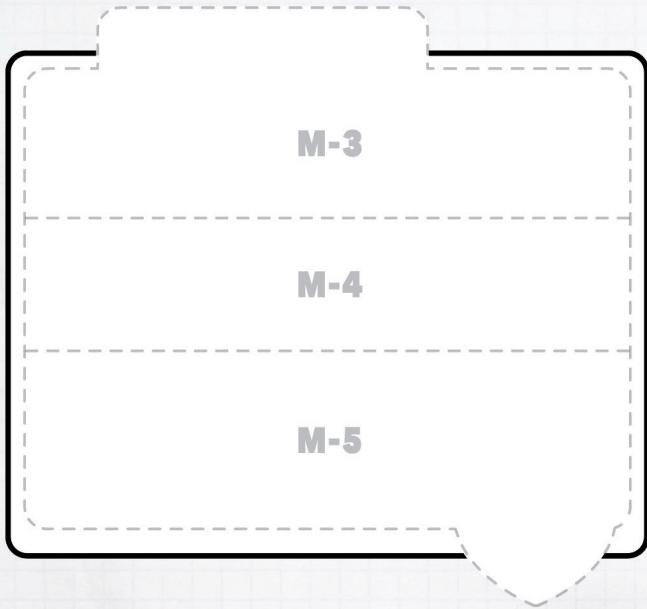
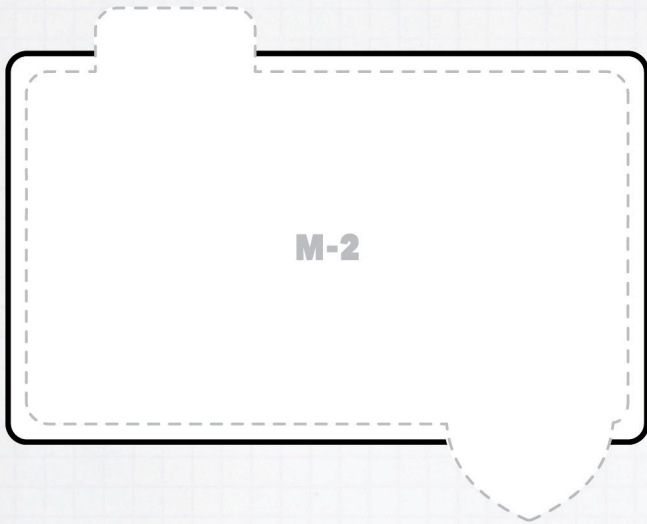


세 번 연속으로 게임 승리.
게임에서 승리할 때마다 연필로 원 안에 표시하고,
도중에 패배하면 다시 지우세요. ○○○

완전히 숙달된



M-I





M-6

M-7

M-8

D-1

D-2

D-3

D-4



D-5

D-6

CREDITS

퍼낸 이 : Christian Lemay

크리에이티브 디렉터 : Manuel Sanchez

일러스트 : NIKAO

만화 : Remy Tornior

레이아웃 : Sébastien Bizos

플레이테스트 : The Brière, Lemay, Bérubé

Lessard, Duchesne, Watts, Mir, Rochard,
Renshaw, and Gagnon-Samson Families

그리고 우리와 함께 초기 버전의 테스트를 해준
모두에게 감사드립니다!



여권



* 이름

* 나이

* 좀비 팀즈를 처음으로 한 날짜

* 누군가와 처음으로 게임을 한다면, 그 이름을
아래 칸에 적으세요.

(보너스 미션 달성을 위해, 5명까지 이름을
적을 수 있습니다.)

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

P-1

P-2

P-4

P-3

P-5

* 히어로의 이름









자기 사진을
붙이거나 그림을
그려넣어 주세요.

보너스 미션

* 가 표시된 칸을 모두 채우면, 진행 상황 트랙에
보너스 트로피 1개를 붙입니다. 이것은 보통의
미션과는 다른 보너스 미션이기 때문에,
18~21 페이지에 있는 다른 미션과 함께 달성할 수
있습니다.





업적 트랙

한 미션 그룹에 있는 미션을 모두 달성하면  를 붙이세요.



진행 상황 트랙

게임이 끝날 때마다  를 붙이고, 미션을 달성했다면  를 붙이세요.

