

ZOMBIE TERROR



INSTRUKCJA



Pierwsze doniesienia o tajemniczej infekcji nie wzbudziły większego niepokoju, a jedynie ogólne zaciekawienie opinii publicznej. Wybuch zagadkowej epidemii nie wyglądał na zagrożenie, które jest w stanie całkowicie zmienić losy Ziemi. Media regularnie podawały informacje o kolejnych przypadkach zachorowań na zmutowaną odmianę wścieklizny. Zakażenia miały miejsce w różnych zakątkach świata: we wschodniej Europie, Oceanii, Stanach Zjednoczonych. Niespotykaną żywotność oraz agresywne zachowanie zainfekowanych ludzi próbowano wyjaśnić z medycznego punktu widzenia – bezskutecznie.

Nawet w chwili, kiedy infekcja zaczęła przenosić się na umarłych, powodując, że ci wstali z grobów, ludzkość nadal nie była w pełni świadoma zagrożenia. Uważano, że sytuację da się jeszcze opanować. Niestety, stało się inaczej. Zawiodła nowoczesna medycyna, zawiodł rząd i służby bezpieczeństwa, zawiodła armia. Cała tworzona przez tysiąclecia cywilizacja przestała istnieć po 72 godzinach.

Nastał świt nowej ery. Apokalipsa Zombie.

Pozostała przy życiu ludność cywilna jest zdana wyłącznie na własne siły. Nikt nie doszukuje się już źródła infekcji ani nie stara się zrozumieć, jak mogą istnieć i funkcjonować żywe trupy. Nic nie można już z tym zrobić. Pozostaje tylko walka o przetrwanie. Wraz z błyskawicznym upadkiem cywilizacji ludzie stracili resztki moralności. Zaczęli ze sobą rywalizować o pożywienie, paliwo i broń. W celu zwiększenia swoich szans niektórzy zaczęli łączyć się w grupy – wspólnie łatwiej jest zdobyć niezbędne zapasy oraz bronić schronienia przed hordami zombie i szabrownikami.

Jedna z takich grup po nieudanym odparciu ataku zombie musiała ewakuować się z dotychczasowego schronienia, jakim był market. W trakcie ucieczki wybuchła panika. Ludzie znaleźli się na parkingu, na którego końcu, pomiędzy walęśającymi się zombie, dostrzegli porzucone kombi, ich jedyną nadzieję. Muszą teraz przebić się przez hordę zombie do oddalonego pojazdu, by choć na moment odsunąć zagrożenie i móc nadal toczyć walkę o każdy kolejny dzień...

OPIS GRY

Zombie Terror to utrzymana w klimacie filmowych horrorów klasy B asymetryczna gra planszowa dla 2 osób. Podczas rozgrywki jeden z graczy pokieruje grupą ocalałych, którzy starają się przetrwać w opanowanym przez zombie świecie. Drugi gracz przejmie kontrolę nad hordą wygłodniałych zombie, które kierowane zwierzęcym głodem szukają swoich ofiar – nielicznych ludzi, którym do tej pory udało się przetrwać.

CEL GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, któremu podczas rozgrywki uda się zrealizować cel prowadzonej przez niego strony. Zadaniem ludzi jest przedarcie się przez zastępy grasujących na parkingu żywych trupów i ucieczka samochodem, podczas gdy zombie muszą osaczyć ocalałych i poprzez ugryzienie zarazić ich wirusem zmieniającym w bezrozumne potwory.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W pudełku z grą **Zombie Terror** znajdują się następujące elementy:

dwustronna plansza



instrukcja



arkusz scenariuszy



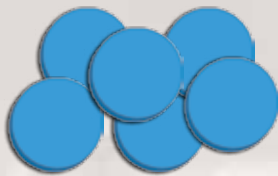
strona A



strona B



20 pionków zombie



6 pionków ludzi



40 naklejek zombie
i 12 naklejek ludzi



12 kart specjalnych
(6 dla ludzi i 6 dla zombie)



2 żetony auta ucieczkowego



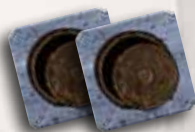
17 dwustronnych
żetonów przeszkód
(2 autobusy, 4 duże, 11 małych)



2 arkusze pomocy



18 dwustronnych
żetonów scenariuszy



2 dwustronne
żetony kanału



1 dwustronny
żeton psa



2 dwustronne
żetony specjalnych
zombie



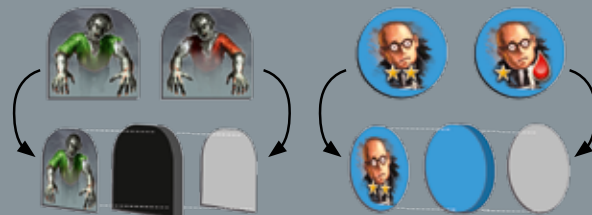
1 znacznik terroru



6 żetonów naboju

PRZYGOTOWANIE PIONKÓW

Przed pierwszą rozgrywką na pionki należy nakleić odpowiednie naklejki zgodnie z poniższą instrukcją:



Po obu stronach jednego pionka człowieka powinny znaleźć się naklejki przedstawiające tę samą postać.

Po obu stronach każdego pionka zombie powinny znaleźć się naklejki w różnych kolorach.

ZASADY

Uwaga: Poniżej zostały opisane zasady gry podstawowej. Reguły dla wariantu zaawansowanego znajdują się w dalszej części instrukcji.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć z ramek arkusze pomocy oraz przedstawione poniżej żetony. Pozostałe elementy należy odłożyć do pudełka – są one wykorzystywane w wariantcie zaawansowanym.



Planszę należy rozłożyć na środku stołu stroną **A** do góry. Druga strona planszy wykorzystywana jest w wariantcie zaawansowanym.

Następnie gracze wybierają lub losują grupy, które poprowadzą (zombie lub ludzi), i kolejno wykonują kroki 1-7 opisane po prawej.

Po wykonaniu wszystkich opisanych po prawej stronie kroków gracze mogą rozpocząć rozgrywkę.

PIONKI SĄSIADUJĄCE

Pionki uznaje się za sąsiadujące, jeśli znajdują się na polach posiadających wspólną krawędź. Pionki stojące na polach stykających się rogami nie sąsiadują ze sobą.

PRZESZKODY

Przeszkody to wszystkie obiekty nadrukowane na stronę **A** planszy, które nie zostały otoczone białą ramką pola planszy. Przeszkody blokują ruch pionków (nie można przez nie przejść ani na nie wejść), linię strzału oraz zasięg wzroku zombie.

Pole z kanałem **nie jest** przeszkodą, dlatego otacza je biała ramka pola planszy.

OPIS PIONKA CZŁOWIEKA

1. Rysunek postaci
2. Liczba PZ
3. Symbol rany

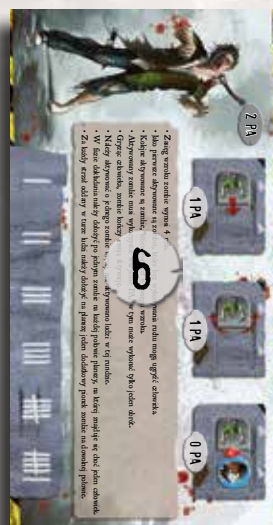


Zdrowy



Ranny

1 Gracz zombie otrzymuje wszystkie pionki zombie (bez żetonów specjalnych zombie), które umieszcza przed sobą na stole jednym kolorem do góry – jest to pula zombie.



4 Gracz ludzi rozstawia wszystkie swoje pionki na wolnych polach w pierwszej poziomej linii po swojej stronie planszy (od strony supermarketu).

2 Gracz ludzi otrzymuje wszystkie pionki ludzi, które umieszcza przed sobą zdrową stroną do góry (symbol rany jest niewidoczny).

3 Każdy gracz otrzymuje 6 kart specjalnych swojej grupy, które dokładnie tasuje. Następnie gracze losują po 4 karty specjalne (patrz: „Karty specjalne” na stronie 11), biorą je do ręki i nie ujawniają ich rywalowi. Pozostałe karty są odkładane do pudełka (bez podglądania).



5 Gracz zombie rozstawia na planszy 10 pionków zombie, umieszczając 5 pionków na dowolnych wolnych polach na połowie planszy z autem ucieczkowym oraz 5 pionków na połowie planszy z supermarketem (połowę planszy wyznaczają pacholki, oznaczone na powyższej ilustracji żółtymi okręgami). Rozstawione pionki zombie nie mogą sąsiadować z innymi pionkami zombie ani z pionkami ludzi.

6 Każdy gracz otrzymuje arkusz pomocy swojej grupy. Gracz zombie umieszcza przed sobą znacznik terroru.

7 Na koniec gracz ludzi umieszcza przed sobą 4 żetony naboju oraz żeton teczki/kluczyków (teczką do góry).

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w **Zombie Terror** składa się z serii rund. Każda runda dzieli się na turę ludzi oraz turę zombie. W każdej rundzie jako pierwszy swoją turę wykonuje gracz ludzi, a po nim gracz zombie. Po zakończeniu tury zombie obecna runda kończy się i rozpoczyna się kolejna.

TURA LUDZI

Podczas swojej tury gracz może aktywować dowolną liczbę pionków ludzi. Każdy z ludzi dysponuje **3 Punktami Akcji (PA)**, które może wykorzystać na ruch, przepchnięcie lub na swoje akcje osobiste. Kiedy gracz aktywuje pionek, musi zakończyć jego aktywację, zanim będzie mógł aktywować kolejny. Gracz **nie musi** wykorzystać wszystkich PA dostępnych dla danego człowieka, ale niewykorzystane PA przepadają.

Akcje wspólne

Poniżej znajduje się spis wszystkich akcji dostępnych dla każdego z ludzi:

- **Ruch (koszt: 1 PA):** Człowiek przesuwa się na sąsiednie wolne pole (w pionie lub w poziomie, ruch na ukos nie jest dozwolony). Za wolne uznaje się pole, na którym nie ma żadnego człowieka, zombie ani przeszkody.

Jeśli człowiek ucieknie z planszy, gracz ludzi kładzie go na swoim arkuszu pomocy, aby w ten sposób oznaczyć zdobyte PZ (patrz „Ucieczka z planszy” na stronie 7).

- **Przepchnięcie (koszt: tylko koszt ruchu):** Człowiek przesuwa się na zajmowane przez zombie sąsiednie pole i w wyniku tego ruchu przepycha zombie na następne pole w kierunku ruchu. Pole, na które zostaje przepchnięty zombie, musi być wolne. W ramach jednej akcji człowiek może przepchnąć tylko jeden pionek zombie.

Akcje osobiste

Poniżej znajduje się opis unikatowych akcji i zdolności, dostępnych tylko dla konkretnych ludzi:

- **Steven Foster – Bankier:** Podczas pierwszego ataku zombie Bankier zasłania się teczką. Zamiast otrzymać ranę musi odłożyć do pudełka żeton teczki. Skorzystanie z tej zdolności nie wykorzystuje żadnych PA.
- **Norman Bradly – Drwal:** Za 1 PA może wyeliminować sąsiadującego z nim zombie, obróconego do niego bokiem lub tyłem. Wyeliminowany w ten sposób zombie wraca do puli zombie.
- **Lucy O’Connor – Dziecko:** Raz na turę może poruszyć się na ukos. Skorzystanie z tej zdolności nie wykorzystuje żadnych dodatkowych PA oprócz zwykłego kosztu ruchu.
Uwaga: Dziecko nigdy nie może przepychać zombie.
- **John Cofe – Mechanik:** Raz na turę, jeśli sąsiaduje z innym człowiekiem, może przepchnąć go o jedno pole zgodnie z zasadami dotyczącymi przepychania zombie. Skorzystanie z tej zdolności nie wykorzystuje żadnych dodatkowych PA oprócz kosztu ruchu.
- **Miranda Bailey – Pielęgniarka:** Za 1 PA może uleczyć samą siebie lub dowolnego sąsiadującego człowieka. Pionek uleczonego człowieka należy obrócić na zdrową stronę. Pielęgniarka może w ramach swoich PA uleczyć dowolną liczbę ludzi.
- **Frank Kowalsky – Policjant:** Za 1 PA i odrzucenie 1 żetonu naboju może oddać 1 strzał, aby wyeliminować 1 zombie. Każdy strzał może wyeliminować tylko 1 zombie. Zombie, do którego oddawany jest strzał, może znajdować się w dowolnej odległości w linii prostej (w poziomie i w pionie) od pionka Policjanta. Pionki (zarówno zombie, jak i ludzi) oraz przeszkody zawsze blokują linię strzału. Trafiony zombie zostaje wyeliminowany i trafia do puli zombie. Policjant nie może strzelać do ludzi. Za każdy oddany w trakcie tury ludzi strzał, w turze zombie na planszy pojawia się dodatkowy zombie (patrz „Dokładanie nowych zombie” na stronie 9).
Uwaga: Używając karty „Obrzyn”, nie odrzuca się żetonu naboju (patrz „Karty specjalne” strona 11).

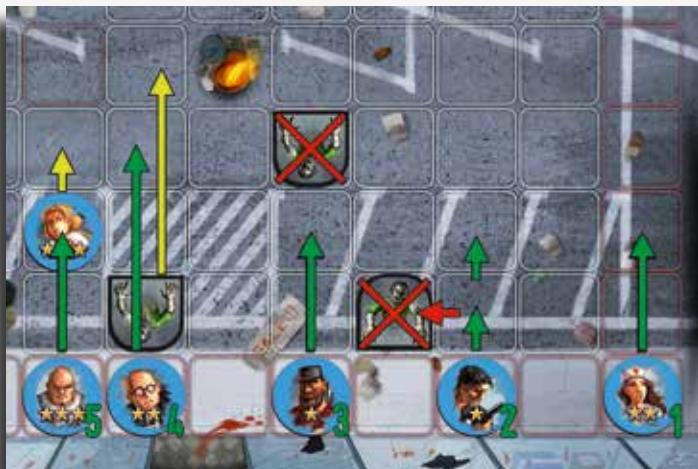
Kiedy gracz ludzi nie chce lub nie może aktywować kolejnych pionków, oznajmia koniec swojej tury, po której następuje tura gracza zombie.



PRZYKŁAD STRZAŁU

Policjant nie może oddać strzału w kierunku zombie 1 (przeszkoda blokuje linię strzału) ani zombie 2 (pionek Pielęgniarki blokuje linię strzału). Może natomiast strzelić w zombie 3 i w ten sposób go wyeliminować.

PRZYKŁAD TURY LUDZI



1. *Pielęgniarka wykorzystuje 2 PA, aby poruszyć się o 2 pola. Trzeci, niewykorzystany PA przepada. Następuje koniec aktywacji Pielęgniarki.*
2. *Policjant wykorzystuje 1 PA, aby poruszyć się o 1 pole. Następnie korzysta ze swojej zdolności osobistej, dzięki której może za 1 PA oddać strzał i w ten sposób wyeliminować 1 zombie. Ostatni PA wykorzystuje, aby poruszyć się na kolejne pole. Następuje koniec aktywacji Policjanta.*
3. *Drwal wykorzystuje 2 PA, aby poruszyć się o 2 pola w kierunku zombie. Ostatni PA wykorzystuje, aby dzięki swojej zdolności osobistej wyeliminować zombie. Następuje koniec aktywacji Drwala.*
4. *Bankier wykorzystuje wszystkie dostępne PA, aby się poruszyć. Za każdym razem, kiedy się porusza, przepycha zombie na sąsiednie wolne pole w kierunku ruchu. Następuje koniec aktywacji Bankiera.*
5. *Mechanik wykorzystuje 2 PA, aby się poruszyć, a dzięki swojej zdolności przepycha Dziecko na sąsiednie wolne pole w kierunku ruchu. Trzeci, niewykorzystany PA przepada. Następuje koniec aktywacji Mechanika.*
6. *Gracz ludzi nie decyduje się na aktywację pionka Dziecka. Następuje koniec tury ludzi.*

UCIECZKA Z PLANSZY

Jeśli człowiek wykona ruch, po którym znajdzie się w ostatnim rzędzie planszy na jednym z trzech pól auta ucieczkowego (pola oznaczone zieloną obwódką) lub na żetonie auta ucieczkowego (w przypadku gry na stronie B planszy), wówczas uznaje się, że człowiek bezpiecznie uciekł przed zombie. Pionek takiego człowieka należy natychmiast przełożyć na arkusz pomocy ludzi. Za każdego człowieka, który w ten sposób ucieknie z planszy, gracz ludzi otrzymuje PZ w liczbie równej liczbie symboli gwiazdek widocznych na pionku człowieka pod koniec gry.

W wyniku działania karty specjalnej „Kanał” człowiek może uciec również przez pole z kanałem. Pole z kanałem może być zajmowane przez ludzi i zombie.

Pionek, który ucieknie z planszy, nie może już wrócić do gry.

TURA ZOMBIE

Tura zombie składa się z 3 lub 4 faz:

- * Zombie Terror (patrz strona 10)
- 1. Ruch zombie
- 2. Dokładanie nowych zombie
- 3. Porządkowanie

1) RUCH ZOMBIE

Podczas swojej tury gracz zombie musi aktywować zombie w liczbie odpowiadającej **liczbie ludzi, którzy zostali aktywowani w danej rundzie, plus jeden**. Gracz musi zakończyć aktywację jednego zombie, zanim będzie mógł aktywować kolejnego.

Jeśli na planszy znajduje się mniej zombie, niż w danej rundzie zostało aktywowanych ludzi, gracz zombie porusza wszystkie dostępne zombie.

Przykład: W turze ludzi w tej rundzie Stanisław aktywował trzech z pięciu pozostałych przy życiu ludzi. W turze zombie Jan powinien aktywować cztery zombie (3+1), ale ponieważ ma już tylko 3 pionki – aktywuje je wszystkie.

Każdy zombie ma do dyspozycji **2 PA**, które może wykorzystać na ruch lub obrót.

Ruch (koszt: 1PA): Zombie przesuwa się na sąsiednie wolne pole przed nim (za przód zombie uznaje się prostą krawędź pionka). Ruch zombie jest też ograniczony specjalnymi zasadami (patrz „Poruszanie zombie” na kolejnej stronie). Zombie traktują pola auta ucieczkowego (z zieloną obwódką) jako przeszkody.

Obrót (koszt: 1 PA): Zombie obraca się o 90 stopni w dowolną stronę. Każdy zombie może wykonać maksymalnie jeden obrót na turę.

Ugryzienie (koszt: 0 PA): Zombie, który znajdzie się na polu sąsiadującym z człowiekiem i jest do niego zwrócony przodem, gryzie danego człowieka. **Ugryzienie kończy aktywację danego zombie (pozostałe PA przepadają).**

Jeśli zombie jest w stanie, to **musi** wykorzystać wszystkie dostępne PA. Musi zostać pokierowany w taki sposób, aby po wykorzystaniu pierwszego PA mógł wykorzystać kolejny PA lub ugryźć człowieka. Jeśli nie ma takiej możliwości, to wtedy, i **tylko wtedy**, może nie wykorzystywać wszystkich pozostałych mu PA, jednak niewykorzystane PA przepadają.

OBOWIĄZKOWE WYKORZYSTANIE PA



W przedstawionej powyżej sytuacji zombie nie może rozpocząć swojego ruchu od obrotu, ponieważ nie byłby wówczas w stanie wykonać dalszego ruchu, a tym samym nie wykorzystałby wszystkich swoich PA.

Ugryzienie

Jeśli w trakcie tury zombie, w którymkolwiek momencie pionek zombie znajdzie się na polu sąsiadującym z człowiekiem i będzie zwrócony przodem w jego stronę, wówczas **musi** go ugryźć. Jeśli człowiek zostaje ugryziony po raz pierwszy, wówczas jego pionek należy odwrócić na stronę z raną. Jeśli ugryziony zostanie ranny człowiek, wówczas ginie i pod koniec rundy zamienia się w zombie (patrz „Zamiana w zombie” na stronie 10). Do momentu zamiany nadal jest celem ruchów obowiązkowych.

Jeśli podczas jednej tury zdrowy człowiek zostanie ugryziony przez kilka zombie, wówczas ginie i pod koniec rundy zamienia się w zombie. Do momentu zamiany nadal jest celem ruchów obowiązkowych.

Na koniec aktywacji każdego zombie gracz odwraca jego pionek na drugą stronę (pilnując przy tym, aby przód pionka był skierowany w tę samą stronę), zaznaczając w ten sposób, że dany zombie już był aktywowany podczas danej rundy.

PORUSZANIE ZOMBIE

Zombie napędzane są głodem ludzkiego mięsa, dlatego ich ruch jest często uzależniony od tego, czy w zasięgu ich wzroku znajduje się potencjalna ofiara, którą można ugryźć.

W pierwszej części swojej tury gracz zombie musi najpierw rozpatrzyć ruchy obowiązkowe:

I. Jako pierwsze należy aktywować zombie, które sąsiadują z ludźmi i są zwrócone do nich przodem. Taki zombie gryzie człowieka bez wykonywania ruchu, po czym kończy swoją aktywację. Jeżeli więcej niż jeden zombie spełnia ten warunek, gracz zombie decyduje o kolejności ugryzień.

II. Następnie należy poruszyć zombie, które mają człowieka w zasięgu wzroku (patrz „Zasięg wzroku zombie” poniżej). Taki zombie musi poruszyć się

ZASIĘG WZROKU ZOMBIE

Zombie widzi człowieka, jeśli ten znajduje się maksymalnie 4 pola w linii prostej od przodu pionka zombie i nie znajdują się pomiędzy nimi żadne przeszkody ani inne pionki (zarówno zombie, jak i ludzi). Jest to jego **zasięg wzroku**.

Uwaga: Kanał nie blokuje zasięgu wzroku.

Zombie 1 nie widzi Policjanta, ponieważ znajduje się od niego dalej niż o 4 pola.

Zombie 2 nie widzi Policjanta, ponieważ przeszkoda blokuje jego zasięg wzroku.

Zombie 3 nie widzi Dziecka, ponieważ pionek zombie 4 blokuje jego zasięg wzroku.

Zombie 5 ma Pielęgniarkę w zasięgu wzroku.

Zombie 6 widzi Pielęgniarkę, ale nie widzi Dziecka (pionek Pielęgniarki blokuje jego zasięg wzroku).



PRZYKŁAD RUCHÓW OBOWIĄZKOWYCH ZOMBIE



1. Pierwszy musi zostać aktywowany zombie 1, który za 0 PA, bez wykonywania ruchu, gryzie Drwala i kończy aktywację.
2. Jako drugie aktywowane muszą zostać zombie, które mają cel w zasięgu wzroku. W tym przypadku zombie 2 i 3 spełniają ten warunek. Gracz zombie decyduje o kolejności aktywacji tych zombie. Muszą one zostać poruszone w kierunku człowieka, którego mają w zasięgu wzroku. Pomimo tego, że w zasięgu ruchu zombie znajdują się ludzie, których potencjalnie te zombie mogłyby ugryźć (Mechanik oraz Bankier), nie mogą tego uczynić, ponieważ mają już inny cel w zasięgu wzroku, który determinuje kierunek ich poruszania się. Pierwszy zostaje poruszony w kierunku pielęgniarki zombie 2, w ten
3. Zombie 3, który ugryzł Policjanta, odsłonił pole widzenia zombie 4, który musi poruszyć się w stronę Bankiera, ponieważ ten znajduje się teraz w jego zasięgu wzroku. Zombie 4 porusza się i gryzie Bankiera za 0 PA, kończąc aktywację. Bankier otrzymał drugą ranę, a ponieważ nie posiada już żetonu teczki, na koniec rundy w fazie porządkowania zostanie zamieniony w zombie.
4. Dziecko uniknęło potencjalnego ugryzienia, ponieważ zombie 4 musiał poruszyć się w stronę Bankiera.

w kierunku człowieka, którego ma w zasięgu wzroku, i ugryźć go, jeżeli w ramach ruchu uda mu się dotrzeć na pole z nim sąsiadujące. W trakcie ruchu obowiązkowego zombie nie może się obracać.

Jeżeli więcej niż jeden zombie spełnia ten warunek, gracz zombie decyduje o kolejności aktywacji i wykonywania ruchów.

Uwaga: Ponieważ sytuacja na planszy nieustannie się zmienia, w turze zombie po każdej zakończonej aktywacji zombie należy sprawdzić, czy na planszy nie pojawiły się nowe ruchy obowiązkowe, które gracz zombie musi rozpatrzyć w pierwszej kolejności.

W sytuacji, kiedy poruszany zombie zasłoni innemu zombie człowieka, którego miał w zasięgu wzroku, zasłonięty zombie zostaje zwolniony z ruchu obowiązkowego. Zasada ta działa również w drugą stronę. Jeżeli gracz poruszy jednego zombie i odblokuje innemu zombie zasięg wzroku, sprawiając w ten sposób, że znajdzie się w nim jakiś człowiek, wówczas gracz musi aktywować takiego zombie i wykonać nim ruch obowiązkowy (nadal przestrzegając limitu aktywowanych zombie).

Jeśli zombie wykona ruch o 1 pole i spowoduje to, że w jego zasięgu wzroku znajdzie się człowiek, to musi on kontynuować ruch w kierunku danego człowieka.

Uwaga: Liczba aktywowanych zombie **zawsze** wynosi „liczba aktywowanych ludzi +1”. Nie ma przy tym znaczenia, czy na planszy znajduje się więcej zombie, które mają do wykonania ruch obowiązkowy.

III. Po rozpatrzeniu ruchów obowiązkowych gracz aktywuje kolejne zombie, tak aby suma aktywowanych zombie (wykonujących obowiązkowe ruchy oraz kolejne) odpowiadała liczbie aktywowanych ludzi plus jeden (gracz zombie nigdy nie może przekroczyć tej liczby, chyba że pozwala mu na to efekt karty). Następnie należy przejść do dokładania nowych zombie.

2) DOKŁADANIE NOWYCH ZOMBIE

W drugiej fazie swojej tury gracz zombie dokłada nowe pionki zombie na oznaczonych krawędziach planszy oraz na oznaczonych polach przy autobusach i budce strażnika. Pola, na które mogą zostać dołożone zombie, to **pola dozwolone**.

POLA DOZWOLONE

Pola, na które grający zombie może pod koniec swojej tury dokładać nowe zombie, to pola dozwolone. Polami dozwolonymi są pola oznaczone czerwoną ramką, znajdujące się przy krawędzi planszy, obok wyjść z autobusów i budki strażnika.

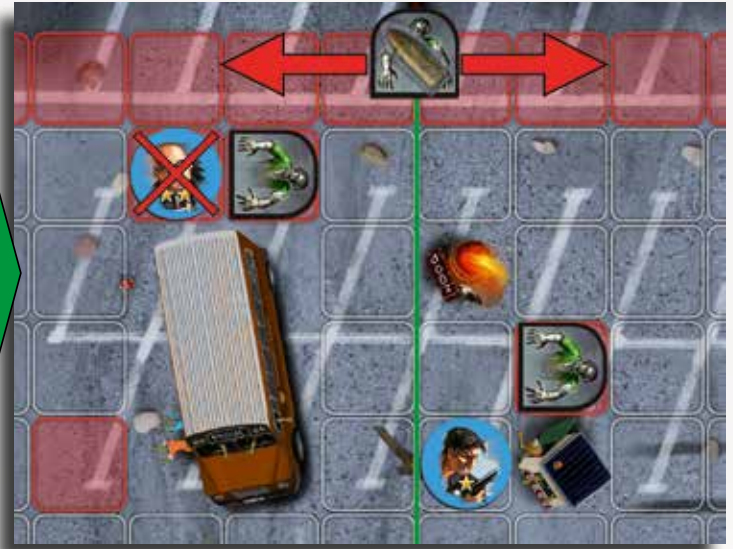
Niektóre karty lub zasady zaawansowane gry mogą tworzyć na planszy nowe pola dozwolone. Pole z kanałem może stać się polem dozwolonym w wyniku działania kart i zasad zaawansowanych.

PRZYKŁAD DOKŁADANIA ZOMBIE



Gracz zombie będzie dokładał pionki zombie na planszę na wolne pola dozwolone.

Ludzie znajdują się na obu połowach planszy, więc na każdej z nich gracz zombie dołoży po jednym pionku zombie. Bankier blokuje jedno z sąsiadujących z autobusem pól dozwolonych.



Gracz decyduje się dołożyć pionek zombie na polu sąsiadującym z Bankierem. O tym, będzie jak skierowany, decyduje gracz zombie.

Na drugiej połowie planszy zombie zostaje dołożony na polu dozwolonym, sąsiadującym z budką strażnika.

Ponieważ w turze ludzi przez Policjanta został oddany strzał, gracz zombie dokłada jeszcze jeden pionek zombie na polu dozwolonym na dowolnej połowie.

W czasie rozgrywki, w wyniku działania kart specjalnych, mogą zostać stworzone nowe pola dozwolone. Dokładane zombie należy umieścić na wolnych polach dozwolonych. Decyzja o tym, w którą stronę będą zwrócone dokładane zombie, należy do gracza zombie.

Na każdej połowie planszy, na której znajduje się choć jeden człowiek (także martwy, który w fazie porządkowania zostanie zamieniony w zombie), należy dołożyć 1 zombie. Jeśli podczas swojej tury ludzie wyeliminowali jakiegoś zombie przy pomocy strzałów z pistoletu lub obrzyna (patrz „Karty specjalne” na stronie 11), wówczas za każdy oddany strzał należy dołożyć 1 dodatkowego zombie na polach dozwolonych na dowolnej połowie planszy. Kolejność dokładania zombie jest dowolna i decyduje o niej gracz zombie (nie ma znaczenia, czy dany zombie dokładany jest według zasad ogólnych, z powodu strzału czy karty specjalnej).

Uwaga: Nie należy dokładać dodatkowych zombie za pionki wyeliminowane w wyniku użycia akcji osobistej Drwala lub karty „Odwaga”.

Jeżeli w puli nie ma już żadnych pionków (patrz „Faza Zombie Terror” po prawej), zamiast dołożyć nowego zombie gracz zombie przekłada dowolnego zombie z planszy na wybrane przez siebie pole dozwolone na połowie, gdzie miał dołożyć pionka zombie. Gracz musi przełożyć tyle pionków, ile powinien dołożyć zombie w tej turze.

3) PORZĄDKOWANIE

Zamiana w zombie

Jeśli w danej rundzie człowiek został w wyniku ugryzienia zamieniony w zombie, w fazie porządkowania należy jego pionek zastąpić pionkiem zombie. Decyzja o tym, w którą stronę będzie zwrócony dołożony zombie, należy do gracza zombie. Jeżeli w puli zombie nie ma już żadnych pionków zombie, gracz zombie zastępuje pionek człowieka dowolnym pionkiem zombie znajdującym się na planszy. Usunięty pionek człowieka należy odłożyć do pudełka.

Sprawdzenie zombie

Na koniec swojej tury gracz zombie sprawdza, czy wszystkie jego pionki są odwrócone na tę samą stronę. Jeśli nie, wówczas odwraca pionki tak, aby na wszystkich była widoczna strona z tym samym kolorem.

FAZA ZOMBIE TERROR

Jeśli podczas dokładania nowych zombie na planszę, także w momencie zamiany człowieka w zombie, gracz zombie dołoży z puli ostatni pionek zombie, jego tura zostaje poszerzona o fazę Zombie Terror. Gracz zombie umieszcza znacznik terroru na arkuszu pomocy, na polu z numerem 5. Od tej chwili gracz zombie **na początku swojej tury** przesuwając znacznik terroru o 1 pole w lewo na torze terroru i czyni to niezależnie od tego, czy w późniejszym etapie gry w jego puli będą znajdować się jakiegokolwiek pionki zombie, czy też nie. Jeżeli po przesunięciu znacznik terroru będzie znajdował się poza torem terroru, następuje koniec gry. Zwyciężają zombie.

Po zakończeniu tury zombie rozpoczyna się kolejna runda. Gracze wykonują w powyższy sposób swoje tury do czasu, aż któryś z nich nie spełni warunku zakończenia gry.

KARTY SPECJALNE

Podczas swojej tury każdy z graczy może zagrać dowolną liczbę kart specjalnych. Użycie karty nie jest aktywacją postaci, na którą karta została zagrana. W czasie aktywacji postaci dopuszczalne jest zagranie dowolnej liczby kart, rozpatrzenie ich efektu i kontynuowanie aktywacji danej postaci. Zagrywanie kart i wykonywanie akcji postacią może odbywać się naprzemiennie.

KONIEC GRY

Jedna z grup wygrywa natychmiast, gdy zostanie spełniony jeden z opisanych poniżej warunków zwycięstwa.

Ludzie wygrywają, gdy:

- Z planszy uda się uciec ludziom o łącznej wartości 5 PZ (lub więcej).

Zombie wygrywają, gdy:

- Z planszy uciekną ludzie o łącznej wartości mniejszej niż 5 PZ, a wszyscy pozostali ludzie zostaną zamienieni w zombie.
- Gracz ludzi nie ma w żaden sposób możliwości zdobycia 5 PZ wymaganych do wygranej.
- Na początku tury zombie, po fazie Zombie Terror, znacznik terroru będzie znajdował się poza torem terroru.

WARIANT: ROZGRYWKA ZAAWANSOWANA

W wariantcie zaawansowanym gracze samodzielnie rozkładają na planszy wszystkie przeszkody.

PRZYGOTOWANIE

Przed normalnym przygotowaniem gry gracze muszą zbudować planszę, na której będzie prowadzona rozgrywka. W tym celu należy odwrócić planszę na stronę B. Mały żeton auta ucieczkowego (zajmujący 3 pola), autobusów, kanału i budki strażnika należy umieścić w tych samych miejscach, co w wariantcie podstawowym rozgrywki, korzystając ze schematu na stronie 4.

Następnie każdy z graczy otrzymuje elementy:

Zombie: 1 dowolny żeton dużej przeszkody, 3 dowolne żetony małych przeszkód;

Ludzie: 1 dowolny żeton dużej przeszkody, 2 dowolne żetony małych przeszkód.

(**Uwaga:** W tym wariantcie rozgrywki może wystąpić tylko jeden kanał oraz jedna budka strażnika.)

Począwszy od gracza zombie, gracze naprzemiennie wykładają na planszę po jednym z otrzymanych żetonów przeszkód, rozpoczynając od dużych przeszkód. Wykładanie rozpoczyna i kończy gracz zombie.

ZASADY WYKŁADANIA PRZESZKÓD

Żetony wykładane na planszę muszą być umieszczane na wolnych polach i nie mogą znajdować się przy krawędziach planszy oraz nie mogą sąsiadować w pionie, w poziomie ani na ukos z innymi żetonami.

Wyjątek: Żetony przeszkód mogą być umieszczane na polach sąsiadujących z żetonem kanału.

Dalsze przygotowanie rozgrywki przebiega jak w grze podstawowej.

PRZESZKODY – ŻETONY

Na stronie B planszy nie zostały nadrukowane przeszkody – zastępują je żetony, które gracze rozkładają podczas przygotowania gry. Żetony przeszkód blokują ruch pionków, linię strzału oraz zasięg wzroku zombie.

Żeton kanału **nie jest** żetonem przeszkody.

DODATKOWE ELEMENTY

W pudełku z grą znajdują się także dodatkowe elementy, niewykorzystywane w zaprezentowanych wariantach i scenariuszach. W przyszłości ukazywać się będą kolejne scenariusze, do których rozegrania niezbędne będą pozostałe żetony. Mogą one zostać użyte również do tworzenia własnych wariantów i scenariuszy rozgrywki – dzięki temu **Zombie Terror** oferuje niemal nieskończone możliwości rozgrywki!

Dodatkowe scenariusze będzie można znaleźć na stronie <http://galakta.pl/zombie-terror/>



WARIANT: SWOBODNE PRZYGOTOWANIE PLANSZY

W tym wariantcie gracze sami rozkładają wszystkie obiekty obecne na planszy. Obiektami są: żetony przeszkód, mały żeton auta ucieczkowego, żeton autobusów, żeton kanału, żeton budki strażnika.

PRZYGOTOWANIE

Przed normalnym przygotowaniem gry gracze muszą zbudować planszę, na której będzie prowadzona rozgrywka. W tym celu należy odwrócić planszę na stronę B. Następnie każdy z graczy otrzymuje wymienione poniżej elementy:

Zombie: mały żeton auta ucieczkowego, 1 żeton autobusu, 1 żeton budki strażnika, 1 dowolny żeton dużej przeszkody, 2 dowolne żetony małych przeszkód;

Ludzie: 1 żeton autobusu, 1 żeton kanału, 1 dowolny żeton dużej przeszkody, 3 dowolne żetony małych przeszkód.

(**Uwaga:** W tym wariantcie rozgrywki może wystąpić tylko jeden kanał oraz jedna budka strażnika.)

Począwszy od gracza zombie, gracze naprzemiennie wykładają na planszę po jednym z otrzymanych obiektów, robiąc to w następującej kolejności:

1. Żeton auta ucieczkowego
2. Żetony autobusów
3. Żeton kanału
4. Żeton budki strażnika
5. Duże żetony przeszkód
6. Małe żetony przeszkód

Pierwszy obiekt wykłada gracz zombie, a ostatni – gracz ludzi.

WYKŁADANIE ŻETONU AUTA UCIECZKOWEGO

Żeton auta ucieczkowego powinien zostać umieszczony na dowolnych 3 polach w ostatniej linii planszy (po stronie bez supermarketu).

WYKŁADANIE ŻETONU KANAŁU I ŻETONU BUDKI STRAŻNIKA

Oba żetony powinny zostać umieszczone na tej połowie planszy, na której znajduje się żeton auta ucieczkowego.

ZASADY WYKŁADANIA OBIEKTÓW

Żetony wykładane na planszę muszą być umieszczane na wolnych polach i nie mogą znajdować się przy krawędziach planszy oraz nie mogą sąsiadować w pionie, w poziomie ani na ukos z innymi żetonami ani z żetonem auta ucieczkowego.

Wyjątek: Kanał może zostać umieszczony na dowolnym wolnym polu (w tym na polu sąsiadującym z innym obiektem lub znajdującym się przy krawędzi planszy). Inne obiekty mogą być umieszczane na polach sąsiadujących z kanałem.

Dalsze przygotowanie rozgrywki przebiega jak w grze podstawowej.

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Jan Jewuła i Łukasz Zębik

Okladka: Mariusz Gandzel

Grafika planszy i żetonów: Michał Teliga

Ilustracje kart: Piotr Rossa

Ilustracje postaci i arkuszy pomocy: Mariusz Gandzel

Projekt graficzny: Mateusz Szupik

Kierownik projektu: Marek Mydel

Instrukcja: Michał Walczak-Ślusarczyk

Korekta: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Wydawca: Galakta

Testerzy: Stanisław Błaszkiwicz, Paulina Gostomska, Dawid Gostomski, Marek Mydel, Sławomir Olszak, Agnieszka Popowicz, Magdalena Rafa, Rafał Staniszewski, Mateusz Szupik, Michał Walczak-Ślusarczyk, Anna Zębik

Dziękujemy za wkład uczestnikom spotkań testerskich wydawnictwa Galakta, konwentów oraz wydarzeń z grami planszowymi w całym kraju i za granicą, w tym uczestnikom targów Spiel w Essen oraz spotkania Stahleck 2015 zorganizowanego przez Heidelberger Spieleverlag.

Dziękuję mojej żonie, Ani, za wszelkie pomysły udoskonalenia gry oraz za stałe motywowanie do ciężkiej pracy nad ich wprowadzeniem – Łukasz Zębik

Dziękuję mojej Agnieszce za nieocenione wsparcie i wykazanie się ogromną cierpliwością wobec mnie w czasie prac nad grą – Jan Jewuła

Gra **Zombie Terror** zajęła pierwsze miejsce w konkursie dla autorów gier, który wydawnictwo Galakta zorganizowało w 2014 roku.



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

