



INSTRUKCJA

Gra dla 2-4 graczy w wieku 12-112 lat

OPIS PLANSZY MIASTA



1. **Tor aktywności zombie**
2. **Apteka** – można w niej zdobyć leki, żywność i paliwo
3. **Stacja benzynowa** – można w niej zdobyć paliwo, żywność i broń
4. Informacja o **liczbie towarów** rozkładanych w czterech budynkach w zależności od liczby graczy
5. **Komisariat policji** – można w nim zdobyć broń, leki i paliwo
6. **Minimarket** – można w nim zdobyć żywność, leki i broń
7. **Tor czasu**

 W turach 1-4 gracz rozpoczynający bierze po **2 karty wydarzeń** – jedną z nich odrzuca, a jedną wyklada na stół.

 W turach 6-9 gracz rozpoczynający bierze po **3 karty wydarzeń** – jedną z nich odrzuca, a dwie wyklada na stół.

 W turach 11-14 gracz rozpoczynający bierze po **4 karty wydarzeń** – jedną z nich odrzuca, a trzy wyklada na stół.



W turach 5, 10, 15 następuje **atak hordy**.



W turach 6 i 11 każdy gracz dostanie **dodatkowego człowieka** ze znaleziskiem (karta znaleziska) i towarem (żeton towaru).

OPIS PLANSZY SIEDZIBY GRACZA



1. **Pola obrony barykady**, na których ludzie walczą z zombie.
2. Każda siedziba posiada 3 **barykady**. Budujesz je z beczek.
3. W **warsztacie** produkujesz beczki na barykady.
4. Dzięki **kuchni** podwoisz ilość posiadanej żywności.
5. W **magazynie** gromadzisz towary wyprodukowane w siedzibie oraz zdobyte w mieście lub podczas zwiadu.
6. W **izolatce** produkujesz leki oraz leczysz chorych ludzi.
7. Uzbrojone **punkty strzelnicze** (w narożnikach siedziby) pozwolą ci zlikwidować więcej zombie.
8. **Strażnik** będzie strzegł towarów przed kradzieżą.
9. **Pojazd** umożliwi ci wyprawę do miasta.
10. **Zagroda i grządki** dostarczą ci żywność. A dzięki **kuchni** (4) podwoisz ilość posiadanej żywności.
11. **Zwiadowca** może znaleźć przydatne przedmioty lub zwerbować ludzi.
12. W **laboratorium** produkujesz paliwo i broń.
13. **Tor mieszkańców** wskazuje liczbę ludzi znajdujących się w twojej siedzibie.

WPROWADZENIE

Nieznany wirus zaatakował ludzi, przemieniając większość z nich w zombie. W radiu właśnie podano, aby uciekać z miast i szukać schronienia poza nimi. Nie ma czasu na robienie zapasów i długie przygotowania do ucieczki. Każdy może zabrać tylko to, co ma pod ręką.

Gdziekolwiek się schronicie, zombie was odnajdą. Wasze zadanie jest proste: musicie odpierać ataki zombie do czasu nadejścia pomocy. W ciągu dwóch tygodni ma przybyć wojskowy śmigłowiec.

wiec. Nie zdoła jednak ewakuować wszystkich ludzi. Uratuje tylko tych, którzy okażą się najsilniejsi. Nowego świata nie mogą budować mięczaki.

CEL GRY

Celem gry jest przetrwanie 15 dni (15 tur gry). Gracz, który na koniec piętnastej tury będzie posiadać najwięcej ludzi, towarów oraz najlepiej umocnioną siedzibę, zostanie uratowany przez wojsko i wygra grę.

ELEMENTY GRY



1 plansza miasta



4 plansze siedzib graczy



25 żetonów paliwa



25 żetonów amunicji



25 żetonów leków



25 żetonów żywności



36 kart wydarzeń



40 kart znalezisk



1 kostka czterościenna



1 znacznik gracza rozpoczynającego



32 żetony beczek



4 karty pomocy dla graczy



32 pionki ludzi, po 8 w 4 kolorach: czarnym, czerwonym, niebieskim, żółtym



1 znacznik tury



1 znacznik aktywności zombie



80 żetonów zombie

OGÓLNY OPIS ROZGRYWKI

Każdy gracz ma do dyspozycji swoją **siedzibę**. Będzie ją umacniać na wypadek ataku zombie oraz dbać o ludzi obecnych w siedzibie. Ludziom tym trzeba zapewnić jedzenie oraz leki, a także wyposażać w broń do walki z zombie. Gracz musi też mieć paliwo do pojazdu.

Gra trwa **15 tur**. W każdej turze gracze decydują, jakie zadania przydzielą ludziom znajdującym się w ich siedzibach. Gracze mogą przydzielać im poniższe zadania:

- **jechać do miasta** (w mieście można zdobyć żywność, paliwo, broń, leki),
- **pójść na zwiad** (przechesując pobliskie lasy, można znaleźć przydatne znaleziska oraz ludzi, którzy przyłączą się do danego gracza),
- **produkować** beczki na barykady,
- **produkować** paliwo i broń,
- **produkować** żywność,

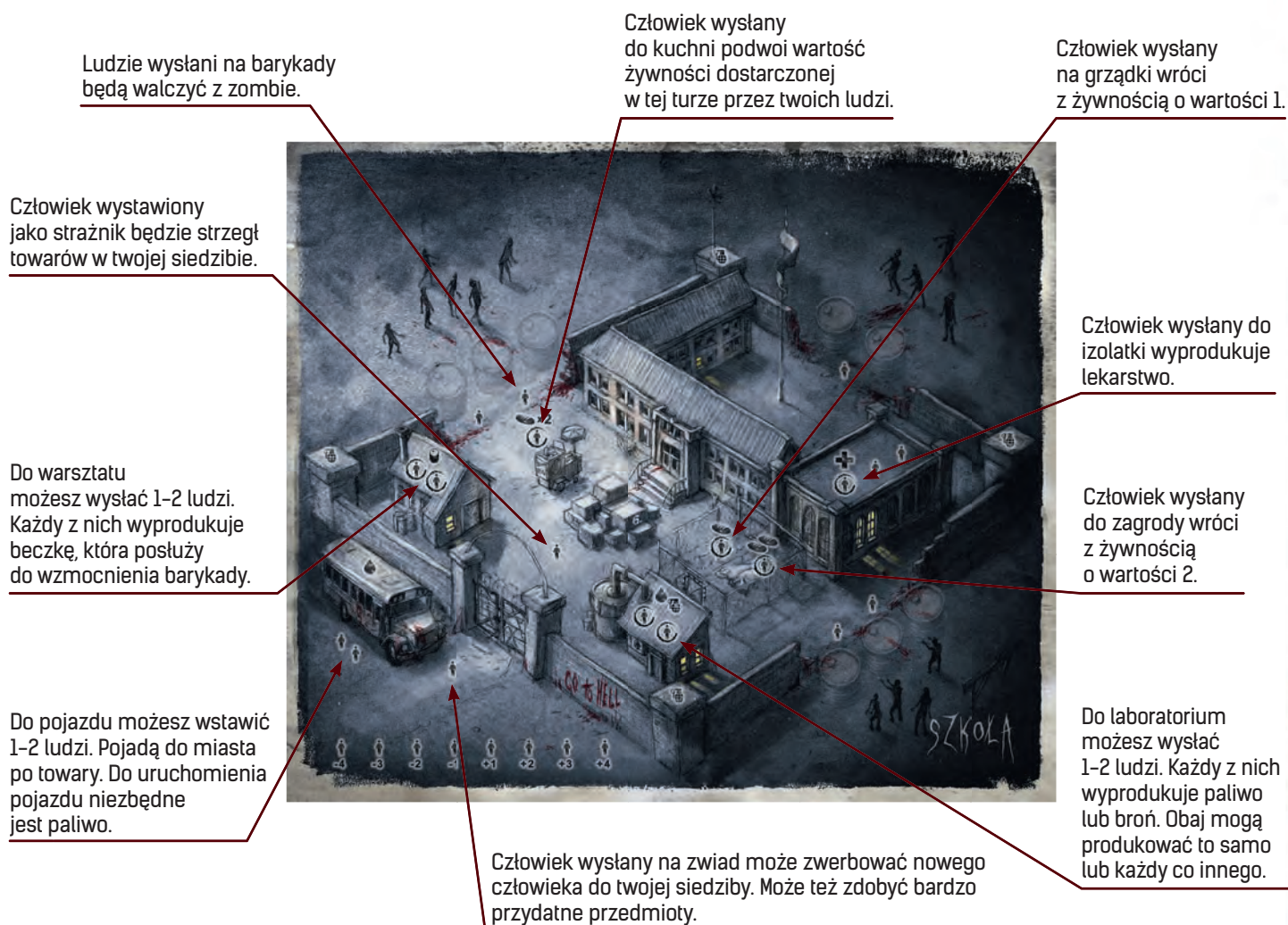
- **produkować** leki,
- **strzec towarów** przed kradzieżą,
- **walczyć** z zombie na barykadach.

Wiele działań wykonywanych przez ludzi przyciągać będzie zombie do siedzib graczy (np. hałas związany z produkcją beczek, wyjazd do miasta, zwiad okolicy), a zatem z każdą chwilą wokół siedzib będzie przybywać coraz więcej zombie.

Na koniec każdej tury zombie będą próbować dostać się do siedzib graczy.

Jeśli gracz nie będzie posiadał odpowiednich umocnień, zombie wedrą się na teren siedziby i zabiją część znajdujących się tam ludzi. To jednak nie koniec zagrożeń. Najbardziej niebezpiecznie będzie **w turach 5, 10 i 15** – wtedy nastąpią **ataki hordy** zombie!

Gracz, który na koniec 15 tury posiada najwięcej ludzi, towarów, znalezisk oraz najlepiej umocnioną siedzibę, zostaje zwycięzcą.





F

A

D

C

1 Każdy gracz bierze swoją **planszę siedziby** i kładzie ją przed sobą.



G



I



H

Uwaga! Każda plansza gracza przedstawia inną siedzibę (farmę, fabrykę, szkołę, kościół), ale znajdujące się na nich pola są takie same. Każda siedziba daje graczom takie same możliwości działania podczas gry.

J Każdy gracz bierze **1 pionek człowieka** z puli zasobów i umieszcza go na *torze mieszkańców siedziby*, na polu z numerem **-4**. Pionek ten symbolizuje gracza, który właśnie ukrył się w siedzibie.

K Następnie każdy gracz wybiera według własnego uznania zestaw pozostałych elementów, z którymi rozpocznie grę. Każdy gracz ma do dyspozycji **10 punktów**, które może wykorzystać według poniższego „cennika”:

- każdy następny **pionek człowieka** = 2 punkty
- każdy **żeton towaru** (bomb, drop, cross, bread) = 1 punkt
- każdy **żeton beczki** (barrel) = 1 punkt

Graczom, którzy grają w *Atak zombie* **po raz pierwszy**, polecamy rozpocząć grę z poniższym zestawem:

- 1 pionek człowieka (gracz, który ukrył się w siedzibie)
- 1 pionek człowieka = 2 punkty
- 6 beczek = 6 punktów
- 1 żeton drop = 1 punkt
- 1 żeton cross = 1 punkt

Uwaga! Pionki ludzi umieszczamy na kolejnych polach *toru mieszkańców siedziby*, beczki na barykadach, a towary:

w magazynie (każdy rodzaj) lub w pojeździe (tylko drop), lub w punktach strzelniczych (tylko bomb).

L Każdy gracz dokłada wokół swojej siedziby odpowiednią liczbę **żetonów zombie**. Zależy ona od liczby ludzi, których umieściliśmy w siedzibie:

1 człowiek	= 3 zombie
2 ludzi	= 2 zombie
3 ludzi	= 1 zombie
4 ludzi i więcej	= 0 zombie

Po rozpoczęciu gry zombie zawsze dokładani będą przy barykadach zgodnie z zasadami przedstawionymi w poniższej ramce *Nadchodzą zombie!*

NADCHODZĄ ZOMBIE!

W trakcie gry przy barykadach pojawiać się będą zombie. Zwabiać ich będzie hałas związany z produkcją różnych towarów (beczek na barykady, broni, paliwa, leków, żywności). Innym elementem przyciągającym zombie jest liczba ludzi znajdujących się w siedzibie: im więcej ludzi, tym więcej zombie przybędzie pod barykady danej siedziby.

Każdy nowo przybyły zombie musi być dołożony do którejś z barykad zgodnie z **zasadą równowagi**, która mówi, że zombie powinni być rozkładani równomiernie przy wszystkich trzech barykadach. Zatem każdy nowy zombie musi być umieszczony przy barykadzie, przy której znajduje się **najmniej zombie**.

Jeśli przy barykadach nie ma jeszcze żadnego zombie albo ich liczba przy każdej barykadzie jest taka sama, gracz może wybrać barykadę, przy której dołoży zombie.

Przykład: Przy barykadach A i B Piotr posiada po 4 zombie, a przy barykadzie C nie ma żadnego zombie. W tej turze pod siedzibę Piotra przybyło 5 zombie. Piotr rozmieszcza ich zgodnie z zasadą równowagi: - 4 zombie umieszcza przed barykadą C – dzięki temu przy wszystkich barykadach znajduje się po 4 zombie, - piętego zombie Piotr może dotożyć do dowolnej barykady. Wybiera A.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz, który uciekał ostatnio przed zombie (lub najmłodszy gracz). Gracz ten dostaje kostkę i *znacznik gracza rozpoczynającego*.

Gra składa się z **15 tur**. Każda tura podzielona jest na 2 fazy: **dzień** i **noc**.

W trakcie dnia gracze zdobywają towary i umacniają swoje siedziby, nocą natomiast ma miejsce atak zombie.

TURA NORMALNA (z wyjątkiem tury 5, 10 i 15)

DZIEŃ

Faza dnia składa się z poniższych etapów:

- **Pobudka**
- **Planowanie dnia**
- **Wykonywanie zaplanowanych działań**
- **Uzbrajanie siedziby**

POBUDKA

Na początku każdej zwykłej tury gracz rozpoczynający bierze odpowiednią liczbę **kart wydarzeń** z wierzchu *stosu wydarzeń*:

- W turach 1-4:** **2 karty wydarzeń** – jedną z nich odrzuca na *stos kart wykorzystanych*, drugą wyklada na stół.
- W turze 5:** **nie bierze kart wydarzeń** (w tej turze ma miejsce jedynie *atak hordy*).
- W turach 6-9:** **3 karty wydarzeń** – jedną z nich odrzuca na *stos kart wykorzystanych*, dwie pozostałe wyklada na stół.
- W turze 10:** **nie bierze kart wydarzeń** (w tej turze ma miejsce jedynie *atak hordy*).
- W turach 11-14:** **4 karty wydarzeń** – jedną z nich odrzuca na *stos kart wykorzystanych*, trzy pozostałe wyklada na stół.
- W turze 15:** **nie bierze kart wydarzeń** (w tej turze ma miejsce jedynie *atak hordy*).

Gracz rozpoczynający **nie pokazuje** nikomu tego, co odrzucił. Daje mu to pewną przewagę nad innymi graczami, bowiem wie, jakie zdarzenie na pewno już się nie pojawi w grze.

Gracz rozpoczynający wyklada wybraną kartę wydarzeń na stół i wszyscy gracze – począwszy od gracza rozpoczynającego – wykonują działanie opisane na karcie.

Jeśli gracz rozpoczynający posiada **więcej niż jedną** kartę wydarzeń, wyklada je **pojedynczo**, w wybranej przez siebie kolejności. Wszyscy gracze kolejno wykonują opisane na nich działania.

Przykład: Jest tura 7. Piotr wyciąga 3 karty wydarzeń – „Remont barykady”, „Szczury!” i „Niespokojna okolica”. Jedną z nich musi odrzucić. Odrzuca ostatnią. Następnie wyklada na stół „Szczury!”, a wszyscy gracze wykonują działanie opisane na karcie. Na koniec Piotr wyklada kartę „Remont barykady” i wszyscy gracze wykonują opisane na niej działanie.

Uwaga! Jeśli opis na karcie nie wskazuje inaczej, jej działanie dotyczy wszystkich graczy.

Wśród **kart wydarzeń** znajdują się **karty lokacji** oznaczone ikoną . Jeżeli gracz rozpoczynający postanowi którąkolwiek z nich użyć, powinien ją położyć obok planszy miasta. Wyłącznie w tej turze wszyscy gracze kolejno będą mogli skorzystać z tej karty w trakcie **zwiadu**. Po **zwiadzie** karta zostaje usunięta. Opis działań dostępnych na zwiadzie znajduje się w podrozdziale **Zwiad**.

Uwaga! Podczas aktywowania kart wydarzeń w niektórych przypadkach gracze zostaną poproszeni o określenie, kto z nich jest **najsilniejszy** lub **najstabszy**. W obu sytuacjach należy policzyć punkty tak samo, jak podczas dobierania elementów startowych (człowiek = 2 punkty, towar = 1 punkt, beczka = 1 punkt, karta znaleziska = 1 punkt). W przypadku remisu karta działa na wszystkich remisujących graczy.

Podczas *pobudki* mogą także być zagrywane z ręki **karty** **znalezisk** będące **podstępami**. Oznaczone są ikoną . Można je zagrywać w dowolnym momencie etapu *pobudka*.

PLANOWANIE DNIA

Zaczynając od gracza rozpoczynającego, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wszyscy gracze kolejno przydzielają swoim ludziom zadania do wykonania. Jeśli chcemy, aby nasz człowiek wykonał jakieś zadanie, wstawiamy jego pionek na odpowiednie pole na planszy siedziby.

WYJAZD DO MIASTA

Celem wyjazdu do miasta jest zdobycie **towarów**. Gracz może wysłać do miasta **1-2 ludzi**. Wstawia ich do pojazdu przy bramie siedziby. Pojazd musi posiadać w baku paliwo (1 żeton ). Po przyjeździe do miasta żeton  jest odrzucany do *puli zasobów*.

ZWIAD

Celem zwiadu jest wykonanie jednego z poniższych działań:

- zdobycie **znalezisk**
- zwerbowanie nowych ludzi do siedziby
- kradzież towaru z siedziby rywala
- skorzystanie z kart 

Gracz może wysłać na zwiad **1 człowieka**.

PRODUKCJA BECZEK

- miejsce produkcji: **warsztat**
- gracz może wysłać do warsztatu **1-2 ludzi** (każdy z nich wyprodukuje 1 )
- beczek nie można przechowywać – od razu po wyprodukowaniu umieszczane są na barykadach
- beczki służą do budowy barykad

PRODUKCJA AMUNICJI I/LUB PALIWA

- miejsce produkcji: **laboratorium**
- gracz może wysłać do laboratorium **1-2 ludzi** (każdy z nich wyprodukuje 1  lub 1 )

Amunicja

- przechowywana w magazynie lub w punktach strzelniczych
- służy do walki z zombie: strzelamy z punktów strzelniczych oraz robimy pułapki na barykadach

Paliwo

- przechowywane w magazynie lub w pojeździe
- służy do wyjazdów pojazdem do miasta oraz do walki z zombie – robimy pułapki na barykadach

PRODUKCJA LEKÓW

- miejsce produkcji: **izolatka**
- gracz może wysłać do izolatki **1 człowieka** (wyprodukuje 1 )
- przechowywane w magazynie
- służą do leczenia ludzi oraz do walki z zombie – robimy pułapki na barykadach

PRODUKCJA ŻYWNOŚCI

- miejsce produkcji: **zagroda** i **grządki**

Zagroda

- gracz może wysłać do zagrody **1 człowieka** = 2 

Grządki

- gracz może wysłać na grządki **1 człowieka** = 1 
- żywność wyprodukowana w zagrodzie i na grządkach nie może być magazynowana – musi zostać wykorzystana w tej samej turze (nadwyżka jedzenia przepada)

- służy do żywienia ludzi oraz do walki z zombie – robimy pułapki na barykadach

PRACA W KUCHNI

- miejsce produkcji: **kuchnia**
- gracz może wysłać do kuchni **1 człowieka** (**podwoi** ilość  wyprodukowanej w zagrodzie i na grządce, a także zdobytej w mieście i przechowywanej w magazynie)
- podwojona w ten sposób żywność nie może być magazynowana – wszystko musi być od razu wykorzystane, a nadwyżka jedzenia przepada
- praca w kuchni służy podwojeniu dostępnej ilości 

WYSTAWIENIE STRAŻNIKA

- gracz może wystawić jako strażnika tylko **1 człowieka**
- wystawienie strażnika służy ochronie przed kradzieżą towarów znajdujących się w siedzibie gracza

WALKA NA BARYKADACH

- gracz może wystawić do walki na barykadach **1-5 ludzi** (1 człowiek zabija 1 zombie)
- wystawienie ludzi do walki służy zabiciu zombie znajdujących się za barykadami
- na jednym *polu obrony barykady* można wystawić jednego człowieka

Gdy wszyscy gracze rozmieszczą swoich ludzi, można przejść do kolejnego etapu. Czyli *wykonywania zaplanowanych działań*.

WYKONYWANIE ZAPLANOWANYCH DZIAŁAŃ

Zaplanowane działania wykonywane są według poniższej kolejności:

1. Wyjazd do miasta
2. Zwiad
3. Produkcja
4. Walka na barykadach
5. Żywienie i leczenie

1. WYJAZD DO MIASTA

Kolejność działań wygląda tu następująco:

- A) Gracz rozpoczynający **rzuca kostką** i przesuwa **w dół** znacznik na *torze aktywności zombie* o tyle pól, ile wypadło na kostce.
- B) Począwszy od gracza, który jako **pierwszy** przybył do miasta, obecni w nim **gracze biorą ludzi znajdujących się w pojazdach i ustawiają ich na polach budynków w mieście** (apteka, stacja paliw, komisariat, minimarket).

Uwaga! Jeśli gracz wysłał do miasta **2 ludzi**, może oba pionki wstawić do jednego budynku lub po jednym pionku do dwóch różnych budynków.

- C) Gracze pobierają **towary** w kolejności przyjazdu do miasta, przekładając je do swoich siedzib.

Liczba pobranych towarów zależy od koloru pola *toru aktywności zombie*, na którym znajduje się znacznik:

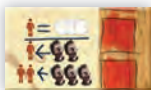
Czerwony	3 towary za każdy pionek człowieka
Żółty	2 towary za każdy pionek człowieka
Zielony	1 towar za każdy pionek człowieka

Pobrane towary gracze umieszczają w **magazynach** w swoich siedzibach. Jeśli gracz chce, 1 żeton  może od razu umieścić na **pojeździe**, a po 1 żetonie  na każdym z czterech **punktów strzelniczych** w narożnikach siedziby.

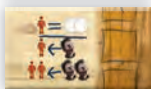
Jeżeli gracz nie ma możliwości umieszczenia nowego towaru w swojej siedzibie, musi od razu położyć go na barykadzie jako pułapkę lub odrzucić do *puli zasobów*.

D) Po pobraniu towarów gracze dokładają przed swoimi barykadami odpowiednią liczbę **żetonów zombie**, które ściągęli za sobą w drodze powrotnej z miasta. Ich liczba uzależniona jest od *toru aktywności zombie*.

Czerwony 1 człowiek = 2 zombie
2 ludzi = 3 zombie



Żółty 1 człowiek = 1 zombie
2 ludzi = 2 zombie



Zielony 1 człowiek = 0 zombie
2 ludzi = 1 zombie



Zombie należy dołożyć zgodnie z **zasadą równowagi**.

E) Na koniec pionki ludzi wracają do siedziby i ustawiane są **w pozycji stojącej** na *torze mieszkańców siedziby* (zajmują kolejne miejsca, począwszy od lewej strony).

Uwaga! Jeśli w danej turze żaden gracz nie pojedzie do miasta, znacznik na *torze aktywności zombie* należy przesunąć **w górę o 3 pola**.

2. ZWIAD

Gracze, którzy udali się na *zwiad*, kolejno – zaczynając od gracza rozpoczynającego lub siedzącego najbliżej po jego lewej stronie – wykonują **jedno** z poniższych działań.

ZDOBYCIE ZNALEZISKA

Gracz bierze **1 kartę** z wierzchu *stosu znalezisk* i dokłada ją do już posiadanych kart znalezisk. Karty takie, jeśli nie są podstępami (👁️), można użyć w dowolnym momencie gry.

Uwaga! Każdy gracz, niezależnie od okoliczności, może mieć jednocześnie maksymalnie **5 kart znalezisk**. W przypadku przekroczenia tej liczby, nadwyżkę należy niezwłocznie wykorzystać albo odrzucić na *stos kart wykorzystanych*.

ZWERBOWANIE NOWEGO CZŁOWIEKA

Gracz bierze z *puli zasobów* **1 człowieka** i kładzie go na pierwszym wolnym polu na *torze mieszkańców siedziby* **w pozycji leżącej**, co ma przypominać, że w fazie *żywienia i leczenia* nie wymaga on karmienia (odpoczywa).

Każdy człowiek zwerbowany podczas *zwiadu* przychodzi z podręcznym bagażem, dlatego wraz z nowym człowiekiem pobiera się z *puli zasobów* dowolny **1 towar** i umieszcza się go w swojej siedzibie.

KRADZIEŻ TOWARÓW Z SIEDZIBY INNEGO GRACZA

Gracz wskazuje jednego z rywali posiadających **5 lub więcej ludzi** i **zabiera mu 3 dowolne towary** znajdujące się w magazynie, punktach strzelniczych lub w pojeździe tego gracza.

Uwaga! Jeśli gracz wystawił w swojej siedzibie **strażnika**, nie można go okraść.

WYKORZYSTANIE KARTY

Jeśli na początku tury gracz rozpoczynający wyłożył na stół **kartę wydarzeń** z ikonką (📍), gracze mogą z nich skorzystać podczas *zwiadu* (wykonują opisane na karcie działania).

Zwiad przyciąga do siedziby **1 zombie**, chyba że inaczej wskazuje karta wydarzeń lub znalezisk. Zombie należy dołożyć zgodnie z **zasadą równowagi**.

Po powrocie ze *zwiadu* pionek człowieka ustawiany jest **w pozycji stojącej** na *torze mieszkańców siedziby* (zajmuje pierwsze wolne miejsce).

3. PRODUKCJA

Zaczynając od gracza rozpoczynającego, gracze kolejno produkują towary w budynkach siedziby, do których wystali swoich ludzi.

WARSZTAT

- Każdy wystany człowiek produkuje 1 🧪.
- Wyprodukowaną beczkę **od razu** należy umieścić na wybranej barykadzie.
- Produkcja w warsztacie przyciąga do siedziby **1 zombie** (niezależnie od tego, czy pracuje 1, czy 2 ludzi). Zombie należy dołożyć zgodnie z **zasadą równowagi**.

LABORATORIUM

- Każdy wysłany człowiek produkuje 1 🧪 albo 1 💧.
- Wyprodukowane towary należy umieścić w magazynie, w punktach strzelniczych (tylko 🧪), w pojeździe (tylko 💧) lub zamontować na barykadzie jako pułapkę.
- Produkcja w laboratorium przyciąga do siedziby **1 zombie** (niezależnie od tego, czy pracuje 1, czy 2 ludzi). Zombie należy dołożyć zgodnie z **zasadą równowagi**.

IZOLATKA

- Wysłany człowiek produkuje 1 +.
- Wyprodukowany lek należy umieścić w magazynie lub zamontować na barykadzie jako pułapkę.
- Produkcja w izolatce przyciąga do siedziby **1 zombie**. Zombie należy dołożyć zgodnie z **zasadą równowagi**.

Uwaga! Wyprodukowane towary zawsze pobieramy w pierwszej kolejności z *puli zasobów*, jeżeli jednak nie ma ich tam bierzemy je z miasta, z dowolnego budynku.

Po zakończeniu produkcji pionki ludzi ustawiane są **w pozycji stojącej** na *torze mieszkańców* (zajmują kolejne miejsca począwszy od lewej strony).

4. WALKA NA BARYKADACH

Każdy człowiek wysłany przez gracza do walki na barykadach zabija **1 zombie** znajdującego się po drugiej stronie barykady, a następnie wraca na *tor mieszkańców siedziby*.

5. ŻYWIENIE I LECZENIE

Na koniec każdej tury gracze muszą zapewnić odpowiednią ilość **żywności** ludziom znajdującym się w ich siedzibach. 1 człowiek = 1 🍖. Żywność można zdobyć na 6 sposobów:

- pojechać do **miasta**
- wysłać kogoś na **zwiad** do karty (📍)
- rekrutować nowego człowieka, wybierając 1 🍖
- użyć odpowiednią **kartę znalezisk**
- wysłać kogoś do **zagrody** (= 2 🍖)
- wysłać kogoś na **grządki** (= 1 🍖)

Trzy pierwsze czynności wykonuje się w poprzednich etapach, a żetony 🍖, które mają posłużyć do nakarmienia ludzi, umieszcza się w magazynie. Czwartą czynność stosuje się w poprzednich

etapach oraz w etapie *żywienie i leczenie*, wymieniając daną kartę znaleziska na żywność (lub leki) i także umieszczając pozyskane w ten sposób żetony w magazynie. Natomiast dwie ostatnie czynności odbywają się tylko i wyłącznie podczas etapu *żywienia i leczenia*. Nie wymienia się wyprodukowanej żywności na żetony, a jedynie sumuje się zdobytą tutaj ilość 🍖 z posiadanymi żetonami 🍖 i zużywa się na wyżywienie wszystkich ludzi, którzy znajdują się w pozycji stojącej na *torze mieszkańców*.

Warto pamiętać, że podczas *planowania dnia* gracz może wystać 1 człowieka **do kuchni**, który w etapie *żywienia i leczenia* **podwoi ilość żywności** użytej w tej turze do wykarmienia ludzi (dotyczy to zarówno żywności z magazynu, jak i żywności z zagrody oraz grządkii).

Uwaga! Niezależnie od powyższego, zamiast żywności, przy karmieniu ludzi można podawać +, jednak leki nie ulegają podwojeniu w kuchni.

Wykorzystane żetony 🍖 bądź + należy odłożyć do *puli zasobów*, zaś ludzie, którzy produkowali żywność w siedzibie lub gotowali w **kuchni**, wracają na *tor mieszkańców*.

Uwaga! Wyprodukowana tym etapie nadwyżka żywności nie jest magazynowana. Oznacza to, że cała żywność, która została wyprodukowana nadmiarowo, przepada!

Przykład: Piotr posiada 5 ludzi. W swoim magazynie ma 1 🍖. Jednego człowieka wystać do zagrody (2 🍖), drugiego do kuchni (podwaja ilość żywności). Dzięki kuchni udaje mu się w tej turze wyprodukować aż 6 🍖 $[(2+1) \times 2 = 6]$. Żywności wystarcza więc dla wszystkich jego ludzi. Nadwyżka żywności przepada, tak więc Piotrowi nie zostaje żadna żywność w magazynie.

Jeśli gracz nie jest w stanie wyżywić któregoś ze swoich ludzi, trafia on do izolatki jako **lekkو chory** (patrz poniżej).

Uwaga! W przeciwieństwie do ludzi zdrowych, nie ma obowiązku żywienia czy leczenia ludzi lekko bądź ciężko chorych, znajdujących się w izolatce. Warto jednak pamiętać, że takie postępowanie doprowadzi do pogorszenia ich stanu zdrowia lub do śmierci!

W **izolatce** znajdują się 2 miejsca dla chorych. Każdy pionek człowieka może zostać tam wstawiony na 2 sposoby (w zależności od sytuacji lub karty wydarzeń):

Lekko chory

Pionek człowieka umieszczany jest w **pozycji stojącej** na jednym z dwóch pól dla chorych. Jeśli w najbliższym etapie *żywienia i leczenia* nie otrzyma on **żywności lub leku**, jego stan się pogorszy i stanie się ciężko chory.

Ciężko chory

Pionek człowieka umieszczany jest w **pozycji leżącej** na jednym z dwóch pól dla chorych. Jeśli w najbliższym etapie *żywienia i leczenia* nie otrzyma on **leku**, umiera.

Uwaga! Jeśli w izolatce nie ma miejsca dla kolejnego chorego, chory ten natychmiast umiera.

Leczenie

Aby wyleczyć chorego, musimy uwzględnić go w produkcji żywności lub odłożyć z magazynu żeton 🍖 bądź + do *puli zasobów*. Po wyleczeniu chorego natychmiast przenosimy go na *tor mieszkańców*, ustawiając w pozycji stojącej na pierwszym wolnym polu.

Śmierć człowieka

Jeśli w wyniku choroby lub braku miejsca w izolatce jeden z ludzi umiera, odkłada się jego pionek do *puli zasobów*, a zamiast niego dostawia się 1 **żeton zombie** przed jedną z barykad (zgodnie z **zasadą równowagi**). Aby tego uniknąć, gracz może wydać 1 🧠, likwidując umarłego, zanim ten przemieni się w zombie.

Uwaga! Jeżeli w którymkolwiek momencie gracz nie posiada żadnych ludzi, natychmiast odpada z rozgrywki!

UZBRAJANIE SIEDZIBY

Uzbrajanie siedziby – czyli ustawianie beczek, montowanie pułapek i umieszczanie broni w punktach strzelniczych – możliwe jest w każdym momencie zwykłej tury, poza *pobudką* oraz *atakem zombie*, a zatem jest to ostatni moment, aby przygotować się na nadejście zombie!

Punkty strzelnicze

W narożnikach każdej siedziby znajdują się 4 punkty strzelnicze. Ich zasięg obejmuje barykady znajdujące się na ogrodzeniach siedziby przylegających do danego punktu strzelniczego.



Gracz uzbraja każdy z punktów strzelniczych, kładąc na nim 1 🧠. W razie potrzeby gracz może również **rozbroić** punkt strzelniczy. Przenosi wówczas znajdujący się na nim żeton 🧠 do magazynu, innego punktu strzelniczego lub na barykadę jako pułapkę.

Poza *pobudką* uzbrojony punkt strzelniczy możemy aktywować w dowolnym momencie tury. Usuujemy wówczas żeton 🧠 i wraz ze zlikwidowanym **zombie** odkładamy go do *puli zasobów*.

Beczki

Beczki ustawiane są na polach barykady. Są one podstawową formą obrony i zarazem fundamentem dla pułapek. Beczek nie można magazynować, musimy od razu zdecydować, w którym miejscu je umieścić. **1 beczka wytrzymuje napór 1 zombie**.

Pułapki

Pułapki przygotowujemy z towarów.

Zakładając pułapkę, gracz umieszcza 1 żeton 🍖 albo 🧠, albo 🍖, albo + na beczce znajdującej się na barykadzie. **Na jednej beczce może znajdować się jedna pułapka.**

Pułapka nie może zostać zdemontowana, co oznacza, że raz użyty w ten sposób towar nie może wrócić do magazynu, punktów strzelniczych czy baku pojazdu, ani być ukradziony. Jedynymi wyjątkami, które niszczą pułapki, są:

- użycie karty znalezisk *Karabin snajperski*,
- użycie jednej z kart wydarzeń: *Zwierzęta proch*, *Przeterminowane leki*, *Zepsuta żywność*.

Każda pułapka aktywowana jest automatycznie i może zostać uruchomiona wyłącznie przez zombie, kiedy ci będą usiłowali wdrzeć się do środka siedziby.

Informacje na temat aktywacji pułapek znajdują się w podrozdziale **Atak zombie** w dalszej części instrukcji.

W grze występują 4 rodzaje pułapek:

Beczka z pułapką

Siła obrony: 2

Wybuch kwasu likwiduje 2 zombie. Po wybuchu należy zdjąć żeton  z beczki oraz **2 zombie** i odłożyć do *puli zasobów*. Beczka pozostaje na swoim miejscu.

Beczka z pułapką

Siła obrony: 3

Pułapka nie likwiduje zombie, a jedynie powstrzymuje 3 zombie. Aby usunąć beczkę z tą pułapką, musi na nią napierać 4 zombie, przy czym jedynie ten czwarty wejdzie na teren siedziby.

Beczka z pułapką

Siła obrony: 2

Pułapka wybucha i odłamkami **zabija wszystkich zombie** znajdujących się przy barykadzie. Wybuch pułapki **niszczy beczkę**, na której była zamontowana oraz **wszystkie inne pułapki** znajdujące się na tej barykadzie (bez niszczenia beczek, na których są zamontowane).

Beczka z pułapką

Siła obrony: 2

Za każdym razem, gdy gracz dokłada zombie do swojej siedziby, może złamać **zasadę równowagi** i dołożyć **2 ostatnich zombie** do tej barykady, na której znajduje się pułapka .

NOC

Faza nocy składa się z *ataku zombie* lub *ataku hordy*, jeśli jest 5, 10 lub 15 tura gry.

ATAK ZOMBIE

Uwaga! Na tym etapie gry nie można już uzbrajać pułapek ani punktów strzelniczych! Można natomiast korzystać z kart znalezisk niebędących podstępami ().

Atak zombie na barykady przebiega w poniższy sposób:

1. Nadejście nowych zombie
2. Efekt ataku zombie

1. NADEJŚCIE NOWYCH ZOMBIE

Liczba zombie, którzy dotrą pod barykady, uzależniona jest od **rzutu kostką oraz liczby ludzi** znajdujących się w siedzibie gracza. Im więcej ludzi (większy hałas), tym więcej zombie podejdzie pod siedzibę. W praktyce weryfikuje to tzw. **modyfikator** – czyli ujemna bądź dodatnia cyfra widoczna na każdym polu na *torze mieszkańców*.

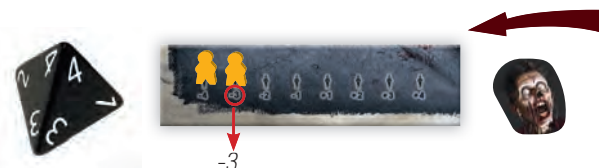
Liczbę przybyłych zombie określa się w następujący sposób:

- a) gracz rozpoczynający **rzuci kostką**,
- b) każdy gracz sprawdza, jaką wartość ma pole, które zajmuje jego ostatni człowiek (obojętnie, leżący czy stojący) na *torze miesz-*

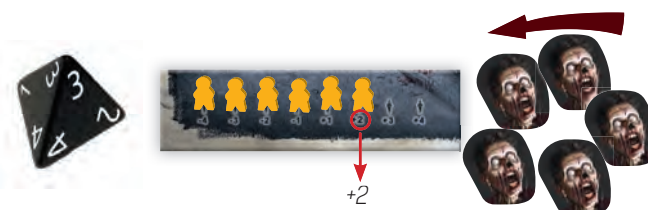
kańców i modyfikuje o tę wartość wynik na kostce (dodając ją lub odejmując),

- c) gracze biorą odpowiednią liczbę żetonów zombie z *puli zasobów* i dokładają je zgodnie z **zasadą równowagi** przed swoje barykady lub też odwrotnie – odkładają zombie spod barykady do *puli zasobów*.

Przykład A: Na kostce wypadł wynik 4. Piotr w swojej siedzibie posiada 2 ludzi, co oznacza, że modyfikator wynosi -3. Pod siedzibę Piotra przybędzie tylko 1 zombie, ponieważ $4-3=1$.



Przykład B: Na kostce wypadł wynik 3. Piotr w swojej siedzibie posiada 6 ludzi, co oznacza, że modyfikator wynosi +2. Pod siedzibę Piotra przybędzie 5 nowych zombie, ponieważ $3+2=5$.



Przykład C: Na kostce wypadł wynik 2. Piotr w swojej siedzibie posiada 1 człowieka, co oznacza, że modyfikator wynosi -4. W efekcie spod siedziby Piotra odejdzie aż 2 zombie, ponieważ $2-4=-2$.



2. EFEKT ATAKU ZOMBIE

Po tym, jak każdy z graczy dołożył nowych zombie przed swoją siedzibę, należy sprawdzić, czy barykady wytrzymały atak. Każdą barykadę sprawdza się oddzielnie.

• Sprawdź siłę obrony barykady:

1  = 1 punkt obrony

1  z pułapką  lub  lub  = 2 punkty obrony

1  z pułapką  = 3 punkty obrony

Uwaga! Dla lepszej orientacji zaleca się, aby ustawiać zombie przy barykadach tak, by od razu grupowali się przy beczkach z uwzględnieniem ich siły obrony. Na przykład przy barykadzie zbudowanej z dwóch beczek i pułapki  należy umieścić: 1 zombie przy pustej beczce oraz 3 zombie przy beczce z pułapką . Kiedy dojdzie jeszcze 1 zombie, od razu będziemy wiedzieć, że zombie zniszczyli całą barykadę, a 1 z nich wdarł się do siedziby.

• Sprawdź, czy liczba zombie przy barykadzie przewyższa jej siłę obrony:

- a) jeśli liczba zombie jest **mniejsza lub równa** w stosunku do siły obrony barykady, nic się nie dzieje (zombie się nie przedarli, ale wciąż pozostają pod barykadą),
- b) jeśli liczba zombie jest **większa** od siły obrony barykady, możemy skorzystać z punktów strzelniczych, aby zlikwidować

nadwyżkę zombie lub pozwolić, by uruchomili pułapki **+** bądź **☛**, jeśli takowe zostały wcześniej na barykadzie zamontowane:

- gracz wskazuje punkt strzelniczy, który wykorzystuje do zlikwidowania 1 zombie, następnie zdejmuje z niego żeton **☛**, a sprzed barykady zdejmuje 1 żeton zombie i odkłada je do *puli zasobów*,
- gracz wskazuje aktywowaną pułapkę, a potem zdejmuje ją z barykady (w przypadku **☛** zdejmuje także beczkę, na której była zainstalowana oraz inne pułapki na tej barykadzie) i odkłada wraz z żetonami zlikwidowanych zombie do *puli zasobów*.

Uwaga! Jeśli gracz ma możliwość uruchomienia kilku punktów strzelniczych lub kilku pułapek, do niego należy decyzja, w jakiej kolejności je aktywuje.

c) jeśli powyższe działania sprawiły, że **liczba zombie znów jest mniejsza lub równa** w stosunku do siły obrony barykady, atak się zakończył i podobnie jak w punkcie a), zombie, którzy ocalili, pozostają pod barykadą. Gracze kończą tę turę i rozpoczynają następną.

Jeśli jednak **zombie nadal jest więcej** niż wynosi siła obrony barykady, wówczas zombie niszczą wszystkie beczki oraz beczki z pułapkami. Równocześnie ginie tylu zombie, ile wynosiła siła obrony barykady. Wszyscy pozostali zombie wdzierają się na teren siedziby i zabijają ludzi w stosunku 1:1. Odkładamy zlikwidowane beczki, pułapki, ludzi oraz zombie (tych niszczących barykadę i tych zabijających ludzi) do *puli zasobów*, po czym rozpoczynamy następną turę.

Uwaga! Nie może zaistnieć sytuacja, w której zniszczona zostaje sama beczka, a pułapka pozostanie nietknięta. Usuwa się je razem, jednocześnie. Wyjątkiem jest pułapka **+**, kiedy to najpierw usuwa się pułapkę oraz 2 zombie, których zlikwidowała, a dopiero potem – jeśli to nie wystarczyło – także beczkę, która zlikwiduje 1 zombie.

Każdy gracz wykonuje powyższe działania dla każdej swojej barykady osobno. Gracze mogą je wykonywać jednocześnie albo po kolei, w zależności od tego, jak się umówią.

Przykład A: Piotr sprawdza jedną ze swoich barykad. Znajduje się na niej beczka z pułapką **☛** (3 punkty obrony), beczka z pułapką **+** (2 punkty obrony) i beczka bez pułapki (1 punkt obrony). Siła obrony barykady = 6. Przy barykadzie znajduje się 7 zombie, czyli o 1 więcej niż siła obrony barykady. W tej sytuacji Piotr powinien najpierw skorzystać z punktów strzelniczych, ale nie ma ich uzbrojonych, musi więc zdać się na zamontowaną wcześniej pułapkę **+**. Za jej pomocą zabija 2 zombie (usuwa żeton **+** oraz 2 żetony zombie z planszy i przenosi je do puli zasobów). Przed barykadą zostało 5 zombie, co oznacza, że atak został odparty, ponieważ aktualna siła obrony barykady również wynosi 5. Zombie nie przedarli się do siedziby, choć wciąż pozostają przed barykadą i w następnej turze spróbują się wdrzeć ponownie.

Przykład B: Piotr sprawdza kolejną barykadę. Ma na niej 2 beczki (2 punkty obrony), a przed nią 4 zombie. Barykada jest więc za słaba, aby powstrzymać atak. Piotr zmniejsza liczbę zombie, wykorzystując punkt strzelniczy (zdejmuje 1 żeton zombie sprzed barykady i 1 żeton **☛** z punktu strzelniczego). Ponieważ zombie wciąż jest więcej niż wynosi siła obrony barykady, 2 zombie niszczą dwie beczki (każdy

po jednej), a ostatni wdzierą się do siedziby, zabijając 1 człowieka. Z planszy siedziby usuwamy dwie beczki (barykada jest pusta i w następnej turze, jeśli jej nie odbudujemy, zombie wejdą już bez żadnych problemów), 1 pionek człowieka i 3 żetony zombie, odkładając je do puli zasobów.

Przykład C: Piotr sprawdza ostatnią swoją barykadę. Ma na niej pustą beczkę (siła obrony 1), beczkę z pułapką **☛** (siła obrony 2) i beczkę z pułapką **+** (siła obrony 2). Za ogrodzeniem stoi 10 zombie, czyli o 5 za dużo. 2 punkty strzelnicze, które mogłyby pomóc, są nieuzbrojone. W tej sytuacji aktywowanie pułapki **+** wydaje się bezcelowe, bowiem reszta zombie i tak zniszczy pozostałą część barykady, a nadwyżka (1 zombie) wdrze się do siedziby. Lepiej zatem wybrać aktywację pułapki z **☛**. W ten sposób zniszczeniu ulega beczka, na której została zainstalowana, a także pułapka **+** (ale nie beczka, na której leżała ta pułapka), ale wszyscy zombie za barykadą zostaną zlikwidowani, a do tego następną turę rozpoczniemy z dwiema pustymi beczkami, co pozwoli uzbroić barykadę na nowo.



Po zakończeniu ataku zombie gracz rozpoczynający przekazuje znacznik gracza rozpoczynającego graczowi siedzącemu po lewej stronie i teraz to on będzie tym, który zaczyna każdy etap w następnej turze.

TURA SPECJALNA (5, 10 i 15 tura gry)

ATAK HORDY

W 5, 10 i 15 turze gry zamiast **ataku zombie** następuje **atak hordy**. Jest on tak agresywny, że zniszczy wszelkie zabezpieczenia, co oznacza, że aby przetrwać, gracze będą musieli zlikwidować **wszystkich** zombie przy barykadach.

Atak hordy przebiega według następującego schematu:

- Wysłanie ludzi na barykady.
- Uzbrojenie siedziby.
- Nadejście hordy.
- Efekt ataku hordy.

WYSŁANIE LUDZI NA BARYKADY

Każdy gracz wysła swoich ludzi na barykady do walki wręcz. Na każdym punkcie obrony barykady można umieścić maksymalnie **1 pionek człowieka**. Każdy z nich zlikwiduje **1 zombie** (chyba że inaczej wskazuje karta znaleziska). Nadwyżka ludzi pozostaje na torze mieszkańców siedziby.

UZBROJENIE SIEDZIBY

Jest to ostatni moment na przygotowanie się na nadchodzący **atak hordy**: gracze mogą korzystać z kart znalezisk i uzbrajać pułapki (z magazynu, z towarów z posiadanych kart znalezisk, z baku pojazdu oraz z punktów strzelniczych).

NADEJŚCIE HORDY

Gracz rozpoczynający wykonuje **2 rzuty kostką**. Suma wyników na kostce oznacza liczbę zombie, którzy zaatakują każdego z graczy w tej turze.

Uwaga! Podczas **ataku hordy** w wyniku rzutu kostką **nie uwzględnia się modyfikatora z toru mieszkańców** (robi się to wyłącznie podczas normalnego **ataku zombie**).

Przybyłych zombie gracze rozmieszczają przed swoimi barykadami zgodnie z **zasadą równowagi**.

EFEKT ATAKU HORDY

• Walka wręcz

Wszyscy gracze kolejno likwidują zombie, korzystając z ludzi, których wystawili na barykady. Akcję tę przeprowadza się tak samo, jak to ma miejsce w walce podczas **ataku zombie** – każdy człowiek likwiduje 1 zombie, a potem natychmiast wraca na **tor mieszkańców**.

• Sprawdzenie siły obrony barykad

Podobnie, jak podczas **ataku zombie** w zwykłej turze, wszyscy sprawdzają, czy mogły aktywować się pułapki i decydują, które oraz w jakiej kolejności. Jednocześnie, także jak w zwykłej turze, w każdym momencie można wesprzeć się ostrzałem z punktów strzelniczych czy wykorzystaniem karty znalezisk.

Jeśli po tych działaniach za ogrodzeniem nadal pozostają zombie, to w przeciwieństwie do **ataku zombie** podczas zwykłej tury, tym razem przypuszczają one szturm, niszcząc beczki i zamontowane na nich pułapki nawet wtedy, gdy ich siła jest niższa niż siła obrony barykady.

Jeśli zombie przedrą się przez barykadę, oczywiście atakują ludzi i zabijają ich w stosunku 1:1 (tzn. jeden zombie zabija jednego człowieka).

Przykład A: Piotr ma na jednej ze swoich barykad 2 beczki, każda z pułapką **+**. Po drugiej stronie stoi 5 zombie. Piotr pozwala aktywować się pierwszej pułapce, a zatem zdejmuje **+** oraz 2 zombie i odkłada do puli zasobów. Pozostały 1 pusta beczka i 1 beczka z pułapką **+**, zaś po drugiej stronie ogrodzenia 3 zombie. Podczas zwykłej tury na tym atak zombie by się skończył i można by przejść do następnej części gry, jednak podczas ataku hordy zombie wciąż atakują i będą to robić tak długo, aż nie zlikwidujemy ich wszystkich. W tej sytuacji Piotr jest zmuszony kontynuować walkę. Pozwala aktywować się drugiej pułapce **+**. Zdejmuje kolejnych 2 zombie. Pozostał 1 zombie, który ginąc, niszczy 1 beczkę. Atak hordy się zakończył, a Piotrowi pozostała na tej barykadzie 1 pusta beczka.



Przykład B: Po wykorzystaniu pułapek i ostrzału z punktów strzelniczych przed barykadą Piotra wciąż znajdują się 2 zombie. Barykada składa się z 2 pustych beczek oraz beczki wyposażonej w pułapkę **+**. W zwykłej turze na tym działania Piotra by się skończyły, ale ponieważ jest to tura specjalna, zombie wciąż napierają na ogrodzenie. Piotr musi zdecydować, czy poświęcić dwie puste beczki i zostawić sobie barykadę z pułapką **+** (A), czy na odwrót, zlikwidować beczkę z pułapką **+**, a zostawić sobie dwie puste beczki (B). W jednym i w drugim przypadku kompletnie oczyści on teren za barykadą, dzięki czemu będzie mógł zakończyć działania w tej turze.



Po turach **5 i 10** do każdego gracza dołącza **1 człowiek z kartą znaleziska**. Jest on, w odróżnieniu od tego rekrutowanego podczas *zwiadu*, aktywny od momentu dołączenia i wymaga karmienia podczas najbliższego etapu *żywienia i leczenia*.

Po zakończeniu *ataku hordy* graczem rozpoczynającym zostaje gracz po lewej stronie dotychczasowego gracza rozpoczynającego.

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- w dowolnym momencie, gdy został tylko 1 gracz posiadający przynajmniej 1 człowieka w swojej siedzibie – to on zostaje wówczas zwycięzcą,
- na koniec 15 tury – wtedy należy policzyć punkty zwycięstwa.

Punkty zwycięstwa liczy się w następujący sposób:

- każdy ocalały człowiek (nie licząc tych w izolatce!) = **2 pkt.**
- każdy żeton towaru (także jako pułapka) = **1 pkt**
- każda beczka = **1 pkt**
- każda karta znaleziska = **1 pkt**

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada więcej **kart znalezisk**.

Jeśli wciąż jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład: Piotr podlicza punkty za swoją siedzibę: 4 ludzi = 8 pkt, 5 żetonów towarów = 5 pkt, 3 beczki = 3 pkt, 2 karty znalezisk = 2 pkt. Piotr zdobył w sumie 18 punktów.



AGRESYWNY WARIANT GRY

W wariacie tym występuje większa interakcja pomiędzy graczami. Dochodzą **2 nowe działania**: walka w mieście oraz zabójstwo podczas najazdu na siedzibę innego gracza.

WALKA W MIEŚCIE

- Gracze w kolejności przybycia do miasta sprawdzają, czy mają **przewagę liczebną** nad rywalami. Każdy budynek w mieście rozpatruje się osobno. Jeśli któryś z graczy ma przewagę, może dokonać ataku (ale nie musi):

- Zdejmuje z planszy pionek człowieka innego gracza (człowiek ten został zabity) i odkłada go do puli zasobów.
 - Jeden ze swoich pionków ludzi gracz kładzie **w pozycji leżącej** na znak, że wykonał już nim działanie w mieście (zabił człowieka należącego do przeciwnika).
 - Po usunięciu pionka zabitego człowieka i położeniu pionka zabójcy gracz wciąż mogą kontynuować walkę, jeśli tego chcą.
- Uwaga!** Leżący pionek zabójcy nie jest liczony podczas sprawdzania przewagi w budynku!
- Po walce gracze przechodzą do pobierania towarów. Towary mogą pobierać wyłącznie pionki stojące!



ZABÓJSTWO PODCZAS NAJAZDU

- Gracz, który udał się w danej turze na *zwiad*, zamiast wykonać standardowe czynności, wskazuje jednego z pozostałych graczy posiadającego **5 lub więcej ludzi** i atakuje go. Napadnięty sam wybiera, którego człowieka usuwa z planszy siedziby (może nim być także ten, który dopiero co wrócił z miasta lub znajduje się w izolatce), zaś atakujący wskazuje **1 towar** z magazynu, punktów strzelniczych lub pojazdu, który zabiera do swojej siedziby.
- Po powrocie zabójcy na *tor mieszkańców* należy standardowo dołożyć przed swoją siedzibą **1 zombie** (jak przy każdym *zwiadzie*).

Uwaga! Jeśli gracz wcześniej wystawił **strażnika** w swojej siedzibie, nie można go najechać.

W obydwu przypadkach pomocne są karty znalezisk: *Rewolwer* i *Defibrylator*, które potrafią odmienić losy potyczki, działając na szkodę atakującego.



PODZIĘKOWANIA:

Przede wszystkim chciałbym gorąco podziękować mojej żonie Monice, synom (Wiktorowi, Konradowi i Borysowi) oraz bratu Robertowi za ich cierpliwość w testach, ostre, ale konstruktywne spory oraz mądre rady, które bezdyskusyjnie ulepszyły grę. Dziękuję także pierwszym, drugim i trzecim testerom, tj. Ani Maćkowiak, Lucynie Wiśniewskiej i Asi Skowronek, Pawłowi i Beacie Papińskim oraz ich rezolutnej córce Zosi, Arturowi Niedzielskiemu, Mariuszowi Gryśowi, Tomkowi Pestce i Michałowi Śmigiełskiemu. Do podziękowań chciałbym także dołączyć dwie niezwykle osoby, jakie dane mi

było spotkać podczas prac nad grą: Jarka Basatygę i Michała Szewerniaka. Ich mądrość, wiedza, upór, zapał i cierpliwość, a nade wszystko profesjonalizm sprawiły, że gra ta nie tylko się ukazała, ale i stała się tym, czym jest obecnie. No i ilustratorom, Tomkowi Larkowi i Mariuszowi Gandzelowi, którzy w lot złapali klimat zombie-apokalipsy i zadbali o suspens także na płaszczyźnie wizualnej. Panie, panowie – wielkie ukłony.

www.facebook.com/AtakZombie



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa
© 2014 Grupa Wydawnicza Foksal
www.FoxGames.pl
[f/FOXGAMESpl](https://www.facebook.com/FOXGAMESpl)

Autor: Piotr Pieńkowski
Ilustracje: Tomek Larek, Mariusz Gandzel
Wydawca: Jarosław Basatyga

Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak
Korekta: Katarzyna Suszał
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc