



# INSTRUKCJA

Gra dla 2-4 graczy w wieku 12-112 lat



# OPIS PLANSZY MIASTA



## 1. Tor aktywności zombie.

2. **Apteka** – można w niej zdobyć leki, żywność i paliwo.


3. **Stacja benzynowa** – można w niej zdobyć paliwo, żywność i broń.


4. Informacja o **liczbie towarów** rozkładanych w czterech budynkach (w zależności od liczby graczy).


5. **Komisariat policji** – można w nim zdobyć broń, leki i paliwo.

6. **Minimarket** – można w nim zdobyć żywność, leki i broń.

7. **Tor czasu.**

 W turach 1–4 gracz rozpoczynający bierze po **2 karty wydarzeń** – jedną z nich odrzuca, a jedną wyklada na stół.

 W turach 6–9 gracz rozpoczynający bierze po **3 karty wydarzeń** – jedną z nich odrzuca, a dwie wyklada na stół.

 W turach 11–14 gracz rozpoczynający bierze po **4 karty wydarzeń** – jedną z nich odrzuca, a trzy wyklada na stół.



W turach 5, 10, 15 (atak hordy zombie) **nie losuje się kart wydarzeń.**



W turach 6 i 11 do każdego gracza dołącza **jeden nowy człowiek** z wylosowaną kartą znaleziska i dowolnym żetonem towaru.

# OPIS PLANSZY SIEDZIBY GRACZA



1. **Pola obrony barykady**, na których ludzie walczą z zombie.
2. Każda siedziba posiada **3 barykady**. Budujesz je z beczek.
3. W **warsztacie** produkujesz beczki na barykady.
4. Dzięki **kuchni** podwoisz ilość posiadanej żywności.
5. W **magazynie** gromadzisz towary wyprodukowane w siedzibie oraz zdobyte w mieście lub podczas zwiadu. **Jego maksymalna pojemność to sześć żetonów.**
6. W **izolatce** produkujesz leki oraz leczysz chorych ludzi.
7. Uzbrojone **punkty strzelnicze** (w narożnikach siedziby) pozwolą ci zlikwidować więcej zombie.
8. **Strażnik** będzie strzegł towarów przed kradzieżą.
9. **Pojazd** umożliwi ci wyprawę do miasta.
10. **Zagroda i grządki** dostarczą ci żywności.
11. **Zwiadowca** może znaleźć przydatne przedmioty lub zwerbować nowych ludzi.
12. W **laboratorium** produkujesz paliwo i broń.
13. **Tor mieszkańców** wskazuje liczbę ludzi znajdujących się w twojej siedzibie.

## WPROWADZENIE

Nieznany wirus zaatakował ludzi, przemieniając większość z nich w zombie. W radiu podano właśnie informację, żeby uciekać z miast i szukać schronienia poza nimi. Nie ma czasu na robienie zapasów i długie przygotowania do ucieczki. Każdy może zabrać tylko to, co ma pod ręką.

Gdziekolwiek się schronicie, zombie was odnajdą. Chcąc przeżyć, musicie schronić się w jednej z podziemskich lokacji i odparać kolejne fale żywych trupów aż do nadejścia pomocy. Jak ogło-

szono przed ewakuacją, w ciągu dwóch tygodni przybędą wojskowe helikoptery, ale już teraz wiadomo, że nie zdołają uratować wszystkich: tylko te najsilniejsze i najlepiej dostosowane do przetrwania grupy. Nowego świata nie mogą budować mięczaki.

## CEL GRY

Celem gry jest przetrwanie 15 dni (15 tur gry). Gracz, który na koniec 15 tury będzie posiadał najwięcej ludzi i towarów oraz najlepiej umocnioną siedzibę, zostanie uratowany przez wojsko i wygra grę.

## ELEMENTY GRY



1 plansza miasta



4 plansze siedzib graczy



25 żetonów paliwa



25 żetonów amunicji



25 żetonów leków



25 żetonów żywności



36 kart wydarzeń



40 kart znaleźisk



1 kostka czterościenna



1 znacznik gracza rozpoczynającego



32 żetony beczek



4 karty pomocy dla graczy



32 pionki ludzi, po 8 w 4 kolorach: czarnym, czerwonym, niebieskim, żółtym



1 znacznik tury



1 znacznik aktywności zombie



80 żetonów zombie

## OGOLNY OPIS ROZGRYWKI

Każdy gracz ma do dyspozycji swoją własną siedzibę. Będzie ją umacniał na wypadek ataku zombie. Będzie również dbał o ludzi w niej obecnych. Ludziom tym trzeba zapewnić jedzenie oraz leki, a także wyposażyć ich w broń do walki z zombie. Gracz musi też mieć paliwo do pojazdu.

Gra trwa **15 tur**. W każdej z nich gracze decydują, jakie zadania przydzielą ludziom znajdującym się w ich siedzibach. Gracze mogą przydzielać im poniższe zadania:

- wyjazd do miasta,
- zwiad,
- wystawienie strażnika,
- produkcja beczek na barykady,
- produkcja paliwa i/lub broni,
- produkcja leków,
- walka na barykadach,
- wytworzenie żywności,
- praca w kuchni.

Wiele działań wykonywanych przez ludzi będzie przyciągać zombie do siedzib graczy (np. hałas związany z produkcją beczek, wyjazd do miasta, zwiad okolicy), a zatem z każdą chwilą wokół siedzib będzie przybywało coraz więcej żywych trupów.

**Na koniec każdej tury zombie będą próbowały dostać się do siedzib i dopiero wtedy (nie wcześniej) gracze będą sprawdzać, czy ich liczba wystarcza do sforsowania barykad.**

Jeśli gracz nie będzie posiadał odpowiednich umocnień, zombie wedrą się na teren jego siedziby i zabiją część znajdujących się w niej osób.

To jednak nie koniec zagrożeń. Najbardziej niebezpieczne będą **tury 5, 10 i 15**, ponieważ nastąpią w nich **ataki hordy** zombie! W turach tych nie losujemy kart wydarzeń (a więc nie można też używać podstępów), nie planujemy działań, nie jedziemy do miasta, nie idziemy na zwiad, niczego nie produkujemy i nie wytwarzamy, ani też nie karmimy oraz nie leczymy. Możliwości te są zamrożone, a gracze wysyłają jedynie swoich aktywnych ludzi na barykady, uzbrajają siedzibę (można używać zwykłych kart znalezisk) i walczą z hordą aż do ostatniego zombie znajdującego się wokół siedziby.

Ludzie wysłani na barykady będą walczyć z zombie.

Człowiek wysłany do kuchni podwoi wartość żywności dostarczonej w tej turze przez twoich ludzi.

Człowiek wysłany na grządki wróci z żywnością o wartości 1.

Człowiek wystawiony jako strażnik będzie strzegł towarów w twojej siedzibie.

Do warsztatu możesz wysłać 1-2 ludzi. Każdy z nich wyprodukuje beczkę, która posłuży do wzmocnienia barykady.

Do pojazdu możesz wstawić 1-2 ludzi. Pojadą do miasta po towary. Do uruchomienia pojazdu niezbędne jest paliwo.



Człowiek wysłany do izolatki wyprodukuje lekarstwo.

Człowiek wysłany do zagrody wróci z żywnością o wartości 2.

Do laboratorium możesz wysłać 1-2 ludzi. Każdy z nich wyprodukuje paliwo lub broń. Obaj mogą produkować to samo lub każdy co innego.

Człowiek wysłany na zwiad może zwerbować nowego człowieka do twojej siedziby. Może też zdobyć bardzo przydatne przedmioty.



1



H

## PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Planszę miasta należy położyć na środku stołu.
- B** W zależności od liczby graczy, na planszy umieszczamy odpowiednią liczbę towarów:

4 GRACZY				
komisariat	-	7	7	11
minimarket	11	-	7	7
stacja paliw	7	11	-	7
apteka	7	7	11	-

3 GRACZY				
komisariat	-	5	5	9
minimarket	9	-	5	5
stacja paliw	5	9	-	5
apteka	5	5	9	-

2 GRACZY				
komisariat	-	3	3	7
minimarket	7	-	3	3
stacja paliw	3	7	-	3
apteka	3	3	7	-



F



A



D



C

Pozostałe żetony towarów odkładamy do pudełka. Nie będą one brały udziału w grze.

**G** Żetony beczek, zombie i pionki ludzi należy położyć obok planszy miasta. Miejsce to będziemy nazywać **pułą zasobów**. W późniejszej części gry będą tutaj trafiały także odrzucone lub zużyte towary i pułapki, zniszczone beczki i zabici ludzie.

**D** Znacznik tury należy umieścić na torze czasu znajdującym się na planszy miasta, na polu oznaczonym znakiem X.

**E** Znacznik aktywności zombie należy umieścić na torze aktywności zombie znajdującym się na planszy miasta, na polu oznaczonym znakiem X.

**F** Karty wydarzeń należy dokładnie potasować i położyć obok planszy miasta. Będą one tworzyły **stos wydarzeń**. Obok stosu wydarzeń należy zostawić miejsce na **stos wykorzystanych kart wydarzeń** (lub odkładać je po prostu do pudełka).

**G** Karty znalezisk należy dokładnie potasować i położyć obok planszy miasta. Będą one tworzyły **stos znalezisk**. Obok stosu znalezisk należy zostawić miejsce na **stos wykorzystanych kart znalezisk** (lub odkładać je po prostu do pudełka).

**H** Każdy gracz dobiera po 3 karty znalezisk z wierzchu stosu znalezisk, ogląda je, a następnie 1 z nich odkłada do pudełka, nie pokazując jej nikomu (karta ta nie będzie brała udziału w grze). Pozostałe 2 karty stanowią znaleziska, z którymi gracz rozpoczyna grę. Ich także nie należy nikomu pokazywać.



1 Każdy gracz bierze swoją **planszę siedziby** i kładzie ją przed sobą.

**Uwaga!** Każda plansza gracza przedstawia inną siedzibę (farmę, fabrykę, szkołę, kościół), ale znajdujące się na nich pola są takie same. Każda siedziba daje graczom takie same możliwości działania podczas gry.

2 Każdy gracz bierze **1 pion człowieka** z *puli zasobów* i umieszcza go na torze mieszkańców siedziby, na polu z numerem -4. Pionek ten symbolizuje gracza, który właśnie ukrył się w siedzibie.

3 Następnie każdy gracz wybiera, według własnego uznania, zestaw pozostałych elementów, z którymi rozpocznie rozgrywkę. Każdy gracz ma do dyspozycji 10 punktów, które może wykorzystać według poniższego „cennika”:

- każdy następny **pionek człowieka** = 2 punkty
- każdy **żeton towaru** (globe, drop, cross, bomb) = 1 punkt
- każdy **żeton beczki** (barrel) = 1 punkt

Graczom, którzy grają w *Atak zombie* po raz pierwszy, polecamy rozpocząć grę z poniższym zestawem:

- 1 pionek człowieka (gracz, który ukrył się w siedzibie)
- 1 pionek człowieka = 2 punkty
- 6 beczek = 6 punktów
- 1 żeton (drop) = 1 punkt
- 1 żeton (+) = 1 punkt

1



H

**Uwaga!** Pionki ludzi umieszczamy na kolejnych polach toru mieszkańców siedziby, beczki na barykadach, a towary w magazynie (każdy rodzaj), w pojeździe (tylko (drop)) lub w punktach strzelniczych (tylko (globe)). Ponieważ magazyn ma ograniczoną ilość miejsca (6 slotów), zaleca się umieszczanie (drop) w aucie, a (globe) w punktach strzelniczych, skąd zawsze można je przenieść do magazynu.

4 Każdy gracz dokłada wokół swojej siedziby odpowiednią liczbę **żetonów zombie**. Zależy ona od liczby ludzi, których umieściliśmy w siedzibie:

1 człowiek	= 3 zombie
2 ludzi	= 2 zombie
3 ludzi	= 1 zombie
4 ludzi i więcej	= 0 zombie

Po rozpoczęciu gry zombie będą zawsze dokładane przy barykadach, zgodnie z zasadami przedstawionymi w poniższej ramce **Nadchodzą zombie!**

### NADCHODZĄ ZOMBIE!

W trakcie gry przy barykadach siedzib graczy pojawiać się będą zombie. Zwabiać ich będzie hałas związany z produkcją różnych towarów (beczek na barykady, broni, paliwa, leków, żywności). Innym elementem przyciągającym zombie będzie liczba ludzi znajdujących się w siedzibie: im więcej ludzi, tym więcej zombie przybędzie pod barykady danej siedziby.

Każdy nowo przybyły zombie musi zostać dotożony do którejś z barykad zgodnie z **zasadą zachowania równowagi**, która głosi,

że zombie powinni być rozkładani równomiernie przy wszystkich trzech barykadach. Zatem każdy nowy zombie musi być umieszczony przy barykadzie, przy której znajduje się najmniej zombie.

Jeśli przy barykadach nie ma jeszcze żadnego zombie albo ich liczba przy każdej z nich jest taka sama, gracz może wybrać barykadę, przy której dołoży zombie.

**Przykład:** Przy barykadach A i B Piotr ma po 4 zombie, a przy barykadzie C nie ma żadnego. W tej turze pod siedzibę Piotra przybyło 5 zombie. Piotr rozmieszcza ich zgodnie z zasadą zachowania równowagi:

- 4 zombie umieszcza przed barykadą C – dzięki temu przy wszystkich barykadach znajduje się po 4 zombie,
- piątego zombie Piotr może dotożyć do dowolnej barykady. Wybiera barykadę A.



## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Otrzymuje on kostkę i znacznik gracza rozpoczynającego.

Gra składa się z 15 tur – 12 normalnych i 3 specjalnych (5, 10 i 15). **Każda normalna tura** podzielona jest na dwie fazy: dzień i noc. Za dnia gracze zdobywają towary, umacniają swoje siedziby, walczą na barykadach, najeżdżają rywali oraz żywią i leczą swoich ludzi, zaś nocą weryfikują, na ile ich barykady poradziły sobie z naporem zombie. **Podczas tur specjalnych (5, 10, 15) nie ma ani fazy dnia, ani fazy nocy – jest tylko i wyłącznie walka z hordą zombie**, która przebiega w określony sposób (opisany szczegółowo w rozdziale „Tura specjalna”).

## TURA NORMALNA (z wyjątkiem tury 5, 10 i 15)

### DZIEŃ

Faza dnia składa się z następujących etapów:

- Pobudka,
- Planowanie dnia,
- Wykonywanie zaplanowanych działań (wyjazd do miasta, zwiad, wystawienie strażnika, produkcja, walka na barykadach, żywienie/leczenie),
- Uzbrajanie siedziby.

### POBUDKA

Pobudka to etap rozpoczynający każdą normalną turę, podczas którego – i tylko wtedy – będą losowane i aktywowane karty wydarzeń oraz zagrywane karty podstępów.

Na początku każdej normalnej tury gracz rozpoczynający dobiera odpowiednią liczbę kart wydarzeń z wierzchu stosu wydarzeń:

**W turach 1-4:** 2 karty wydarzeń – 1 z nich odrzuca na stos wykorzystanych kart wydarzeń, a 1 wyklada na stół.

**W turach 6-9:** 3 karty wydarzeń – 1 z nich odrzuca na stos wykorzystanych kart wydarzeń, 2 pozostałe wyklada na stół.


**W turach 11-14:** 4 karty wydarzeń – 1 z nich odrzuca na stos wykorzystanych kart wydarzeń, 3 pozostałe wyklada na stół.

Gracz rozpoczynający **nie pokazuje** nikomu, jakie karty wydarzeń odrzucił. Zapewnia mu to pewną przewagę nad innymi graczami, ponieważ wie on, jakie zdarzenie na pewno nie pojawi się już podczas rozgrywki.


Gracz rozpoczynający wyklada wybraną przez siebie kartę wydarzeń na stół i wszyscy gracze – zaczynając od gracza rozpoczynającego i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara – wykonują opisane na tej karcie działania. Jeśli gracz rozpoczynający musi wyłożyć więcej **niż jedną kartę** wydarzeń, **wyklada je pojedynczo** w wybranej przez siebie kolejności. Wszyscy gracze wykonują kolejno opisane na nich działania.

**Przykład:** Jest tura 7. Piotr wyciąga 3 karty wydarzeń: „Uszkodzona barykada”, „Szczury!” i „Niespokojna okolica”. Jedną z nich musi odrzucić. Odrzuca ostatnią. Następnie wyklada na stół „Szczury!”, a wszyscy gracze, po kolei, wykonują działanie opisane na karcie. Na koniec Piotr wyklada kartę „Uszkodzona barykada” i wszyscy gracze znów wykonują opisane na niej działania.

**Uwaga!** Jeśli opis na karcie nie wskazuje inaczej, jej działanie dotyczy wszystkich graczy i ma natychmiastowe zastosowanie lub trwa do zakończenia bieżącej tury gry.

Wśród kart wydarzeń znajdują się karty lokacji oznaczone ikoną . Jeżeli gracz rozpoczynający postanowi którąkolwiek z nich wprowadzić do gry, powinien ją położyć obok planszy miasta. Wyłącznie w tej turze wszyscy gracze będą mogli kolejno skorzystać z tej lokacji, „wędrując” do niej podczas zwiadu (opis działań dostępnych podczas zwiadu znajduje się w podrozdziale *Zwiad*). Na końcu tury karta zostaje usunięta z gry.

**Uwaga!** W niektórych przypadkach podczas aktywowania kart wydarzeń gracze zostaną poproszeni o określenie, który z nich jest **najsilniejszy** lub **najstabszy**. W obydwu sytuacjach należy policzyć punkty tak samo, jak podczas dobierania elementów startowych (człowiek to 2 punkty, towar, beczka i karta znaleziska warte są 1 punkt). **Ludzi w izolatce nie uwzględniamy, podobnie jak nie robimy tego w przypadku kart odnoszących się do grup 3 i więcej ludzi oraz 4 i więcej ludzi, ani w liczeniu końcowym!** W przypadku remisu karta działa na wszystkich remisujących graczy.

W trakcie etapu Pobudki – i tylko wtedy – można zagrywać także posiadane karty znalezisk będące **podstępami**. Oznaczone są one ikoną . Ich aktywowanie może nastąpić w dowolnym momencie tego etapu, jednak niezależnie od tej zasady, gracz rozpoczynający i tak zobowiązany jest zapytać pozostałych graczy pod koniec etapu Pobudki, czy chcą oni zagrać jeszcze jakiś podstęp. Dopiero wtedy, gdy wszyscy zaprzeczą, można przejść do rozgrywania kolejnego etapu tury.



**W etapie Pobudki nie można zagrywać żadnych innych kart znalezisk** (wolno to robić we wszystkich pozostałych momentach gry). **Nie można** także uzbrajać barykad (czyli zamieniać towarów w pułapki).

## PLANOWANIE DNIA

Zaczynając od gracza rozpoczynającego i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wszyscy gracze przydzielają swoim ludziom zadania do wykonania. Jeśli chcemy, aby nasz człowiek wykonał jakieś zadanie, ustawiamy jego pionek na odpowiednim polu (symbolu człowieka) znajdującym się na planszy siedziby. Ustawiając pionki, gracze planują każde zadanie po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. A więc najpierw decydują, czy wyjeżdżają do miasta, następnie czy idą na zwiad, potem czy wystawiają strażnika, itd.


## WYJAZD DO MIASTA

Celem wyjazdu do miasta jest zdobycie towarów.

- gracz może wysłać do miasta **1 lub 2 ludzi**,
- ich pionki umieszcza na polach pojazdu znajdującego się przy bramie siedziby,
- pojazd musi posiadać w baku paliwo (1 żeton położony na pojeździe ).
- przydzielenie ludzi do pojazdu wymaga odrzucenia znajdującego się w baku  do puli zasobów.

## ZWIAD

Celem zwiadu okolicy jest wykonanie jednego z poniższych działań:

- zdobycie znalezisk,
- zwerbowanie nowych ludzi do siedziby,
- kradzież towaru z siedziby rywala (najazd),
- skorzystanie z kart .
- gracz może wysłać na zwiad tylko **1 człowieka**.


## WYSTAWIENIE STRAŻNIKA


Celem wystawienia strażnika jest uniemożliwienie innym graczom najazdu.

- gracz może wystawić jako strażnika tylko **1 człowieka**.

## PRODUKCJA BECZEK



Miejsce produkcji: **warsztat**



Celem produkcji beczek jest pozyskanie , które służą do budowy barykad.

- gracz może wysłać do warsztatu **1 lub 2 ludzi** (każdy z nich wyprodukuje 1 )
- beczek nie można magazynować – od razu po wyprodukowaniu umieszcza się je na barykadach.

## PRODUKCJA AMUNICJI I/LUB PALIWA

Miejsce produkcji: **laboratorium**

Celem produkcji amunicji i/lub paliwa jest pozyskanie  i/lub , które mają różne zastosowania.

- gracz może wysłać do laboratorium **1 lub 2 ludzi** (każdy z nich wyprodukuje 1  lub 1 ).

### Amunicja


- przechowywana jest w **magazynie** lub w **punktach strzelniczych**,
- służy do walki z zombie: dzięki niej prowadzimy ostrzał z punktów strzelniczych oraz wykorzystujemy ją do budowania pułapek na barykadach.


### Paliwo

- przechowywane jest w **magazynie** lub w **pojeździe**,
- służy ono do wyjazdów pojazdem do miasta oraz do budowania pułapek na barykadach.

## PRODUKCJA LEKÓW

Miejsce produkcji: **izolatka**

Celem produkcji leków jest pozyskanie , które służą do leczenia ludzi oraz do budowania pułapek na barykadach.


- gracz może wysłać do izolatki **1 człowieka** (wyprodukuje on 1 ),
- leki przechowywane są w **magazynie**.

## WALKA NA BARYKADACH

- gracz może wystawić do walki na barykadach od **1 do 5 ludzi** (1 człowiek zabija 1 zombie),
- wyjście na barykady służy do zabicia zombie znajdujących się za barykadami,
- na jednym polu obrony barykady można wystawić jednego człowieka.

## WYTWORZENIE ŻYWNOŚCI

Miejsce produkcji: **zagroda** i **grządki**


Celem wytworzenia żywności jest pozyskanie , która służy do żywienia ludzi oraz do budowania pułapek na barykadach.

- żywność wytworzona **w zagrodzie** i **na grządkach** nie jest zamieniana na żetony, co oznacza, że nie może być magazynowana i musi zostać wykorzystana w tej samej turze (nadwyżka jedzenia zawsze przepada).

### Zagroda

- gracz może wysłać do zagrody **1 człowieka** (wytworzy on 2 ).

### Grządki

- gracz może wysłać na grządki **1 człowieka** (wytworzy on 1 ).

## PRACA W KUCHNI

### Miejsce produkcji: kuchnia

Celem pracy w kuchni jest podwojenie żywności wytworzonej w zagrodzie i na grządce oraz przechowywanej w magazynie lub uzyskanej z natychmiastowego zagrania karty/kart znalezisk.

- gracz może wysłać do kuchni 1 człowieka,
- podwojona żywność **nie może być magazynowana** i musi zostać wykorzystana w tej samej turze (nadwyżka jedzenia przepada).

Gdy gracze rozmieszczą już wszystkich dostępnych im ludzi na wybranych przez siebie polach, można przejść do kolejnego etapu gry, czyli do wykonania zaplanowanych działań.

### WYKONYWANIE ZAPLANOWANYCH DZIAŁAŃ

Gracze wykonują zaplanowane przez siebie działania punkt po punkcie. Oznacza to, że **nie można przejść do kolejnego działania, dopóki wszyscy gracze nie wykonają w całości poprzedniego**. Działania rozpatruje się według następującej kolejności:



1. Wyjazd do miasta.
2. Zwiad.
3. Zakończenie służby strażnika.
4. Produkcja.
5. Walka na barykadach.
6. Żywienie i leczenie.

#### 1. WYJAZD DO MIASTA

W przypadku wyjazdu do miasta kolejność działań przedstawia się następująco:



- A) Gracz rozpoczynający **rzuca kostką** i przesuwając **w dół** znacznik znajdujący się na torze aktywności zombie o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce.
- B) Począwszy od gracza rozpoczynającego i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz, który **przypisał swoich ludzi do pojazdu**, zabiera ich z pola pojazdu znajdującego się na jego planszy siedziby i ustawia na polach budynków znajdujących się w mieście (apteka, stacja paliw, komisariat i minimarket). Należy pamiętać o wcześniejszym odrzuceniu żetonu paliwa, który jest „kosztem” podróży do miasta.

**Uwaga!** Jeśli gracz wystąpił do miasta **2 ludzi**, może oba pionki wstawić do jednego budynku lub przydzielić po jednym pionku do dwóch różnych budynków.

- C) Gracze pobierają **towary** zgodnie z kolejnością przybycia do miasta, przekładając je do **magazynów** swoich siedzib. Jeśli gracz chce, może od razu umieścić 1 żeton  na polu pojazdu, a po 1 żetonie  na każdym z czterech punktów strzelniczych znajdujących się w narożnikach jego siedziby.

Liczba pobranych towarów zależy od koloru pola toru aktywności zombie, na którym znajduje się znacznik:

Czerwony	3 towary za każdy pionek człowieka
Żółty	2 towary za każdy pionek człowieka
Zielony	1 towar za każdy pionek człowieka

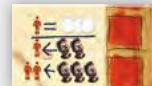
**Uwaga!** Pamiętajcie, że **magazyn** może pomieścić tylko 6 żetonów towarów. Jeżeli gracz nie ma możliwości umieszczenia nowego towaru w **magazynie**, na wieżyczkach strzelniczych (tylko ) lub na pojeździe (tylko ) , musi od razu położyć go na barykadzie jako pułapkę lub odrzucić go do puli zasobów.

- D) Po pobraniu towarów gracze dokładają przed swoimi barykadami odpowiednią liczbę **żetonów zombie**, których ściągnęli za sobą w drodze powrotnej z miasta. Ich liczba uzależniona jest od pozycji znacznika znajdującego się na **torze aktywności zombie**.

Czerwony 1 człowiek = 2 zombie  
2 ludzi = 3 zombie

Żółty 1 człowiek = 1 zombie  
2 ludzi = 2 zombie

Zielony 1 człowiek = 0 zombie  
2 ludzi = 1 zombie



Zombie należy dokładać na barykady zgodnie z **zasadą zachowania równowagi**.


- E) Pod koniec wyjazdu do miasta pionki ludzi wracają do siedziby i ustawiane są w pozycji stojącej na torze mieszkańców (zajmują kolejne miejsca, począwszy od lewej strony).

**Uwaga!** Jeśli w danej turze żaden gracz nie pojechał do miasta, znacznik na torze aktywności zombie należy przesunąć o **3 pola w górę**.

#### 2. ZWIAD

Gracze, którzy udali się na zwiad kolejno – zaczynając od gracza rozpoczynającego lub siedzącego najbliżej po jego lewej stronie – wykonują jedno z poniższych działań.



#### ZDOBYCIE ZNALEZISKA

Gracz bierze **1 kartę** z wierzchu stosu znalezisk i dokłada ją do posiadanych przez siebie kart znalezisk. Karty te, jeśli nie są **podstępami** () , mogą zostać użyte w dowolnym momencie gry. W każdym przypadku działają one wyłącznie na korzyść ich posiadacza.

**Uwaga!** Każdy gracz, niezależnie od okoliczności, może posiadać **maksymalnie 5 kart znalezisk**. W przypadku przekroczenia tej liczby, nadwyżkę należy niezwłocznie wykorzystać albo odrzucić na stos kart wykorzystanych.

#### ZWERBOWANIE NOWEGO CZŁOWIEKA

Gracz bierze z puli zasobów pionek 1 człowieka w swoim kolorze i kładzie go na pierwszym wolnym polu na torze mieszkańców w pozycji leżącej, co ma za zadanie przypominać, że w fazie żywienia i leczenia nie wymaga on karmienia (ponieważ odpoczywa).


Każdy człowiek zwerbowany podczas zwiadu przybywa do siedziby gracza z podręcznym bagażem. Dlatego, wraz z pozyskaniem każdego nowego pionka, pobiera się z puli zasobów 1 dowolny towar i umieszcza go w swoim magazynie, na wieżyczkach strzelniczych (tylko ) , w pojeździe (tylko ) lub od razu na barykadzie jako pułapkę. Jeżeli żadna z tych opcji umieszczenia zasobu nie jest dostępna, należy go natychmiast odrzucić do puli zasobów.

#### KRADZIEŻ TOWARÓW Z SIEDZIBY INNEGO GRACZA (NAJAZD)

Gracz wskazuje jednego z rywali posiadających 5 lub więcej ludzi (chorych w izolacje nigdy nie uwzględniamy!) i zabiera mu 3 dowolne towary znajdujące się w jego magazynie, punktach strzelniczych lub w pojeździe.

**Uwaga!** Jeśli gracz wystawił w swojej siedzibie strażnika, nie można go okraść.

## ODWIEDZENIE LOKACJI NA KARCIE

Jeśli na początku tury gracz rozpoczynający wyłożył na stół kartę lub karty wydarzeń z ikoną , gracze mogą z nich skorzystać podczas *zwiadu* (wykonują opisane na danej karcie działanie).

W każdym z powyższych przypadków (zdobycie znaleziska, zwerbowanie nowego człowieka, kradzież towarów z siedziby innego gracza oraz odwiedzenie lokacji) *zwiad* przyciąga do siedziby **1 zombie**, chyba że karta wydarzenia lub znaleziska wskazuje inaczej. Zombie należy dołożyć zgodnie z **zasadą zachowania równowagi**.

Po powrocie ze *zwiadu* pionek człowieka ustawiany jest w pozycji stojącej na *torze mieszkańców*, zajmując pierwsze wolne miejsce.



## 3. ZAKOŃCZENIE SŁUŻBY STRAŻNIKA

Po zakończeniu *zwiadu*, kiedy można było najeżdżać siedziby rywali, gracze, którzy wystawili strażnika, kończą jego służbę. Jego pionek z pola obrony siedziby wraca na tor mieszkańców, gdzie ustawiany jest w pozycji stojącej na pierwszym dostępnym miejscu od lewej strony.





## 4. PRODUKCJA

Zaczynając od gracza rozpoczynającego, gracze kolejno produkują towary w budynkach siedziby, do których wystali swoich ludzi.



### WARSZTAT

- każdy przydzielony do **warsztatu** człowiek produkuje 1 .
- wyprodukowaną  od razu należy umieścić na wybranej przez siebie barykadzie,
- produkcja w warsztacie przyciąga do siedziby 1 zombie (niezależnie od tego, czy pracuje w nim 1 lub 2 osoby); należy go dołożyć zgodnie z **zasadą zachowania równowagi**.

### LABORATORIUM

- każdy przydzielony do **warsztatu** człowiek produkuje 1  albo 1 .
- wyprodukowane towary należy umieścić w **magazynie**, w punktach strzelniczych (tylko ) w pojeździe (tylko ) lub zamontować na barykadzie jako pułapkę,
- produkcja w laboratorium przyciąga do siedziby 1 zombie (niezależnie od tego, czy pracuje w nim 1 lub 2 osoby); należy go dołożyć zgodnie z **zasadą zachowania równowagi**.

### IZOLATKA

- wysłany do izolatki człowiek produkuje 1 .
- wyprodukowany  należy umieścić w **magazynie** lub zamontować na barykadzie jako pułapkę,
- produkcja w izolatce przyciąga do siedziby 1 zombie; należy go dołożyć zgodnie z **zasadą zachowania równowagi**.


**Uwaga!** Wyprodukowane towary zawsze pobieramy w pierwszej kolejności z *puli zasobów*, jeżeli jednak nie są one tam dostępne, **bierzemy je z dowolnego budynku w mieście** (co oznacza, że w pierwszych turach wyprodukowane towary będzie się pobierało wyłącznie z miasta i dopiero w późniejszej rozgrywce reguła ta się unormuje).





Na koniec pionki ustawia się w pozycji stojącej na torze mieszkańców na pierwszym dostępnym miejscu od lewej strony.




## 5. WALKA NA BARYKADACH

**Każdy człowiek** wysłany przez gracza na barykady **zabija 1 zombie** znajdującego się po drugiej stronie danej barykady. Następnie każdy pionek wraca na tor mieszkańców siedziby i w pozycji stojącej zajmuje pierwsze dostępne miejsce od lewej strony.

## 6. ŻYWIENIE I LECZENIE



Na koniec każdego etapu wykonywania zaplanowanych działań gracze muszą zapewnić odpowiednią ilość żywności ludziom znajdującym się w ich siedzibach. **Każdy człowiek**, którego pionek znajduje się w pozycji stojącej na torze mieszkańców oraz na polu **zagrody**, **grządki** lub **kuchni**, **potrzebuje 1** . Żywność można zdobyć na 6 różnych sposobów:

1. jadąc do **miasta**,
2. wysyłając kogoś na *zwiad* do karty ,
3. werbując nowego człowieka i wybierając 1 ,
4. używając odpowiedniej **karty znalezisk**,
5. wysyłając kogoś do **zagrody** (2 ) ,
6. wysyłając kogoś na **grządki** (1 ) .



Trzy pierwsze czynności wykonuje się w poprzednich etapach tury, a żetony , które mają posłużyć do nakarmienia ludzi, umieszcza się w magazynie. Czwartą czynność stosuje się w poprzednich etapach oraz w etapie *żywienia i leczenia*, wymieniając daną kartę znaleziska na żywność (lub leki) i umieszczając pozyskane w ten sposób żetony w **magazynie**. Natomiast dwie ostatnie czynności odbywają się tylko i wyłącznie podczas etapu *żywienia i leczenia* – przy czym **nigdy nie wymienia się wówczas** wytworzonej tak żywności na żetony, a jedynie sumuje zdobytą liczbę  z posiadanymi żetonami  i zużywa na wyżywienie wszystkich ludzi, którzy znajdują się w pozycji stojącej na *torze mieszkańców*, w **zagrodzie**, w **ogródku** i w **kuchni**.




W czasie rozgrywki warto pamiętać, że podczas fazy planowania dnia gracz może **wystać 1 człowieka** do **kuchni**, dzięki czemu w fazie *żywienia i leczenia* podwoi on porcje żywności dostarczanej w danej turze do wykarmienia ludzi (dotyczy to zarówno żywności z magazynu, jak i żywności pochodzącej z **zagrody** oraz **grządki**).

Karmiąc ludzi, **zamiast żywności można używać leków**, jednak nie ulegają one podwojeniu w kuchni.

Pod koniec fazy *żywienia* wykorzystane żetony  lub  należy odłożyć do puli zasobów, zaś ludzie, którzy wytwarzali żywność w **zagrodzie** lub **na grządkach** albo gotowali w **kuchni**, wracają na tor mieszkańców.

**Uwaga!** Aby żywić ludzi, należy udostępnić im jedzenie bezpośrednio z **zagrody**, **grządek** i magazynu lub przetworzyć je w **kuchni**, dwukrotnie pomnażając porcje. W tym ostatnim przypadku gracz otrzyma czasem nadwyżkę jedzenia. Porcje te nigdy nie mogą być zamienione na żetony i zmagazynowane – taka nadwyżka zawsze przepada.

**Przykład:** Piotr posiada 5 ludzi i 2  w swoim magazynie. W etapie planowania dnia wystawia jednego człowieka do zagrody, co w etapie *żywienia/leczenia* da mu 2 , a drugiego do kuchni, co podwoi wytworzoną w ten sposób żywność do 4 porcji. Wciąż jednak będzie brakować mu 1 porcji jedzenia dla 1 człowieka.

Piotr mógłby w etapie planowania dnia wystawiać kolejnego człowieka na grządki, co dałoby mu dodatkowo 1 , ale woli go przeznaczyć do innego zadania. Mając w pamięci, że w magazynie przechowuje zapasy żywności, w etapie *żywienia/leczenia* bierze stąd 1 , dokładnie do wytworzonej żywności w zagrodzie i przekazuje całość do kuchni. W sumie zatem dysponuje aż 6 porcjami ((2+1) x 2 = 6). W rezultacie jedzenia wystarcza dla wszystkich jego ludzi, a nawet pozostaje nadwyżka, która jednak zgodnie z zasadami przepada. Oczywiście 1 żeton  w magazynie, którego Piotr nie wykorzystał, pozostaje na swoim miejscu.

Jeśli gracz nie jest w stanie wyżywić któregoś ze swoich ludzi, **trafia on do izolatki jako lekko chory** (patrz poniżej).

**Uwaga!** W przeciwieństwie do ludzi zdrowych, **nie ma obowiązku** żywienia lub leczenia ludzi lekko bądź ciężko chorych znajdujących się w **izolatce**. Warto jednak pamiętać, że takie postępowanie doprowadzi do pogorszenia się ich stanu zdrowia lub nawet do ich śmierci!

W **izolatce** znajdują się 2 miejsca dla chorych. Każdy pionek człowieka może zostać tam wstawiony na 2 sposoby (w zależności od sytuacji lub karty wydarzeń).

### Lekko chory

Pionek człowieka umieszczany jest w pozycji stojącej na jednym z dwóch pól dla chorych. Jeśli w najbliższym etapie żywienia i leczenia nie otrzyma on **żywności lub leku**, jego stan się pogorszy i stanie się on ciężko chory.

### Ciężko chory

Pionek człowieka umieszczany jest w pozycji leżącej na jednym z dwóch pól dla chorych. Jeśli w najbliższym etapie żywienia i leczenia nie otrzyma on **leku** (i tylko leku!), umiera.

**Uwaga!** Jeśli w izolatce nie ma miejsca dla kolejnego chorego, chory ten natychmiast umiera.

### Leczenie

Aby wyleczyć chorego, musimy uwzględnić jego potrzeby. Jak już wspomniano, lekko chorego człowieka możemy wyleczyć, uwzględniając go podczas żywienia grupy lub dostarczając mu zaraz potem 🍌 lub +, natomiast ciężko chorego – wyłącznie za pomocą +. Po wyleczeniu chorego przenosimy go natychmiast na **tor mieszkańców**, ustawiając w pozycji stojącej na pierwszym wolnym polu od lewej. Nie wymaga on już dodatkowego karmienia w tej turze.

### Śmierć człowieka

Jeśli w wyniku choroby lub braku miejsca w izolatce jeden z ludzi umiera, odkłada się jego pionek do **puli zasobów** i dostawia się 1 żeton zombie przed jedną z barykad (zgodnie z zasadą zachowania równowagi). Aby tego uniknąć, gracz może wydać 1 🗑️, likwidując umarłego, zanim ten zdąży przemienić się w zombie.

**Uwaga!** Jeżeli w którymkolwiek momencie gracz nie posiada żadnych ludzi, **natychmiast odpada z rozgrywki!**

## UZBRAJANIE SIEDZIBY

Wzmacnianie barykad i wyposażanie w amunicję punktów strzelniczych możliwe jest w **każdym momencie zwykłej tury**, poza **pobudką** oraz **atakami zombie** – co oznacza, że **ten etap to ostatnia szansa** na budowę jakichkolwiek zabezpieczeń. Kiedy zapadnie noc, żadne z tych działań nie będzie już możliwe.

### Punkty strzelnicze

W narożnikach każdej siedziby znajdują się 4 punkty strzelnicze. Ich zasięg obejmuje barykady znajdujące się na **ogrodzeniach przylegających** do danego punktu strzelniczego.



Gracz uzbraja każdy z punktów strzelniczych, kładąc na nim 1 🗑️. W razie potrzeby **gracz może również rozbroić punkt strzelniczy** i przenieść znajdujący się na nim żeton 🗑️ do magazynu, innego punktu strzelniczego lub na barykadę jako pułapkę.

**Uwaga!** Warto pamiętać, że **poza etapem Pobudki** gracz może aktywować uzbrojony punkt strzelniczy w dowolnym momencie tury i to on decyduje, która barykada zostanie ostrzelana (zgodnie z zasadami o zasięgu).

Po aktywowaniu punktu strzelniczego należy usunąć żeton 🗑️ i wraz ze zlikwidowanym zombie odłożyć go do **puli zasobów**.

### Beczki

Beczki ustawiane są **na polach barykady**. Są one **podstawową formą obrony i zarazem fundamentem dla pułapek**. Beczki nie można magazynować, musimy więc od razu zdecydować, w którym miejscu je umieścić. **1 beczka wytrzymuje napór 1 zombie**.

**Uwaga!** Uzbrajanie siedziby jest ostatnim momentem w danej turze, aby użyć karty znaleźisk z beczkami i uzupełnić nimi barykadę.

### Pułapki

Pułapki przygotowywane są z dostępnych zasobów. Żetony towarów, które mają swoje zwykłe zastosowanie, mogą również posłużyć do wzmacniania barykad. **Przestają wówczas być towarami, a stają się pułapkami**.

Budując pułapkę, gracz umieszcza 1 żeton + albo 🗑️, albo 🍌, albo 🍌 **na beczce** znajdującej się na barykadzie. Na jednej beczce może znajdować się tylko jedna pułapka.

**Pułapka nie może zostać zdemontowana**, co oznacza, że raz użyty w ten sposób towar nie może wrócić do magazynu, punktów strzelniczych lub baku pojazdu, ani zostać ukradziony przez innych graczy. Jedynymi wyjątkami, które pozwalają na zniszczenie pułapki, są:

- karta znaleźisk „Karabin snajperski”,
- karty wydarzeń: „Zwietrzały proch”, „Przeterminowane leki” i „Zepsuta żywność”.


Każda **pułapka aktywowana jest automatycznie** i może zostać uruchomiona wyłącznie przez zombie, kiedy będą one usiłowały wdrzeć się do środka siedziby podczas **ataku zombie** lub **ataku hordy**.

Informacje na temat aktywacji pułapek znajdują się w podrzdziale **Atak zombie** w dalszej części instrukcji.

W grze występują 4 rodzaje pułapek:


### Beczka z pułapką

#### Siła obrony: 2

Pułapka ofensywna. Wytrzymuje napór 2 zombie, przy przekroczeniu tej liczby wybuch kwasu likwiduje 2 zombie po danej stronie barykady. Po wybuchu należy zdjąć żeton  z beczki oraz 2 zombie i odłożyć do puli zasobów. Beczka pozostaje na swoim miejscu.


### Beczka z pułapką

#### Siła obrony: 2

Pułapka ofensywna. Wytrzymuje napór 2 zombie, a po przekroczeniu tej liczby wybuchu i odłamkami zabija wszystkie zombie znajdujące się przy barykadzie. Wybuch pułapki  niszczy beczkę, na której była zamontowana oraz wszystkie inne pułapki znajdujące się na tej barykadzie (bez niszczenia beczek, na których zostały one zamontowane).


### Beczka z pułapką

#### Siła obrony: 3

Pułapka defensywna: nie likwiduje, a jedynie powstrzymuje 3 zombie. Aby zniszczyć beczkę z tą pułapką, musi na nią napierać 4 i więcej zombie, przy czym 3 z nich odkładane są z beczką i pułapką  do puli zasobów, a owa „nadwyżka” wejdzie na teren siedziby.

### Beczka z pułapką

#### Siła obrony: 2

Pułapka defensywna. Za każdym razem, gdy gracz dokłada zombie do swojej siedziby, może złamać zasadę zachowania równowagi i dołożyć 2 ostatnie zombie do barykady, na której znajduje się ta pułapka. Aby zniszczyć beczkę z tą pułapką, musi na nią napierać 3 i więcej zombie, przy czym 2 z nich odkładane są z beczką i pułapką  do puli zasobów, a owa „nadwyżka” wejdzie na teren siedziby.

Siłę beczek i pułapek sumuje się na danej barykadzie, co oznacza, że jeśli mamy obok siebie beczkę z lekiem oraz beczkę z amunicją, to jej siła obrony wynosi 4 zombie i dopiero 5 aktywuje jedną z pułapek, przy czym to gracz decyduje, którą.

**Uwaga!** W grze zaleca się stosowanie kombosów, czyli różnych układów pułapek na barykadach.

## NOC

W fazie nocy następuje atak zombie, podczas którego gracze weryfikują, czy ich zabezpieczenia i pułapki sprawdziły się w praktyce. Na tym etapie gry nie można już uzbrajać barykad ani punktów strzelniczych, można natomiast korzystać z ofensywnych **kart znalezisk**.

## ATAK ZOMBIE

Atak zombie na barykady przebiega w dwóch krokach:

1. Nadejście nowych zombie.
2. Rozpatrzenie ataku zombie.

### 1. NADEJŚCIE NOWYCH ZOMBIE

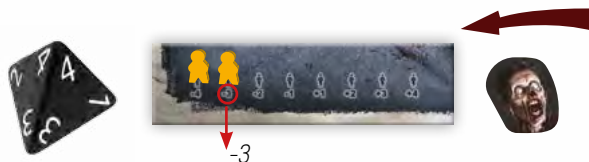
Liczba zombie, które dotrą pod barykady, uzależniona jest od rzutu kostką oraz liczby ludzi znajdujących się w siedzibie gracza. Im więcej ludzi (większy hałas), tym więcej zombie podejście pod barykadę. W praktyce weryfikuje to tzw. **modyfikator**, czyli ujemna lub dodatnia cyfra widoczna na każdym polu na torze mieszkańców. Liczbę przybyłych zombie określa się w następujący sposób:

- a) Gracz rozpoczynający wykonuje rzut kostką.
- b) Każdy gracz sprawdza, jaką wartość ma pole, które zajmuje

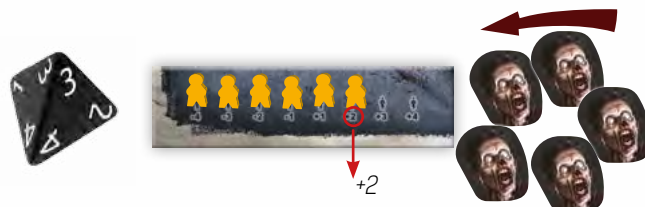
jego ostatni człowiek znajdujący się na torze mieszkańców (obojętnie czy leżący, czy stojący) i modyfikuje o tę wartość wynik rzutu kostką (dodając lub odejmując od niego określoną wartość).

- c) Gracze biorą odpowiednią liczbę żetonów zombie z puli zasobów i dokładają je zgodnie z zasadą zachowania równowagi przed swoje barykady lub też odwrotnie – odkładają zombie spod barykad do puli zasobów.

**Przykład A:** Na kostce wypadł wynik 4. Piotr na swoim torze mieszkańców posiada 2 ludzi, co oznacza, że jego modyfikator wynosi -3. Pod siedzibę Piotra przybędzie tylko 1 zombie, ponieważ  $4 - 3 = 1$ .



**Przykład B:** Na kostce wypadł wynik 3. Piotr na swoim torze mieszkańców posiada 6 ludzi, co oznacza, że jego modyfikator wynosi +2. Pod siedzibę Piotra przybędzie 5 nowych zombie, ponieważ  $3 + 2 = 5$ .




**Przykład C:** Na kostce wypadł wynik 2. Piotr na swoim torze mieszkańców posiada 1 człowieka, co oznacza, że jego modyfikator wynosi -4. W efekcie spod siedziby Piotra odejdzie aż 2 zombie, ponieważ  $2 - 4 = -2$ .



## 2. ROZPATRZENIE ATAKU ZOMBIE




Po tym jak każdy z graczy dołożył nowe zombie przed swoją siedzibę, należy sprawdzić, czy barykady wytrzymały atak. Każdą barykadę sprawdza się oddzielnie w następujący sposób:

- **sprawdzenie siły obrony barykady:**

1  = 1 punkt obrony

1  z pułapką  lub  lub  = 2 punkty obrony

1  z pułapką  = 3 punkty obrony

**Uwaga!** Dla lepszej orientacji w sytuacji panującej na planszy zalecamy, żeby ustawiać zombie przy barykadach w taki sposób, aby od razu grupowały się one przy beczkach z uwzględnieniem ich siły obrony. Na przykład przy barykadzie zbudowanej z dwóch beczek i pułapki  należy umieścić: 1 zombie przy każdej pustej beczce  oraz 3 zombie przy beczce z pułapką . Kiedy pod barykadę dojdzie jeszcze 1 zombie, od razu będzie widać, że zombie zniszczyły całą barykadę, a 1 z nich wdarł się do siedziby gracza.

- **sprawdzenie, czy liczba zombie przy barykadzie przewyższa jej siłę obrony**

a) Jeśli liczba zombie jest **mniejsza lub równa** sile obrony barykady, nic się nie dzieje (żywe trupy się nie przedarły, ale wciąż pozostają pod barykadą).

b) Jeśli liczba zombie jest **większa** od siły obrony barykady, możemy skorzystać z punktów strzelniczych, aby zlikwidować nadwyżkę napastników albo pozwolić, żeby uruchomili oni pułapki **+** lub **☠**, jeśli takowe zostały wcześniej na danej barykadzie zamontowane:

- gracz wskazuje punkt strzelniczy, który wykorzystuje do zlikwidowania 1 zombie, zdejmując z niego żeton **☠**, a sprzed barykady usuwa 1 żeton zombie i odkłada obydwa żetony do puli zasobów,
- gracz wskazuje aktywowaną pułapkę, a potem zdejmuje ją z barykady (w przypadku **☠** zdejmując również beczkę, na której była zamontowana oraz inne pułapki na tej barykadzie) i odkłada wraz z żetonami zlikwidowanych zombie do puli zasobów.

**Uwaga!** Jeśli gracz ma możliwość uruchomienia kilku punktów strzelniczych lub kilku pułapek, to do niego należy decyzja, w jakiej kolejności je aktywuje.

c) Jeśli powyższe działania sprawiły, że liczba zombie **znów jest mniejsza lub równa** sile obrony barykady, atak zombie zakończył się niepowodzeniem i podobnie jak w punkcie a) żywe trupy, które ocalały, pozostają pod barykadą. Gracze kończą daną turę gry i rozpoczynają następną.

Jeśli zombie **nadal jest więcej** niż wynosi siła obrony barykady, wówczas niszczą one wszystkie puste beczki oraz beczki z pułapkami. Równocześnie ginie tyle zombie, ile wynosiła siła obrony barykady. Wszystkie pozostałe zombie wdzierają się na teren siedziby i zabijają ludzi w stosunku 1 do 1 (czyli 1 zombie zabija 1 człowieka). Zlikwidowane żetony beczek, pułapek, ludzi i zombie (tych niszczących barykadę oraz tych zabijających ludzi) odkładamy do puli zasobów i rozpoczynamy następną turę gry.

**Uwaga!** Nie może zaistnieć sytuacja, w której zniszczona zostanie sama beczka, a pułapka, która się na niej znajdowała, pozostanie nietknięta, tak jak – z jednym wyjątkiem – nie może zostać zniszczona pułapka bez zniszczenia beczki, na której została zamontowana. Wspomnianym odstępstwem od tej reguły jest pułapka **+**, ponieważ w tym przypadku najpierw usuwa się tylko pułapkę oraz 2 zombie, które zlikwidowała, a dopiero później – jeśli to nie wystarczy – również i beczkę, która zlikwiduje 1 zombie.

Każdy gracz wykonuje powyższe działania dla każdej swojej barykady. Gracze mogą wykonywać je jednocześnie lub po kolei, w zależności od tego, jak umówili się przed rozpoczęciem rozgrywki.

**Przykład A:** Piotr sprawdza jedną ze swoich barykad. Znajduje się na niej beczka z pułapką **☠** (3 punkty obrony), beczka z pułapką **+** (2 punkty obrony) i beczka bez pułapki (1 punkt obrony). Siła obrony barykady wynosi 6. Przy barykadzie znajduje się 7 zombie, czyli o 1 więcej niż siła obrony barykady. W tej sytuacji Piotr powinien najpierw skorzystać z punktów strzelniczych, ale nie ma ich uzbrojonych, musi więc zdać się na zamontowaną wcześniej pułapkę **+**. Za jej pomocą zabija 2 zombie (usuwa żeton **+** oraz 2 żetony zombie z planszy i przenosi je do puli zasobów). Przed barykadą zostało 5 zombie, co oznacza, że ich atak został odparty, ponieważ aktualna siła obrony barykady również wynosi 5. Zombie nie przedarły się do siedziby Piotra, choć wciąż pozostają przed barykadą i w następnej turze spróbują wdrzeć się ponownie.



**Przykład B:** Piotr sprawdza kolejną barykadę. Ma na niej 2 beczki (2 punkty obrony), a przed nią 4 zombie. Barykada jest więc za słaba, aby powstrzymać atak. Piotr zmniejsza liczbę zombie, wykorzystując punkt strzelniczy (zdejmuje 1 żeton zombie sprzed barykady i żeton **☠** z punktu strzelniczego). Ponieważ zombie wciąż jest więcej niż wynosi siła obrony barykady, 2 zombie niszczą dwie beczki (każdy po jednej), a ostatni wdziera się do siedziby, zabijając 1 człowieka. Z planszy siedziby Piotr usuwa dwie beczki (barykada jest pusta i w następnej turze, jeśli jej nie odbuduje, zombie wdrą się do siedziby bez żadnych problemów), 1 pionek człowieka i 3 żetony zombie, odkładając je do puli zasobów.



**Przykład C:** Piotr sprawdza ostatnią swoją barykadę. Ma na niej pustą beczkę (siła obrony 1), beczkę z pułapką **☠** (siła obrony 2) i beczkę z pułapką **+** (siła obrony 2). Za ogrodzeniem stoi 10 zombie, czyli o 5 za dużo. 2 punkty strzelnicze, które mogłyby pomóc, są nieuzbrojone. W tej sytuacji aktywowanie pułapki **+** wydaje się bezcelowe, ponieważ reszta zombie i tak zniszczy pozostałą część barykady, a nadwyżka (1 zombie) wdrze się do siedziby. Lepiej zatem wybrać aktywację pułapki **☠**. W ten sposób zniszczeniu ulega beczka, na której została ona zainstalowana, a także pułapka **+** (ale nie beczka, na której leżała), lecz wszystkie żetony zombie znajdujące się za barykadą zostaną zlikwidowane. Dodatkowo Piotr rozpocznie następną turę z dwiema pustymi beczkami, co pozwoli mu uzbroić barykadę na nowo.



Po zakończeniu *ataku zombie* gracz rozpoczynający **przekazuje znacznik gracza rozpoczynającego** graczowi siedzącemu po swojej lewej stronie. Teraz to on w następnej turze będzie graczem, który rozpoczyna każdy etap.

## TURA SPECJALNA (5, 10 i 15 tura gry)

### ATAK HORDY

W 5, 10 oraz 15 turze gry nie ma podziału na dzień i noc, za to **od razu następuje atak hordy zombie**. Jest on tak niszczący, że zlikwiduje wszelkie zabezpieczenia, co oznacza, że aby przetrwać, gracze będą musieli usunąć **wszystkich** napastników znajdujących się przy barykadach.

Atak hordy przebiega według następującego schematu:

- Wysłanie ludzi na barykady.
- Uzbrojenie siedziby.
- Nadejście hordy.
- Rozpatrzenie ataku hordy.

### WYSŁANIE LUDZI NA BARYKADY

Każdy gracz wysła swoich ludzi na barykady, aby walczyli wręcz z żywymi trupami. Na każdym punkcie obrony barykady można umieścić 1 pionek człowieka. Podczas *rozpatrywania ataku hordy* każdy z nich zlikwiduje 1 zombie (chyba że inaczej wskazuje zagrana karta znaleziska). Nadwyżka ludzi pozostaje na *torze mieszkańców*.

### UZBROJENIE SIEDZIBY

Podobnie jak to ma miejsce podczas uzbrajania siedziby w zwykłej turze, tutaj także jest to ostatni moment na przygotowanie się na nadchodzący atak. Gracze mogą zatem rozbudowywać barykady o nowe beczki (ale tylko poprzez zagranie karty znalezisk), uzbrajając barykady w pułapki (za pomocą towarów pochodzących z posiadanych kart znalezisk, magazynu, pojazdu lub punktów strzelniczych) oraz wyposażać w amunicję punkty strzelnicze.

### NADEJŚCIE HORDY

Gracz rozpoczynający wykonuje **2 rzuty kością** i sumuje wyniki. Suma ta oznacza liczbę zombie, które zaatakują każdego z graczy w tej turze.

**Uwaga!** Podczas ataku hordy nie zmniejsza się ani nie zwiększa wyniku rzutów kostkami za pomocą modyfikatora z toru mieszkańców (robi się to wyłącznie podczas ataku zombie w normalnej turze).

Gracze rozmieszczają przybyte zombie przed swoimi barykadami zgodnie z **zasadą zachowania równowagi**.

### ROZPATRZENIE ATAKU HORDY

#### • Walka wręcz

Wszyscy gracze likwidują kolejno zombie, korzystając z pionków ludzi, które wystawili na barykady. Standardowo każdy człowiek likwiduje 1 zombie, a potem natychmiast wraca na tor mieszkańców, zajmując pierwszą wolną pozycję od lewej.

#### • Sprawdzenie siły obrony barykad

Podobnie jak podczas *ataku zombie*, wszyscy gracze sprawdzają, czy aktywowały się pułapki i decydują, które z nich oraz w jakiej kolejności się aktywują. Jednocześnie w dowolnym momencie *sprawdzenia siły obrony barykad* mogą wesprzeć się ostrzałem z punktów strzelniczych lub wykorzystaniem niektórych kart znalezisk.

Jeśli po tych wszystkich działaniach za ogrodzeniem nadal znajdują się zombie, to przypuszczają one szturm, niszcząc beczki i zamontowane na nich pułapki, nawet wtedy, gdy ich siła jest niższa od siły obrony barykady. Inaczej mówiąc, jeśli pod barykadą z 1 beczką wyposażoną w pułapkę paliwową znajdzie się 1 lub 2 zombie, to choć barykada taka wytrzyma standardowo napór aż 3 zombie, w przypadku ataku hordy w turze specjalnej beczka i pułapka zostaną całkowicie zniszczone, choć zarazem zlikwiduje to całkowicie zagrożenie (czyli pozwoli usunąć 1 lub 2 zombie).

Jeśli zombie mimo wszystko przedrą się przez barykadę, atakują ludzi i zabijają ich standardowo w stosunku 1 do 1 (czyli jeden zombie zabija jednego człowieka).

**Przykład A:** Piotr ma na jednej ze swoich barykad 2 beczki, każda z pułapką **+**. Po drugiej stronie barykady znajduje się 5 zombie. Piotr pozwala aktywować się pierwszej pułapce, a zatem zdejmuje żeton **+** oraz 2 zombie i odkłada je do puli zasobów. Pozostały 1 pusta beczka i 1 beczka z pułapką **+**, zaś po drugiej stronie ogrodzenia 3 zombie. Podczas zwykłej tury atak zombie w tym momencie by się skończył, jednak podczas ataku hordy zombie wciąż atakują i będą to robić tak długo, aż Piotr nie zlikwiduje ich wszystkich lub nie przedrą się do jego siedziby. W tej sytuacji jest on zmuszony kontynuować walkę. Aktywuje więc drugą pułapkę i zdejmuje kolejne 2 zombie. Pozostał 1 zombie, który ginąc, niszczy 1 beczkę. Atak hordy zakończył się, a Piotrowi pozostała na barykadzie 1 pusta beczka.



**Przykład B:** Po wykorzystaniu pułapek i ostrzału z punktów strzelniczych, przed barykadą Piotra wciąż znajdują się 2 zombie. Barykada składa się z 2 pustych beczek oraz beczki wyposażonej w pułapkę **🔥**. W zwykłej turze na tym działaniu Piotra by się skończyły, ale ponieważ jest to tura specjalna, zombie wciąż napierają na ogrodzenie. Piotr musi zdecydować się, czy poświęcić dwie puste beczki i zostawić barykadę z pułapką **🔥** (A), czy zlikwidować beczkę z pułapką **🔥** i zostawić dwie puste beczki (B). W jednym i w drugim przypadku kompletnie oczyści on teren za barykadą, dzięki czemu będzie mógł zakończyć działania w tej turze.



Atak hordy kończy się w momencie, w którym plansza każdej siedziby gracza zostanie całkowicie oczyszczona z zombie.

Po turach 5 i 10 do każdego gracza dołącza 1 człowiek z wybranym przez gracza towarem i wylosowaną kartą znalezisk. Jest on, w odróżnieniu od człowieka rekrutowanego podczas zwiadu okolicy, aktywny od momentu dołączenia go i może od razu być przydzielany do wykonywania określonych zadań, choć zarazem wymaga karmienia podczas najbliższego etapu żywienia i leczenia.

Po rozpatrzeniu ataku hordy graczem rozpoczynającym zostaje gracz siedzący po lewej stronie od dotychczasowego gracza rozpoczynającego. Zaczyna się nowa tura gry.

## KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- w dowolnym momencie rozgrywki, gdy pozostał w niej tylko 1 gracz posiadający przynajmniej 1 człowieka w swojej siedzibie, zostaje on wówczas zwycięzcą,
- na koniec 15 tury – należy wtedy policzyć punkty zwycięstwa.

Punkty zwycięstwa liczy się w następujący sposób:

- każdy ocalały człowiek (nie licząc tych znajdujących się w izolacji) wart jest 2 punkty,
- każdy żeton towaru (także ten będący pułapką) wart jest 1 punkt,
- każda beczka warta jest 1 punkt,
- każda karta znaleziska warta jest 1 punkt (dlatego czasem warto wymienić ją wcześniej na 2 towary, jeśli oferuje taką możliwość).

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada więcej *kart znalezisk*.

Jeśli wciąż jest remis, nikt nie wygrywa i wszyscy zostają pożarci przez zombie.

**Przykład:** Piotr podlicza zdobyte przez siebie punkty: 4 ludzi wartych jest 8 punktów, 5 żetonów towarów to kolejne 5 punktów, 3 beczki zapewniają 3 punkty, a 2 karty znalezisk przynoszą 2 punkty. Piotr zdobył więc w sumie 18 punktów.



## AGRESYWNY WARIANT GRY

W wariantcie tym występuje większa interakcja pomiędzy graczami. Rozgrywka zostaje rozszerzona o 2 nowe działania: *Walka w mieście* oraz *Zabójstwo* podczas najazdu na siedzibę innego gracza.

### WALKA W MIEŚCIE

Gracze standardowo zgodnie z kolejnością przybywają do miasta (pierwszy rzuca kością, żeby sprawdzić, o ile obniżył się wskaźnik na torze aktywności zombie). Jeśli któryś z nich w trakcie dostawiania swoich pionków ludzi stwierdzi, że posiada przewagę danym budynku, może natychmiast dokonać ataku (nie musi jednak tego robić). W przypadku 2 graczy następuje to tylko raz, w przypadku 3 i 4 graczy może nastąpić więcej razy. Atak wygląda następująco:

- Atakujący zdejmuje jeden pion człowieka rywala z pola budynku, w którym toczyła się walka (człowiek ten został zabity) i odkłada go do puli zasobów.
- Atakujący kładzie w pozycji leżącej jeden z pionów swoich ludzi, aby zaznaczyć, że wykonał już nim działanie w danym budynku (zabił człowieka należącego do innego gracza).
- Jeśli w grze bierze udział 3 lub 4 graczy, czasem możliwa będzie większa liczba ataków, niż tylko jeden. W takiej sytuacji właśnie 3 lub 4 przybyły do miasta gracz może zaatakować zarówno rywala, który ma tylko jednego człowieka w danym budynku, bo tylko nim wybrał się w podróż lub już raz został zaatakowany (wtedy atakujący standardowo zdejmuje tego pojedynczego pionka i sam kładzie swojego w pozycji leżącej), jak i takiego, który sam wcześniej atakował (ma pionka stojącego i leżącego), bowiem przy liczeniu przewagi uwzględnia się tylko pionki stojące. W tej ostatniej sytuacji zabity zostanie w pierwszej kolejności pion leżący (czyli wcześniejszy zabójca).
- Na koniec gracze przechodzą do standardowego pobrania towarów, uwzględniając tylko stojące pionki ludzi (zabójcy nie pobierają towarów), a potem dokładają do swojej siedziby zombie, tym razem jednak uwzględniając wszystkich wracających (czyli także zabójców).

**Uwaga!** Leżący pionek nie jest liczony podczas sprawdzania przewagi w budynku!



## ZABÓJSTWO PODCZAS NAJAZDU

- Gracz, który udał się na *zwiad*, zamiast wykonać standardowe akcje, wskazuje jednego z pozostałych graczy posiadającego 5 lub więcej ludzi i atakuje go. Napadnięty sam wybiera, który pionek człowieka usuwa z planszy siedziby (może nim być także ten, który dopiero powrócił z miasta lub znajduje się w izolatce), zaś atakujący wskazuje 1 towar z magazynu, punktów strzelniczych lub pojazdu, który zabiera do swojej siedziby.
- Po powrocie zabójcy na *tor mieszkańców* należy standardowo dołożyć przed swoją siedzibą 1 **zombie** (jak przy każdym *zwiadzie*).

**Uwaga!** Warto pamiętać, że jeśli dany gracz wystawił w swojej siedzibie strażnika, nie może zostać najechnany.

W przypadku Walki w mieście i Najazdu (tak zabójstwa, jak i kradzieży) szczególnie pomocne są karty znalezisk: „Rewolwer” i „Defibrylator”, które potrafią odmienić losy potyczki, działając na szkodę atakującego.

W przypadku Walki w mieście „Rewolwer” uniemożliwia wykonanie zabójstwa (atakujący nie kładzie pionka człowieka i może

nim normalnie pobrać towary), zaś „Defibrylator” po wykonaniu akcji pozwala zaatakowanemu natychmiast przywrócić śmiertelnie rannego do pełnego zdrowia i pobrać nim normalnie towary (atakujący z kolei kładzie pion człowieka i nie może nim pobrać towarów).

W przypadku najazdu „Rewolwer” uniemożliwia dokonania tak zabójstwa, jak i kradzieży, ale atakujący i tak „pobiera” 1 zombie za wykonanie zwiadu. Z kolei „Defibrylator” podczas zabójstwa natychmiast przywraca ofierze życie (czyli po prostu nikt nie ginie), ale atakujący i tak pobiera 1 towar (i 1 zombie za zwiad), zaś podczas kradzieży nie ma żadnego zastosowania.

Ponadto „Rewolwer” chroni także przed kradzieżą wynikającą z użycia kart znalezisk będących podstępami, zaś „Defibrylator” pozwala przywrócić do życia także osoby, które umarły w naturalny sposób w izolatce – ale już nie przywraca do żywych ludzi, którzy zginęli podczas wdarcia się zombie na teren siedziby.

Takie działanie obydwu kart umożliwiłoby blefowanie podczas rozgrywki, gdyż ich działanie potrafi odstraszyć napastnika nawet wtedy, gdy ten jedynie domyśla się, że są one w posiadaniu ofiary.

## PODZIĘKOWANIA:


Przede wszystkim chciałbym gorąco podziękować mojej żonie Monice, synom (Wiktorowi, Konradowi i Borysowi) oraz bratu Robertowi za ich cierpliwość w testach, ostre, ale konstruktywne spory oraz mądre rady, które bezdyskusyjnie ulepszyły grę. Dziękuję także pierwszym, drugim i trzecim testerom, tj. Ani Maćkowiak, Lucynie Wiśniewskiej i Asi Skowronek, Pawłowi i Beacie Papińskim oraz ich rezolutnej córce Zosi, Arturowi Niedzielskiemu, Mariuszowi Gryssowi, Tomkowi Pestce i Michałowi Śmigielskiemu. Do podziękowań chciałbym także dołączyć dwie niezwykle osoby, jakie dane mi było spotkać podczas prac nad

grą: Jarka Basatygę i Michała Szewerniaka. Ich mądrość, wiedza, upór, zapał i cierpliwość, a nade wszystko profesjonalizm sprawiły, że gra ta nie tylko się ukazała, ale i stała się tym, czym jest obecnie. Ogromne podziękowania należą się również ilustratorom: Tomkowi Larkowi i Mariuszowi Gandzelowi, którzy w lot złapali klimat zombie-apokalipsy i zadbali o suspens także na płaszczyźnie wizualnej.

Panie i panowie – wielkie ukłony.  
[www.facebook.com/AtakZombie](http://www.facebook.com/AtakZombie)

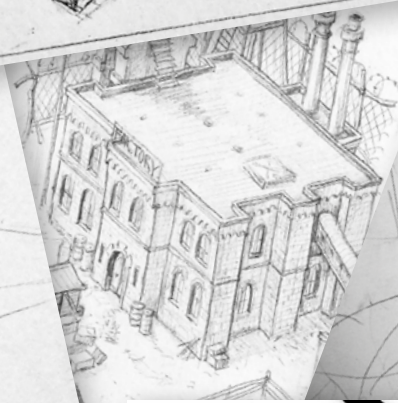
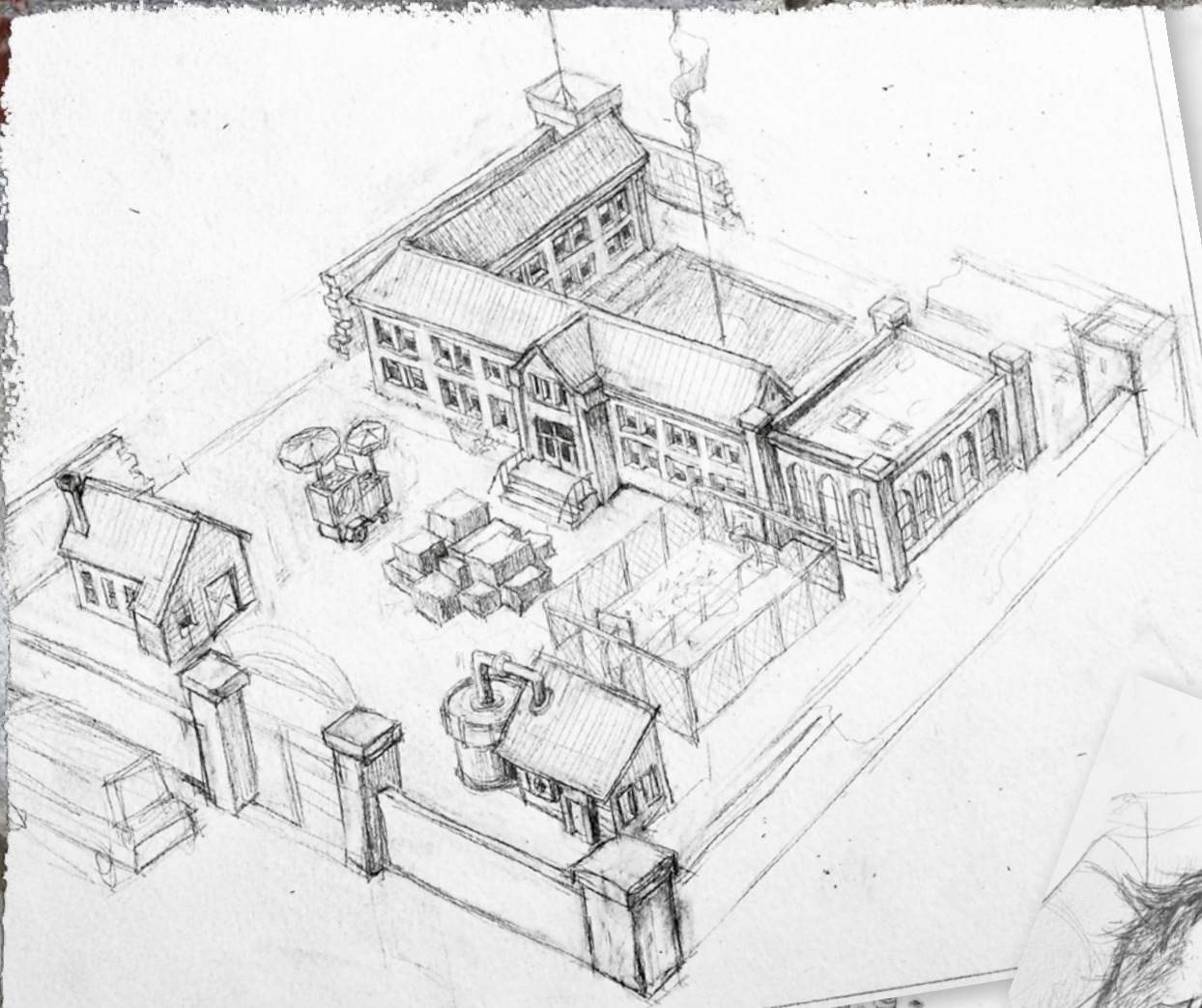


FOXGAMES

Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.  
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa  
© 2016 Grupa Wydawnicza Foksal  
[www.FoxGames.pl](http://www.FoxGames.pl)  
 /FOXGAMESpl

Autor: Piotr Pieńkowski  
Ilustracje: Tomek Larek, Mariusz Gandzel  
Wydawca: Jarosław Basatyga, Wojciech R zadek  
Redakcja II Edycji: Tomasz Chmielik

Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak  
Korekta: Anna Kolak  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



# JAK PRZETRWAĆ APOKALIPSĘ

## PRZEBIEG TUR GRY

### 1. DZIEŃ - JAK PRZETRWAĆ APOKALIPSĘ

PRZEBIEG FAZY DZIENNEJ GRY

#### POBUDKA

- Przesunięcie znacznika na torze czasu.
- Wyłożenie kart wydarzeń.
- Użycie kart ☹️.

#### PLANOWANIE DNIA

Przydzielanie zadań swoim ludziom.

#### WYKONYWANIE ZAPLANOWANYCH ZADAŃ

##### a) Wyjazd do miasta

- ustalenie aktywności zombie -> rzut kością
- zużycie paliwa i rozstawienie ludzi
- walka w mieście (wariant agresywny)
- pobranie towarów
- powrót do siedziby na tor mieszkańców
- przyciągnięcie zombie do siedziby

##### b) Zwiad (wykonujesz jedno z poniższych działań)

- zdobycie znaleziska
- zwerbowanie nowego członka z towarem
- kradzież towarów z innej siedziby
- najazd i zabójstwo (wariant agresywny)

- udanie się do karty 📍
- powrót do siedziby na tor mieszkańców
- przyciągnięcie 1 zombie do siedziby

##### c) Produkcja

- warsztat = 🛠️, +1 zombie
- Laboratorium = 🧪 i/Lub 🧪, +1 zombie
- izolatka = 🏠, +1 zombie
- po produkcji ludzie wracają na tor mieszkańców

##### d) Walka na barykadach

- 1 🧑 = 1 zabity zombie
- po walce ludzie wracają na tor mieszkańców

##### e) Wyżywienie i Leczenie

- 1 🧑 = 1 🍞
- kuchnia = 🍞 x2
- lekkie chore w izolatce = 1 🍞 lub 1 🏠
- ciężko chore w izolatce = 1 🏠

##### UZBRAJANIE SIEDZIBY

- Punkt strzelniczy = 1 🎯
- Barykady = 🛡️, pułapki (🧨, 🧪, 🧯, 🏠, 🍞)

### 2. NOC - JAK PRZETRWAĆ APOKALIPSĘ

PRZEBIEG FAZY NOCNEJ GRY

#### ATAK ZOMBIE

##### a) Nadejście nowych zombie

- rzut kością + modyfikator za posiadanych ludzi w siedzibie
- dołożenie zombie przed barykadę (zgodnie z zasadą równowagi)

##### b) Efekt ataku zombie

Sprawdzenie siły obrony barykad:

- 🛡️ = 1 pkt
- 🛡️ + pułapka 🧨 / 🏠 / 🍞 = 2 pkt.
- 🛡️ + pułapka 🧪 = 3 pkt.

- Jeśli siła obrony barykady jest równa lub wyższa, niż liczba atakujących ją zombie - **jestes bezpieczny** (nic się nie dzieje).

- Jeśli siła obrony barykady jest **niższa**, niż liczba atakujących ją zombie - **zombie ruszają na barykadę, aktywując pułapki.**

- Pułapki (i ew. punkty strzelnicze) zabijają odpowiednią liczbę zombie:
- jeśli liczba atakujących zombie spadnie do poziomu lub poniżej poziomu siły obrony barykady, atak jest odparty - **jestes bezpieczny**
- jeśli liczba atakujących zombie nie spadnie do poziomu lub poniżej poziomu siły obrony barykady, **zombie niszczą barykadę w samobójczym ataku** (1 zombie = 1 🛡️) a pozostałe wdzierają się do siedziby (1 zombie zabija 1 🧑).

### 3. ATAK HORDY - JAK PRZETRWAĆ APOKALIPSĘ

PRZEBIEG TURU 5, 10 i 15

#### ATAK HORDY

- wystąpienie ludzi na barykadę
- uzbrojenie siedziby
- 2 rzuty kością i dodanie zombie bez zastosowania modyfikatora
- rozliczenie walki wręcz (1 🧑 zabija 1 zombie)
- sprawdzenie siły obrony barykad

