

ZOMBIE TSUNAMI

GRA PLANSZOWA

INSTRUKCJA



KOMPONENTY

21 **KART**
ULICY



7 **KART**
TAJNEGO
BONUSU



21 **KART** ★
SKLEPU



72 **KOSTKI**
ZOMBIE



3 **KARTY** ★
SKLEPU



ZOMBIRD
ROZSZERZENIE



18 **KART**
ZOMPTAKÓW

6 **ZETONÓW**
ROZSTRZYGANIA
REMISÓW



12 **ZŁOTYCH**
MONET

12 **ZETONÓW**
CYWILI



1 **PLANSZA**
ULICY

18 **ZNACZNIKÓW**
WYBORU DRUŻYNY









WPROWADZENIE

Zombie Tsunami to gra imprezowa dla 3 do 6 graczy, trwająca do 30 minut. W grze każdy uczestnik prowadzi hordę zombie szturmującą miasto. Zwycięzcą zostanie gracz, który będzie posiadał najwięcej zombie na koniec trzeciej rundy rozgrywki. Strzeż się jednak! Ludzie są wszędzie i nie poddadzą się bez walki.

Gracze będą musieli współpracować i czasem zdradzać się wzajemnie, aby wygrać grę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Daj każdemu z graczy trzy Żetony Wyboru Drużyny ().
- 2 Daj każdemu z graczy jedną losową, zakrytą kartę  (zobacz: **KARTY TAJNEGO BONUSU**).
- 3 Wyjmij dwie stałe Karty Sklepu i połóż je po prawej u góry planszy.
- 4 Potasuj Karty Sklepu, żeby utworzyć Talię Sklepu i połóż ją ponad Planszą Ulicy. Dobierz z talii tyle kart ilu jest graczy +3 i rozłóż je odsłonięte.
- 5 Stwórz Talię Ulicy:

- ▶ Potasuj talię  .
- ▶ Odkłóń na bok karty Autobusu i Samolotu z talii  .
- ▶ Potasuj karty talii  utwórz 2 zasłonięte pule, każda złożona z 5 kart.
- ▶ Dodaj kartę Autobusu do pierwszej puli, a kartę Samolotu do drugiej puli. Potasuj obie pule niezależnie.
- ▶ Połóż pule jedna na drugiej tak, aby na samym spodzie znalazła się pula z Samolotem, w środku pula z Autobusem, a na wierzchu pula kart  .



Nowa utworzona Talia Ulicy ma 18 kart. Połóż ją na lewo od Planszy Ulicy.



ROZGRYWKA


Gra trwa 3 rundy. W każdej rundzie:

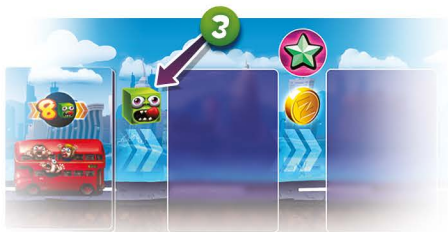
1 Na początku:

- Każdy gracz dodaje  do swojej hordy.
- Karty  są zbierane i tasowane. Następnie każdy gracz otrzymuje jedną taką kartę.

2 Jeden z graczy będzie odkrywał po jednej Karcie Ulicy i kładł je na Planszy Ulicy. Wszyscy gracze jednocześnie muszą rozegrać tę kartę zanim kolejna zostanie ujawniona.







3 Na niektórych miejscach planszy widać ikony Zombie. W tych miejscach, przed ujawnieniem kolejnej karty, każdy z graczy otrzymuje .









4 Kiedy gracze dotrą do  każdy z nich otrzymuje  i bierze udział w zakupach, zanim kolejna karta zostanie ujawniona (patrz **ZAKUPY**).



5 Pod koniec rundy wszystkie zdobyte Żetony  zamieniane są na , a karty  są zwracane. Wszystkie pozostałe, ujawnione karty  są odrzucane i sklep jest uzupełniany nowymi.

WAŻNE ZASADY!

- Jeżeli, w dowolnym momencie, gracz nie ma żadnych  pobiera 1  z zasobów.
- Jeżeli, w dowolnym momencie, należy rozstrzygnąć remis pomiędzy graczami, którzy mają najwięcej lub najmniej , to wszyscy remisujący gracze pobierają losowy . Gracz z najwyższą liczbą na żetonie rozpoczyna aktywność.
- Nie ma limitu odnośnie liczby  i , którą gracz może posiadać.

KARTY ULICY










Podczas każdej rundy zostanie rozegranych 6 Kart Ulicy.



KARTY SKOKU






Rodzaje kart Ulicy:

KARTY PRZEPYCHANIA







Kiedy karta Skoku zostaje ujawniona każdy z graczy musi rzucić wszystkimi swoimi . Każdy , którego kość upadła ścianką z twarzą do góry ginie i jest odrzucany do puli wspólnej. Na każdej karcie Skoku pokazany jest ewentualny limit liczby , która może zginać. Symbole wskazują:    . Symbol  oznacza, że nie ma ograniczeń liczby , które mogą zginać podczas rozgrywania tego Skoku.

Kiedy karta Przepychania jest ujawniona gracze muszą dobrać się w drużyny, aby przepchnąć przeszkodę. Aby to zrobić każdy gracz wybiera w tajemnicy jeden ze swoich   i umieszcza go w swojej zamkniętej, prawej dłoni. Pozostałe 2 żetony należy trzymać ukryte w drugiej dłoni. Kiedy wszyscy są gotowi, gracze jednocześnie ujawniają swoje wybrane Żetony Wyboru Drużyny. Gracze z takimi samymi żetonami formują drużynę.

Każda drużyna sumuje swoją całkowitą liczbę . Jeżeli drużyna posiada przynajmniej tyle , ile jest wymagane dla danej karty Przepychania (liczba jest pokazana na karcie), wtedy cała drużyna wychodzi ze spotkania bez strat. Jeżeli drużyna nie posiada wymaganej liczby , wtedy każdy jej członek traci  .

Przykład:



Karta  zostaje odsłonięta. Vincent rzuca wszystkimi swoimi Kośćmi  i 3 z nich pokazują twarz. Limit tego Skoku wynosi 2, dlatego tylko   z hordy Vincenta giną i są odrzucane do puli.

UWAGA:

Zaleca się, aby gracze negocjowali sojusze przed głosowaniem. Nie ma ograniczeń co do formy negocjacji – dozwolone jest np. pokazywanie sobie swoich żetonów w tajemnicy i sugestie. Jeżeli Twoim Tajnym Bonusem jest Tsunami albo Ninja to prawdopodobnie będziesz blefować.





KARTA MONETA / ZOMBIE

Kiedy karta Moneta / Zombie zostaje ujawniona każdy gracz otrzymuje  Monetę albo .







KARTA SKOKU PO ZŁOTO

Kiedy karta Skoku po Złoto jest ujawniona każdy gracz rzuca całą swoją hordą . Jeżeli przynajmniej jeden wylądaje ścianką z twarzą do góry ten gracz otrzymuje .





KARTA CYWIL / BOMBA

Kiedy karta Cywil / Bomba zostaje ujawniona każdy gracz otrzymuje  albo używa Bomby przeciwko innemu graczowi. Gracz z największą liczbą  wybiera pierwszy, a potem pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeżeli dwóch lub więcej graczy remisuje pod względem liczby , to wszyscy remisujący gracze pobierają losowy żeton . Gracz z najwyższą liczbą na żetonie rozpoczyna aktywność.



KARTA SPADOCHRONU

Kiedy karta Spadochronu jest ujawniona każdy gracz rzuca całą swoją hordą . Jeżeli przynajmniej jeden wylądaje ścianką z twarzą do góry ten gracz otrzymuje .






CYWILE

Gracze mają szansę złapać  podczas każdej rundy. Pod koniec każdej rundy należy zamienić wszystkie żetony  na kości .

BOMBY



Kiedy gracz zostaje zbombardowany traci wszystkich swoich . Jeżeli nie ma żadnych , to traci zamiast tego .



ZAKUPY



Kiedy gracze dotrą do Sklepu każdy z nich otrzymuje . Gracz z najmniejszą liczbą zaczyna pierwszy i może zakupić karty płacąc ich koszt (liczbę określoną w lewym, górnym rogu karty). Pozostali gracze kontynuują zakupy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Kiedy karta zostanie zakupiona NIE JEST zastępowana natychmiast. Zamiast tego Sklep uzupełnia się pod koniec fazy Zakupów. Sklep uzupełniany jest do liczby kart równej liczbie graczy +3.

WAŻNE ZASADY!


- Gracz może posiadać co najwyżej , nigdy więcej.
- Gracz może zakupić najwyżej 2 karty (o ile go na to stać).
- Wszystkie karty ze sklepu muszą zostać wykorzystane natychmiast za wyjątkiem kart z symbolem . W tym przypadku karta pozostaje przed graczem dopóki nie zostanie wykorzystana.
- Po użyciu karty należy ją odrzucić za wyjątkiem Stałych Kart Sklepu oznaczonych .
- Gracz może zrezygnować z zakupów i zachować swoje monety.

KARTY TAJNYCH, BONUSÓW

Tajne bonusy nagradzają graczy za konkretne osiągnięcia podczas rundy. W dowolnym momencie rundy gracze mogą ujawnić swoją kartę . Jeżeli ujawnili kartę natychmiast po tym, gdy spełnili jej warunki otrzymują swoją nagrodę. Ujawnione karty nie mogą zostać ponownie użyte (chyba, że zostaną odwrócone przy pomocy karty „Odwróć Tajny Bonus”).

UWAGA:

Gracze mogą ujawnić swoje tajne bonusy bez wypełniania swoich celów, jednakże karta zostaje ujawniona i nie może zostać użyta jeżeli nie zostanie ponownie zakryta w sposób opisany powyżej.

Użyj odpowiedniego zestawu  w zależności od liczby graczy:

3 GRACZY



4 GRACZY





5 GRACZY




6 GRACZY



Po rozdaniu  zawsze powinna pozostać 1 wolna karta. Odkłóć ją na bok do końca tej rundy. Gracze mogą patrzeć na swoje własne karty .

KONIEC GRY

Na koniec trzeciej rundy (tak jak na koniec każdej) wszystkie  są zwracane, a wszyscy  zamieniają się w .

Każdy gracz liczy swoje Zombie i gracz z największą liczbą  wygrywa.

W przypadku remisu wszyscy pozostali gracze muszą krzyknąć „skok, skok, skok...”, podczas gdy remisujący gracze rzucają wszystkimi swoimi Zombie i odrzucają każdego, który upadnie twarzą do góry. Wtedy, spośród remisujących graczy, wygrywa ten, któremu pozostało najwięcej Zombie.

CREDITS

Autorzy: Jeremie Torton, Vincent Vergonjeanne

Ilustracje: Mateusz Komada, Matthieu Malot

Testy: Aleksandra Górecka, Arkadiusz Krzos, Benjamin Ravet, Eduardo Baraf, Julien Vergonjeanne, Katarina Lichańska, Katarzyna Juryk, Marcin Musiał, Mateusz Anioł, Monika Grzebyk, Piotr Kuśnierzowski, Seth Johnson, Stefan Domański, Théo Garnier, Wojtek Wilk

Korekta: Dustin Schwartz, Magnus Karlsson, Kirk Dennison, Marta Vergonjeanne

Tłumaczenie polskie: Dawid Cichy, Anna Mazur

ZOMBIRD

ROZSZERZENIE

ZASADY

Rozwinięcie Zomptak wprowadza nowy rodzaj kart – Zomptaki. Każdy gracz trzyma swoje karty Zomptaków na ręce i może zagrać je w dowolnym momencie podczas rozgrywki.

UWAGA:

Zalecamy dodanie tego rozwinięcia do swoich rozgrywek jak najszybciej. Nada ono nowej głębi i zapewni wiele interesujących interakcji pomiędzy graczami.

PRZYGOTOWANIE

- 1 Potasuj talię Zomptaków oraz talię Wydarzeń i połóż je obok Planszy Ulicy.
- 2 Dodaj 3 karty Sklepu „Zomptak” do talii Sklepu przed jego przygotowaniem.
- 3 Rozdaj po 1 karcie Zomptaka każdemu z graczy.



JAK GRAĆ

Na początku każdej rundy odkryj 1 kartę Wydarzenia. Ta karta reprezentuje wyzwanie, które musi pokonać gracz, aby otrzymać dodatkowe karty Zomptaków.



Istnieją dwa rodzaje kart Wydarzeń:



Te Wydarzenia rozgrywane są natychmiast po odsłonięciu tej karty.



Zadaniom na tych Wydarzeniach należy sprostać w trakcie rundy. Tylko 1 karta Zomptaka może zostać uzyskana w trakcie jednej rundy przez każdego z graczy dzięki Wydarzeniu.



ZOMBIRD

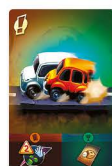
WYDARZENIA



Bankier
Otrzymujesz  .



Bomba
Rzuć Bombą w innego gracza.



Skok
Natychmiast wykonaj skok o trudności 2.




Podgląd
Natychmiast pokaż swój graczeowi po lewej. 



Mózg
Ujawnij na końcu rozgrywki: otrzymujesz dodatkowego  .



Wróżka
Uratuj  przed upadkiem podczas Skoku albo przed Bombą.



Prezent
Každy gracz otrzymuje natychmiast 1 kartę Zomptaka.



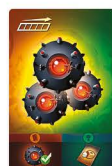
Podaruj Zombie
W czasie tej rundy przekaż  innemu graczeowi.



Pterodaktyl
Ukradnij  innemu graczeowi.




Punk
Zagraj podczas Przepychania. Na czas jego trwania liczba Twoich  zwiększa się o 3.



Bomba
W czasie tej rundy z sukcesem zbombarduj innego gracza.



Bonus
W czasie tej rundy wypełnij swój  .



Robot
Anuluj jedną Bombę rzuconą na Ciebie.




Super Ptak
Zagraj podczas Przepychania. Na czas jego trwania liczba Twoich  zwiększa się o 10.




Czerwona Pigułka
W czasie tej rundy użyj  .



Moneta
W czasie tej rundy odrzuć  .



Super Wróżka
Uratuj do  przed upadkiem podczas Skoku albo przed Bombą.

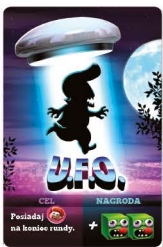


Magnes
Ukradnij  innemu graczeowi.



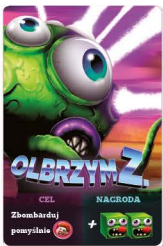
Zombie
W czasie tej rundy, podczas jednego skoku nie zginął żaden  .

KARTY TAJNYCH BONUSÓW



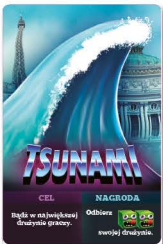
UFO

Ujawnij tę kartę, jeżeli masz przynajmniej na końcu tej rundy. Otrzymujesz . Twoi przeistaczają się w normalnie.



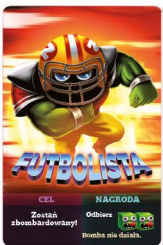
Olbrzym Z.

Ujawnij, jeżeli udało Ci się pomyślnie zbombardować . Otrzymujesz .



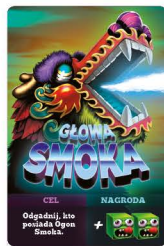
Tsunami

Ujawnij jeżeli jesteś w najliczniejszej drużynie podczas Przepychania (bez remisów). Zabierz od swojej drużyny (od jednego gracza albo po 1 od 2 różnych graczy).



Futbolista

Ujawnij jeżeli ktoś cię zbombardował. Bomba nie ma żadnego efektu, a Ty zabierasz graczowi, który właśnie próbował Cię zbombardować.



Głowa Smoka

Ujawnij tę kartę w dowolnym momencie i wskaż gracza. Jeżeli posiada on kartę Ogona Smoka musi ją ujawnić, a Ty otrzymujesz . Jeżeli nie, to gracz, który ma kartę Ogona Smoka może ją ujawnić i otrzymać .



Ogon Smoka

Ujawnij tę kartę w dowolnym momencie i wskaż gracza. Jeżeli posiada on kartę Głowy Smoka musi ją ujawnić, a Ty otrzymujesz . Jeżeli nie, to gracz, który ma kartę Głowy Smoka może ją ujawnić i otrzymać .



Ninja

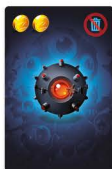
Ujawnij jeżeli jesteś w najmniej licznej drużynie podczas Przepychania (bez remisów). Otrzymujesz i nie tracisz w przypadku nieudanego Przepychania.

KARTY SKLEPU



1 Cywil
STAŁA

Otrzymujesz 1



Bomba
STAŁA

Zbombarduj innego gracza.



Uratuj 1 Zombie

Uratuj od śmierci po skoku lub bombie.



Ukradnij 1 kość

Zabierz innemu graczowi.



Ukradnij 2 kości

Zabierz innemu graczowi.



Uratuj 2 Zombie

Uratuj od śmierci po skoku lub bombie.



2 Cywili

Otrzymujesz



3 Cywili

Otrzymujesz



+1 Kość

Otrzymujesz



Bomba

Zbombarduj innego gracza.



Mega Bomba

Zbombarduj dowolnych, innych graczy.



Podmiana

Podmień dowolne 2 zasłonięte karty



+2 Kości

Otrzymujesz



Odwróć kartę Tajnego Bonusu

Odwróć kartę . W ten sposób karta, która była odsłonięta zostanie zasłonięta i może zostać użyta ponownie, a karta, która była zasłonięta została odsłonięta i nie można jej wykorzystać.