

ZOMBIAKI II

ATAK NA MOSKWĘ!

Zombiaki II: Atak na Moskwę to gra karciana dla dwóch graczy. Jeden z nich gra zombie, drugi zaś ludzkimi obrońcami.

Zombie wychodzą z cmentarza i prą przed siebie, by dotrzeć do barykady ludzi i zaspokoić swój głód. Jest ich prawdziwe morwie: wśród żywych trupów maszerują zombie-chuchra, zombie-duraki, zombie-gieroję, zwinni zombie, a nawet zgasa gwiazda rosyjskiej lekkoatletyki, zombie - olimpijczyk. Potwory władają kilofami jak uralski górnik, nie wahają się brać zakładników, a w ich szeregach są także dorodna Mama i przebiegły szachowy geniusz, Kasparow. A przynajmniej jego mózg... Celem zombiaków jest przedrzeć się przez całą długość ulicy aż do barykady ludzi, gdzie czeka na nich świeże mięsko, a i jakaś butelczyna się znajdzie.

Ludzie ze wszystkich sił starają się do tego nie dopuścić, trzebiąc szeregi nieumarłych. Sięgają po wszystkie dostępne środki obrony: ostrzeliwiają się, montują wybuchowe pułapki, stawiają zasieki, w desperacji rzucają do boju stareńkie kamaży, trabanty i trolejbusy. Ba, nie wahają się nawet zaważyć na stwory całych budynków! Jeśli tylko uda im się dotrzeć do świtu, będą ocaleni. W przeciwnym razie zombie urządkują sobie prawdziwą ucztę z obrońcami jako głównym danem.

PRZED GRĄ

Zawartość pudełka

- 40 kart w talii zombiaków
- 40 kart w talii ludzi
- 5 kart przecznic
- Karta barykad
- Karta cmentarza

Przygotowanie do gry

Karty przecznic oraz kartę barykad i kartę cmentarza należy ułożyć tak, jak na rysunku poniżej, by stworzyć z nich planszę gry.

Gracz dowodzący zombiakami otrzymuje talię zombiaków, a następnie wyciąga z niej kartę "Świt". Pozostałe karty należy przetasować i położyć obok planszy w formie zakrytej talii. Na spód tak przygotowanego stosu należy włożyć kartę "Świt".

Gracz dowodzący ludźmi otrzymuje talię ludzi. Karty należy przetasować, a następnie położyć obok planszy w formie zakrytej talii.

Obok planszy należy przygotować miejsce na Śmietniki, czyli stosy kart odrzuconych: osobno na karty ludzi i zombiaków.

Grę rozpoczyna gracz dowodzący zombiakami.

Opis planszy:



PLANSZA (czyli obszar gry) wyznaczona jest przez karty przecznic i składa się z trzech Torów i pięciu Przecznic.

TORY przedstawiają ulicę i chodniki, po których kroczą **zombiaki**. Każdą kartę planszy można ułożyć na planszy tylko na jednym z tych trzech torów.

PRZECZNICE wyznaczone przez karty przecznic dzielą planszę na odcinki, które pokonać muszą **zombiaki** w drodze z cmentarza do barykady. Plansza składa się z 5 przecznic.

Uwaga: Zombiaki pojawiają się na przecznicach od strony Cmentarza, a ich celem jest wejście na Barykadę z pierwszej przecznicy.

Na przecięciu Torów i Przecznic znajdują się pola, na których ustawiać można karty planszy zgodnie z ich działaniem.

W grze występują karty:

- działające na jedno pole
- działające na więcej pól
- działające wyłącznie na Tory
- działające na Przecznicę
- o innym działaniu.

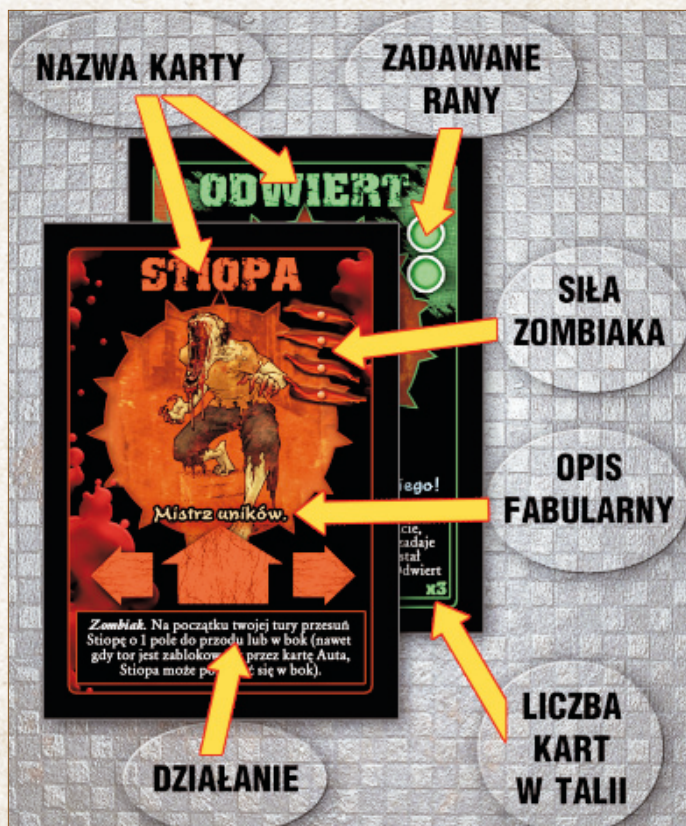
Przed piątą przecznicą, po stronie dowodzącego zombiakami znajduje się **CMENTARZ**. To tu gracz ten kładzie dostępne w danej turze karty zombiaków (przed ich zagranieniem czy odrzuceniem).

Przed pierwszą przecznicą, po stronie dowodzącego ludźmi znajdują się **BARYKADY**. To tu gracz ten kładzie dostępne w danej turze karty ludzi.

ŚMIETNIK LUDZI I ZOMBIAKÓW - Oba Śmietniki to miejsca, gdzie trafiają karty odrzucone z gry, wykorzystane lub usunięte z planszy.

Opis kart:

OPIS FABULARNY - bez wpływu na mechanikę gry



DZIAŁANIE - efekt zagrania karty.

Uwaga: W sytuacji, gdy działanie karty przeczy dowolnej zasadzie ogólnej, należy przyjąć za obowiązującą regułę działania karty. Innymi słowy reguły z poszczególnych kart są ważniejsze od reguł ogólnych.



SILA ZOMBIAKA - Siła to ilość ran, które **zombie** musi otrzymać, zanim zostanie zniszczony. Utratę Siły należy zaznaczać wykorzystując znaczniki Ran.

Przykład: **Zombiak** Sasza o Siłę 3 - trzecia rana zabija tego **zombiaka**.



ZADAWANE RANY (talía ludzi) - Liczba ran, które spowodować może dana karta.

Liczbę zadawanych ran powtórzone ponadto w opisie działania karty.

Przykład: Strzał II zadaje 2 rany **zombiakowi**



- liczba zadawanych ran jest zmienna (patrz Działanie karty)



- karta unicestwia **zombiaka** całkowicie, bez zadawania ran



ZASŁANIE LINIĘ STRZAŁU - jeśli karta ta znajduje się na planszy między Barykadą a **zombiakiem**, **zombiak** jest chroniony przed działaniem kart wymagających wolnej linii strzału



WYMAGA WOLNEJ LINII STRZAŁU - cel nie może być oddzielony od Barykady kartą zasłaniającą linię strzału.

TYP KARTY



KARTA PLANSZY - zagrywając tę kartę, należy ustawić ją na planszy zgodnie z jej opisem



KARTA AKCJI - zagrywając tę kartę, należy wprowadzić w życie jej działanie, a następnie odrzucić ją na Śmietnik.

KOLEJKA

Przebieg kolejki

W każdej kolejce gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie: najpierw tura zombiaków, a następnie ludzi. Tura każdego gracza składa się z następujących kolejnych kroków:

1. SPRZĄTANIE
2. RUCH KART PLANSZY
3. DOCIĄG KART
4. ODRZUCENIE KARTY
5. UŻYCIE KART

1. SPRZĄTANIE

Na początku tury należy usunąć do Śmietnika wszystkie karty, których działanie trwało tylko jedną (poprzednią) kolejkę.

2. RUCH KART PLANSZY

Gracz przesuwa o wskazaną liczbę pól wszystkie należące do niego karty planszy, które mają możliwość poruszenia się.

ZOMBIAKI: Wszystkie **zombiaki** poruszają się w kierunku Barykady (wyjątek: Władek, Misza i Stioipa mogą poruszyć się w bok zamiast do przodu). Ruch należy rozpocząć od **zombiaków** znajdujących się najbliższej Barykady. Następnie, jeśli to możliwe, ruch wykonują **zombiaki** z kolejnych przecznicy.

Gracz musi poruszyć **zombiaka**, jeśli tylko jest to możliwe - nawet jeśli efekt ruchu będzie dla niego niekorzystny.

Jeśli na polu, na które ma ruszyć się **zombiak**, znajduje się inny **zombiak** lub gdy ruch uniemożliwia działanie innej karty, **zombiak** nie ma możliwości ruchu i pozostaje na zajmowanym polu.

AUTA: Wszystkie **auta** ludzi poruszają się w kierunku Cmentarza.

3. DOCIĄG KART

Gracz odkrywa ze swojej talii tyle kart, by w sumie mieć do dyspozycji w tej turze 4 karty. Odkryte karty należy ułożyć na Cmentarzu (karty zombiaków) lub na Barykadzie (karty ludzi). Odkryte karty są widoczne dla obu graczy.

Przykład: W pierwszej turze gracz odkrywa 4 karty.

Przykład: Gracz zachował w poprzedniej turze 2 karty. Odkrywa zatem tylko 2 nowe karty, tak by łącznie mieć ich 4.

Uwaga: W końcowej części gry może zdarzyć się, że graczowi dowodzącemu ludźmi zabraknie kart do dociągnięcia. W tej sytuacji musi on sobie radzić bez nowych kart aż do zakończenia gry.

4. ODRZUCENIE KARTY

Z 4 kart znajdujących się na Cmentarzu/na Barykadzie gracz wybiera jedną i odrzuca na stos kart odrzuconych. Efektów działania tej karty nie wprowadza się do gry. Do kolejnego kroku gracz przystępuje z trzema dostępnymi kartami.

Uwaga: W końcowej części gry może się zdarzyć, że gracz dowodzący ludźmi zacznie ten krok z mniej niż czterema kartami na Barykadzie. W tej sytuacji nie musi on odrzucać żadnej karty.

5. UŻYCIE KART

Każdą z pozostałych na Cmentarzu/na Barykadzie kart gracz może wykorzystać na jeden z 3 sposobów:

- a) **zagranie karty:** Gracz może wprowadzić kartę do gry zgodnie z jej działaniem.
- b) **zachowanie karty:** Gracz może zostawić kartę na Cmentarzu/ na Barykadzie z myślą o wykorzystaniu jej w następnych turach.
- c) **odrzucenie karty:** Gracz może odrzucić kartę do Śmietnika bez wprowadzania do gry jej działania.

INNE ZASADY

OGÓLNE ZASADY

Zagrane karty są jednokrotnego użytku. Wszystkie odrzucone karty, zagrane karty akcji oraz usunięte z planszy karty planszy trafiają do Śmietnika danego gracza.

Reguły przedstawione na kartach mają pierwszeństwo względem reguł ogólnych.

Jeśli nie napisano inaczej, na jednym polu może znajdować się na raz tylko jedna karta.

ZOMBIAKI W GRZE

Wszystkie karty opisane słowem **zombiak** mają swoją Siłę. Mogą zostać zniszczone (czyli trafić na Śmietnik) po otrzymaniu tylu Ran, ile mają Siły.

WYSTAWIANIE ZOMBIAKÓW

Karty **zombiaków** po zagranieniu należy ustawić na wybranym polu na piątej przecznicy. Na polu, na którym pojawia się **zombiak**, nie może być żadnej innej karty.

MAMKA I GNIAZDO

Mamka i Gniazdo to specjalne **zombiaki**, nie poruszają się i mają swoje specjalne działanie. Poza tym należy je traktować jak każdego innego **zombiaka** (można normalnie je ranić i używać na nie dowolnych innych działających na **zombiaki** kart).

COFANIE

Zawsze, gdy cofnąć ma się **jeden zombiak**, a pole za nim jest zajęte przez innego **zombiaka**, cofnięcie znać należy za niemożliwe do wykonania. Sytuacja ta może mieć miejsce np. na skutek karty Strzał.

Zawsze, gdy cofnąć mają się **wszystkie zombiaki** (np. na danym torze), cofanie rozpoczyna się od **zombiaków** najbliższej Cmentarza. Następnie, jeśli to możliwe, cofane są **zombiaki** z kolejnych przecznicy.

Niemożliwe jest cofnięcie **zombiaka** znajdującego się na piątej przecznicy.

KONIEC GRY I WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gra może zakończyć się w jeden z dwóch sposobów:

1. Gracz dowodzący zombiakami dociągnie kartę Świt. W tej sytuacji gra natychmiast się kończy. Grę wygrywają ludzie.
2. Podczas ruchu dowolny **zombiak** wchodzi z pierwszej przecznicy na barykady ludzi. W tej sytuacji wygrywają zombiaki.

AUTOR GRY: IGNACY TRZEWICZEK

INSTRUKCJA: RAFAŁ SZYMA

ILUSTRACJA NA PUDEŁKU: ROCH URBANIAK

ILUSTRACJE NA KARTACH: ANNA HELENA SZYMBORSKA, MICHAŁ ZIELIŃSKI

OPRACOWANIE GRAFICZNE: MICHAŁ ORACZ

REDAKCJA: PIOTR HARASZCZAK

Serdeczne podziękowania dla graczy, którzy grali w testową wersję gry, a także dla Jaskra, Wookiego, red_gabbo, Uika, Marka Spichalskiego, Łukasza M. Pogody, Marcina Krupińskiego, Marcina Glińskiego, Mateusza Sztarfa, Mirosława Gucwy, Marcina Lapety za pomoc w przygotowaniu niniejszej edycji.