

ZOMBIAKI

Taktyczna gra karciana

Zombiaki to towarzyska gra karciana przeznaczona dla dwóch graczy. Jeden z uczestników zabawy kieruje hordą zombich, którzy chcą opanować miasto, zaś jego przeciwnik dowodzi obrońcami miasta, grupą zdesperowanych mieszkańców.

W skład zestawu do gry wchodzi:

- 40 kart stanowiących talię Zombich (rewers karty w kolorze czerwonym)
- 40 kart stanowiących talię Ludzi (rewers karty w kolorze niebieskim)
- 5 kart przecznic, z których układa się planszę
- niniejsza instrukcja

Przygotowanie do gry

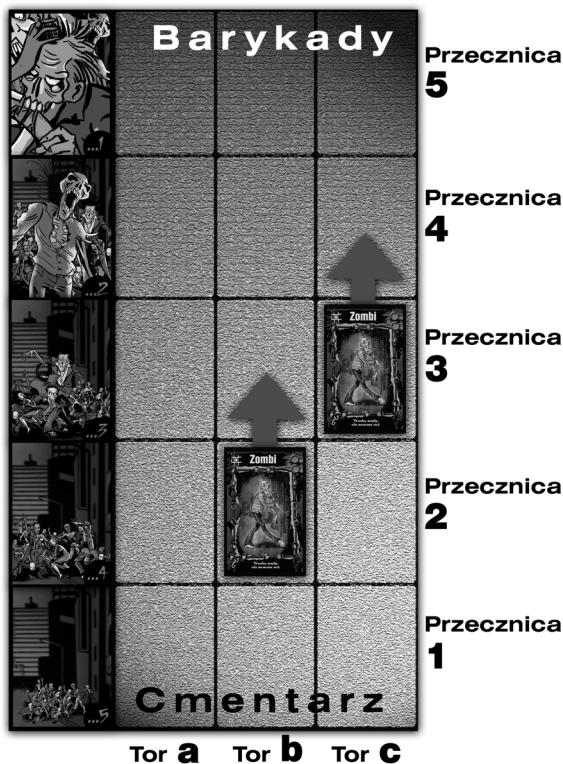
Gracz, który będzie dowodził zombiakami, bierze swoją talię i wyciąga z niej kartę "Świt". Pozostałe karty tasuje. Gracz dowodzący ludźmi także tasuje swoją talię. Gracze ustawiają karty planszy, tak jak pokazano na rysunku.

Gracz dowodzący zombiakami na spód swojej talii kładzie kartę "Świt". Do gry potrzebne będą znaczniki do zaznaczania ran, jakie dostaną zombiaki. Znacznikami mogą być kamyczki, monety, papierki, etc.

Gracze są gotowi do gry – patrz rozdział "Pierwszy raz".

Plansza

Karty planszy oznaczają odległość od ludzi, w jakiej znajdują się zombiaki. Zombiaki poruszają się w swojej turze zbliżając do ludzi. Zombiaki mogą iść trzema torami (chodnik, ulica, drugi chodnik, czyli Tory a, b i c). Szczegóły przedstawia rysunek.



Cel i zwycięstwo

Zombiaki muszą pokonać wszystkie przecznice nim dotrą do barykady ludzi, i jeśli chociaż jednemu z nich uda się ta sztuka, zwycięża! Ludzie nie mogą do tego dopuścić! Zombiaki wygrywają, gdy choć jeden poruszy się z ostatniej przecznicy i dotrze tym samym do barykady ludzi.

Ludzie zwyciężą, gdy graczowi kierującemu zombiakami braknie kart i jako ostatnią pociągnie kartę "Świt". Nadchodzi ranek i zombiaki umierają w promieniach słońca.

UWAGA: Jeśli graczowi dowodzącemu ludźmi braknie kart, NIE OZNACZA to zwycięstwa zombich. Zombiaki wygrywają tylko po przejściu pięciu przecznic.

Trzy rodzaje kart

Karty o działaniu natychmiastowym (☠) po ich zagraniu odkłada się na bok. Karty, które pozostają w grze (♣) wystawia się na planszę, na jednym z torów. Szczegóły działania kart podane są w opisie danej karty (w dalszej części instrukcji). Niektóre karty mają działanie czasowe (⌚) (np. jedna tura). Oznacza to, że po upływie tego czasu należy je zająć z planszy.

Pierwszy raz

Aby zagrać w Zombiaki nie trzeba przed grą czytać całej instrukcji! Wystarczy, aby każdy gracz zapoznał się z rozdziałem ZACZYNAJMY. Potem, kiedy pociągnie już karty, na głos powinien przeczytać ich opis. W ten sposób obaj gracze nauczą się gry podczas pierwszego pojedynku!

ZOMBI – ZACZYNAJMY

Gra podzielona jest na dwie, następujące naprzemiennie tury: turę Zombich i turę Ludzi. Zaczynają zombi, potem czas na odpowiedź ludzi i dalej na przemian.

TURA ZOMBICH:

1. ruch – przesunięte zostają karty zombi i psy (jeżeli tylko ruch ten jest możliwy). Ruch wszystkich zombich i psów odbywa się w jednym czasie.
2. dociąg – gracz ciągnie karty tak, aby mieć ich w sumie cztery sztuki, po czym wyklada karty przed siebie (awersem do góry) – na "rękę". (W pierwszej turze gracz zawsze ciągnie cztery karty, w kolejnych dociąga do czterech). Dociąg jest obowiązkowy.
3. odrzucenie – jedna z dociągniętych kart zostaje odłożona na bok (poza grę).
4. zagranie – gracz używa (jeżeli chce) posiadane karty wg ich opisów, po czym odkłada je na bok, poza grę (☠) lub wyklada na planszę (♣). Gracz może pozostawić sobie na "rękę" 1, 2 lub 3 karty do następnej tury, nie używając ich.

OPIS KART:

CZŁOWIEK – Żywa tarcza dla zombiego! Kartę człowiek zagrywamy na dowolnego zombiego będącego w grze (na planszy). Człowiek porusza się razem z zombim. Jeden zombi może zasłaniać się tylko jednym człowiekiem równocześnie. Człowiek absorbuje wszystkie jednorazowo zadane zombiemu obrażenia (nawet z Beczki!), po czym ginie (usuwamy jego kartę z gry). Wyjątkiem jest granat, przed którym człowiek nie chroni.

BOSS – Bossem możemy mianować dowolnego zombiego będącego na ulicy. Może on wydać trzy rozkazy (jeden na turę) dotyczące ruchu innego zombiego. Może nakazać ruch* do przodu, do tyłu, lub w bok. Rozkazów słuchają tylko zombi o sile mniejszej bądź równej 3, a dodatkowo jeden (konkretny) zombi słucha tylko jednego rozkazu bossa na grę. Jeżeli zombi boss zginie, wszystkie zombi cofają się o jedno pole, jeżeli jest to możliwe.

GLÓD – Powoduje ruch* zombiego o jedno pole do przodu, o ile to możliwe.

KILOF – Niszczy jedną przeszkodę ustawioną na ulicy. Po zniszczeniu kilofem danej przeszkody (muru, beczki, miny, auta) karta ta automatycznie usuwana jest z gry. Dziury nie można zniszczyć kilofem.

KULK – Karta zagrywana w turze ludzi jako odpowiedź na strzał, serię lub snajpera. Niweluje działanie tych kart.

MASA – Wymusza ruch* zombiego na sąsiednie pole (do przodu, do tyłu lub w bok) zajmowane już przez innego zombiego. Dzięki takiemu ruchowi otrzymujemy na planszy nowego zombiego o sile równej sumie sił obu zombich. Nowy zombi nie porusza się już w tej turze! Jeśli masowani są dwaj zombi, z których każdy posiada człowieka, po zmasowaniu pozostaje tylko jeden człowiek.

MIEŚO – Zmusza ludzi do odrzucenia jednej, wybranej przez zombich karty spośród kart na "rękę", przygotowanych do zagrania w kolejnych turach.

NIE TAK SZYBKO – Rozkaz ten zagrywamy przed ruchem zombich (przed p.1 – patrz Tura zombich), kierując go do dowolnego zombiego będącego w grze. Zombi ten nie wykona "przymusowego" ruchu na początku tej tury.

PAZURY – Pazury zagrywamy na będącego w grze zombiego. Uzbrojony w nie zombi posiada siłę większą o 1.

PSY – Psy wystawiamy tak jak zombich – na jednym z trzech pierwszych pól, pod warunkiem, że dane pole jest puste (nie ma na nim innego zombiego lub psa, nie blokuje go zaporą). Na jednym polu planszy może znajdować się tylko jeden zombi lub pies. Psy poruszają się na początku tury pod warunkiem, że jest to możliwe (nie działają karty blokujące ruch) i mogą przesunąć się o maksymalnie trzy pola, mogą też nie ruszać się wcale. Nie mogą przechodzić przez pola zajmowane przez inne psy lub zombi. Kierunek ruchu jest dowolny z wyjątkiem ruchu po skosie. Po dobiegnięciu do barykady ludzi nic się nie dzieje – Pies nie wygrywa gry. Grę można wygrać tylko, jeśli zombi dobiegnie do barykady ludzi. Pies nie jest zombim, więc karty działające na zombich, nie działają na Psa (krew, człowiek i inne).

SPADAJ – Wymusza ruch* dwóch zombich (sąsiadujących ze sobą), polegający na zamianie się miejscami (nie po skosie).

TERROR – Grający ludźmi w następnej turze może zagrać tylko jedną kartę.

UGRYZIENIE – Tę kartę można zagrać, jeżeli na planszy znajduje się zombi z człowiekiem. Ugryziony człowiek staje się zombim o sile 1 i zostaje umieszczony jedno pole obok lub za zombim, który go wcześniej kontrolował (jeżeli pola te są zablokowane, ugrzyzenie nie może zostać zagrane).

ZOMBI – Każdy zombi charakteryzowany jest współczynnikiem siła. Kiedy zombi dostaje ranę, spada jego siła. Zombich wystawiamy na planszę, na jednym z trzech torów pierwszej przecznicy, oczywiście pod warunkiem, że jest to pole wolne (nie ma na nim innego zombiego lub psa, oraz nie blokuje go zaporą). Na jednym polu planszy może znajdować się tylko jeden zombi lub pies. Zombi poruszają się na początku tury, każdy musi* przejść jedno pole do przodu, pod warunkiem, że jest to możliwe (np. nie działają karty blokujące ruch). Zombi nie może przechodzić przez pole zajmowane przez innego zombiego lub psa.

Jeżeli zombi zostanie zraniony, jego siła zostaje zredukowana o wartość zadanych obrażeń. Ilość ran symbolizują kładzione na kartę "znaczniki". Jeżeli siła zombiego spadnie do zera, nieumarły rozsypuje się w pył, a jego karta zdejmowana jest z planszy.

ZWYCIĘSTWO

Grę wygrywa grający zombimi, jeżeli któryś z jego zombich przejdzie poza ostatnie pole planszy, czyli dotrze do końca ulicy (ruch poza piątą, ostatnią pole).

* **ruch** – w jednej turze jeden zombi nie może przejść więcej niż 2 pola; przy czym jedno pole pokonuje na początku tury (patrz p.1) i ewentualnie jedno, jako efekt zagranej karty (patrz p.4).

* **cofnięcie** się zombiego lub psa możliwe jest tylko jeśli pole za nim nie jest zajmowane przez innego zombiego lub psa. Żaden zombi lub pies nie może zostać cofnięty poza planszę (poza 1 szereg). Zombi nie może cofnąć się na mur o wysokości większej niż jego siła. Cofanie się zombiego lub psa może uniemożliwiać sieć, zaporą lub stąg.

LUDZIE - ZACZYNAMY

Gra podzielona jest na dwie tury: turę zombich i turę ludzi. Zaczynają zombi, potem czas na ludzi i dalej na przemian.

TURA LUDZI:

1. ruch – przesunięta zostaje karta beczka (jeżeli jest na planszy).
2. dociąg – gracz ciągnie karty tak, aby mieć ich w sumie cztery sztuki, po czym wyklada dociągnięte karty na "rękę" (awersiem do góry). W pierwszej turze gracz zawsze ciągnie cztery karty, w kolejnych dociąga do czterech. Dociąg jest obowiązkowy.
3. odrzucenie – jedna z dociągniętych kart zostaje odłożona poza grę.
4. zagranie – gracz używa (jeżeli chce) posiadane karty wg ich opisów, po czym odkłada je na bok, poza grę (❌) lub wyklada na planszę (♠️). Gracz może pozostawić 1, 2 lub 3 karty na "ręce" do następnej tury, nie używając ich.

OPIS KART:

220V – Tę kartę możemy zagrać na dowolny tor. Urwany drut wysokiego napięcia zadaje jedno obrażenie każdemu zombiemu lub psu znajdującemu się na tym torze.

AUTO – Samochód pułapkę możemy zaparkować (wystawić) na dowolnym polu planszy, jeżeli tylko istnieje do tego pola wolna droga w danym torze. Materiały wybuchowe zgromadzone wewnątrz auta detonowane są przez strzał (seria – jeden pocisk, strzał, snajper), ogień (napalm, miotacz, ulica w ogniu, ropa), lub też przez wybuch (granat, odłamek miny). Zombi lub psy mogą wejść na auto. Wybuchające auto zadaje jedno obrażenie na polu, na którym stało i jedno na każdym dookoła (nawet po skosie). Auto nie blokuje linii strzału.

BEZKA – Beczkę wystawiamy na planszy, na jednym z trzech pól pierwszej przecznicy (od strony ludzi), oczywiście pod warunkiem, że dane pole jest wolne (nie ma na nim zombiego, psa, muru, oraz nie blokuje go zaporą). Beczka toczy się o jedno pole do przodu na początku tury ludzi. Kiedy znajdzie się na tym samym polu co zombi lub pies, zabija automatycznie, a sama zostaje zniszczona (usunięta z gry). Beczka rozbija się o mur i auto, wpada do dziury (i zakleja ją – obie karty zostają zdjęte ze stołu). Beczka nie blokuje linii strzału.

DZIURA – Dziurę zagrywamy na dowolne wolne pole planszy. Dziura posiada współczynnik swojej głębokości (1 lub 2). Jeżeli jakikolwiek zombi lub pies o sile mniejszej bądź równej głębokości dziury wejdzie w nią, ginie automatycznie. W takim przypadku dziura jest zapychana (zdejmujemy ją z planszy i odkładamy poza grę). Zombi o sile większej niż głębokość dziury przechodzi przez nią bez szwanku (dziura zostaje na planszy). Zombi posiadający człowieka zawsze używa go do zapchania dziury. Dziura nie blokuje linii strzału.

GRANAT – Rzucamy go w dowolne miejsce na ulicy (dowolne pole planszy). Granat zabija, niszczy wszystko, co znajduje się na danym polu.

KREW – Wymusza ruch zombiego lub psa o jedno pole w bok (nie poza planszę!), jeżeli jest to możliwe (nie ma tam innego zombiego, psa, muru o wysokości większej niż siła przesuwanego zombiego, nie działa na niego sieć, nie została zagrana karta stać i żaden z dwóch torów nie jest blokowany przez zaporę).

MINA – Podkładamy ją w dowolnym polu, z wyjątkiem pól znajdujących się bezpośrednio przed zombim lub psem. Jeżeli zombi, pies lub beczka przesuną się na zaminowane pole, następuje wybuch. Minę detonuje także ogień (miotacz, ulica w ogniu, ropa, napalm) lub wybuch (granat, auto). Zombi lub pies znajdujący się na minie otrzymują 2 obrażenia, a odłamek z siłą 1 raz wybrane przez ludzi pole sąsiadujące z zaminowanym (nie po skosie).

MIOTACZ – Miotacz ma siłę rażenia równą 5. Działa na najbliższą ludzi przecznicę, na której znajduje się jakikolwiek zombi lub pies, zadając sumarycznie 5 obrażeń (rozkładanych wg woli ludzi, przy zachowaniu zasady, że puste pole kosztuje 1 siły rażenia). Nie można zapalać celu za murem.

MUR – Mur możemy zagrać na puste pole, jeżeli żaden zombi nie zajmuje pola sąsiedniego (z przodu, boku lub po skosie). Dodatkowo muru nie możemy budować za plecami jakiegokolwiek zombiego, a dokładniej mówiąc w żadnej przecznicy za nim. Muru nie możemy wystawić w pierwszej od strony ludzi przecznicy. Postawiony mur pozostaje na ulicy do końca gry, chyba że zostanie zniszczony przy pomocy kilofa lub granatu. Mur posiada (oznaczony na karcie) współczynnik określający jego wysokość (5 lub 6). Mur blokuje drogę (tor) poruszających się po niej kartom: psy nie mogą wejść na mur, beczka rozbija się o mur, zombi nie mogą wejść na mur (stoją pole przed nim), jeżeli ich siła jest mniejsza niż wysokość muru. No, chyba że za zombim stoją kolejne zombi, tworząc tzw. szereg* Wtedy ci z tyłu "popchną" tego pierwszego – a więc zombi wejdzie na mur, jeżeli sumaryczna siła jego i zombich w szeregu* za nim będzie większa lub równa wysokości muru.

Mur blokuje linię strzału.

Przykład: mur o wysokości 6 stoi na polu C3 (patrz rysunek planszy), a na polu C2 jest zombi posiadający siłę 2. W takiej sytuacji zombi nie może wejść na mur (w danym przypadku, ani podczas fazy ruchu, ani dzięki wymuszającej ruch karcie). Jednak na polu C1 zostaje wystawiony zombi o sile 4 i podczas fazy ruchu (dzięki połączonej sile obu zombich) zombi 2 wchodzi na mur, a zombi 4 przesuwa się na C2. W kolejnej turze zombi 2 zeskaluje z muru na pole C4, a zombi 4 pozostaje pod murem na polu C2, ponieważ jego siła jest za mała aby móc wdrapać się na górę.

Dodatkowo mur blokując tor przerywa (od miejsca, w którym jest wystawiony) działanie kart: strzał, seria, reflektor, zaporą. Karty te zagrane w torze z murem działają tylko do muru (z nim włącznie).

REFLEKTOR – Cofa* (równocześnie) każdego zombiego i psa w danym torze o jedno pole, jeżeli jest to możliwe.

ROPA – Ropę można rozlać i zapalić wg dowolnie biegnącej ciągłej linii (nie konieczne proste, lecz bez skosów). Ropa ma siłę rażenia równą 4, co oznacza, że można zadać kilku zombim i psom sumarycznie 4 rany. Aby jednak przenieść ogień

na kolejne pole, ropa musi zabić zombiego na polu poprzednim. Ropę można rozlać także na pustym polu – wtedy siła ropy spada o 1 za każde takie pole.

SERIA – Strzelamy po prostej (w dany tor), trafiając zawsze pierwszy na linii cel. Wysztrzelona zostaje seria pocisków (2 lub 3), a każdy z nich zadaje 1 obrażenie. Oznacza to, że po zabiciu jednego celu następne pociski mogą lecieć dalej. Dodatkowo trafiony i nie zabity zombi cofa* się o jedno pole (niezależnie iloma pociskami oberwał), jeżeli jest to możliwe. Uwaga: Karta człowiek absorbuje wszystkie pociski wystzelone w jednej serii.

SIEĆ – Zarzucona na dowolną ilość zombich sąsiadujących ze sobą (nie po skosie) posiadających siłę sumaryczną nie przekraczającą 6, uniemożliwia im ruch – od chwili rzużenia przez całą turę zombich (zarówno na początku tury, jak i w wyniku działania kart). Przestaje działać na początku następnej tury ludzi.

SNAJPER – Działa identycznie jak strzał (siła 2), tylko że możemy wybrać dowolny cel na ulicy. Czyli nie obowiązuje zasada pierwszego celu na linii ani czystej linii strzału.

STAĆ – Zamraża ruch na ulicy. Zombi i psy nie poruszają się przez całą swoją turę. Stać przestaje działać na początku następnej tury ludzi.

STRZAŁ – Strzelamy po prostej (w dany tor), trafiając zawsze pierwszy na linii cel. Strzał zadaje tyle obrażeń, ile wynosi wartość jego siły (1 lub 2). Dodatkowo trafiony i nie zabity zombi cofa* się o jedno pole, jeżeli jest to możliwe.

ULICA W OGNIU – Tę kartę możemy zagrać na boczne tory ulicy (nie na środkowy). Wygrywa zadaje 1 obrażenie każdemu zombiemu lub psu na tym torze.

WYNOCHA – Rozkazuje cofa* (równocześnie) każdego zombiego i psa o jedno pole, jeżeli jest to możliwe.

ZAPORA – Blokuje ruch (zarówno na początku tury, jak i w wyniku działania kart) zombich i psów znajdujących się w danym torze na czas 1 tury. Zaporą uniemożliwia też wejścia na blokowany tor. Aby użyć zaporę, musimy wystawić ją na jednym z trzech pierwszych (od strony ludzi) wolnych pól. Na początku następnej tury ludzi zaporą zdejmowana jest z planszy i usuwana z gry. Blokuje linię strzału.

ZMIATAJ – Zmusza zombich do odrzucenia jednej, wybranej przez ludzi karty spośród kart pozostawionych na "ręce", przygotowanych do zagrania w kolejnych turach.

ZWYCIĘSTWO

Gry wygrywa grający ludźmi, jeżeli grający zombimi wyciągnie kartę "Świt".



Pomysł: Ignacy Trzewiczek

Opracowanie gry:

Ignacy Trzewiczek, Adam Mnich

Ilustracje: Paweł Miedźwiński

Koloryści: Agnieszka i Krystian Bemke

Instrukcja gry: Adam Mnich

Testerzy: Adam Mnich, Marcin Chałubiec,

klienci Avalonu

Projekt graficzny kart: Michał Oracz

Wydawnictwo Portal

ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice

tel. (0-32) 334 85 38

www.wydawnictwoportal.pl

portal@wydawnictwoportal.pl



Portal jest wydawcą gier RPG (Neuroshima, Monastery, De Profundis, Frankenstein Faktoria, Władcy losu, Droga ku chwale, Kiedy rozum śpi) oraz planszowych (m.in. Neuroshima Hex, Machina, Witchcraft, Kosmiczna Eskadra, Gilk, Skoki narciarskie) i karcianych (m.in. Saloon, Spadamy). Zachęcamy do odwiedzania naszej strony internetowej, na której zawsze można znaleźć najnowsze wieści o naszych grach. Więcej szczegółów na www.wydawnictwoportal.pl

*. szereg zombich to kolejne karty zombich i psów, ustawione w jednym torze planszy – jedna za drugą, bez przerw.