

malé

VELKÉ ZOMBIE

PRAVIDLA PŘEŽITÍ



OBSAH HRY



14 karet postav (se stranami Člověk a Zombie)



9 karet obchodního centra (oboustranných)



32 karet prohledávání



9 karet úkolů (se stranami pro kooperativní a kompetitivní variantu)



4 figurky



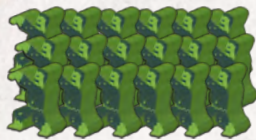
12 předmětů



4 žetony zranění



4 žetony střeliva



18 zombií



4 žetony přeživších



1 žeton zátarasu



2 vozidla
(motorka a policejní vůz)



1 soubojová kostka



12 kostiček úkolů
& 3 kostičky hordy



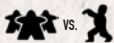
4 žetony místností & 29 žetonů úkolů

ÚVOD

Nákaza se rychle rozšířila přes celou zemi a mrtví nezůstávají mrtvími... V místním obchodním centru je obklíčena malá, nesourodá skupina lidí, kteří musí zachránit svět před úplnou zkázou. Musí si udržet čistou mysl i nabitě zbraně, aby mohli čelit nemrtvé hrůze. Pár dobrých rozhodnutí, šťastných zásahů, a možná se jim podaří splnit svůj cíl a dostanou se ven živí. Nebo skončí jako svačinka...

HERNÍ VARIANTY

Tuto hru si můžete zahrát v pěti různých variantách:



1. **Kooperativní vs. zombie hráč (3–5 hráčů):** Tým hráčů proti hráči hrajícímu za zombie.



2. **Kooperativní (2–4 hráči):** Tým hráčů za lidi proti hře, zombie jsou řízeny hrou.



3. **Kompetitivní vs. zombie hráč (3–5 hráčů):** Hráči za lidi soupeří mezi sebou versus hráč hrající za zombie.



4. **Kompetitivní (2–4 hráči):** Hráči za lidi soupeří mezi sebou, zombie jsou řízeny hrou.

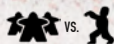


5. **Sólová (1 hráč):** Samotný hráč hraje proti hře, zombie jsou řízeny hrou.

Varianta **Kooperativní vs. zombie hráč** je popsána jako první, *Příprava hry* na straně 4 je právě pro tuto variantu.

Ostatní varianty a změny pro ně jsou popsány v části *Další herní varianty* na straně 16.

PŘÍPRAVA HRY *(pro variantu Kooperativní vs. zombie hráč)*



1. Z **9 karet obchodního centra** vytvořte mapu:
 - A. Doprostřed stolu položte kartu **atrium kooperativní stranou** nahoru.
 - B. Poté postupně náhodně přikládejte ostatní **karty obchodů**, vždy náhodně vyberte, kterou stranu karty použijete. Těchto 8 karet rozložte okolo atria. Dávejte pozor, aby se každý **symbol vstupu** nacházel na vnější straně obchodního centra (*některé karty tak budete muset umístit vzhůru nohama, viz obrázek na straně 5*).
 - C. Umístěte **1 zombii** na vstup každého z obchodů (*celkem 8 zombií*).
2. Na **kartu atria**:
 - D. Umístěte **žeton zátarasu** na pole 2 *ukazatele zátarasu*.
 - E. Umístěte **dva žetony přeživších** do *Zásoby*.
3. Vyberte jednoho z hráčů, který bude **Zombie hráčem**. Tento hráč zamíchá pod stolem karty postav, náhodně si vezme tři a jednu z nich si vybere a položí ji před sebe, *zombie stranou* nahoru. Zbývající karty postav vrátí k ostatním. Poté:
 - F. Umístí **1 kostičku hordy** (*zelená kostička*) na *pole 1* na *ukazateli hordy* na své kartě (zombie) postavy. Další dvě kostičky hordy nechá poblíž.
 - G. Všechny zbylé zombie položí vedle své karty postavy.
4. Každý další (*lidský hráč*) dostane 3 náhodné karty postav a jednu z nich si vybere. Karta se musí umístit vzhůru stranou *člověk*. Poté si každý:
 - H. Vybere jednu z **figurek** a umístí ji na atrium.
 - I. Vezme **žeton zranění** v barvě figurky a umístí ho na *pole 0* na své kartě.
 - J. Vezme **žeton střeliva** a umístí jej na *pole 9* na své kartě.
 - K. Ostatní karty postav, žetony zranění i střeliva se vrátí do krabice.
5. Zamíchejte pod stolem **9 karet úkolů** a náhodně vylosujte tři z nich. Rozložte se na stůl vedle sebe, vzhůru *kooperativní stranou*. Připravte další prvky tak, jak je popsáno na kartách úkolů, možná budete potřebovat nějaké další žetony a komponenty z krabice. Pokud je potřeba umístit kostičku úkolu, vyberte barvu kteréhokoli hráče.
6. Jeden z hráčů vytvoří **balíček prohledávání** a **balíček zásob** (viz *Vytvoření balíčků prohledávání a zásob* na straně 6):
 - L. Balíček zásob umístěte lícem dolů vedle karet úkolů.
 - M. Balíček prohledávání umístěte lícem dolů před zombie hráče. Ten si z balíčku vezme do ruky 8 karet prohledávání.
 - N. Z těchto karet vybere **jednu pro každého lidského hráče a položí ji lícem dolů před něj** (*lidští hráči si je v této chvíli ještě nemohou prohlédnout!*). 4 karty si nechá. Pokud hrají méně než 4 lidští hráči, zbylé karty se odhodí.



VYTVOŘENÍ BALÍČKŮ PROHLEDÁVÁNÍ A ZÁSOB

1. Rozdělte karty podle typů: **karty nálezů, karty událostí, karty zbraní a karty vybavení.**



Nález



Událost



Zbraň



Vybavení

2. Vezměte všechny karty nálezů a událostí, zamíchejte je dohromady, čímž vytvoříte **balíček A**, položte jej lícem dolů.

Balíček A = 12 karet



3. Vezměte karty zbraní a vybavení, zamíchejte je dohromady a vezměte z nich 12 karet, aniž byste si je prohlíželi. Toto bude **balíček B**. Zbývající karty zamíchejte, budou tvořit třetí balíček, **balíček zásob (C)**. Položte jej vedle karet úkolů.

Balíček B = 12 karet



Balíček C =
všechny zbývající
karty



Balíček
zásob

4. Zamíchejte **balíčky A a B** dohromady a tím vytvoříte **balíček prohledávání** (24 karet).



Balíček A + B =
24 karet

Balíček prohledávání

PŘEHLED HRY

Hráč, který byl naposledy v obchodáku, začíná (*nebo vyberte začínajícího hráče nějak jinak*). Hraje se na několik tahů, kdy nejdříve hrají hráči za lidi, a po každém tahu lidského hráče provede akci zombie hráč. Takto hra pokračuje, dokud jedna ze stran nesplní svůj cíl ve hře:

CÍL LIDSKÝCH HRÁČŮ:

Splnit všechny 3 karty úkolů. Pokud se jim to podaří dříve, než dojde balíček prohledávání, vítězí.



CÍL ZOMBIE HRÁČE:

Buď zabít všechny lidské hráče a útočit na atrium, dokud nezůstanou žádní přeživší, NEBO zabránit lidským hráčům splnit jejich úkoly do okamžiku, kdy jsou otočeny všechny karty z balíčku prohledávání. Poté má každý lidský hráč ještě jeden celý tah a poté jsou beznadějně obklíčeni hordami zombií. V takovém případě zombie hráč (*nebo hra samotná*) vítězí.



ZRANĚNÍ A STŘELIVO

Každý lidský hráč si na své kartě zaznamenává dva důležité ukazatele: zranění a střelivo. Každý z nich se zaznamenává odděleně a má jiný význam.

- **Zranění:** Pokud lidský hráč utrpí zranění , posune žeton zranění na ukazateli **o jedno místo doprava**. Dávejte dobrý pozor na svá zranění (viz *Sežrán zaživa*). Některé schopnosti umožňují léčení zranění, v takovém případě se ukazatel posune zpátky doleva.
- **Střelivo:** Když hráč použije střelivo , posune žeton střeliva na ukazateli **o jedno místo doleva**. I střelivo se dá někdy opět získat, v takovém případě se žeton posune zpět směrem doprava. Myslete ale na to, že je dobré držet si vysokou zásobu munice.



SEŽRÁN ZAŽIVA

Lidský hráč je **sežrán zaživa**, pokud se na ukazateli **setkají žetony zranění a střeliva**, nebo pokud se posunou přes sebe. To označuje, že se postava stala příliš oslabenou a špatně vyzbrojenou, než aby mohla dále přežít.

Okamžitě se zahodí všechny karty a předměty, které měla postava u sebe, a položí se (*karty lícem nahoru*) vedle obchodu, kde zemřela. Pokud postava zemřela v atriu vlivem nějakého efektu, vyberte jeden z obchodů sousedících s atriem. Pokud už na atriu nejsou žádné žetony přeživších, lidští hráči prohráli. Jinak se odstraní **jeden žeton přeživšího** a figurka právě zabitého hráče se umístí na atrium.

Tento hráč předá svou kartu postavy zombie hráči, který ji položí před sebe zombie stranou vzhůru a položí kostičku hordy na pole 1 na ukazateli hordy. Zombie hráč získává nové schopnosti popsané na kartě postavy. Lidský hráč si vezme z krabice novou kartu postavy a nastaví zranění na 0 a střelivo na 9.

Pokud je lidský hráč zabit v průběhu svého tahu, jeho tah okamžitě končí – pořád ale musí otočit svoji kartu prohledávání jako při běžném tahu a pak má svou akci zombie hráč.

TAH LIDSKÉHO HRÁČE

1. Lidský hráč se každý tah **musí třikrát pohnout**. Při každém pohybu navíc může provést následující akce (A, B a C).
 - A. Zabít 1 zombii.
 - B. Použít schopnost místnosti A/NEBO použít žeton.
 - C. Sebrat předměty.
2. Prohledá aktuální místnost (viz strana 11).



TAH ZOMBIE HRÁČE (viz strana 12)

Poté co lidský hráč dokončí svůj tah, zombie hráč ověří, zda člověk „udělal hluk“. Poté přidá do obchodního centra nové zombie. Poté pokračuje svým tahem lidský hráč, který sedí nalevo od toho předchozího.

Takto hra pokračuje až do chvíle, kdy je zcela dobrán balíček prohledávání a všechny karty prohledávání byly odhaleny. Poté má ještě každý lidský hráč jeden celý tah a pak hra skončí.

POHNOUT SE DO SOUSEDNÍ MÍSTNOSTI

Lidský hráč se musí pohnout vždy do jedné ze sousedních místností. Místnost se považuje za sousední, pokud má společnou stěnu. To zahrnuje i pohyb skrz stěny do místností na kartách obchodního centra, které leží vedle sebe. Není nutné, aby ve stěně byly dveře. Lidé si prostě umí poradit a dostanou se přes poničené části zdi.

I když svůj pohyb lidský hráč začíná v místnosti se zombií (viz *Obklíčení na straně 14*), musí se nejdříve pohnout, i kdyby to bylo do další místnosti, kde je zombie.



ZLATÉ PRAVIDLO

Musíte se hýbat! Hráč se MUSÍ vždy nejdříve pohnout a až poté může provádět akce. Zombie jsou možná pomalé, ale určitě vás nenechají jen tak postávat, posedávat a čekat.

A. ZABÍT 1 ZOMBII

Poté co se lidský hráč pohne, může zabít 1 zombii. Jakmile ji zabije, zombie se odstraní z dané místnosti a vrátí se zpět do zásoby. Zombie se dá zabít dvěma způsoby:

Útok zblízka (pomocí zbraně pro boj zblízka):

Pokud se lidský hráč pohne do místnosti se zombií, musí ji zabít útokem zblízka. K tomu slouží **soubojová kostka**. Hod určí výsledek útoku (všimněte si, že některé zbraně na blízko a schopnosti postav mohou tento hod upravovat).



VÝSLEDKY NA SOUBOJOVÉ KOSTCE



Kritický zásah – Hráč se může navíc okamžitě pohnout do sousední místnosti. Tento pohyb je dobrovolný, ale pokud je použit, hráč nemůže provést další akce v místnosti, kde ke kritickému zásahu došlo. Kritický zásah se může řetězit, pokud padne tento výsledek i v další místnosti, atd.



Běžný zásah – bez dalších efektů.




Utrpíš 1 .

Poznámka: Bez ohledu na výsledek hodu soubojové kostky je zombie útokem zblízka vždy zabita.



Utrpíš 2 .

Střelecký útok (pomocí střelné zbraně):

Pokud se postava pohne do místnosti, kde není zombie, může vystřelit do sousední místnosti se zombií pomocí střeleckého útoku. Na provedení střeleckého útoku je **nutné utratit 1** , a tím zabít zombii. Není možné střílet na zombii ve stejné místnosti. Střelecký útok může opět ovlivňovat zbraň postavy nebo její schopnost.



VLASTNOSTI POSTAV

Na každé kartě lidské postavy je popsána její zvláštní schopnost.

Rychlý jako blesk

Pokud začínáš svůj tah v místnosti bez zombií, můžeš se svým prvním pohybem pohnout o 2 místnosti (namísto 1).

B. POUŽITÍ SCHOPNOSTI MÍSTNOSTI A/NEBO POUŽITÍ ŽETONU

Poté co se postava pohne (a zabije zombii, pokud je to nutné) a pouze pokud je celý obchod bez zombií (za jeden obchod se považují všechny tři místnosti na jedné kartě obchodního centra), může lidský hráč využít schopnost místnosti a/nebo žetonů. Místnosti a/nebo žetony (popsané na kartách úkolů) mohou mít tyto vlastnosti:



Běh: Použitím této schopnosti můžete okamžitě pokračovat ve svém tahu. Tato schopnost místnosti může být použita pouze jednou za tah. Pokud se během svého tahu vrátíte do této místnosti, nesmíte ji použít znovu.



Zastavení: Použitím této schopnosti tah hráče okamžitě končí a jeho figurka zůstane v této místnosti. Stále si ale může vzít kartu prohledávání.



Skrytý průchod: Tato místnost se pro pohyb považuje za „sousední“ se všemi dalšími místnostmi se skrytým průchodem, ovšem pouze pro účely pohybu (nikoli střelby atd.). Skryté průchody mohou využívat pouze lidští hráči.



Žetony zásob: Postava v této místnosti může sebrat žeton zásob a „nést je“ tím, že žeton položí na svou kartu postavy. Pokud se postava s tímto žetonem pohne na atrium, okamžitě opraví zátarasu – žeton zátarasu se zvedne o dvě pole (na maximum 6). Poté si ještě tento lidský hráč dobere a ihned získá kartu z balíčku zásob. Pokud hráč tímto způsobem získá novou zbraň, může se rozhodnout si ji nevézt. V takovém případě se karta zamíchá zpět do balíčku zásob. Žeton zásob se vrátí na mapu, na pole, ze kterého byl odnesen.



Žetony úkolů: Tyto žetony jsou popsány na kartách úkolů, ke kterým se vztahují.

C. SEBRÁNÍ PŘEDMĚTŮ

Pokud v obchodě (za jeden obchod se považují všechny tři místnosti na jedné kartě obchodního centra) nejsou žádné zombie, může (lidský) hráč sebrat jakékoli z karet prohledávání, které jsou položeny u karty obchodu. Tyto karty mohou být tři typů:



Zbraň (pro boj zblízka nebo střelné): Umisťují se na určená místa pod kartou postavy a odpovídající předmět se nasadí na figurku. Každá postava může mít pouze jednu zbraň na blízko a jednu střelnou zbraň. Během tohoto kroku můžete vyměnit zbraň, kterou postava drží, za tu ležící vedle obchodu.



Vybavení: Tyto karty se pokládají napravo od karty postavy. Hráč je může použít kdykoli ve svém tahu a po použití kartu zahodí.



Nálezy: Tyto karty se použijí okamžitě poté, co je hráč sebere, a pak se zahodí.

Kdykoli během svého tahu může hráč odhodit jakékoli karty, které u sebe má. Ty se umístí vedle karty obchodu, kde je hráč odhodil. Pokud je hráč v atriu, položí odhozené karty vedle některého z obchodů sousedících s atriem (pokud odhozením předmětu neplní úkol). Tohle je jediný způsob, jak si hráči mohou vyměňovat předměty: nejdříve musí jeden předmět upustit a druhý jej pak ve svém tahu sebere.

2. PROHLEDÁVÁNÍ AKTUÁLNÍ MÍSTNOSTI

Poté co lidský hráč provede všechny tři svoje pohyby, otočí kartu prohledávání, která před ním leží lícem dolů, a položí ji lícem nahoru vedle karty obchodu, v němž se nachází. Je-li hráč v atriu, položí kartu vedle některého ze čtyř obchodů sousedících s atriem. Lidští hráči pak tento předmět mohou sebrat, pokud v místnosti nezbudou žádné zombie. Hráč, který předmět „objevil“, jej už ve svém kole sebrat nemůže.

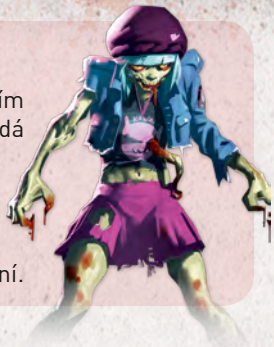


Pokud je otočena **karta události**, okamžitě se vyhodnotí a odhodí.

TAH ZOMBIE HRÁČE

Poté co lidský hráč dokončí svůj tah otočením karty, je na řadě zombie hráč. Jeho tah se skládá z těchto kroků:

1. Kontrola hluku.
2. Přidání nových zombií.
3. Dobrání a přiřazení nových karet prohledávání.



1. KONTROLA HLUKU

Zombie hráč se podívá na kartu prohledávání, kterou na konci svého tahu otočil lidský hráč. Zkontroluje, jestli symbol vstupu na kartě odpovídá symbolu vstupu u obchodu, ve kterém se nachází figurka tohoto lidského hráče:

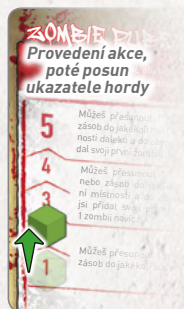
- **Pokud se symboly liší**, postava neudělala hluk a zombie se přidají běžným způsobem (viz níže).
- **Pokud se symboly shodují**, postava udělala hluk. V takovém případě zombie hráč vybere jednu ze svých karet zombie postav a provede akci, která odpovídá aktuální pozici ukazatele hordy. I v případě, že má zombie hráč k dispozici více karet, musí si vybrat pouze jednu z nich. Poté posune kostičku hordy na této kartě o jedna výše (*maximálně na pole 5, dále se kostička nepohybuje*). Pak zombie hráč přidá nové zombie (viz níže).



2. PŘIDÁNÍ NOVÝCH ZOMBÍ

Zombie hráč **přidá dvě zombie** ze zásoby do jednoho nebo obou obchodů, jejichž symbol odpovídá naposledy otočené kartě prohledávání. Zombie hráč se rozhodne, zda:

Přidá obě zombie (jednu po druhé) do jednoho obchodu, NEBO přidá po jedné zombii do obou obchodů s tímto symbolem.



Když se zombie přidávají do obchodu, musí se umístit na místnost s nejnižším číslem, která ještě neobsahuje zombie. V jednom okamžiku se může v jedné místnosti nacházet pouze jedna zombie.

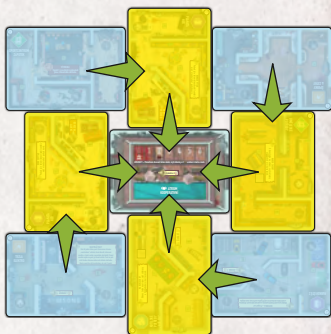


Zombie hráč umístuje 2 zombie do obchodu, kde je pouze jedna zombie v místnosti č. 2. První umístěná zombie tak přijde na vstup (místnost č. 1) a druhá bude umístěna na místnost č. 3.

POHYB MEZI OBCHODY A DO ATRIA

Když jsou všechny tři místnosti obchodu zaplněny zombiemi a má se přidat další, přidá se místo toho do jiné místnosti nebo do atria:

- Pokud se jedná o jeden z **rohových obchodů** (*šikmo od atria*), umístí se zombie do místnosti s nejnižším číslem v obchodě, který je sousední ve směru hodinových ručiček s rohovým obchodem. Pokud by i tento obchod byl zcela zaplněn zombiemi, dojde k poničení zátarasů (*viz níže*).
- Pokud se jedná o jeden z **centrálních obchodů** (*sousedících s atriem*), zombie v atriu poničí zátarasů (*níže*).



PONIČENÍ ZÁTARASŮ

Když se má přidat zombie do atria, nepokládejte ji tam, ale namísto toho **posuňte žeton zátarasů o jedna dolů**. Pokud už byl žeton zátarasů na 0, **odstraňte jeden žeton přeživších** a žeton zátarasů dejte na pole 2. Pokud jsou zátarasů na 0 a není možné odstranit další žeton přeživších, zombie hráč vítězí a lidé prohráli.



SCHOPNOSTI ZOMBÍ

Věnujte pozornost schopnostem popsaným na horní straně všech zombie karet postav. Tyto schopnosti jsou vždy aktivní a mohou ovlivňovat přidávání nových zombií nebo obsahovat jiné efekty, jež poškozují hráče za lidi.



KRVÁCENÍ

Pokud se má do hry přidat zombie, ale v zásobě už žádná nezbyla, za každou zombii, kterou není možné do hry přidat, utrpí hráč, jenž má **nejméně zranění**, 1 . Pokud má nejméně zranění více lidských hráčů, dostane zranění hráč, který má více . Pokud je to stále nerozhodně, hráči se rozhodnou, komu zranění přiřadí.

OBKLÍČENÍ

Kdykoli se zombie přidá do místnosti, ve které se nachází figurka lidského hráče, tato postava je obklíčena. Okamžitě utrpí 1 . Ve svém následujícím tahu se musí figurka z této místnosti pohnout a zombie zde zůstane (*postava může zabít zombie až po svém pohybu*).

3. DOBRÁNÍ A PŘIŘAZENÍ NOVÝCH KARET PROHLEDÁVÁNÍ

Po přidání zombií si zombie hráč vybere jednu kartu prohledávání z ruky a umístí ji lícem dolů před některého z lidských hráčů, který právě odhalil kartu prohledávání. Lidský hráč si ji může prohlédnout až ve svém dalším kole ve fázi prohledávání.

Pokud zombie hráč přidělil poslední kartu ze své ruky, dobere si čtyři nové karty z balíčku prohledávání. Pokud je balíček prohledávání prázdný a všechny karty prohledávání jsou odhaleny, každý lidský hráč má ještě jeden celý tah a hra končí (*viz další strana*).

Poté hraje lidský hráč po levici hráče, který hrál před zombie hráčem.



Vyber 1 kartu



Když rozdáš všechny karty, vezmi si 4 nové.



PLNĚNÍ ÚKOLŮ

Lidští hráči musí splnit 3 úkoly a kostičky úkolů ukazují jejich postup. Kdy a jak se dá kostička položit a úkol splnit, je popsáno na kartě úkolu. Pokud je úkol splněn, položí se kostička na pole SPLNĚNO na kartě úkolu. Jakmile jsou splněny všechny tři úkoly, lidští hráči okamžitě vyhrávají hru.



KONEC HRY

Hra končí okamžitě, když:

Vítězství LIDÍ:

- Lidští hráči splnili všechny tři úkoly.

Vítězství ZOMBÍÍ:

- V atriu už nejsou žetony přeživších a některý z lidských hráčů je *sežrán zaživa* (strana 7) nebo se žeton zátarasu posune na 0.
- V balíčku prohledávání nezbyly žádné karty, všechny karty prohledávání jsou už otočeny a každý lidský hráč měl celý tah.



DALŠÍ HERNÍ VARIANTY

Kromě varianty *Kooperativní vs. zombie hráč* můžete hrát tuto hru ve čtyřech dalších zajímavých módech:



KOOPERATIVNÍ (2–4 HRÁČI)

Při kooperativní variantě bez zombie hráče jsou zombie a jejich akce řízeny hrou a pravidla se mění následovně:

ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY:

1. Když umísťujete žetony přeživších, určujete tím obtížnost hry:
 - 3 pro snadnou obtížnost,
 - 2 pro běžnou obtížnost,
 - 1 pro náročnou obtížnost,
 - 0 pro hororovou obtížnost.
2. Náhodně vylosujte kartu zombie postavy. Používá se pouze pasivní schopnost popsaná na horní straně karty, žeton hordy se nepoužívá.
3. Každý hráč si dobere 1 náhodnou kartu z balíčku prohledávání a položí ji lícem dolů ke svojí kartě postavy.

ZMĚNY PRO LIDSKÉ HRÁČE:

Žádné nejsou, lidé hrají podle běžných pravidel varianty *Kooperativní vs. Zombie*.

ZMĚNY PRO TAH ZOMBIE:

1. Zkontrolujte hluk podle odhalené karty prohledávání:
 - **Pokud se symboly liší**, přidejte **1 zombii** do každého obchodu s odpovídajícím symbolem (celkem 2 zombie).
 - **Pokud se symboly shodují**, přidejte **2 zombie** do každého obchodu s odpovídajícím symbolem (celkem 4 zombie).
2. Aktivní hráč si na konci zombie tahu dobere kartu z balíčku prohledávání.

vs. **KOMPETITIVNÍ VS. ZOMBIE HRÁČ (3–5 HRÁČŮ)**

V této variantě je změn více. Lidští hráči mezi sebou soupeří a každý za sebe se snaží splnit všechny tři úkoly dříve než ostatní a stát se tak vůdcem přeživších. Pořád jsou ale hlavním nepřítelem zombie a zombie hráč, který se snaží rozbít alianci přeživších.

ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY:

1. Karty úkolů otočte na stranu *kompetitivní*.
2. Atrium otočte na stranu *kompetitivní*. Umístěte na něj 1 žeton přeživšího v barvě figurky za každého lidského hráče. Pokud hrají pouze 2 lidští hráči, umístěte 2 přeživší za každého z nich.
3. Lidští hráči používají na označení splněných úkolů kostičky ve své barvě.

ZMĚNY PRO TAH LIDSKÝCH HRÁČŮ:

Pokud je lidský hráč sežrán zaživa, odevzdá zombie hráči svou kartu postavy a 1 žeton přeživšího z atria ve své barvě. Všechny své karty umístí vedle aktuálního obchodu, dobere si náhodně novou kartu postavy z krabice a vrátí svoji figurku na atrium (viz *Sežrán zaživa na straně 7*).

ZMĚNY PRO TAH ZOMBIE HRÁČE:

Pokud zombie poničí zátarasy tak, že se žeton zátarasů ocitne na poli 0, sebere zombie hráč z atria žeton přeživšího toho hráče, který má nejméně zranění. V případě shody je to hráč s větším množstvím střeliva. Pokud je i v tomto shoda, sebere kostičku hráči, který bude nejdříve na tahu.

ZMĚNY PRO KONEC HRY:

Vítězství lidí: Jakmile jeden z lidských hráčů splnil třetí úkol, hra okamžitě končí a **tento hráč se stává vůdcem přeživších**.

Vítězství zombií:

- Zemře lidský hráč, jehož žeton přeživších už není v atriu.
- V balíčku prohledávání nezbyly žádné karty, všechny karty prohledávání jsou už otočeny a každý lidský hráč měl celý tah.

KOMPETITIVNÍ (2–4 HRÁČI)

Zde jsou změny pro hru bez zombie hráče, ve které lidští hráči soupeří mezi sebou a každý za sebe se snaží splnit všechny tři úkoly dříve než ostatní a stát se tak vůdcem přeživších.

ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY:

1. Karty úkolů otočte na stranu *kompetitivní*.
2. Atrium otočte na stranu *kompetitivní*. Umístěte na něj 1 žeton přeživšího v barvě figurky za každého lidského hráče. Pokud hrají pouze 2 lidští hráči, umístěte 2 přeživší za každého z nich.
3. Lidští hráči používají na označení splněných úkolů kostičky ve své barvě.

ZMĚNY PRO TAH LIDSKÝCH HRÁČŮ:

Jsou stejné jako pro variantu *Kompetitivní vs. zombie hráč* (strana 17).

ZMĚNY PRO TAH ZOMBIE HRÁČE:

Zombie jsou řízeny stejně jako v *Kooperativní variantě* (strana 16) s touto změnou: Pokud zombie poničí zátarasu tak, že se žeton zátarasů ocitne na poli 0, odstraní se z atria žeton přeživšího toho hráče, který má nejméně zranění. V případě shody je to hráč s větším množstvím střeliva. Pokud je i v tomto shoda, sebere kostičku hráči, který bude nejdříve na tahu.


ZMĚNY PRO KONEC HRY:

Jsou stejné jako pro variantu *Kompetitivní vs. zombie hráč* (strana 17).

SÓLOVÁ HRA (1 HRÁČ)

Pro sólovou hru připravte hru stejně jako v *Kooperativní variantě* (strana 16) s tím rozdílem, že hráč ovládá 2 postavy, každou s vlastní figurkou a kartou postavy. Tyto postavy se pravidelně střídají ve svých tazích.


REJSTŘÍK A VYSVĚTLIVKY

Krvácení – Hráč s nejmenším počtem zranění utrpí 1  za každou zombii, která se má přidat do hry, ale v zásobě už se žádná nenachází (viz strana 14).

Sežrán zaživa – Žetony zranění a střeliva lidského hráče se setkají na ukazateli (viz strana 7).

Prázdný – Pokud se v místnosti nebo obchodě nenachází žádné zombie, považují se za prázdné.

Kritický zásah – Jeden z možných výsledků útoku zblízka. Kromě zabití zombie se hráč může okamžitě pohnout o 1 místnost. Tento pohyb je dobrovolný a nepočítá se do počtu 3 pohybů, které hráč MUSÍ ve svém tahu provést. Je možné, že tento pohyb povede k dalšímu útoku s kritickým zásahem, takže kritické zásahy se mohou řetězit, aniž by se počítaly do 3 povinných pohybů, které hráč ve svém tahu **musí provést** (viz strana 9).

Obklíčení – Pokud se přidá zombie do místnosti, ve které se nachází figurka, tento lidský hráč okamžitě utrpí 1 . Pokud se tento hráč na začátku svého tahu stále nachází v místnosti se zombií, musí se okamžitě pohnout. Zabíjet zombie je možné až po pohybu (viz strana 14).

Místnost – Jedno ze tří polí ohraničených stěnami na kartě obchodního centra. Každá místnost je označena číslem a také jednou či více ikonami schopností (viz strana 10).

Obchod – 8 karet obchodního centra s ikonou vstupu, které jsou okolo atria. Každý obchod se skládá ze tří místností.

Tah – Tah lidského hráče se skládá ze tří pohybů (viz strana 8) a otočení jeho karty prohledávání. Po každém tahu lidského hráče následuje tah zombií (viz strana 12). Pokud karty schopností a dalších odkazují během tahu zombií na *aktivního lidského hráče*, jde o lidského hráče, který hrál naposledy, tedy těsně před tímto tahem zombií.

Vozidlo – Vozidlem se myslí motorka nebo policejní vůz.

TVŮRCI HRY

Autor hry: Scott Almes

Ilustrace: Miguel Coimbra

Editor: Dylan D. Phillips

Vývoj hry: Michael Coe

Grafická úprava: Benjamin Shulman

3D modely: Emerson Matsuuchi

PODĚKOVÁNÍ

Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Anuchit Chaiyaboon, Thomas E. Snyder, Randal Lloyd, Sean Marshall, Dorianne Bernier, Lei Ferretti, a Greg Whitten

PŘEKLAD

Překlad: Michal Požárek

Grafická úprava: Black Light Studio

České logo hry: Hanka Picková

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce překladu:

Kamil Smola, Martin Hrabálek,

Jan Březina, Vladimír Smolík



GamelynGames.com • REXhry.cz

KRÁLOVSKY SE BAVTE!



© 2017 Gamelyn Games, LLC, všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez svolení. Tiny Epic Zombies, Gamelyn Games, ITEMeeples a TEZ logo jsou registrované obchodní značky Gamelyn Games, LLC.