ZOMBIES!!! – ZASADY GRY

Dziękujemy za zakup gry ZOMBIES!!! Jest ona owocem niezliczonej ilości filmów o tematyce zombie, które uwielbiamy. Mając to na uwadze, na pewno zrozumiesz gdy powiemy ci, że ZOMBIES!!! to nie jest grzeczna i miła gra, ale na pewno dostarcza dużo zabawy. Poza tym, ulice przepełnione żywymi trupami nie mogą być aż tak złe. Owszem, zdarzy ci się zginąć i rozpocząć grę od początku; owszem, znajdziesz się w jakimś ślepym zaułku i będziesz z przerażeniem obserwował zombie, które zbliżają się do ciebie. Ale mimo to, największy ból sprawisz ty swoim przyjaciołom, gdy jako pierwszy wydostaniesz się z tego miasta a oni w nim pozostaną. To na pewno będzie chwila warta przeżycia tej przygody.

Liczymy na to, że ZOMBIES!!! przypadną ci do gustu i że odwiedzisz naszą stronę www.twilightcreations.com, gdzie znajdziesz pozostałe nasze wspaniałe gry.

Zawartość:
30 Płytek Terenu
50 Kart Wydarzeń
100 Plastikowych Zombie
6 Figurek Graczy (pionki)
30 Żetonów Życia
60 Żetonów Amunicji
2 kości
Instrukcja

Cel gry:
Celem gry ZOMBIES!!! jest dotarcie jako pierwszy do środka Płytki Terenu – lądowiska, zabicie wszystkich zombie, którzy się tam znajdują i ucieczka przed nadciągającą hordą pozostałych zombie. Zwycięzcą gry może być również ten gracz, który jako pierwszy zabije 25 zombie.

Setup:
Wybierz jednego z graczy, który zajmie się przygotowaniem do gry. Ze stosu Płytek Terenu niech usunie „plac" (Town Square) oraz" lądowisko" (Helipad). Następnie Płytkę „plac" niech umieści na środku stołu a na niej wszystkie pionki graczy. Następnie niech potasuje pozostałe Płytki Terenu i niech umieści płytkę „lądowisko" na samym spodzie potasowanego (zakrytego) stosu. Płytki Terenu powinny leżeć z boku, ale w takim miejscu, by każdy z graczy mógł spokojnie po nie sięgnąć.

Następnie należy potasować Karty Wydarzeń i rozdać po trzy każdemu z graczy a pozostałem umieścić w zakrytym stosie; najlepiej gdzieś w pobliżu Płytek Terenu.

Każdy z graczy otrzymuje również trzy Żetony Amunicji (bullet) oraz trzy żetony Życia (life).

Zarys rozgrywki

W swojej turze gracz musi wykonać następujące czynności

1. Wziąć wierzchnią Płytkę Terenu z zakrytego stosu i ułożyć ją na stole.
2. Stanąć do walki z zombie, którzy aktualnie znajdują się w tym samym miejscu, w którym jest pionek gracza (patrz: Zasady Walki)
3. Uzupełnić rękę do trzech kart wydarzeń, jeśli w tym momencie ma ich mniej niż trzy.
4. Rzucić kostką na ruch. (zobacz: Zasady Ruchu)
5. Poruszyć się swoim pionkiem maksymalnie o tyle pól, ile wskazuje kostka (rzut z punktu 4.). Na każdym polu, które na trasie poruszania się gracza zawiera zombie, należy zatrzymać się i walczyć z nim. Po pokonaniu zombie można dalej kontynuować ruch.
6. Po skończonym ruchu należy raz jeszcze rzucić kością. Wynik wskaże ilość zombie, które należy przemieścić o jedno pole (w dowolnym kierunku), jeśli istnieje taka możliwość.
7. Na koniec tury gracz może odrzucić jedną kartę z ręki (jeśli uzna ją za nieprzydatną).

Na tym kończy się faza ruchu pojedynczego gracza. Następnie wszystkie opisane wyżej czynności wykonuje gracz kolejny, zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

Płytki Terenu

Jest kilka zasad, których należy przestrzegać kładąc na stół Płytkę Terenu.

- Płytki Terenu można obracać w dowolnym kierunku, ale dokładać do istniejącego układu w taki sposób, by wszystkie drogi były ze sobą połączone. Nie można dokładać płytki w taki sposób, że droga jest blokowana przez część zawierającą budynek.
- Po zagraniu Płytki z nazwą budynku na niej (płytka „B”) natychmiast załącz do niej odpowiednią ilość Zombie (Z), znaczników Amunicji (B) oraz Życia (L). Wszystkie zombie oraz znaczniki muszą być umieszczone „wewnątrz” budynku a nie na ulicy. W sekcji „Dodatkowe zasady i wyjaśnienia” znajdziesz więcej informacji na ten temat.
- W toku gry możliwe jest, że nie da się dołożyć Płytki Terenu zgodnie z regułami gry. W takiej sytuacji ten z graczy, który jako ostatni dołożył Płytkę Terenu natychmiast traci swoją turę. Gra wówczas toczy się do momentu, w którym jeden z graczy uzbiera 25 zabitych zombie.
- Gdy gracz wylosuje i umieści na stole płytkę z „nienazwanym” budynkiem (taką jak „A” czy „C”), do gry wkraczają kolejni zombie, których ilość oblicza się na podstawie ilości punktów na Płytkach Terenu, z których wychodzi droga. Na przykład, Płytka „C” wygeneruje czterech zombie a płytka „A” – dwóch. Zombie mogą być umieszczeni na każdym dostępnym polu drogi (nie budynku).

Zasady Walki:

- Na początku tury, jeśli na polu, na którym stoi pionek gracza, znajdują się zombie, należy podjąć z nimi walkę.
- Walka rozstrzygana jest za pomocą pojedynczego rzutu kością k6. Jeśli wyrzucisz wartości od 4-6 – zombie został pokonany, jest zdejmowany z planszy i umieszczany w puli gracza. Jeśli wynik na kostce wypadnie od 1 do 3 – gracz przegrywa rywalizację z zombie i ma do wyboru dwie możliwości: poświęca jeden Żeton Życia (i rzuca ponownie) lub poświęca odpowiednią

ilość Żetonów Amunicji (w stosunku 1:1), by podnieść wartość swojego rzutu i pokonać zombie. Przykładowo: gracz na kostce k6 wyrzucił dwa oczka. Może więc albo poświęcić jeden żeton życia, albo poświęcić dwa żetony amunicji, które podniosą wartość jego rzutu do czterech oczek i tym samym pozwolą mu na pokonanie zombie.

- Walka toczy się tak długo, aż gracz nie pokona zombie bądź nie pozbędzie się wszystkich Żetonów Życia. Gracz nigdy nie może dobrowolnie zrezygnować i wycofać się z walki.
- Gdy w którymś momencie graczowi skończą się Żetony Życia, kończy on swój ruch i przemieszcza swój pionek na środek planszy (pole startowe – „plac"). Traci on wówczas wszystkie pozostałe punkty ruchu, jak również połowę (zaokrąglając w górę) zombie ze swojej puli a także wszystkie karty broni, które zebrał podczas gry. Gracz jednakże może dalej kontynuować swoją turę (punkt 6. i 7.)
- Gdy gracz ginie, tj. traci wszystkie Żetony Życia, i wraca na środek planszy, rozpoczyna swoją kolejną turę z trzema Żetonami Życia i trzema Żetonami Amunicji.

Karty Wydarzeń

- Kartę można zagrać w dowolnym momencie
- Można jednakże zagrać tylko jedną kartę na całą rundę (wyznaczaną między turami gracza)
- Na końcu swojej tury nie można mieć więcej niż trzy karty
- Gracz może odrzucić jedną Kartę Wydarzeń na końcu tury. Musi jednak pamiętać o tym, że w ten sposób sygnalizuje pozostałym, że jego tura dobiega końca i nie będzie mógł w niej wykonać żadnych innych akcji.

Zasady Ruchu Gracza:

- Punkty ruchu wyznaczane są przez rzut kością k6
- Nie można poruszać się po skosach
- Gracz może wykorzystać całą pulę punktów ruchu, ale może również zatrzymać się w dowolnym momencie. Gracze mogą wchodzić tylko do „nazwanych" budynków.
- Każdy zombie, który stanie na drodze gracza (tj. gdy gracz wkroczy na pole zawierające zombie) musi zostać zaatakowany zanim ruch będzie można kontynuować. Więcej w sekcji Zasady Walki. Zasada ta może zostać zmodyfikowana przez Karty Wydarzeń.
- Jeśli gracz w czasie swojego ruchu znajdzie się na polu z Żetonem Życia lub Żetonem Amunicji, natychmiast dodaje je do swojej kolekcji.
- Gracze (oraz zombie) mogą dostać się do „nazwanego" budynku tylko przez miejsce, które zawiera drzwi. Żadne inne budynki, czy też parkingi przy ulicy, nie są miejscem, do którego może się udać gracz (lub zombie).
- Cały „nazwany" budynek jest do dyspozycji gracza. Zaznaczone jest to liniami, które są przez niego poprowadzone. Przykładowo – „Sklep Sportowy" ma siedem wewnętrznych (tj. wewnątrz budynku) pól, po których może poruszać się gracz, oraz jedno pole na ulicy. Parking w lewym dolnym rogu jest niedostępny a do budynku można się dostać tylko poprzez drzwi, czyli pole numer 5.

Zasady Ruchu Zombie:

- Po zakończeniu ruchu gracza, wykonuje on jeszcze jeden rzut kością k6. Wynik oznacza ilość zombie, które można przesunąć o jedno pole w dowolnym kierunku (naturalnie musi być to pole dostępne), jeśli taki ruch jest w ogóle możliwy.
- Zombie również nie mogą poruszać się na skos
- Każde pole może zawierać zawsze tylko jednego zombie
- Pola zawierające zombie mogą zawierać Znaczniki Życia lub Amunicji, ale gdy zombie się poruszy, Znaczniki zostają na miejscu.

Dodatkowe Zasady i Wyjaśnienia

- Gdy wylosowana zostanie Płytka Terenu z lądowiskiem dla helikoptera („Helipad"), wówczas na stole umieszcza ją ten z graczy, który ma najmniej zabitych zombie. W przypadku remisu, gracz wyznaczany jest losowo.
- Każde pole może zawierać maksymalnie jednego zombie oraz jeden Żeton Amunicji lub Broni – nigdy wszystkie trzy.
- Żaden z graczy nie może mieć więcej niż pięć Żetonów Życia
- Gracze mogą być w posiadaniu dowolnej ilości Żetonów Amunicji (zebranych)
- Zagrywając Kartę Wydarzenia, Płytki Terenu „plac" oraz „lądowisko" nie liczą się jako „nazwane" budynki.
- Do budynków można wejść lub wyjść tylko przez pola zawierające drzwi.
- Jeśli wylosowana Płytka Terenu nie może być legalnie dołożona, odrzuca się ją, a tura gracza trwa dalej (nie mylić z sytuacją, w której gracz po dołożeniu płytki terenu blokuje możliwość dalszego dokładania)
- Każdy gracz może mieć w grze tylko jedną sztukę każdej broni.
- Jeśli zagrana Karta Wydarzeń powoduje, że żaden zombie nie atakuje gracza, gracz w zamian również nie może zabijać zombie.
- Karta „I Don't Think They're Dead" oznacza: „Zagraj tę kartę by zmusić przeciwnika do rzutu dwoma kośćmi k6. Jeśli którykolwiek wynik na kostce jest niższy lub równy 3, gracz musi oddać do puli dwa zabite przez siebie zombie. Do modyfikowania rezultatów można użyć Żetonów Życia lub Amunicji."
- Aby gra była nieco krótsza, płytkę z lądowiskiem należy wmieszać w dolną część stosu Płytek Terenu.