



male epickie ZOMBIE

ZASADY PRZETRWANIA



ZAWARTOŚĆ



14 kart graczy (strona człowieka i zombie)



9 kart centrum handlowego (dwustronnych)



32 karty przeszukiwania



9 kart celów (strona kooperacyjna i rywalizacyjna)



4 ITEMeeples®



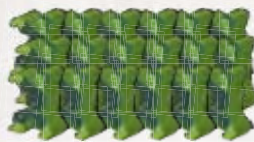
12 przedmiotów



4 znaczniki ran



4 znaczniki amunicji



18 zombie



4 znaczniki ocalałych



1 znacznik barykady



2 pojazdy
(Motocykl/Radiowóz)



1 kość ataku wręcz



12 znaczników celów i 3 znaczniki hordy



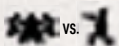
4 żetony pomieszczeń i 29 żetonów celów

WPROWADZENIE

Przez kraj przetoczyła się plaga zombie, a zmarli nie chcą zaznać spoczynku. Uwięziona w centrum handlowym niewielka grupa ludzi z różnych środowisk musi ocalić świat. Niezbędna im będzie chłodna kalkulacja (i nabita broń), gdyż na ich drodze stanie nieumarła horda. Przy odrobinie pomyślunku i kilku celnych strzałach w głowę być może uda im się wypełnić zadanie i ująć z życiem... Inaczej skończą jako przekąska.

TRYBY GRY

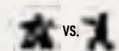
Dostępnych jest 5 poniższych trybów gry:



1. **Kooperacja przeciwko zombie (3-5 graczy):** Drużyna graczy-ludzi przeciwko graczowi-zombie.



2. **Kooperacja (2-4 graczy):** Drużyna graczy-ludzi przeciwko zombie kierowanym przez automę.



3. **Rywalizacja przeciwko zombie (3-5 graczy):** Rywalizujący ze sobą gracze-ludzie przeciwko graczowi-zombie.



4. **Rywalizacja (2-4 graczy):** Rywalizujący ze sobą gracze-ludzie przeciwko zombie kierowanym przez automę.



5. **Solo (1 gracz):** Samotny gracz-człowiek przeciwko zombie kierowanym przez automę.

Kooperację przeciwko graczowi-zombie opisano jako pierwszą w instrukcji w **Przygotowaniu gry** (patrz str. 4).

Inne tryby gry wprowadzają niewielkie zmiany, opisane w części **Pozostałe tryby gry** (patrz str. 16).

PRZYGOTOWANIE GRY (Kooperacja przeciwko zombie) vs.

1. Rozłóż **9 kart centrum handlowego**, aby utworzyć mapę centrum handlowego:
 - A. Umieść **dziedziniec** na środku stołu, stroną „Dziedziniec (kooperacja)” do góry.
 - B. Następnie umieść wokół dziedzińca **8 sklepów**, w losowej kolejności i losową stroną do góry. Upewnij się, że każdy **symbol wejścia** znajduje się przy zewnętrznej krawędzi centrum handlowego (niektóre z nich będą do góry nogami, patrz ilustracja przygotowania gry na str. 5).
 - C. Umieść **po 1 zombie** w pomieszczeniu wejściowym każdego sklepu (łącznie 8 zombie).
2. Umieść na **karcie dziedzińca**:
 - D. **Znacznik barykady** na polu „2” toru barykady.
 - E. **2 znaczniki ocalałych** w obszarze basenu.
3. Wybierz gracza, który zostanie **graczem-zombie**. Ten gracz tasuje pod stołem karty graczy i losuje 3 z nich, spośród których wybiera i odwraca na **stronę zombie 1**, a pozostałe wtasowuje z powrotem do puli. Następnie:
 - F. Umieszcza **1 znacznik hordy** (zielona kostka) na polu „1” toru hordy na karcie gracza-zombie. Zachowuje w pobliżu pozostałe 2 znaczniki hordy.
 - G. Umieszcza wszystkie pozostałe zombie w puli w pobliżu swojej karty gracza-zombie.
4. Każdy inny gracz (człowiek) otrzymuje 3 losowe karty gracza i wybiera 1, którą zachowuje. Wybraną kartę odwraca na **stronę człowieka**. Następnie każdy z nich:
 - H. Wybiera **ITEMeepla** i umieszcza go w środkowej części dziedzińca.
 - I. Bierze **znacznik ran** (w kolorze wybranego ITEMeepla) i umieszcza go na polu „0” toru na swojej karcie.
 - J. Bierze **znacznik amunicji** i umieszcza go na polu „9” toru na swojej karcie.
 - K. Zwraca niewykorzystane karty gracza i znaczniki ran/amunicji do pudełka.
5. Potasuj pod stołem **9 kart celów** i dobierz 3 losowe z nich. Umieść je na stole w rzędzie, stroną „Cel kooperacyjny” do góry. Postępuj zgodnie z zasadami przygotowania na kartach. Może to wymagać dołożenia dodatkowych elementów lub żetonów z pudełka. Jeśli musisz wykorzystać znacznik celu (kolorowa kostka), wybierz dowolny kolor używany przez graczy.
6. Wybierz gracza, który przygotuje **talie przeszukiwania** i **talie zaopatrzenia** (patrz „Przygotowanie talii przeszukiwania i zaopatrzenia” na str. 6):
 - L. Umieść talie zaopatrzenia zakrytą w pobliżu rzędu kart celów.
 - M. Umieść talie przeszukiwania zakrytą w pobliżu karty gracza-zombie, po czym poproś tego gracza, aby dobrał na rękę 8 losowych kart przeszukiwania.
 - N. Spośród dobranych 8 kart przeszukiwania, gracz-zombie wybiera i umieszcza po **1 zakrytej karcie przed każdym graczem-człowiekiem** (ludzie nie mogą ich na razie podejrzeć), a pozostałe karty zachowuje.
7. Umieść **12 przedmiotów** oraz **kość ataku wręcz** w pobliżu talii zaopatrzenia.



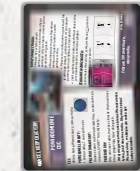
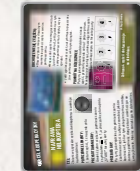
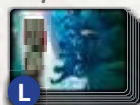
8. Umieść w sklepach elementy na odpowiadających im polach:

O. Umieść **pojazd** (motocykl lub radiowóz) w oznaczonym pomieszczeniu na Parkingu Z / w Biurze ochrony. To, który pojazd umieścisz, zależy od wylosowanego sklepu.

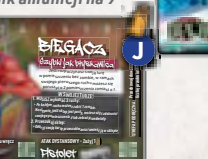
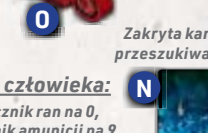
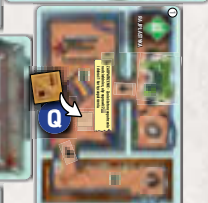
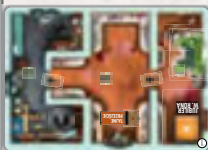
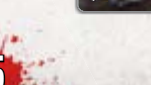
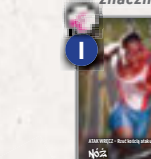
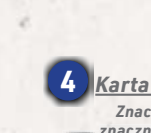
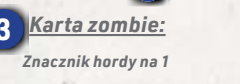
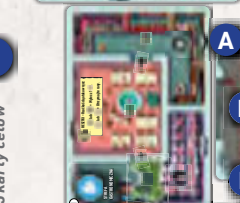
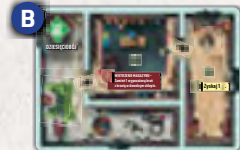
P. Umieść **2 żetony sidaeł** (szarą stroną do góry) obok sklepu Jowisz RTV / Brzdąc.

Q. Umieść **2 żetony zaopatrzenia** na obu polach z odpowiadającymi im numerami.

Talia zaopatrzenia



3 karty celów



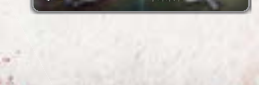
6 Talia przeszukiwania



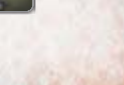
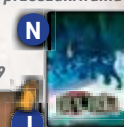
3 Karta zombie:



4 Karta człowieka:



Zakryta karta przeszukiwania



PRZYGOTOWANIE TALII PRZESZUKIWANIA I ZAOPATRZENIA

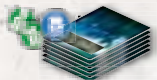
1. Podziel karty według ich rodzaju na:
znajdźki, wydarzenia, broń i podręczne.
2. Weź wszystkie karty znajdziek i karty wydarzeń, potasuj je razem i utwórz z nich zakrytą **TALIĘ A**.
3. Weź wszystkie karty broni i karty podręczne, potasuj je razem, dobierz 12 bez ujawniania i utwórz z nich zakrytą **TALIĘ B**. Weź pozostałe niewykorzystane karty, potasuj je razem i utwórz z nich zakrytą **talię zaopatrzenia (C)**. Umieść **TALIĘ C** obok kart celów.
4. Potasuj razem **TALIE A i B**, tworząc w ten sposób zakrytą **talię przeszukiwania** (złożoną z 24 kart).



TALIA A = 12 kart



TALIA B = 12 kart



TALIA C = wszystkie niewykorzystane karty



Talia zaopatrzenia



TALIE A + B = 24 karty

Talia przeszukiwania

PRZEBIEG GRY

Rozgrywkę rozpoczyna gracz-człowiek, który jako ostatni odwiedził centrum handlowe (możecie również wybrać pierwszego gracza w inny, dowolny sposób). Gra składa się z następujących po sobie tur graczy-ludzi, a po każdej z nich gracz-zombie wykonuje akcję. Trwa to do momentu, aż ludzie lub zombie zrealizują swój cel gry.

CEL GRACZY-LUDZI

Zrealizowanie swoich 3 kart celów. Jeśli zrobią to, zanim gra dobiegnie końca, wygrywają.

CEL GRACZA-ZOMBIE

Zabijanie ludzi i atakowanie dziedzica do momentu, aż nie pozostanie żaden ocalały **LUB** uniemożliwienie ludziom zrealizowania ich celów do momentu odkrycia wszystkich kart z talii przeszukiwania (każdy z nich wykonuje wówczas **jedną, ostatnią turę**). W tym drugim przypadku gracze padają pod naporem zombie. W obu tych przypadkach gracz-zombie (*lub automa*) wygrywa.



RANY I AMUNICJA

Każdy gracz-człowiek oznacza na swojej karcie gracza wartości dwóch kluczowych wskaźników: ran i amunicji. Pełnią one różną funkcję, a ich wartość zmienia się w odmienny sposób.

- **Rany:** Kiedy otrzymujesz 1 ranę (🩸), przesun znacznik ran na torze o jedno pole **w prawo**. Musisz stale mieć na uwadze ilość otrzymanych ran (*patrz „Pożarty żywcem” poniżej*). Niektóre zdolności pozwolą ci wyleczyć rany (*przesuwasz wówczas znacznik ran w lewo*).
- **Amunicja:** Kiedy zużywasz 1 amunicji (🔫), przesun znacznik amunicji na torze o jedno pole **w lewo**. Niektóre zdolności pozwolą ci zyskać amunicję (*przesuwasz wówczas znacznik amunicji w prawo*). Dbaj o to, aby zawsze mieć jej pod dostatkiem.



POŻARTY ŻYWCEM

Gracz-człowiek zostaje pożarty żywcem, gdy jego **znaczniki ran i amunicji znajdują się na tym samym polu** lub się miną. Oznacza to, że postać jest zbyt osłabiona i źle wyposażona, by przetrwać.

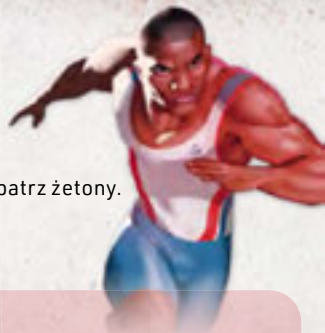
Dana postać natychmiast upuszcza WSZYSTKIE posiadane karty i przedmioty odkryte obok sklepu, w którym zginęła (*jeśli zginęła w wyniku jakiegoś efektu, będąc na dziedzińcu, wybiera 1 dowolny sklep*). Jeśli na dziedzińcu nie ma już żadnego znacznika ocalałych, ludzie przegrywają. W przeciwnym wypadku, **usuń 1 znacznik ocalałego** z gry i zwróć ITEMeepla danego gracza na dziedziniec.

Dany gracz-człowiek przekazuje swoją kartę graczowi-zombie, który odwraca ją na *stronę zombie*, umieszcza nowy znacznik hordy na polu „1” toru i zyskuje zdolności tej karty (*gracz-zombie może posiadać maks. 3 karty graczy*). Gracz-człowiek dobiera nową kartę gracza spośród nieużywanych kart z pudełka i resetuje wartość ran na 0, a amunicji na 9.

Jeśli nastąpiło to w trakcie trwania tury, dana tura natychmiast się kończy. Gracz-człowiek nadal musi odwrócić swoją kartę przeszukiwania, a gracz-zombie w zwykły sposób wykonuje swoje akcje.

TURA CZŁOWIEKA

1. W swojej turze **MUSISZ wykonać 3 ruchy**.
W ramach każdego ruchu możesz wykonać każdą z następujących akcji (A, B i C):
 - A. Zabij 1 zombie.
 - B. Użyj zdolności pomieszczenia i/lub rozpatrz żetony.
 - C. Zbierz przedmioty.
2. Przeszukaj sklep (patrz str. 11).



TURA ZOMBIE (patrz str. 12)

Po tym, jak człowiek zakończy swoją turę, gracz-zombie sprawdza, czy człowiek „hałasował”. Następnie gracz-zombie dokłada nowe zombie w centrum handlowym. Gdy gracz-zombie zakończy swoją turę, gracz-człowiek po lewej od poprzedniego gracza-człowieka wykonuje swoją turę.

Gra toczy się w ten sposób, aż wyczerpie się talia przeszukiwania i odkryte zostaną wszystkie karty przeszukiwania. Gdy to nastąpi, każdy gracz-człowiek rozgrywa jeszcze 1 turę, po czym rozgrywka dobiega końca.

PORUSZ SIĘ O 1 POMIESZCZENIE

Musisz poruszyć się do 1 sąsiadującego pomieszczenia. Jeśli dane pomieszczenie łączy się z innym płaską ścianą, uważa się je za sąsiadujące. Dotyczy to również poruszania się przez ściany do sąsiadujących pomieszczeń, będących na różnych kartach centrum handlowego, pomimo tego, że nie ma na nich drzwi. Tematycznie oznacza to, że przeszedłeś przez zniszczony fragment ściany.

Uwaga: dziedziniec składa się z 5 pomieszczeń.

Nawet jeśli rozpoczynasz swoją turę w pomieszczeniu z zombie (patrz „Przytłoczenie” na str. 14), MUSISZ najpierw się poruszyć, nawet jeśli byłby to ruch do pomieszczenia z innym zombie.



ZŁOTA ZASADA

Pozostawaj w ruchu! MUSISZ najpierw się poruszyć, aby móc wykonać jakiegokolwiek dodatkowe akcje. Choć zombie są powolne, to nie pozwolą ci na pozostawanie w miejscu.

A. ZABIJ 1 ZOMBIE

Po tym, jak poruszysz się do pomieszczenia, musisz (lub możesz) zabić 1 zombie. Jeśli zabijesz zombie, usuń go z tego pomieszczenia i zwróć do puli ogólnej. Możesz zabić zombie na dwa sposoby:

Atakiem wręcz (korzystając z broni białej):

Jeśli poruszysz się do pomieszczenia z zombie, **musisz** go zabić przy pomocy ataku wręcz. Aby to zrobić, rzuć **kością ataku wręcz**. Kość może wskazać 1 z poniższych wyników (weź też *pod uwagę zdolność broni białej, w którą jesteś wyposażony oraz zdolność na twojej karcie człowieka*).



WYNIKI NA KOŚCI ATAKU WRĘCZ



Cios krytyczny! Możesz natychmiast za darmo wykonać ruch o 1 pomieszczenie (jeśli chcesz). Jeśli to zrobisz, nie wykonuj żadnych dodatkowych akcji w pomieszczeniu, które opuszczasz. Możliwe jest uzyskanie kilku ciosów krytycznych pod rząd.



Brak dodatkowego efektu.



Otrzymujesz 1 .

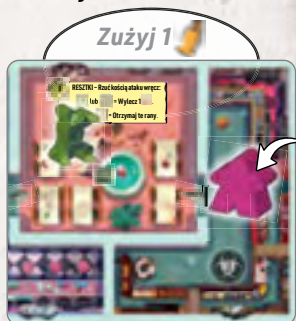


Otrzymujesz 2 .

Uwaga: Atak wręcz zawsze zabija zombie, niezależnie od wyniku wskazanego przez kość ataku wręcz.

Atakiem dystansowym (korzystając z broni dystansowej):

Jeśli poruszysz się do pomieszczenia, w którym nie ma zombie, **możesz** zabić zombie w sąsiednim pomieszczeniu przy pomocy ataku dystansowego. Aby to zrobić, **zużyj 1** . Nie możesz przeprowadzić ataku dystansowego przeciwko zombie w tym samym pomieszczeniu, co ty (weź też *pod uwagę zdolność broni, w którą jesteś wyposażony oraz zdolność na twojej karcie człowieka*).



ZDOLNOŚCI CZŁOWIEKA

Na każdej karcie człowieka opisano zdolność dostępną dla gracza kierującego daną postacią.



B. UŻYJ ZDOLNOŚCI POMIESZCZENIA I/LUB ROZPATRZ ŻETONY

Po tym, jak poruszysz się do pomieszczenia (*i zabijesz zombie, jeśli to konieczne*), jeśli w danym sklepie nie ma już zombie (*sklep to łącznie 3 pomieszczenia na karcie centrum handlowego*), możesz użyć zdolności tego pomieszczenia i/lub rozpatrzyć jego żetony. W pomieszczeniu możesz znaleźć zdolności i/lub żeton celu (*opisany na karcie celu*):



Zdolność w biegu: Natychmiast użyj tej zdolności, a następnie kontynuuj swoją turę. Zdolności danego pomieszczenia możesz użyć tylko raz na turę (*nie możesz z niej skorzystać drugi raz, jeśli wrócisz do tego samego pomieszczenia w tej turze*).



Zdolność zatrzymująca: Jeśli użyjesz tej zdolności, pozostajesz w danym pomieszczeniu i twoja tura natychmiast się kończy.

Nadal odkrywasz swoją kartę przeszukiwania w zwykły sposób (*patrz „Przeszukaj sklep” na str. 11*).



Tajne przejście: To pomieszczenie uważa się za „sąsiadujące” z dowolnym innym pomieszczeniem z tajnym przejściem, tylko na potrzeby ruchu (*nie dla ataków dystansowych czy innych zdolności*). Tylko gracze-ludzie mogą korzystać z tajnych przejść.



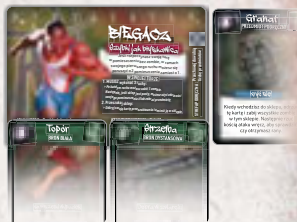
Zaopatrzenie: Możesz zebrać żeton zaopatrzenia z pomieszczenia i umieścić go na swojej karcie gracza, aby go „nieść”. Po tym, jak wrócisz na dziedziniec z tym żetonem, natychmiast przesun **znacznik barykady** (■) o 2 pola w prawo na torze (*maksymalnie do wartości 6*). Następnie możesz dobrać 1 kartę z talii zaopatrzenia, natychmiast zbierając dobrany przedmiot. Zwróć teraz żeton zaopatrzenia na jego początkowe, oznaczone numerem miejsce. Jeśli zdecydujesz się nie zbierać dobranej z talii zaopatrzenia karty broni, zwróć ją z powrotem do talii i ją potasuj. Nie możesz dobrać w zamian nowej karty.



Żetony celów: Zasady dotyczące danego żetonu celu opisano na odpowiedniej karcie celu.

C. ZBIERZ PRZEDMIOTY

Jeśli w sklepie, w którym się znajdujesz, nie ma już żadnych zombie, możesz zebrać dowolną lub wszystkie odkryte karty przeszukiwania wyłożone obok danego sklepu (*sklep to łącznie 3 pomieszczenia na karcie centrum handlowego*). Wyróżniamy 3 rodzaje kart, które możesz zebrać:



Broń (biała lub dystansowa): Wyposażasz się w nią, umieszczając kartę na polu w dolnej części swojej karty gracza, zaś powiązany przedmiot wpinasz w swojego ITEMeepla. Każdy gracz może jednocześnie trzymać maksymalnie 1 broń białą i 1 dystansową. Podczas kroku „Zbierz przedmioty”, możesz zamienić niesioną obecnie broń na tę, która jest w sklepie.



Przedmioty podręczne: Umieszczasz je po prawej stronie swojej karty gracza. Możesz ich użyć w dowolnym momencie swojej tury, a po użyciu je odrzucasz.



Znajdźki: Używasz ich natychmiast po podniesieniu, po czym je odrzucasz.

W dowolnym momencie swojej tury możesz upuścić dowolną posiadaną kartę przedmiotu. Upuść ją w sklepie, w którym jesteś, umieszczając ją odkrytą obok danej karty centrum handlowego. Jeśli jesteś na dziedzińcu, umieść upuszczaną kartę obok dowolnego sąsiadującego sklepu (*chyba że realizujesz cel*). Upuszczanie i podnoszenie przedmiotów to jedyny sposób, w jaki gracze mogą się nimi wymieniać.

2. PRZESZUKAJ SKLEP

Po tym, jak rozpatrzysz 3 ruchy, odwróć zakrytą kartę przeszukiwania, którą masz przed sobą, i umieść ją odkrytą obok sklepu, w którym jesteś. W dalszej części gry, gdy w sklepie nie będzie zombie, gracze-ludzie mogą zebrać dany przedmiot. Gracz nie może zebrać przedmiotu w tej samej turze, w której go odkrył. Jeśli jest na dziedzińcu, umieszcza kartę przedmiotu obok dowolnego z 4 sąsiadujących sklepów.

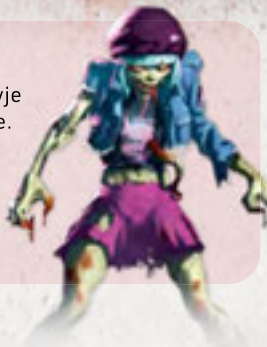


Jeśli dana karta jest **wydarzeniem**, natychmiast ją rozpatrz, po czym odrzuć.

TURA ZOMBIE

Po tym, jak gracz-człowiek przeszuka sklep i odkryje swoją zakrytą kartę, następuje tura gracza-zombie. Wykonuje on po kolei poniższe kroki:

1. Sprawdź hałas.
2. Dołóż nowe zombie.
3. Rozdaj i dobierz nowe karty przeszukiwania.



1. SPRAWDŹ HAŁAS

Gracz-zombie porównuje symbol wejścia na karcie przeszukiwania, którą na końcu swojej tury odkrył ostatni gracz-człowiek, z symbolem wejścia sklepu, w którym jest ITEMeepel tego gracza. Jeśli symbol karty:

- **Nie pasuje do symbolu sklepu**, w którym jest ten gracz-człowiek, dany gracz nie hałasował. Gracz-zombie dokłada wówczas zombie w zwykły sposób (patrz poniżej).
- **Pasuje do symbolu sklepu**, w którym jest ten gracz-człowiek, dany gracz *hałasował*. Gracz-zombie natychmiast wybiera 1 spośród posiadanych kart zombie i wykonuje akcję wskazaną na niej przez znacznik hordy. W ramach jednej tury może w ten sposób rozpatrzyć akcję tylko z jednej karty, nawet jeśli posiada ich kilka. Następnie przesuw znacznik hordy na torze hordy danej karty o 1 pole w górę (jeśli znacznik jest na piątym, ostatnim polu, nie przesuw go dalej). Następnie gracz-zombie dokłada zombie (patrz poniżej).



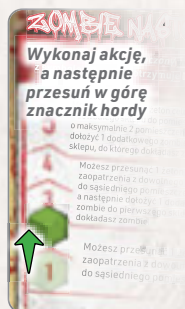
2. DOŁÓŻ NOWE ZOMBIE

Gracz-zombie **dokłada łącznie 2 zombie** z puli do jednego lub obu sklepów, które pasują do symbolu karty przeszukiwania. Gracz-zombie decyduje, czy:

dokłada oba zombie (pojedynczo) do tego samego sklepu

CZYTEŻ

dokłada po 1 zombie do obu sklepów z pasującym symbolem.



Podczas dokładania zombie do sklepu, każdego z nich trzeba dołożyć do pomieszczenia o najniższym numerze, w którym nie ma zombie. W każdym pomieszczeniu może naraz przebywać tylko 1 zombie.



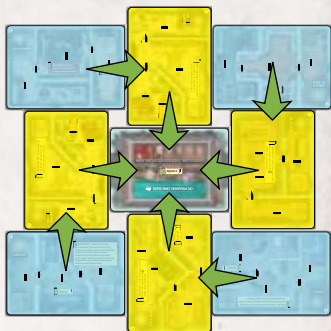
Gracz-zombie dokłada 2 zombie do tego sklepu, w którym jest tylko 1 zombie w pomieszczeniu 2. Najpierw dokłada pierwszego zombie do wejścia (pomieszczenie 1), ponieważ jest wolne. Następnie pomija pomieszczenia 1 i 2, ponieważ są zajęte, i umieszcza drugiego zombie w pomieszczeniu 3.

RUCH POMIĘDZY SKLEPAMI / NA DZIEDZINIEC

Kiedy sklep jest całkowicie zajęty przez zombie (są w każdym z 3 pomieszczeń), wówczas zamiast tego nowego zombie należy dołożyć do kolejnego sklepu lub na dziedziniec.

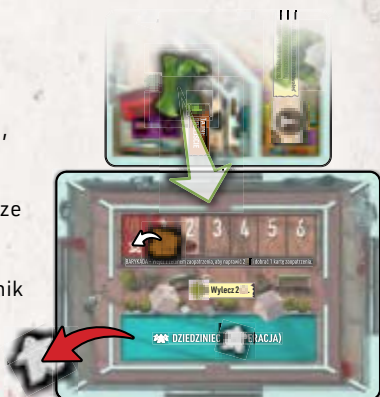
- Jeśli jest to **sklep narożny** (po skosie od dziedzińca), zombie należy dołożyć do następnego sklepu zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, do pomieszczenia o najniższym numerze (w którym nie ma zombie). Jeśli w każdym z 3 pomieszczeń tego sklepu również są zombie, zamiast tego zombie uszkadza barykadę (patrz poniżej).

- Jeśli jest to **sklep wewnętrzny** (sąsiadujący z dziedzińcem), zamiast tego zombie uszkadza barykadę na dziedzińcu (patrz poniżej).



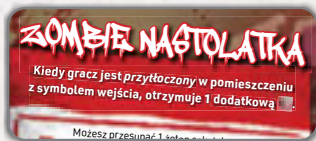
USZKADZANIE BARYKADY

Kiedy zombie miałby być dołożony na dziedziniec, nie umieszczaj go tam, a zamiast tego **przesuń o 1 w lewo znacznik barykady** na torze. Jeśli znacznik barykady kiedykolwiek dotrze na pole „0”, **usuń z gry 1 znacznik ocalałego** z dziedzińca, a następnie zresetuj barykadę na „2”. Jeśli znacznik barykady dotrze na pole „0”, a nie ma już żadnych ocalałych, ludzie przegrywają.



ZDOLNOŚCI ZOMBIE

Należy zwracać uwagę na zdolności zombie, znajdujące się na górze każdej karty zombie. Te zdolności są zawsze aktywne i mogą wpływać na umieszczanie nowych zombie lub utrudniać życie graczom-ludziom.



WYKRWAWIANIE SIĘ

Jeśli trzeba dołożyć zombie, ale w puli nie ma już żadnego, za każdego zombie, którego gracz-zombie nie może dołożyć, gracz-człowiek **z najmniejszą liczbą ran otrzymuje 1** . Jeśli ludzie remisują pod względem ran, ranę otrzymuje gracz z największą ilością . Jeśli nadal jest remis, gracze-ludzie wybierają.

PRYTŁOCZENIE

Jeśli w dowolnym momencie do pomieszczenia, w którym jest ITEMeepel, zostanie dołożony zombie, dany człowiek zostaje przytłoczony. Natychmiast otrzymuje 1 . W ramach swojego kolejnego ruchu dany człowiek **MUSI** poruszyć się z danego pomieszczenia (*może zabić jakiegos zombie dopiero po poruszeniu się*).

3. ROZDAJ I DOBIERZ NOWE KARTY PRZESZUKIWANIA

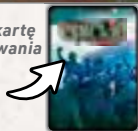
Po dołożeniu zombie, gracz-zombie wybiera 1 kartę przeszukiwania z ręki i umieszcza ją zakrytą przed graczem-człowiekiem, który właśnie odkrył kartę przeszukiwania. Człowiek nie może jej podejrzeć, nim nie zakończy swojej kolejnej tury.

Jeśli gracz-zombie umieścił ostatnią kartę z ręki, natychmiast dobiera 4 nowe karty przeszukiwania. Jeśli talia przeszukiwania się wyczerpie (wszystkie karty przeszukiwania zostały odkryte), każdy gracz-człowiek rozgrywa jeszcze 1 turę, po czym gra się kończy (patrz „Koniec gry” na następnej stronie).

Następnie swoją turę wykonuje gracz-człowiek po lewej od poprzedniego gracza-człowieka, który wykonywał swoją turę.



Rozdaj 1 kartę przeszukiwania

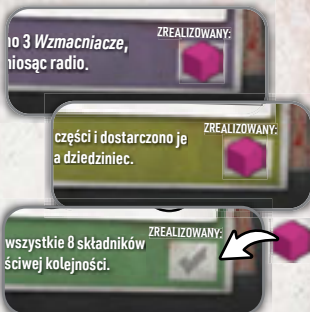


Gdy zabraknie ci kart, dobierz 4 nowe



REALIZOWANIE CELÓW

Ludzie muszą zrealizować 3 cele, używając znaczników celów do oznaczania swoich postępów i pozostałych zasad opisanych na kartach celów. Jeśli uda się zrealizować cel, umieść znacznik na polu „Zrealizowany”. Gdy wszystkie 3 cele zostaną zrealizowane, ludzie wygrywają!



KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy:

ZWYCIĘSTWO LUDZI:

- Gracze-ludzie zrealizowali wszystkie 3 cele.

ZWYCIĘSTWO ZOMBIE:

- Na dziedzińcu nie został żaden znacznik ocalałego i albo człowiek został „pożarty żywcem” (patrz str. 7), albo znacznik barykady osiągnął „0”.
- Wszystkie karty przeszukiwania z talii przeszukiwania zostały odkryte, każdy gracz-człowiek **rozegrał jeszcze jedną, ostatnią turę** i graczom-ludziom nie udało się zrealizować wszystkich swoich celów.



POZOSTAŁE TRYBY GRY

Poza trybem kooperacji przeciwko graczowi-zombie, w *Mate Epickie Zombie* można zagrać w czterech innych trybach.



KOOPERACJA (2-4 GRACZY)

W trybie kooperacyjnym bez gracza-zombie występują pewne zmiany w zasadach. Akcjami zombie steruje automa.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY:

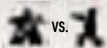
1. Kiedy umieszczasz znaczniki ocalałych, umieść je w liczbie odpowiadającej wybranemu poziomowi trudności.
 - 3 (*łatwa gra*)
 - 2 (*standardowa gra*)
 - 1 (*trudna gra*)
 - 0 (*epicka gra*)
2. Dobierz losową kartę zombie. Aktywna jest tylko pasywna zdolność zombie, wskazana na górze karty. Znaczniki hordy nie są wykorzystywane.
3. Każdy gracz dobiera 1 losową zakrytą kartę z talii przeszukiwania i umieszcza ją zakrytą obok swojej karty gracza.

ZMIANY U LUDZI:

Brak zmian. Rozgrywka przebiega tak samo jak w *kooperacji przeciwko zombie*.

ZMIANY W TURZE AUTOMY ZOMBIE:

1. Sprawdzenie hałasu na odkrytej karcie przeszukiwania:
 - **Nie pasuje:** Automa dokłada po **1 zombie** do każdego z dwóch sklepów z pasującym symbolem (*łącznie 2 zombie*).
 - **Pasuje:** Automa dokłada **2 zombie** do każdego z dwóch sklepów z pasującym symbolem (*łącznie 4 zombie*).
2. Aktywny gracz dobiera kartę z talii przeszukiwania i umieszcza ją zakrytą obok swojej karty gracza.



RYWALIZACJA PRZECIWKO ZOMBIE (3-5 GRACZY)

W trybie rywalizacyjnym przeciwko zombie występują pewne zmiany w zasadach. Ludzie rywalizują ze sobą o to, kto pierwszy zrealizuje wszystkie 3 cele i stanie na czele grupy ocalałych, ale muszą się jednocześnie zmierzyć z graczem-zombie, który tylko czeka, by rozedrzeć na strzępy ludzi i ich kruchy „sojusz”.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY:

1. Umieść 3 karty celów stroną „Cel rywalizacyjny” do góry.
2. Umieść dziedziniec stroną „Dziedziniec (rywalizacja)” do góry. Umieść po 1 znaczniku ocalałych na symbolach w kolorach używanych przez graczy. Jeśli jest tylko 2 graczy-ludzi, umieść po 2 znaczniki ocalałych w stosie na każdym symbolu w kolorze używanym przez graczy.
3. Do oznaczania postępu na kartach celów każdy gracz wykorzystuje znaczniki w swoim kolorze.

ZMIANY U LUDZI:

Jeśli gracz-człowiek zostanie pożarty żywcem, przekazuje graczowi-zombie swoją kartę gracza wraz z 1 swoim znacznikiem ocalałego (*gracz-zombie może posiadać maks. 3 karty graczy*). Ten gracz-człowiek następnie upuszcza/umieszcza wszystkie karty obok sklepu, w którym się znajduje, dobiera z pudełka nową kartę gracza i zwraca na dziedziniec swojego ITEMeepla (*patrz „Pożarty żywcem” na str. 7*).

ZMIANY U ZOMBIE:

Jeśli zombie *uszkodzi barykadę*, obniżając jej wartość do „0”, bierze 1 znacznik ocalałego od gracza z najmniejszą liczbą ran, któremu zostały znaczniki ocalałych. Jeśli gracze remisują pod względem najmniejszej liczby ran, bierze znacznik od gracza z największą ilością amunicji. Jeśli nadal jest remis, bierze znacznik od gracza, który będzie kolejnym aktywnym graczem.

ZMIANY W ZAKOŃCZENIU GRY:

ZWYCIĘSTWO LUDZI: Gdy samodzielnie zrealizowałeś wszystkie 3 cele, gra natychmiast się kończy. *Stajesz na czele swojej grupy ocalałych i wygrywasz!*

ZWYCIĘSTWO ZOMBIE:

- Gracz-człowiek zginął i nie ma już znaczników ocalałych.
- Gracz-zombie zebrał po 1 znaczniku ocalałego od każdego gracza-człowieka (*lub po 2 znaczniki ocalałych w rozgrywce z 2 graczami-ludźmi*).
- Wszystkie karty przeszukiwania z talii przeszukiwania zostały odkryte i każdy gracz-człowiek rozegrał jeszcze jedną, ostatnią turę i nie zdołał wygrać gry.

RYWALIZACJA (2-4 GRACZY)

W trybie rywalizacyjnym bez gracza-zombie występują pewnie zmiany w zasadach. Ludzie rywalizują ze sobą o to, kto pierwszy zrealizuje wszystkie 3 cele i stanie na czele grupy ocalałych.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY:

1. Umieść 3 karty celów stroną „Cel rywalizacyjny” do góry.
2. Umieść dziedziniec stroną „Dziedziniec (rywalizacja)” do góry.
Umieść po 1 znaczniku ocalałego na symbolach w kolorach używanych przez graczy. Jeśli jest tylko 2 graczy-ludzi, umieść po 2 znaczniki ocalałych w stosie na każdym symbolu w kolorze używanym przez graczy.
3. Do oznaczania postępu na kartach celów każdy gracz wykorzystuje znaczniki w swoim kolorze.

ZMIANY U LUDZI:

Rozgrywka przebiega tak samo jak w *rywalizacji przeciwko zombie* (patrz str. 17).

ZMIANY U ZOMBIE:

Akcje zombie wyglądają tak samo jak w trybie *kooperacyjnym*, z jednym wyjątkiem: jeśli zombie uszkodzi barykadę, obniżając jej wartość do „0”, bierze 1 znacznik ocalałego od gracza z najmniejszą liczbą ran, któremu zostały znaczniki ocalałych. Jeśli gracze remisują pod względem najmniejszej liczby ran, bierze znacznik od gracza z największą ilością amunicji. Jeśli nadal jest remis, bierze znacznik od gracza, który będzie kolejnym aktywnym graczem.

ZMIANY W ZAKOŃCZENIU GRY:

Warunki zwycięstwa są takie same jak w *rywalizacji przeciwko zombie* (patrz str. 17).

TRYB SOLO (1 GRACZ)

Przygotowanie rozgrywki dla trybu solo przebiega tak samo jak w trybie *kooperacyjnym* (patrz str. 16), z tą różnicą, że gracz kontroluje dwie oddzielne karty ludzi, z osobnym ITEMeeplem dla każdej z nich. Postacie ludzi wykonują swoje tury na zmianę.

SŁOWNIK I KLARYFIKACJE

Cios krytyczny – Jeden z możliwych wyników podczas ataku wręcz. Oprócz zwykłego zabicia zombie dodatkowo możesz natychmiast za darmo wykonać ruch o 1 pomieszczenie. Ten ruch nie wlicza się do 3 obowiązkowych ruchów, które MUSISZ wykonać w turze. Może się zdarzyć, że ten darmowy ruch doprowadzi do kolejnego ataku wręcz i kolejnego ciosu krytycznego. W ten sposób powstaje kombinacja kilku *ciosów krytycznych*, jednego po drugim, bez zużywania 1 z 3 twoich ruchów (*patrz str. 9*).

Pojazd – Motocykl lub Radiowóz.

Pomieszczenie – Jedno z 3 pól ze ścianami na karcie centrum handlowego. W każdym pomieszczeniu znajduje się numer (*pomocny dla gracza-zombie*), a większość z nich posiada co najmniej jeden symbol zdolności lub celu (*patrz str. 10*).

Pożarcie żywcem – Znaczniki ran i amunicji gracza-człowieka znalazły się na tym samym polu toru lub się minęły (*patrz str. 7*).

Przysłoczenie – Jeśli w dowolnym momencie do pomieszczenia, w którym jest ITEMeepel, zostanie dołożony zombie, dany człowiek natychmiast otrzymuje 1 . W ramach swojego kolejnego ruchu dany człowiek MUSI poruszyć się z danego pomieszczenia. Może zabić jakiegoś zombie dopiero po poruszeniu się (*patrz str. 14*).

Pusty – Jeśli w sklepie/pomieszczeniu nie ma zombie, dany sklep/pomieszczenie uważa się za puste.

Sklepy – 8 kart centrum handlowego z symbolami wejść, umieszczonych wokół **dziedzińca** (*karta centrum handlowego na środku*). Każdy sklep składa się z 3 pomieszczeń.

Tura – Tura gracza-człowieka składa się z 3 ruchów (*patrz str. 8*) i odkrycia swojej karty przeszukiwania. Po każdej turze człowieka następuje tura zombie (*patrz str. 12*). W turze zombie zwrot „aktywny gracz-człowiek” odnosi się do gracza-człowieka, który wykonywał swoją turę tuż przed bieżącą turą zombie.

Wykrwawianie się – Gracz-człowiek z najmniejszą ilością ran otrzymuje 1  za każdego zombie, którego gracz-zombie nie może dołożyć z powodu wyczerpania się puli (*patrz str. 14*).

TWÓRCY GRY

Projektant: Scott Almes

Ilustracje: Miguel Coimbra

Redakcja: Dylan D. Phillips

Rozwój gry: Michael Coe

Opracowanie graficzne:

Benjamin Shulman

Projekt elementów 3D: Emerson

Matsuuchi

HONOROWI PRODUCENCI

Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Anuchit Chaiyaboon,
Thomas E. Snyder, Randal Lloyd, Sean Marshall, Dorianne Bernier,
Lei Ferretti i Greg Whitten

WERSJA POSŁKA – GALAKTA

GALAKTA

Łagiewnicka 39

30-417 Kraków

www.galakta.pl

Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk

Korekta: Łukasz Chełmecki, Katarzyna Tkaczyk

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki

Polskie logo: Agnieszka Sikora



Sprawdź inne Małe epickie gry:
www.Galakta.pl



©2018-2023 Gamelyn Games, LLC wszystkie prawa zastrzeżone. Nie można kopiować żadnych elementów bez udzielonej zgody. Tiny Epic Zombies, TEZ, Gamelyn Games, ITEMeeples oraz logo TEZ są znakami towarowymi Gamelyn Games, LLC.