

# ZOMBIE



*Twój dom nie jest już bezpieczny, zaraz wtargną do twojej sypialni! Czas improwizować i odnaleźć tych, którzy przetrwali. Niestety zombie opanowały ulice... dokąd iść? Spiesz się! Masz tylko 15 minut, zanim przybędzie horda.*

## PODREČNIK PRZETRWAŃIA

### OPIS GRY

„Zombie 15” to gra kooperacyjna dla 2–4 graczy, w której macie 15 minut na osiągnięcie celów i ucieczkę przed hordą zombie. Każdy scenariusz może być rozgrywany osobno, ale wspólnie tworzą one kampanię. Można też zaprojektować własne scenariusze.

### ELEMENTY GRY

- Podręcznik przetrwania
- Księga scenariuszy
- 32 dwustronne kafelki miasta
- 1 CD
- 8 figurek bohaterów
- 99 figurek zombie + 1 figurka zombie alfa
- 8 plansz bohaterów
- 1 pudełko hordy
- 25 dwustronnych znaczników amunicji/wytrzymałości
- 15 znaczników życia
- 56 kart znalezisk
- 48 kart zombie
- 18 kart przedmiotów specjalnych
- 33 karty scenariuszy
- 40 żetonów znalezisk
- Znaczniki scenariuszy (alarm, samochód, kanister, kłódka, wyjście, -1 akcja, A, B, C, D, helikopter, broń maszynowa, amunicja, radio)



### CEL GRY

Musicie przeżyć i osiągnąć cele ze scenariusza przed upływem 15 minut (odmierzanych przez ścieżkę dźwiękową). Warunki zwycięstwa i poziom trudności zmieniają się w zależności od rozgrywanego scenariusza. Możecie rozgrywać scenariusze po kolei, pojedynczo lub w trybie kampanii.

### PRZYGOTOWANIE GRY

Wybierz scenariusz. Jeśli to twoja pierwsza gra, zalecamy scenariusz 1. Poniżej przedstawiamy podstawowe zasady gry, które mogą się różnić w zależności od scenariusza.

#### W scenariuszu znajdziesz:

- numery używanych kafelków miasta,
- sposób ułożenia kafelków, figurek zombie i dodatkowych elementów,
- szczegółowy opis warunków zwycięstwa,
- specjalne zasady obowiązujące w scenariuszu,
- która ścieżka dźwiękowa jest używana (poziom trudności możesz też dopasować samodzielnie).

- Na środku stołu ułóż **kafelki**, a na nich **zombie** zgodnie z wytycznymi w scenariuszu.
- Umieść **3 figurki zombie w pudełku hordy**. Pozostałe figurki umieść nieopodal – będą stanowić rezerwę.
- Potasuj **karty znalezisk**. Połóż je w zakrytym stosie na stole, w miejscu dostępnym dla wszystkich. Obok stosu kart zostaw wolne miejsce na karty odrzucone.
- Przygotuj stos **kart zombie**: wyciągnij **8 kart hordy** ze stosu kart zombie. Następnie podziel ten stos na pół. Do każdej połówki wtasuj 4 karty hordy, po czym ułóż połówki jedna na drugie.
- Każdy gracz wybiera **bohatera**: bierze planszę bohatera, początkowy ekwipunek, figurkę, znacznik punktów życia (ustaw go na polu życia o maksymalnej wartości), znaczniki amunicji/wytrzymałości (umieść je na swoich kartach broni/przedmiotów na polach o maksymalnej wartości). Ustawcie swoje figurki na polu startowym (oznaczonym literką „S” na obrazku w scenariuszu).

### ROZGRYWKA

Gra zaczyna się z początkiem ścieżki dźwiękowej. Gracze wykonują swoją turę w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz, który ostatnio jadł mięso. W regularnych odstępach czasu na ścieżce dźwiękowej słychać ryk zombie – co oznacza, że na planszy pojawiają się nowe zombie.

### KONIEC GRY

- Gracze zwyciężają, kiedy osiągną wszystkie cele wskazane przez scenariusz przed upływem czasu (15 minut).
- Gracze przegrywają, kiedy ścieżka dźwiękowa skończy się, zanim osiągną wszystkie cele lub gdy wszyscy gracze będą mieli 0 punktów życia.



# OPIS ELEMENTÓW GRY

Poniżej znajduje się spis elementów gry.  
Ich działanie opisane jest w dalszej części instrukcji.



## • PODRĘCZNIK PRZETRWANIA

Właśnie go trzymasz, zawiera wszystkie informacje potrzebne do przeżycia apokalipsy zombie.



## • 8 FIGUREK BOHATERÓW



## • KSIĘGA SCENARIUSZY

Zawiera opis kampanii złożonej z 15-minutowych scenariuszy.



## • 32 DWUSTRONNE KAFELKI MIASTA

Przedstawiają fragmenty spustoszonej przez zombie Kalifornii.



## • 99 FIGUREK ZOMBIE + 1 FIGURKA ZOMBIE ALFA

Różnica w wyglądzie figurek zombie nie ma znaczenia w grze. Zombie alfa jest używany tylko w niektórych scenariuszach.



## • 8 PLANSZ BOHATERÓW





## • 25 DWUSTRONNYCH ZNACZNIKÓW AMUNICJI / WYTRZYMAŁOŚCI

Użyj strony  dla broni palnej, a strony  dla broni białej i przedmiotów. Oznaczasz nimi, ile razy jeszcze możesz użyć broni lub przedmiotu. Umieść znacznik na maksymalnej wartości, po każdym użyciu przesunij go w lewo o 1 pole.



## • 15 ZNACZNIKÓW ŻYCIA

Używasz ich do oznaczania poziomu swojego życia. Za każdym razem gdy tracisz punkt życia, przesunij znacznik w lewo. Gdy znacznik znajdzie się na polu 0, tracisz przytomność (wciąż żyjesz, ale nie możesz wykonywać akcji).

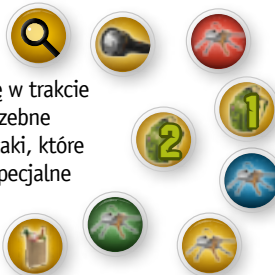
## • PUDEŁKO HORDY

Na początku scenariusza umieść w pudełku hordy 3 zombie. Za każdym razem gdy używasz głośnego przedmiotu, zwabiasz zombie i dokładasz do pudełka kolejne figurki.



## • 40 ŻETONÓW ZNALEZISK

Są na nich rzeczy, które zbiera się w trakcie gry. Mogą to być przedmioty potrzebne do przejścia scenariusza albo plecaki, które można wymienić na przedmioty specjalne w trybie kampanii.



## • 56 KART ZNALEZISK

Na tych kartach znajdują się zombie, broń i przedmioty, które możesz znaleźć, przeszukując opuszczone budynki.



## • 18 KART PRZEDMIOTÓW SPECJALNYCH

Są używane w trybie kampanii. Możesz je zdobyć, jeżeli znalazłeś żetony plecaków w poprzednich scenariuszach. Nie są niezbędne do rozegrania scenariusza, ale pomagają przeżyć.



## • 33 KARTY SCENARIUSZA

Są takie same z obu stron. To początkowy ekwipunek bohaterów oraz przedmioty używane w niektórych scenariuszach.

## • ZNACZNIKI SCENARIUSZY

W zależności od scenariusza będą rozmieszczane na mapie w specyficznych miejscach. Mogą oznaczać cele, które gracze muszą osiągnąć, lub przedmioty, które mogą zdobyć. Niektóre znaczniki będą używane dopiero w przyszłych scenariuszach (do ściągnięcia z naszej strony internetowej) lub tych, które sam wymyślisz.



## • 48 KART ZOMBIE

Ileokroć usłyszysz ryk zombie, dobierz kartę ze stosu zombie i dołóż wskazaną liczbę zombie na kafelki aktywnego gracza.

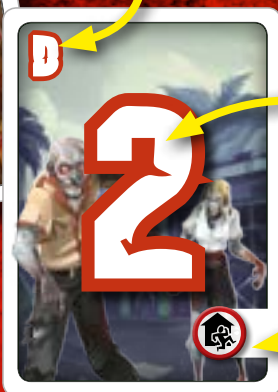
**Litera:** Jest używana tylko w niektórych scenariuszach.

## KARTY ZOMBIE

Zawsze gdy słyszysz ryk zombie, natychmiast dobierz kartę zombie.

- Jeśli na karcie jest: 1, 2, 3 lub 4, to umieść wskazaną liczbę zombie na kafelku aktywnego bohatera w strefie ulicy.
- Jeśli na karcie jest horda, to umieść wszystkie zombie z pudełka hordy na kafelku aktywnego bohatera w strefie ulicy. Następnie dołóż do pudełka 3 nowe zombie z rezerwy.

**Wydarzenie:** Rozpatrywane jest tylko w niektórych scenariuszach.



## KARTY ZNALEZISK

Dobierasz te karty podczas akcji przeszukiwania.

- Jeśli na karcie znajduje się zombie, umieść wskazaną liczbę figurek na kafelku aktywnego bohatera w strefie przeszukiwania.
- Jeśli na karcie jest broń albo przedmiot, zatrzymaj kartę albo odrzuć ją na stos kart odrzuconych.



## PLANSZA BOHATERA

**Punkty życia:** za każdym razem gdy nie uda ci się odeprzeć zombie, tracisz 1 punkt życia. Gdy twoje życie spadnie do 0, tracisz przytomność i nie możesz już wykonywać żadnych działań.

Imię bohatera

**Specjalne cechy:** Każdy bohater ma swoje wady i zalety. Wybierz bohatera, który ci najbardziej odpowiada.

**Ekwipunek początkowy:**

Z tymi kartami scenariusza (są takie same z obu stron) zaczynasz grę, chyba, że scenariusz wskazuje inaczej.



**Miejsce na lekki przedmiot:**

Umieszczasz tu lekki przedmiot

**Plecak:** Umieszczasz tu żeton znalezisk. Możesz zrobić miejsce w plecaku, porzucając żeton znaleziska w strefie, w której się znajdujesz.

**Miejsce na broń 1:** Umieszczasz tu broń lekką albo ciężką .

**Miejsce na broń 2:** Umieszczasz tu tylko broń lekką .

**Miejsce na ciężki przedmiot:** Ciężki przedmiot umieszczasz na wierzchu kart broni, co uniemożliwia ich używanie. Możesz także nieść nieprzytomnego bohatera, umieszczając jego figurkę w tym miejscu.

**Ograniczone miejsce:** W każdym miejscu na planszy bohatera może znajdować się tylko 1 karta. Aby wziąć nową broń albo lekki przedmiot, musisz najpierw odrzucić stary do pudełka (nie będzie można z niego więcej korzystać). Ciężkie przedmioty i żetony znalezisk możesz porzucić na obszarze, w którym się znajdujesz, aby inni gracze mogli później z nich skorzystać.  
**Możesz używać jednocześnie 2 broni: 2 zielonych, zielonej i żółtej, ale nigdy 2 żółtych.**

## PRZYKŁADOWA PLANSZA BOHATERA Z EKWIPUNKIEM



## KAFELKI MIASTA

Każdy kafelek składa się z 2 stref: przeszukiwania i ulicy.

### Strefa przeszukiwania

Oznaczona jest żółtą linią i ikoną lupy. Tylko tę strefę możesz przeszukiwać w celu odnalezienia broni i przedmiotów. Uważaj jednak na zombie – nie wszystkie miejsca są opuszczone.

Niektóre kafelki nie mają strefy przeszukiwania, a zatem nie można ich przeszukiwać.

### Strefa ulicy

Ulicą określa się wszystko to, co jest poza strefą przeszukiwania (puste domy także). W strefie ulicy nie można wykonywać akcji przeszukiwania. Po usłyszeniu ryku ze ścieżki dźwiękowej na ulicy umieszcza się nowe zombie.

### Numer kafelka

Używasz go w trakcie przygotowania scenariusza.  
A – przód, B – tył kafla.



## EKWIPUNEK

**Typ:** Kolor i ikona określają typ karty i wskazują, w którym miejscu na planszy bohatera należy ją umieścić (broń lekka, broń ciężka, przedmiot lekki, przedmiot ciężki).

**Zużycie:** Wskazuje, ile razy możesz skorzystać z danej karty. Początkowo umieść znacznik amunicji (🔫) / wytrzymałości (💪) na najwyższej wartości, następnie przesunij go o 1 pole w lewo po każdym użyciu karty. Gdy broń palna albo biała się zużyje (znacznik osiągnie ostatnie pole z ikoną (🔫) / (💪)), to nie może już więcej służyć do zabijania zombie. Nadal trzymasz ją na swojej planszy i możesz nią odpierać zombie. Broń palną możesz przeładować, jeżeli znajdziesz amunicję. Przedmioty, których ścieżka zużycia kończy się polem (🗑️), są po zużyciu odrzucane do pudełka.



**Obrażenia:** Liczba zabijanych zombie po każdym użyciu broni.

**Odparcie:** Liczba zombie, które możesz odeprzeć na koniec swojej tury.

**Hałas:** Ten symbol wskazuje, czy broń jest głośna i zwabia nowe zombie. Po każdym użyciu broni umieść wskazaną liczbę zombie w pudełku hordy.

## PRZEBIEG GRY

Gracze wykonują swoją turę w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Tura gracza przebiega w 3 krokach, w poniższej kolejności:

1. AKCJE BOHATERA
2. ATAK ZOMBIE
3. KONIEC TURY

### 1. AKCJE BOHATERA

W swojej turze możesz wykonać do 4 akcji. Akcje możesz wykonywać w dowolnej kolejności. Niewykorzystane akcje przepadają. Wybraną akcją możesz wykonać kilka razy.

**Możliwe akcje:**

- Jeśli w twojej strefie nie ma zombie:
  - ruch,
  - przeszukiwanie (w strefie przeszukiwania),
  - użycie przedmiotu (np. apteczki),
  - podniesienie lub porzucenie ciężkiego przedmiotu.
- Jeśli w twojej strefie są zombie:
  - walka,
  - użycie przedmiotu,
  - podniesienie lub porzucenie ciężkiego przedmiotu.
- Jeśli leżysz na ziemi:
  - podniesienie się.

**Uwaga!** Musisz skończyć 1 akcję przed rozpoczęciem kolejnej.

Aby nie stracić rachuby, ile akcji już wykonałeś, zawsze licz je na głos. Na przykład: 1. akcja: wykonuję ruch. 2. akcja: zabijam 3 zombie, 1 dokładam do pudełka hordy. 3. akcja: zabijam 1 zombie, 1 dokładam do pudełka hordy. 4. akcja: wykonuję szybkie przeszukiwanie.

**Wskazówka:** Kluczem do sukcesu jest wzajemna pomoc, także podczas operowania elementami gry. Na przykład jeden gracz może kontrolować wykonywane przez ciebie akcje (ich liczbę, amunicję, odpieranie zombie itd.). Drugi gracz natomiast może dokładać zombie do pudełka hordy czy na planszę.



## RUCH

**Nie wolno ci opuścić strefy, w której znajdują się zombie.**

**Każdy ruch kosztuje 1 akcję.**

Każdy kafelek miasta dzieli się na 2 strefy: ulicę i strefę przeszukiwania.

Strefa przeszukiwania zawsze jest oznaczona żółtą przerywaną linią z ikoną lupy. Ulica to wszystko to, co znajduje się poza strefą przeszukiwania.

**Jeśli jesteś na ulicy, możesz:**

- przejść na przylegający kafelek połączony ulicą,
- przejść do strefy przeszukiwania na swoim kafelku.

**Jeśli jesteś w strefie przeszukiwania możesz:**

- wyjść na ulicę w obrębie swojego kafelka.

## PRZESZUKIWANIE

Możesz przeszukiwać tylko strefę przeszukiwania i pod warunkiem, że gdy zaczynasz, **nie ma tam żadnego zombie.**

Każde przeszukiwanie kosztuje 1 akcję.

Możesz wielokrotnie przeszukiwać 1 kafelek.

**Jeśli jesteś w strefie przeszukiwania, to możesz wykonać:**

- **Szybkie przeszukiwanie:**
  - dobierz 3 karty ze stosu znalezisk 🗑️,
  - dołóż zombie w liczbie wskazanej na kartach do strefy przeszukiwania,
  - umieść interesującą cię broń i przedmioty w odpowiednich miejscach na swojej planszy bohatera,
  - odłóż resztę kart na stos kart odrzuconych w dowolnej kolejności.

**Uwaga!** Jeśli stos kart znalezisk jest pusty, nie można wykonać akcji przeszukiwania.

**Podpowiedź:** Szybkie przeszukiwanie i odkładanie kart na stos kart odrzuconych, to bezpieczna metoda przekazywania ekwipunku współpracownikom.

**Przykład:** Snow, ma strzelbę z 1 nabojem, wykonuje szybkie przeszukiwanie. Znajduje karabin szturmowy i 2 karty zombie, każda o wartości 2. 4 zombie trafiają do jej strefy przeszukiwania. Snow odkłada do pudełka swoją dotychczasową broń (strzelbę) i na jej miejsce kładzie karabin. Turę kończy z 4 zombie w swojej strefie i w pełni naładowanym karabinem.

• **Dokładne przeszukiwanie:**

- dobierz 1 broń albo przedmiot ze stosu odrzuconych znalezisk, ignorując karty zombie,
- odłóż do pudełka wszystkie karty, które znajdowały się w stosie nad właśnie pozyskaną kartą,
- jeśli nie weźmiesz żadnej karty, nie odkładasz też żadnej do pudełka, ale i tak zużywasz na to 1 punkt akcji.

**Przykład:** Stos kart odrzuconych zawiera następujące karty (od wierzchu do spodu):

zombie 2,

łopata,

zombie 2,

piła łańcuchowa,

zombie 1.

Josh wykonuje akcję dokładnego przeszukiwania. Bierze piłę łańcuchową i odkłada do pudełka wszystkie karty, które były nad nią: zombie 2, łopatę, zombie 2. W stosie kart odrzuconych została już tylko karta zombie 1.

**Podpowiedź:** Ten typ przeszukiwania jest zalecany, gdy nie masz broni lub masz mało amunicji (pod warunkiem, że współpracownicy zostawili ci coś w stosie kart odrzuconych).

## KŁUCZE

Klucz pozwala wejść do zamkniętej lokacji – oznaczonej kółką w kolorze klucza. Gdy gracz z odpowiednim kluczem wejdzie do zamkniętej lokacji, to odkłada klucz i kółko do pudełka, a lokacja staje się dostępna dla wszystkich. Użycie klucza do otwarcia lokacji jest automatyczne i nie zużywa punktu akcji.

• **Zabranie żetonu znaleziska** 🔍:

- obróć żeton znaleziska, znajdujący się w tej tej samej strefie co ty, awerssem do góry. Możesz dokończyć go do swojej planszy bohatera albo zostawić na miejscu,
- weź żeton znaleziska od nieprzytomnego bohatera znajdującego się w tej samej strefie, co ty.

**Przykład:** Snow znajduje się w strefie z żetonem znaleziska. Wykonuje akcję „Zabranie żetonu znaleziska” i odsłania go – to niebieski klucz. Kładzie go na swojej planszy bohatera, na pustym polu plecaka.

## PRZESZUKIWANIE

### - DODATKOWE INFORMACJE:

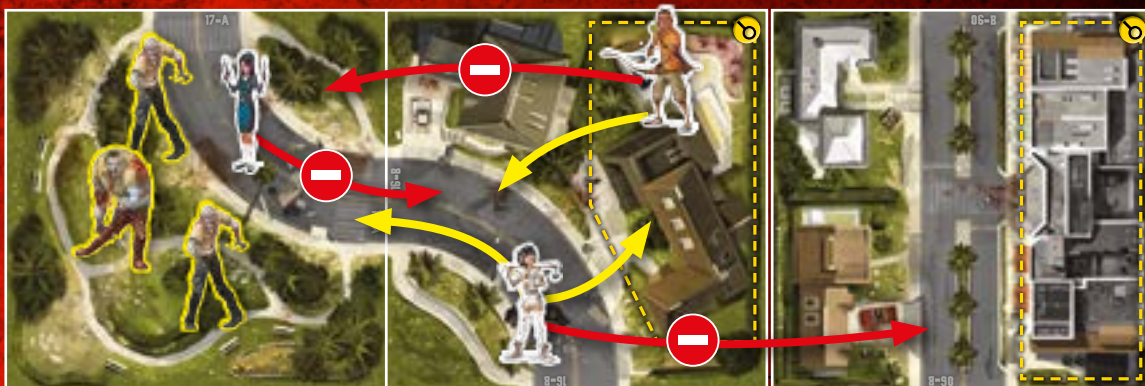
- Podczas przeszukiwania możesz przeorganizować swoją planszę bohatera, tak jak chcesz.
- Broń/przedmiot wchodzi do gry zawsze w pełni naładowany/z maksymalną wytrzymałością.
- Jeśli chcesz wziąć ekwipunek (przedmiot albo broń), a nie masz wolnego miejsca na planszy bohatera, to najpierw musisz odrzucić stary do pudełka (nie będzie już można z niego korzystać), a następnie umieścić nowy na jego miejscu.
- Jeśli pozbywasz się z planszy bohatera żetonu znaleziska, to pozostaw go na kafelku w swojej strefie, inny gracz będzie mógł go później zdobyć.

## PRZYKŁADY RUCHU

Kafelki 17-A i 16-B są połączone ze sobą (łączy je ulica). Kafle 16-B i 06-B nie są połączone (ulica ich nie łączy).



**Jeśli w twojej strefie znajdują się zombie, nie możesz jej opuścić. Severity nie może się poruszyć, bo w jej strefie są zombie.**



**Jeśli jesteś na ulicy bez zombie, to możesz przenieść się na przylegający kafelek połączony ulicą lub do strefy przeszukiwania na swoim kafelku.** Snow może przenieść się na kafelek z lewej (do Severity) albo przejść do strefy przeszukiwania (do Joshua). Nie może jednak przenieść się na kafelek z prawej, bo nie jest on połączony ulicą.



**Jeśli jesteś w strefie przeszukiwania bez zombie, możesz wyjść na ulicę w obrębie swojego kafelka.**

Josh może wyjść na ulicę, ale nie może od razu dołączyć do Severity. Musiałby wykorzystać na to drugą akcję. Może także zostać tam, gdzie jest i przeszukać strefę.

## BRONŲ PALNA

Jest łatwo rozpoznawalna dzięki ilustracjom oraz ikonie naboju (🔫) po lewej stronie toru amunicji.

- Gdy znacznik amunicji (🔫) dotrze do pola oznaczonego (🔫), to nie możesz dalej używać tej broni do walki z zombie, dopóki jej nie przeładujesz. Możesz jednak używać jej do odpierania zombie.
- Użyj karty amunicji do przeładowania broni.



## WALKA

Możesz walczyć tylko z tymi zombie, które znajdują się w twojej strefie, chyba że opis broni pozwala na coś innego.

Każde użycie broni kosztuje 1 punkt akcji.

Możesz używać broni/przedmiotów ze swojej planszy bohatera tyle razy, ile chcesz, pod warunkiem, że masz wystarczającą liczbę punktów akcji i amunicji/wytrzymałości. Możesz walczyć z zombie za pomocą broni palnej, broni białej, niektórych przedmiotów, a nawet wręcz.

- Walka z zombie za pomocą broni/przedmiotów:**
  - Zdejmujesz z planszy tyle zombie, ile wskazuje symbol obrażeń (🔪) na użytej broni/przedmiocie (zabite zombie trafiają do rezerwy).
  - Przesuń znacznik amunicji (🔫)/wytrzymałości (🧟) o 1 pole w lewo.
    - Gdy znacznik amunicji (🔫)/wytrzymałości (🧟) osiągnie pole (🔫/🧟), to broń nie może być już wykorzystana do walki, ale wciąż możesz użyć jej do odpierania zombie. Broń palna może zostać przeładowana, jeśli masz kartę amunicji. Przedmioty są odkładane do pudełka, jeśli znacznik wytrzymałości osiągnie pole (🧟).
  - Jeśli broń jest głośna (🔊 = 1 lub więcej), dodaj odpowiednią liczbę zombie do pudełka hordy, +1 zombie – jeśli broń była użyta na kafelku ze znacznikiem alarmu (🔊).



## BRONŲ BIAŁA

Jest łatwo rozpoznawalna dzięki ilustracjom oraz ikonie (🔪) po lewej stronie toru wytrzymałości.

- Gdy znacznik białej broni (🔪) dotrze do pola oznaczonego (🔪), to nie możesz dalej używać tej broni do walki z zombie. Możesz jednak używać jej do odpierania zombie.

### • Walka wręcz:

Jeśli nie masz broni, amunicji albo nie chcesz ich używać, to możesz walczyć gołymi rękami. Zabijasz 1 zombie i tracisz 1 punkt życia.

**Uwaga!** Walka wręcz zawsze jest cicha, czyli nigdy nie dodajesz zombie do pudełka hordy.

## UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW

Możesz używać swoich przedmiotów (🔪/🔫), nawet gdy w twojej strefie są zombie.

Użycie przedmiotu kosztuje 1 akcję, chyba że przedmiot ma stałe działanie.

### • Użycie przedmiotu:

- Gdy używasz przedmiotu, przesuń znacznik wytrzymałości (🧟) 1 pole w lewo.
  - Jeśli znacznik osiągnie pole (🧟), to przedmiot ulega zniszczeniu i odkładany jest do pudełka.

W trakcie rozgrywania scenariuszy będziesz miał możliwość zdobycia specjalnych przedmiotów. Niektóre mają 2 różne zastosowania: stałe działanie, który trwa tak długo, jak gracz posiada daną kartę (nie kosztuje punktów akcji) i jednorazowe działanie (koszt 1 punkt akcji), który kończy się usunięciem przedmiotu z gry.

**Przykład:** Deskorolka ma stałe działanie (darmowa akcja ruchu), ale również może być użyta do zabicia 2 zombie (koszt – 1 punkt akcji i odkładana jest do pudełka).

- Gdy bierzesz przedmiot, który się zużywa, umieść znacznik wytrzymałości na maksymalnej wartości, a następnie przesuwaj go o 1 pole w lewo przy każdym użyciu. Gdy znacznik wytrzymałości osiągnie pole (🧟), odłóż przedmiot do pudełka.
- Niektóre przedmioty mają stałe działanie, które nie wymaga użycia akcji.

## CIĘŻKI PRZEDMIOT

Jest łatwy do rozpoznania dzięki ilustracji, czerwonemu kolorowi i symbolowi (🔥) w lewym górnym rogu.



## PODNIOSZENIE I PORZUCANIE CIĘŻKICH PRZEDMIOTÓW

Zawsze możesz podnosić lub porzucać ciężkie przedmioty (🔥), nawet gdy w twojej strefie są zombie.

Podniesienie/porzucenie przedmiotu kosztuje 1 punkt akcji.

### • Podniesienie ciężkiego przedmiotu:

- Usuń znacznik przedmiotu ze swojej strefy.
- Położ kartę przedmiotu na swojej planszy bohatera, na broniach. Nie możesz używać zastąpionych broni nawet do odpierania zombie.
- Dopóki niesiesz ciężki przedmiot, nie możesz przeszukiwać.
- Jeśli chcesz przeszukiwać lub użyć broni, najpierw musisz porzucić ciężki przedmiot.

### • Porzucenie ciężkiego przedmiotu:

- Usuń kartę ciężkiego przedmiotu ze swojej planszy bohatera. Możesz ponownie używać swoich broni.
- Położ znacznik przedmiotu w swojej strefie.

**Uwaga!** Nieprzytomny bohater traktowany jest jak ciężki przedmiot (patrz na następnej stronie).

## PODNIOSZENIE SIĘ

Leżący bohater nie może wykonać żadnej akcji, dopóki się nie podniesie.

Podniesienie się kosztuje 1 punkt akcji.

Gdy leżysz, podniesienie się jest jedyną akcją, jaką możesz wykonać. Możesz się podnieść nawet w obecności zombie w twojej strefie.

### • Podnoszenie się:

- Postaw do pionu figurkę swojego bohatera. Możesz teraz wykonać swoje pozostałe akcje.

**Uwaga!** Jeśli bohater leży, jego zdolność odpierania zombie wynosi 0.



- Ciężkie przedmioty nie są usuwane z gry. Zamiast tego są porzucane w strefie gracza i mogą być ponownie podniesione i wykorzystane.

## LEKKI PRZEDMIOT

Jest łatwy do rozpoznania dzięki ilustracji, niebieskiemu kolorowi i symbolowi (🔫) w lewym górnym rogu.



AMUNICJA

PRZEŁADUJ  
1 BRONŲ PALNĄ DO MAKSYMUM.



Na koniec swojej tury, jeśli w twojej strefie są zombie, musisz sprawdzić, czy możesz je odeprzeć.

**Dodaj wartości odparcia zombie z najlepszej broni każdego gracza w twojej strefie. Gracze, którzy leżą, nie liczą się – nie mogą odparać zombie.**



**Przykład 1:** Snow może odeprzeć 3 zombie za pomocą kija baseballowego.

**Przykład 2:** 2 bohaterów będących w tej samej strefie i wyposażonych w kije baseballowe może razem odeprzeć 6 zombie.

- Jeśli liczba zombie w twojej strefie jest wyższa niż całkowita wartość odparcia, upadasz na ziemię (jeśli na niej nie byłeś) i tracisz 1 punkt życia (przesuń znacznik życia o 1 pole w lewo).

**Uwaga!** Tylko aktywny bohater traci życie w wyniku nieodpartego ataku zombie.

- Jeśli upadniesz na ziemię, połóż figurkę bohatera poziomo w swojej strefie. Nie możesz wykonać żadnej akcji, dopóki nie użyjesz 1 punktu akcji na podniesienie się.

**Przykład:** 8 zombie jest w tej strefie, co Snow (ma kij baseballowy) i Severity (ma siekiere). W trakcie fazy ataku zombie Snow może odeprzeć tylko 6 zombie (3 swoim kijem + 3 siekierą Severity). Snow upada na ziemię i traci 1 punkt życia, a Severity nie traci żadnego, bo to była tura Snow.

**Przypomnienie:** Gdy bohater leży na ziemi, jego zdolność do odpierania zombie wynosi 0.

**Uwaga!** Jeśli usłyszysz ryk zombie w trakcie fazy ataku zombie, musisz jeszcze raz przeliczyć zdolność odparcia (z uwzględnieniem nowych zombie).

## 3. KONIEC TURY

Na koniec swojej tury, po rozpatrzeniu ataku zombie, musisz krzyknąć „Twoja kolej!” do gracza po lewej stronie. Dopiero teraz może on rozpocząć swoją turę.

## NIEPRZYTOMNY BOHATER

Gdy tracisz swój ostatni punkt życia, upadasz na ziemię nieprzytomny. Nie możesz wykonać żadnej akcji ani zostać uzdrowiony za pomocą apteczki aż do końca scenariusza. Upuszczasz ciężkie przedmioty, a nawet nieprzytomnego bohatera, którego niosłeś. Jedyne co możesz zrobić, to pomagać współgraczom operować elementami gry (dokładać zombie na kafelki, dobierać karty zombie itp.).

Inny gracz może cię podnieść i przenieść do wyjścia, jak gdybyś był ciężkim przedmiotem. Gracz ten bierze figurkę twojego bohatera i umieszcza na

swojej planszy (patrz opis ciężkiego przedmiotu na stronie 6).

**Ważne:** Jeśli jesteś w tej samej strefie co nieprzytomny bohater, możesz zabrać jego żetony znalezisk (np. klucze) kosztem 1 punktu akcji za żeton. Nie możesz jednak zabrać mu broni ani przedmiotów.

**Specjalny przypadek:** Nieprzytomny bohater może być ożywiony za pomocą defibrylatora (patrz przedmioty specjalne).

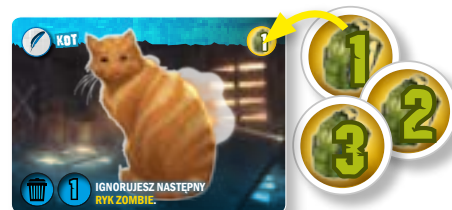
## KAMPAANIA

Gra zaprojektowana jest jako kampania – każda decyzja podjęta w jednym scenariuszu ma konsekwencje w następnym. Gdy gracze zwyciężą, zanim przejdą do następnego scenariusza, to muszą przejść przez fazę punktu kontrolnego.

## PUNKT KONTROLNY

Faza punktu kontrolnego rozpatrywana jest między 2 scenariuszami granymi w trybie kampanii.

- **Odzyskaj wszystkie punkty życia.**
- **Odrzuć karty przedmiotów specjalnych** z planszy bohatera (patrz poniżej).
- **Wybierz ekwipunek początkowy:** możesz zacząć nowy scenariusz z początkowym ekwipunkiem lub pozostawić sobie posiadaną broń i przedmioty (oprócz przedmiotów specjalnych) z ich aktualnym poziomem amunicji i wytrzymałości.
- **Jeśli masz żeton plecaka,** możesz go odrzucić, by otrzymać przedmiot specjalny o identycznej wartości.



Przedmioty specjalne mogą być używane tylko podczas jednego scenariusza. Zawsze możesz jednak odrzucić kolejny żeton plecaka, by jeszcze raz wyposażać się w ten sam przedmiot specjalny w kolejnym scenariuszu. Jeżeli nie użyłeś przedmiotu specjalnego, to i tak musisz go odrzucić po zakończeniu scenariusza. Możesz rozpocząć scenariusz tylko z 1 specjalnym przedmiotem. Jeśli masz kilka żetonów plecaków, to nadmiarowe możesz oddać innym graczom albo zatrzymać na później, a nawet odrzucić.

Każdy przedmiot specjalny jest unikalny, gracze decydują, kto weźmie jaki. Nieużywane żetony plecaków mogą być przechowywane na planszy bohatera na później, ale zajmują miejsce i tracą się, gdy gracze przegrają w danym scenariuszu.

## PRZEGRANY SCENARIUSZ

Gdy gracze przegrają w danym scenariuszu, tracą żetony plecaków – należy odłożyć je do pudełka. Zaczynasz scenariusz ponownie tylko z początkowym ekwipunkiem bohatera.

**Uwaga!** Jeśli między atakiem zombie a krzyknięciem „Twoja kolej!” usłyszysz ryk zombie, to musisz przeliczyć zdolność odparcia uwzględniając nowe zombie.

## RYK ZOMBIE

Każda ścieżka dźwiękowa odgrywa ryk zombie w określonych odstępach czasu. Za każdym razem, gdy usłyszysz ryk, dobierz kartę zombie ze stosu i umieść wskazaną na niej liczbę zombie w strefie ulicy aktywnego gracza. Jeśli dobierzesz hordę, umieść wszystkie zombie z pudełka hordy w strefie ulicy aktywnego gracza.

**Uwaga!** Zombie z hordy zawsze umieszczane są w strefie ulicy, nawet jeśli gracz znajduje się w strefie przeszukiwania. Oznacza to, że jesteś w miarę bezpieczny w trakcie przeszukiwania (ale wciąż możesz natrafić na byłych mieszkańców przeszukiwanej lokacji).

## HORDA

Na początku gry w pudełku hordy znajdują się 3 zombie.

- Jeśli używasz głośnej broni, dodaj tyle zombie do pudełka hordy, ile wskazuje symbol.
- Dodaj 1 zombie więcej, jeśli używasz głośnej broni na kafelku ze znacznikiem alarmu.
- Jeśli dobierzesz **kartę hordy** ze stosu kart zombie, to horda wkracza do gry. Weź wszystkie zombie z pudełka hordy i połóż je w strefie ulicy na kafelku aktywnego gracza.
- Ponieważ pudełko hordy jest puste, umieść w nim 3 nowe figurki zombie z rezerwy.



**Podpowiedź:** Rozważnie używaj głośnej broni, tak by uniknąć niepotrzebnego zwiększania hordy. W przeciwnym razie możesz nie być w stanie ukończyć scenariusza na czas.

## KONIEC GRY

Warunki zwycięstwa są specyficzne dla każdego scenariusza. Zgodnie z zasadami ogólnymi wygrywanie, jeżeli spełnicie warunki zwycięstwa, zanim zakończy się ścieżka dźwiękowa (nie wszyscy bohaterowie muszą być przytomni). W przeciwnym wypadku przegrywanie i musicie zacząć od nowa.

## WYDARZENIA

**Wydarzenia pojawiają się dopiero od 12 scenariusza.**

Podczas gry czasami będziesz musiał walczyć z pechowymi wydarzeniami.

## AKTYWACJA WYDARZENIA

Za każdym razem, gdy dobierzesz kartę zombie z symbolem wydarzenia, musisz zastosować jego działanie, niezależnie od bieżącego położenia bohatera.

## OPIS WYDARZEŃ



**Utrata lekkiego przedmiotu:** ulegając panice, aktywny gracz traci lekki przedmiot. Gracz bierze lekki przedmiot ze swojej planszy bohatera i odkłada go do pudełka. Jeśli gracz nie posiada lekkiego przedmiotu, nic się nie dzieje.



**Niespodziewany atak:** jeżeli aktywny bohater jest sam w swojej strefie, traci 1 punkt życia. W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.



**Napływ zombie:** aktywny gracz umieszcza 5 zombie na przylegającym kafelku, w strefie ulicy.



**Panika:** jeżeli aktywny gracz znajduje się w strefie przeszukiwania, to wpada w panikę i ucieka do strefy ulicy. Przesuń figurkę bohatera na ulicę na jego kafelku. Jeśli bohater jest na ulicy, nic się nie dzieje.

## ROZGRYWKA 2- I 3-OSOBOWA

### ROZGRYWKA 2-OSOBOWA

Każdy gracz wybiera 2 bohaterów. Gracz najpierw rozgrywa turę swojego pierwszego bohatera, potem drugiego, po czym tura przechodzi na następnego gracza. Gracz musi zawsze grać swoimi bohaterami w tej samej kolejności i za każdym razem ogłaszać turę swojego następnego bohatera, wołając „Moja tura!”. Gracz nie może wymieniać przedmiotów między swoimi bohaterami.

**Przykład:** Agnieszka kontroluje Josha i Severity, Iza kontroluje Willa i Snow. Agnieszka wykonuje 4 akcje Joshem, po czym woła „Moja tura!” i wykonuje 4 akcje Severity. Agnieszka woła „Twoja kolej!” i turę zaczyna Iza. Po 4 akcjach Willa mówi „Moja tura!” i wykonuje 4 akcje Snowa, kończąc słowami „Twoja tura”.

## ROZGRYWKA 3-OSOBOWA

Każdy gracz bierze 1 bohatera, ale ma 5 akcji na turę. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

## WSKAZÓWKI DLA POCZĄTKUJĄCYCH

W ferworze gry gracze często popełniają błędy, szczególnie podczas swoich pierwszych rozgrywek. Poniżej znajduje się lista najczęściej zapomnianych zasad:

- Zanim zaczniesz nową akcję, zakończ wcześniej rozpoczętą. To jest szczególnie ważne przy szybkim przeszukiwaniu. Np. podczas szybkiego przeszukiwania nie możesz zabić zombie za pomocą broni, którą właśnie planowałeś zastąpić nową. Najpierw wybierz broń, którą chcesz zatrzymać, następnie wykonaj kolejną akcję, np. walczyć z zombie.
- Kiedy dołożysz hordę do gry, uzupełnij pudełko hordy, dokładając do niego 3 nowe zombie z rezerwy.
- Gdy bohater nie może odeprzeć zombie, upada na ziemię i traci 1 punkt życia.
- Jeśli życie bohatera osiąga poziom 0, to traci on przytomność i nie może grać ani zostać uzdrowiony apteczką. Może zostać ożywiony przez innego gracza defibrylatorem (wraca do gry z 1 punktem życia).
- Zakończ swoje akcje i sprawdź, czy odpierasz atak zombie, zanim zawołasz „Twoja kolej!”. Na przykład, nie możesz zawołać „Twoja kolej!”, jeśli nadal wykonujesz swoją ostatnią akcję przeszukiwania.
- Nie zapomnij wyraźnie zaznaczyć, że twoja tura zakończyła się. Inni gracze nie powinni ci o tym przypominać ani o to pytać.
- Przed każdym scenariuszem sprawdź mocne i słabe strony swojego bohatera, by uniknąć niezgodnych z zasadami sytuacji (np. Vance z pistoletem, lub Sai Fon wykonujący dokładne przeszukiwanie).
- W niektórych scenariuszach gracze rozgrywają tylko po 3 akcje na turę. Umieść znacznik „-1 akcja” na planszy bohatera jako przypomnienie.
- Jeśli w czasie swojej tury gracz leży na ziemi i nie jest w stanie odeprzeć ataku zombie (nawet przy pomocy innych graczy), to wciąż traci punkt życia.
- Najłatwiej gra się Joshem, Severity, Sai Fon i Snow. Jeśli będziesz miał trudności w trakcie gry, rozważ zmianę bohatera.

## SZYBKA GRA

Jeśli chcesz rozegrać szybką grę, a nie kampanię, to zastosuj się do poniższych zasad:

- Umieść kafelek startowy na stole, następnie dołóż do niego 17–20 kafelków tworząc ścieżkę. Na ostatnim kafelku umieść znacznik „wyjście”.
- Umieść po 3 zombie w strefie ulicy każdego kafelka oprócz startowego.
- Umieść 3 zombie w pudełku hordy.
- Gracze zaczynają z początkowym ekwipunkiem bohaterów.
- Potasuj wszystkie karty znalezisk i utwórz z nich zakryty stos.
- Przygotuj karty zombie o wartościach 1, 2, 3 i 4. Potasuj je i podziel na 2 równe stosy. Do każdego stosu wtasuj po 4 karty hordy, połącz stosy, umieszczając je jeden na drugim.
- Jeżeli jesteś doświadczonym graczem, możesz dodać: żetony znalezisk (klucze, plecaki...), kafelki bez stref przeszukiwań. Możesz także grać z wydarzeniami (znajdują się na kartach zombie). Sugerujemy rozegrać kampanię zanim wprowadzisz te elementy.
- Wybierz poziom trudności:
  - **normalny:** ścieżka dźwiękowa z rykiem zombie co 60 sekund,
  - **trudny:** ścieżka dźwiękowa z rykiem zombie co 40 sekund,
  - **ekspertski:** ścieżka dźwiękowa z rykiem zombie co 40 sekund i bohaterowie zaczynają grę z 1 punktem życia mniej.

Udanej zabawy!



# OPIS PRZEDMIOTÓW SPECJALNYCH



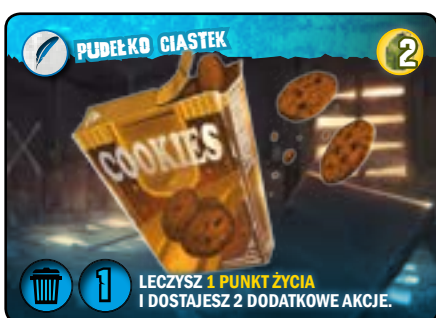
*Jeśli rozgrywasz kampanię, na koniec scenariusza możesz zamienić 1 żeton plecaka na przedmiot specjalny o identycznej wartości.*



**DEFIBRYLATOR** – Możesz ożywić nieprzytomnego bohatera w swojej strefie. Bohater zyskuje tylko 1 punkt życia. W czasie swojej tury nadal będzie musiał się podnieść.



**AMUNICJA ROZPRYSKOWA** – Gdy używasz broni palnej, możesz użyć amunicji rozpryskowej. Jeśli to zrobisz, zniszczysz broń, ale zabijesz dodatkowo 3 zombie.



**PUDEŁKO CIASTEK** – Leczysz 1 punkt życia (nie możesz przekroczyć swojego limitu życia). Zyskujesz 2 dodatkowe akcje do natychmiastowego wykorzystania.



**PIES** – Tak długo jak masz psa, odpierasz 1 dodatkowe zombie. Jest to stałe działanie. Jeśli leżysz, twoja zdolność do odpierania zombie wynosi 0. Możesz użyć psa 1 raz do zabicia 2 zombie (następnie odkładasz kartę psa do pudełka).



**FAJERWERKI** – Jeśli jesteś na ulicy, przemieść 3 zombie ze swojej strefy na ulicę przylegającego kafelka.



**KOT** – Użyj kota, aby zignorować następny ryk zombie (nie dobierasz karty zombie).



**DYNAMIT** – Jeśli jesteś na ulicy użyj dynamitu, aby zabić 3 zombie w strefie ulicy przyległego kafelka.



**KASK** – Gdy walczysz wręcz, zabijasz 1 dodatkowego zombie. Nadal tracisz 1 punkt życia za tę walkę. Jest to stałe działanie.



**CHEESEBURGER** – Leczysz 1 punkt życia (nie możesz przekroczyć swojego limitu życia).



**NAPOJ ENERGETYCZNY** – Zyskujesz natychmiast 3 dodatkowe akcje.



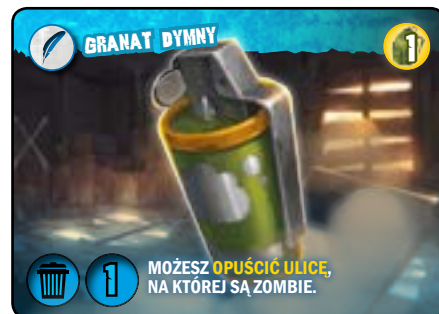
**IMPROWIZOWANA TARCZA** – Dopóki posiadasz ten przedmiot, odpierasz 3 dodatkowe zombie. Działanie karty jest stałe. Jeśli leżysz, zdolność odpierania zombie wynosi 0.



**TALIZMAN** – Odrzuć 1 kartę zombie w trakcie swojej następnej akcji szybkiego przeszukiwania.



**ZGNIŁE MIĘSO** – Użyj mięsa aby przeszukać, albo opuścić strefę, w której znajduje się 1 zombie.



**GRANAT DYMNY** – Możesz opuścić strefę ulicy, na której znajdują się zombie. Potrzebujesz akcji na ruch i akcji na użycie granatu.



**KOKTAJL MOŁOTOWA** – Zabij 4 zombie w swojej strefie.



**DESKOROLKA** – Dopóki masz deskorolkę, w swojej turze, możesz wykonać 1 dodatkową, darmową akcję ruchu. Deskorolkę możesz wykorzystać tylko do ruchu między kafelkami. Działanie jest stałe. Możesz użyć deskorolki 1 raz, by zabić 2 zombie (następnie odrzucasz ją do pudełka).



**POKRYWA ŚMIETNIKA** – Dopóki masz pokrywę, to odpierasz 2 dodatkowe zombie. Działanie jest stałe. Jeśli leżysz twoja zdolność odpierania zombie wynosi 0.



**BRZYTWA** – Użyj brzytwy, by zabić 1 zombie w swojej strefie.



**EGMONT**  
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60  
01-029 Warszawa  
www.egmont.pl  
© 2016 Egmont Polska Sp. z o.o.  
© 2014 Iello. Wszystkie prawa zastrzeżone.

**krainaplanszowek.pl**  
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autorzy: Guillaume Lémery i Nicolas Schlewitz  
Ilustracje: Biboun (okładka i postacie), Alexey Yakovlec (karty), Anthony Wolff (kafelki) i Igor Polouchine (ikony).  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Redakcja: Patryk Blok  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
DTP: Cezary Szulc

**SKLEP EGMONT.PL**

GRĘ POLECAJĄ:

**WP Multikino**

**ŚWIATA KOMIKSU**

**GAMES FANATIC**

**ZnadPlanszy**  
Piszemy z pasją o grach planszowych

**muzo.fm**

**Board Game Girl**

**Wookiego**

**Kartki Planszowe**

# SKRÓT ZASAD

Tura gracza podzielona jest na 3 fazy, rozgrywane w poniższej kolejności:

## 1 AKCJE BOHATERA (4)

W swojej turze możesz wykonać do 4 akcji. Akcje możesz wykonywać w dowolnej kolejności. Wybraną akcją możesz wykonać kilka razy (np. w swojej turze możesz przemieścić się 3 razy i wykonać 1 przeszukiwanie). Niewykorzystane akcje przepadają.

### JEŻELI W TWOJEJ STREFIE SĄ ZOMBIE:

- **Walka z zombie**
  - za pomocą broni  
  - wręcz (1 zombie = -1 życie )
- **Użycie przedmiotu**  .
- **Podniesienie/porzucenie ciężkiego przedmiotu** .



### JEŻELI W TWOJEJ STREFIE NIE MA ZOMBIE:

- **Ruch**
  - na sąsiadujący kafelek (jeżeli jesteś na ulicy).
  - do strefy przeszukiwania (jeżeli jesteś na ulicy).
  - na ulicę (jeżeli jesteś w strefie przeszukiwania).
- **Przeszukiwanie**
  - szybkie przeszukiwanie,
  - dokładne przeszukiwanie,
  - zabranie żetonu znaleziska.
- **Użycie przedmiotu**  .
- **Podniesienie/porzucenie ciężkiego przedmiotu** .

## 2 ATAK ZOMBIE

Jeśli w twojej strefie są zombie, atakują cię. Oblicz swoją zdolność odparcia  dodając wartość odparcia z najlepszej broni każdego gracza w twojej strefie.

Jeśli wartość odparcia jest większa lub równa liczbie zombie odpierasz je i nic się nie dzieje. Jeśli wartość jest mniejsza niż liczba zombie, nie odpierasz ich.

Upadasz i tracisz punkt życia. Jeśli twoje życie spadnie do 0, tracisz przytomność i nie wykonujesz akcji, aż do końca scenariusza.

## 3 KONIEC TURY

Na koniec swojej tury musisz zawołać „Twoja kolej!” i do gry przystępuje gracz po twojej lewej stronie.

