



## ROUND END

一人のプレイヤーが手札と墓地のカードがなくなった状態で手番を終了すると、ラウンドは終了します。注：最後のカードをプレイし、そこでダイスを振る必要があり、手番の終了前に別のカードを獲得する場合はラウンドは終了しません。

ラウンドが終了すると、各対戦相手は手札と墓地に残っているカード1枚につき1枚の脳トークンを直ちに失います。



すべてのプレイヤーに脳トークンがまだ残っている場合は、別のラウンドをプレイします。脳トークンが最も少ないプレイヤーが新しいラウンドを開始します。同数の場合はじゃんけんなどでプレイヤーを1人選ぶことができます。



## GAME END

いずれかのプレイヤーの脳トークンがなくなるとすぐにゲームは終了します。これはラウンド中、またはラウンド終了時にプレイヤーが脳トークンを失った場合に発生する可能性があります。最も多くの脳トークンを残したプレイヤーが勝者です。同数なら引き分けです。



## SPECIAL CARDS

一部のカードには特殊な能力があります。注：特別なカードの複数のカードを同時にプレイする場合、1枚のカードだけがキャンプファイヤーに置かれ、他のカードは対戦相手の墓地に置かれるため、この能力は1回だけ有効になります。



蚊：キャンプファイヤー場の一番上のカードの値に関係なく、いつでも蚊（0）をプレイできます。



蜘蛛：蜘蛛（8）をプレイした後、次のプレイヤーは8未満のカードのみをプレイできます。



ネズミ：ネズミ（11）をプレイした後、キャンプファイヤー場の山を捨て、通常の方法で手札を補充し、追加の手番を行います。



マシュマロ：一番上にマシュマロ・アイコンがあるカードをプレイした後、ダイスを振って、以下に示すような能力を使用します。



対戦相手1人から脳を盗みます。



手札から対戦相手1人の墓地にカードを置きます。



あなたの手札または墓地のカードを対戦相手1人の墓地のカードを交換します。空の墓地との交換はできません。



サプライから脳を1枚得ます。



各プレイヤー（あなたも含む）は、山札から墓地にカードを1枚追加します。



追加手番を行います。キャンプファイヤーにカードがプレイできなければ、通常通りペナルティがあります。





## Objective



あなたの脳がゾンビ動物の大群に食べられる前に、できるだけ早くすべてのカードを処分してください!



## Setup

### At the start of the game:

各プレイヤーに、9枚ずつブレイントークンを配ります。

### At the start of each new Round:

- 1 50枚全てのカードをよく混ぜます。
- 2 各プレイヤーにカードを3枚ずつ裏向きで配ります。プレイヤーは、手札に残す2枚を選択します。そして1枚をカードフォルダーに差し込み、自分の墓地とします。このステップを3回行います。そうすると、手札に6枚のカードと墓地に3枚のカードがあることとなります。補足：墓地のカードは他のプレイヤーからは見えないようにしなくてはなりません。
- 3 残りのカードを沼テッキとして裏向きの山札にしてテーブルに置きます。その隣に、捨て札置き場のスペースをつくります。さらに、テーブルの中央に、キャンプファイヤーとしてのスペースも空けます。ゲーム中にそこにカードが表向きに重ねられていきます。



## How To Play

時計回りに手番を行います。手番でできることは：

- A 手札からカードをプレイする。
- B 墓地からカードを引いて手札を3枚になるように補充する。

### A PLAY CARDS FROM YOUR HAND

手番では、テーブル中央のキャンプファイヤー場に、手札から1枚または複数枚のカードを追加しなくてはなりません。または、あなたの脳が食べられ脳トークンを失います。

- ▶ キャンプファイヤー場の上のカードよりも大きい値のカードをプレイしなくてはなりません。
- ▶ 1枚のカードまたは、同じ値の複数枚のカードを一度にプレイすることができます。
- ▶ 違う種類のカードを混ぜることはできません。
- ▶ もしキャンプファイヤー場が空なら、任意のカードをプレイすることができます。



例：キャンプファイヤー場の上のカードが7です。プレイヤーは手札から値が8以上のカードを1枚または複数枚プレイできます。

一度に同じ値のカードを複数枚プレイしたら：

カードの1枚をキャンプファイヤーの上に置き、残りのカードを対戦相手の墓地に置きます（すでにそこにあるカードを見ずに）。あなたは望むようにカードを彼らの墓地に配布することができます。

キャンプファイヤー場にカードをプレイできない、または、したくない場合は：

- 1 キャンプファイヤー場のカードを全て沼テッキの隣の捨て札置き場に移動します。
- 2 脳トークンを1枚失います。それが最後の1枚だったら、直ちにゲーム終了です。
- 3 沼テッキから2枚カードを引きます。1枚を手札に保持し、1枚を墓地に置きます。沼テッキが空になったら、捨て札を混ぜて新たな沼テッキをつくります。
- 4 あなたの手札からカードをプレイし、新たなキャンプファイヤーを始めます。

### B REFILL YOUR HAND

ステップAの後で手札が3枚未満の場合は、カードが3枚になるまで墓地からカードを選んで手札に加えることができます。墓地に十分なカードがない場合は、墓地が空になるまで残っているカードをすべて取ってください。すでに少なくとも3枚のカードを持っている場合は、この手順をスキップしてください。

注：手札を補充するのを忘れて、次のプレイヤーが手番を開始した場合は、運が悪いです。あなたは手元にあるカードを使ってプレイし、次の手番の終わりに補充しなければなりません。