



TROUBLEZ

MÄNGU EESMÄRK

Üritad kokku panna kõige tugevama zombiarmee. Võitmiseks pead võtma mõningaid riske. Sega julgelt teiste mängijate plaane.

MÄNGU ALUSTAMINE

Sega kõik 83 kaarti korralikult ära ja säti kaartide tõmbamise pakiks. Aseta see lauale näoga allapoole, nii et see oleks kõigil käeulatuses. Jäta selle kõrvale ruumi mahapandud kaartide virna jaoks. Alustab mängija, keda viimati hammustati.

- MÄNGU KÄIK -

Mänguvõor käib päripäeva.

Oma käigu ajal pead pakist võtma vähemalt ühe kaardi. Aseta kaart mänguväljale näoga ülespoole, kas olemasolevasse või uude ritta (vt „Kaartide asetamine“). Ridu võib olla kuni kolm.

Pärast kaardi tõmbamist ja lauale asetamist võid sa käigu lõpetada ja saada auhinna (vt „Auhinnad“). Sa võid selle asemel ka õnne proovida ja võtta veel ühe kaardi. Korda seda tegevust, kuni otsustad lõpetada või sa ei saa kaarti kuhugi panna.

Kui **sa ei saa** kaarti ühtegi ritta panna, pead kaardi ära viskama ja ei saa auhinda. Sinu käik lõpeb.

Pärast käigu lõppu (auhinnaga või ilma) võtavad kõik teised mängijad käigujärjekorras mänguväljalt ühe kaardi (kui neid on alles). Nad peavad võtma kaarte rea servadest, mitte keskelt.

Edasi käib järgmine mängija.

KAARTIDE ASETAMINE

Mängijad töötavad koos, et luua mänguväljale kolm rida kaarte. Kõik tõmmatud kaardid tuleb lisada ritta. Võid asetada oma kaardi teisest kaardist vasakule või paremale küljele, kuid mitte kunagi kahe juba lauale pandud kaardi vahele. Kaarte ritta asetades tuleb järgida järgmisi reegleid:

1) Kaardid peavad reas asetsema **madalamast kõrgemani**. Kahte sama väärtusega kaarti ei saa kõrvuti asetada.



2) Kaht **sama värvi** kaarti ei saa samasse ritta kõrvuti asetada.



3) Samas reas võib olla ainult 1 koopia samast **tegevuskaardist** (olenemata värvist).



BARRIKAAD

Kui tõmbad barrikaadi, pead selle asetama mõne mänguväljal asetseva kaardi peale. Kaetud kaart kaotab oma väärtuse ja värvi. Selle efekti tõttu saab nüüd painutada mõnd paigutusreeglit. Kui otsustad kaetud kaardi auhinnaks võtta, viska barrikaadikaart ära.



Barrikaad ei ole tegevuskaart (vt „Tegevuskaardid“) ja see võib ilmuda samas reas mitu korda.

AUHINNAD

Vali mänguväljalt üks rida ja võta kõik selle kaardid üles. Kasuta kohe kõik tegevuskaardid ära ning jaga zombid nende väärtuse järgi enda kollektsiooni (vt „Mängija kollektsioon“).

Näide kolmest reast



Näide. Kui mängija otsustab oma käigu lõpetada, korjab ta üles tõenäoliselt keskmise rea. Neljast mängijast koosnevas mängus saavad kõik ülejäänud mängijad ühe kaardi. Viimane mängija on sunnitud üles korjama Kirve ja seega kõrvaldama ühe kaardi enda kollektsioonist.

TEGEVUSKAARDID

Tegevuskaardid tuleb paigutada mänguväljale vastavalt standardreeglitele. Neil ei ole paigutamiseks numbrilist väärtust, kuid neil on värvid, ehk neid ei saa paigutada sama värvi kaardi kõrvale. Samuti ei tohi samasse ritta asetada rohkem kui 1 samasugust kaarti.

Tegevuskaardid tuleb välja käia kohe pärast nende omandamist, enne kui ülejäänud kaardid oma kollektsiooni paigutad.

KIRVES

Pane enda valitud zombikaart oma kollektsioonist maha. Seejärel pane Kirve kaart maha.

VÕRK

Varasta teise mängija kollektsioonist valitud zombikaart. Seejärel pane Võrgu kaart maha.

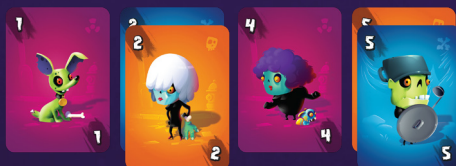
PUMPPÜSS

Vali number 1–5. Kõik teised mängijad peavad selle väärtusega zombikaardi maha panema. Kui neil ei ole nimetatud väärtusega kaarti, ei juhtu midagi. Seejärel pane maha Pumppüssi kaart.

MÄNGIJA KOLLEKTSIOON

Igal mängijal on kollektsioon kõigist zombikaartidest, mis ta on endale saanud. Kaardid jagatakse väärtuse järgi tulpadesse (olenemata värvist).

Jäta hordidele ruumi.



Näide mängija kollektsioonist

HORDIDE LOOMINE

Hordi võid luua igal ajal pärast kaardi saamist. Nii saad 10 punkti. Hord võib koosneda:

- Kokku viiest kaardist, üks zombikaart iga väärtuse kohta (1 kuni 5), **või**
- Neljast sama väärtusega kaardist (näiteks neli kaarti väärtusega 2)



Hordi näide



Veel üks hordi näide

Kui oled hordi lõpetanud, võta ükskõik milline kaart valminud hordist ja aseta see näoga allapoole oma kollektsiooni kõrvale. See kaart on mängu lõpus väärt 10 punkti ja seda ei tohi kaotada. Pane lõpetatud hordi ülejäänud kaardid maha.

MÄNGU LÕPETAMINE

- **2–3 mängijaga** mängus lõpeb mäng siis, kui pakk, kust kaarte võetakse, **esimest** korda tühjaks saab.
- **4–5 mängijaga** mängus segatakse kaartide otsasaamisel mahapandud kaardid läbi ja pannakse uueks pakiks. Mäng lõpeb, kui kaardid pakist **teist** korda otsa saavad.
- **6 mängijaga** mängus segatakse kaartide otsasaamisel mahapandud kaardid läbi ja pannakse uueks pakiks. Mäng lõpeb, kui kaardid pakist **kolmandat** korda otsa saavad.

Mäng lõpeb pärast seda, kui mängija, kes võtab viimase kaardi, saab oma auhinna ja kõik mängijad saavad oma 1 kaardi.

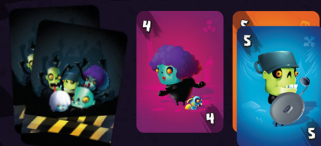
PUNKTID

Iga mängija loeb kokku oma punktid lõpetatud hordide eest (tagurpidi asetatud kaardid). Iga hord on väärt **10 punkti**.

Kõik teised kollektsiooni jäänud kaardid on väärt **1 punkti**.

Mängu võidab mängija, kellel on kõige rohkem punkte.

Näide lõpptulemusest



$$20 + 3 = 23 \text{ punkti}$$