



MARTWA ZIMA

DLUGA NOC

INSTRUKCJA



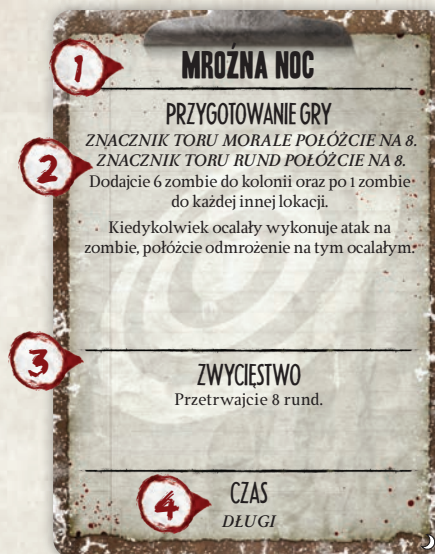
CO NOWEGO?

Jeśli znacie już *Martwą Zimę* i chcecie tylko wiedzieć, co zmienia się w *Długiej Nocy*, zacznijcie czytać od zasad dodatku na stronie 16.

ZAWARTOŚĆ

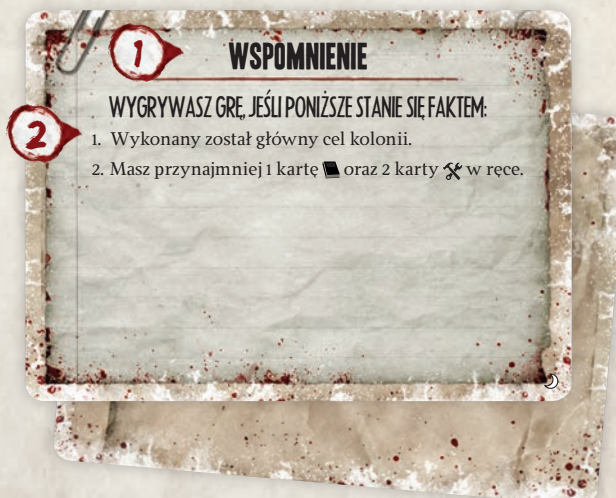
- 8 dwustronnych kart celu głównego
- 24 karty ukrytych celów
- 11 kart ukrytych celów zdrajcy
- 5 kart ukrytych celów wygnańca
- 20 kart ocalałych
- 5 kart pomocy gracza
- 1 znacznik pierwszego gracza
- 25 kart startowych przedmiotów
- 20 kart przedmiotów komisariatu policji
- 20 kart przedmiotów sklepu spożywczego
- 20 kart przedmiotów szkoły
- 20 kart przedmiotów stacji paliw
- 20 kart przedmiotów biblioteki
- 20 kart przedmiotów szpitala
- 20 kart przedmiotów Raxxon
- 22 karty zagrożeń
- 10 kart usprawnień
- 12 kart eksperymentów Raxxon
- 6 kart efektów ubocznych pigułek Raxxon
- 61 kart rozdroży
- 9 kart rozdroży tylko dla dorosłych
- 29 znaczników obrażeń (ran/ odmrożeń)
- 20 znaczników darmozjadów
- 20 znaczników żywności
- 32 znaczniki hałasu
- 21 znaczników barykady
- 6 znaczników głodu
- 12 znaczników rozpacz
- 12 znaczników postępu
- 10 znaczników usprawnień
- 20 kartonowych figurek bandytów
- 2 znaczniki toru
- 30 kartonowych figurek zombie
- 19 kartonowych figurek eksperymentów Raxxon
- 30 znaczników zombie (jeśli zabraknie tych na podstawkach)
- 20 kartonowych figurek ocalałych
- 100 plastikowych podstawek
- 1 plansza kolonii
- 9 kart lokacji
- 1 instrukcja
- 30 kości akcji
- 1 kość ryzyka

KARTA CELU GŁÓWNEGO




1. **Nazwa:** jest to nazwa głównego celu.
2. **Rozłożenie:** pokazuje, jak ułożyć elementy gry na stole w danym scenariuszu.
3. **Cel:** zadanie lub zadania, które muszą zostać wykonane, aby zrealizowany został główny cel kolonii.
4. **Czas:** przewidywany czas, potrzebny na realizację głównego celu. Krótki: 45-90 minut. Średni: 90-120 minut. Długi: 120-210 minut.

KARTY UKRYTYCH CELÓW



1. **Nazwa:** jest to nazwa ukrytego celu.
2. **Cel:** zadania, które musisz zrealizować, aby wygrać grę.

 **Uwaga!** Karty w *Martwej Zimie: Długa Noc* oznaczone są symbolem półksiężyca w prawym dolnym rogu, aby łatwo można było je odróżnić od innych zestawów z serii *Martwa Zima*.

KARTY OCALAŁYCH



- Nazwa:** imię i nazwisko ocalałego.
- Zawód:** profesja wykonywana przez ocalałego przed apokalipsą zombie (nie ma wpływu na grę).
- Wartość wpływów:** miejsce ocalałego w hierarchii kolonii.
- Wartość ataku:** umiejętność walki ocalałego.
- Wartość przeszukiwania:** zdolność ocalałego do skutecznego znajdowania przedmiotów.
- Lokacja zdolności:** miejsce na planszy, w którym musi znajdować się ocalały, by użyć swojej zdolności.
- Zdolność:** unikalna umiejętność ocalałego wpływająca w jakiś sposób na grę.

KARTY PRZEDMIOTÓW

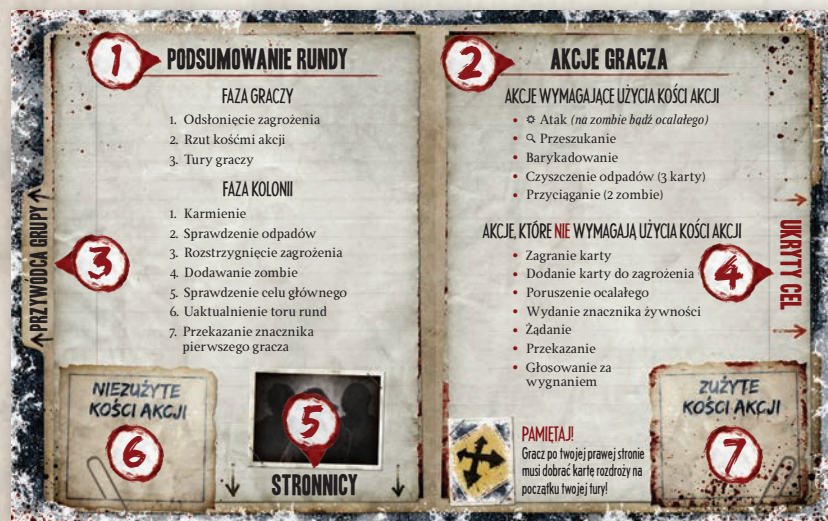


- Nazwa:** określa przedmiot.
- Symbol rodzaju:** w grze występuje 7 rodzajów kart przedmiotów.
- Zdolność:** specjalny efekt, który rozpatruje się po zagranie karty.
- Lokacja:** określa, w której talii lokacji znajduje się dana karta na początku gry.

SYMBOLE RODZAJÓW PRZEDMIOTÓW



KARTA POMOCY GRACZA



- Podsumowanie rundy:** przypomina graczowi o kolejności poszczególnych działań w rundzie.
- Akcje gracza:** przypomina graczowi o akcjach, jakie wykonać może podczas swojej tury.
- Przywódca grupy:** w tym obszarze należy położyć odkrytą kartę przywódcy grupy ocalałych danego gracza.
- Ukryty cel:** w tym obszarze należy położyć zakrytą kartę ukrytych celów gracza.
- Stronniczy:** w tym obszarze należy położyć odkryte karty pozostałych członków grupy stronników danego gracza.
- Niezużyte kości akcji:** zaraz po rzucie należy położyć tutaj kości akcji.
- Zużyte kości akcji:** po tym, jak gracz używa danej kości akcji, kładzie ją tutaj.

KARTY ZAGROŻEŃ



- Nazwa:** określa zagrożenie.
- Zapobieganie:** liczba i rodzaje kart przedmiotów, jakie muszą poświęcić gracze, aby zapobiec wystąpieniu zagrożenia.
- Efekt:** negatywny efekt jaki występuje, kiedy nie uda się zapobiec zagrożeniu.
- Opcjonalnie:** gracze, oprócz wymaganych przedmiotów, mogą zdecydować się poświęcić więcej wskazanych przedmiotów, aby uzyskać określony efekt.
- Rozmieszczenie bandytów:** liczby mówią, w jakich lokacjach należy rozmieścić bandytów, jeśli gracze z wykorzystaniem modułu bandytów.

KARTY ROZDROŻY



- Nazwa:** jest to nazwa rozdroża.
- Rozpatrzenie:** tekst kursywą określa jakie warunki muszą zostać spełnione, aby przystąpić do rozpatrywania karty.
- Opcje:** warianty, pomiędzy którymi wybiera gracz, kiedy rozpatrywana jest karta rozdroży.

Ważna Uwaga! Niektóre karty rozdroży przeznaczone są dla osób dorosłych. Są to karty, w których poruszane są takie tematy, jak: seks, samobójstwa, alkohol itd. Karty te oznaczyliśmy symbolem: Możecie usunąć je z gry przed rozpoczęciem rozgrywki.

DODATKOWE KOMPONENTY



Znacznik pierwszego gracza: określa, kto będzie graczem rozpoczynającym. Gracz ten rozpoczyna rundę i rozstrzyga wszelkie remisy.



Znaczniki obrażeń: są dwustronne. Z jednej strony jest normalna rana, z drugiej – odmrożenie.



Znaczniki hałasu: są dodawane do lokacji, aby pokazać poziom hałasu wywołanego tam przez działania ocalałych.



Kartonowe figurki ocalałych i zombie: reprezentują ocalałych i zombie na planszy. Przed grą włóżcie figurki w plastikowe podstawki.



Znaczniki barykady: z jednej strony widnieje na nich normalna barykada, z drugiej wybuchająca pułapka.



Znaczniki żywności: są dodawane lub usuwane z magazynów żywności w wyniku działania różnych efektów.



Znaczniki głodu: dodaje się je do magazynu żywności, kiedy nie ma w nim dostatecznej ilości jedzenia, żeby wykarmić kolonię.



Kość ryzyka: rzuca się nią w wyniku różnych działań w grze, aby określić czy ocalały otrzymał ranę, odmrożenie, czy może został ugryziony.



Znaczniki darmozjadów: reprezentują członków społeczności, którzy są albo za starzy, albo za młodzi, żeby w jakikolwiek sposób pomóc kolonii. Z jednej strony widnieje na nich normalny darmozjad, z drugiej zbuntowany darmozjad.



Kości akcji: rzuca się nimi co rundę i wykorzystuje do wykonywania określonych akcji.



Znaczniki rozpacz: niektóre karty nakazują położenie znaczników rozpacz na ocalałych. Znaczniki rozpacz są obrażeniami, które można usunąć jedynie w wyniku efektów, które odnoszą się konkretnie do znaczników rozpacz.



Znaczniki postępu: to znaczniki, które kładzie się na kartach usprawnień, aby zaznaczyć postęp jaki poczynili gracze, aby wprowadzić je w życie.

PLANSZA: Plansza gry składa się z 7 różnych lokacji, wliczając w to planszę kolonii oraz karty lokacji.



PLANSZA KOLONII

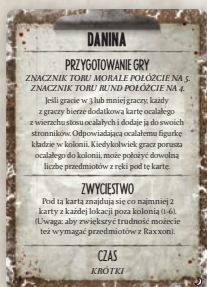
- Nazwa**
- Wejścia:** ponumerowane wejścia do kolonii. Zombie dokładane do kolonii, umieszczane są zgodnie z numerami wejść.
- Pola wejść:** pola, na których można umieszczać zombie oraz barykady.
- Pola ocalałych:** pola, na których można umieszczać ocalałych.
- Tor morale:** odzwierciedla morale kolonii w danej chwili. Morale opada, kiedy ginie któryś z ocalałych, kiedy jest zbyt wiele kart na stosie odpadów, kiedy jest za mało żywności, a niekiedy w wyniku działania pewnych kart zagrożeń czy rozdroży.
- Tor rundy:** pokazuje ile rund pozostało do końca.
- Magazyn żywności:** znaczniki żywności umieszczane są tu w wyniku różnych działań w grze.
- Cel główny:** tutaj należy umieścić kartę głównego celu.
- Stos odpadów:** tutaj odkładane są karty po zagranii.
- Stos zagrożeń:** tutaj należy umieścić stos kart zagrożeń.
- Zagrożenia - karty poświęcone:** tutaj należy umieszczać karty poświęcone (dodane), w celu powstrzymania zagrożeń.

KARTY LOKACJI

- Nazwa**
 - Pola ocalałych:** pola, na których można umieszczać ocalałych.
 - Pola wejść:** pola, na których można umieszczać zombie, barykady i wybuchające pułapki.
 - Stos przedmiotów:** stos kart przedmiotów, z którego gracze dobierają karty przeszukując daną lokację.
 - Hałas:** tutaj należy umieszczać znaczniki hałasu. Podczas jednej rundy można umieścić maksymalnie 4 znaczniki hałasu na pojedynczej lokacji.
 - Symbole przedmiotów:** kolejność występowania przedmiotów odzwierciedla prawdopodobieństwo znalezienia przedmiotów danego rodzaju w danej lokacji. Od lewej – największe prawdopodobieństwo, do prawej – najmniejsze.
- Uwaga! Cmentarz wygląda jak karta lokacji, ale jest tak naprawdę jedynie miejscem służącym uporządkowaniu kart i figurek ocalałych, którzy zginęli. Nie pełni żadnego innego zadania w grze, poza ewentualnymi odniesieniami na kartach rozdroży.*

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Połóżcie planszę kolonii pośrodku stołu oraz 6 kart lokacji i cmentarz w pobliżu tak, jak jest to pokazane lub tak, żeby było wam najwygodniej.
2. Rozdajcie każdemu graczowi kartę pomocy, które następnie ułóżcie przed sobą.
3. Gracze mogą wybrać, który z celów głównych chcieliby realizować. Możecie też wybrać jeden w sposób losowy.



← **Uwaga!** Sugerujemy rozegrać jako pierwszy cel: „Danina”.

Położcie kartę celu głównego w odpowiednim miejscu na planszy i ułóżcie elementy na planszy zgodnie z sekcją rozłożenia na karcie. Zobaczcie „Dodawanie zombie” na stronie 13, aby zapoznać się ze szczegółami rozkładania zombie na polach wejścia do kolonii.

4. Przetasujcie karty ukrytych celów i odłóżcie na bok po dwie zakryte karty na gracza. Resztę kart możecie odłożyć do pudełka – nie będą już potrzebne. Następnie przetasujcie karty ukrytych celów zdrajcy i dodajcie jedną zakrytą do wcześniej odłożonych ukrytych kart celów. Pozostałe karty ukrytych celów zdrajcy odłóżcie do pudełka. Przetasujcie wszystkie odłożone karty razem i rozdajcie po jednej każdemu z graczy. Pozostałe odłóżcie do pudełka nie podglądając co na nich jest. Gracze nie mogą ujawniać swoich kart ukrytych celów innym graczom.

5. Przetasujcie talię kart zagrożeń i połóżcie ją na odpowiednim polu na planszy kolonii.
6. Przetasujcie karty ocalałych, karty ukrytych celów wygnańca oraz karty rozdroży i ułóżcie je w trzech oddzielnych, zakrytych stosach w pobliżu planszy.



Ważna uwaga! Niektóre karty rozdroży przeznaczone są dla osób dorosłych. Są to karty, w których poruszane są takie tematy, jak: seks, samobójstwa, alkohol itd. Karty oznaczyliśmy tym symbolem. Możecie usunąć te karty z gry przed rozpoczęciem rozgrywki.

7. Przetasujcie wszystkie startowe karty przedmiotów i rozdajcie każdemu z graczy po 5 kart. Pozostałe odłóżcie do pudełka.
8. Posegregujcie pozostałe karty przedmiotów wg przynależnych im lokacji. Przetasujcie każdy stos i połóżcie na odpowiedniej karcie lokacji.

9. Rozdajcie po cztery karty ocalałych każdemu z graczy. Następnie każdy gracz wybiera dwie z nich, a pozostałe odkłada z powrotem na spód talii. Talię ocalałych następnie potasujcie.
10. Każdy z graczy ustanawia jednego z wybranych ocalałych dowódcą grupy i kładzie go na odpowiednim obszarze obok karty pomocy.
11. Drugą kartę połóżcie w odpowiednim miejscu u dołu karty pomocy.
12. Kartonowe figurki postaci odpowiadające wybranym przez graczy kartom połóżcie następnie na polach mieszkańców kolonii.

DODAWANIE FIGURKI DO KOLONII



Figurki ocalałych należy kłaść na okrągłych polach w sekcji „Mieszkańcy kolonii” na planszy kolonii.

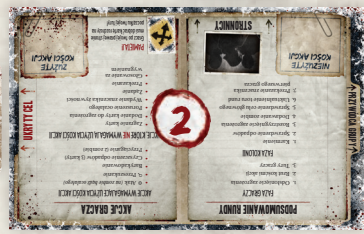
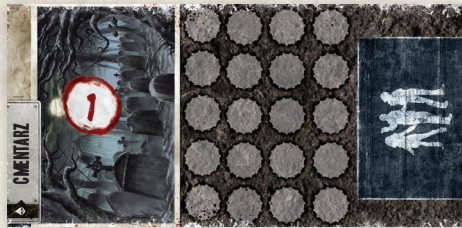
13. Pozostałe figurki odłóżcie na bok w zasięgu wszystkich graczy.
14. Gracz, którego dowódca grupy posiada najwyższą wartość wpływów otrzymuje znacznik pierwszego gracza i rozpoczyna pierwszą turę w grze.



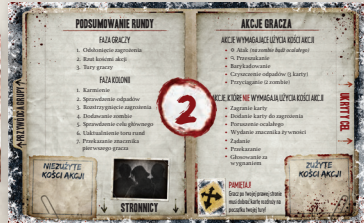
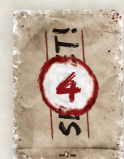
• Mam nadzieję, że uwielbiasz czytać co najmniej tak bardzo, jak ja, ponieważ instrukcje są raczej suche i nudne, nieprawdaż?”

Emma Han

PRZYGOTOWANIE GRY DLA TRZECH GRACZY



Uwaga! Kiedy przygotowujecie grę zgodnie z kartą głównego celu, użyjcie niebieskiego znacznika, aby śledzić zmiany na torze morale i czerwonego, aby kontrolować upływające rundy.



PORZĄDEK RUNDY

Rozgrywka w *Martwą Zimę* toczy się na przestrzeni kolejnych rund. Każda runda dzieli się na dwie fazy, które wykonywać należy w następującej kolejności:

1. **Faza graczy**
2. **Faza kolonii**

FAZA GRACZY

Podczas fazy graczy, przechodząc następujące etapy w podanej kolejności:

1. **Odsłonięcie zagrożenia:** Odsłońcie wierzchnią kartę na stosie zagrożenia. Efekt tej karty zostanie rozpatrzony w fazie kolonii, jeśli nie uda się mu zapobiec. Efekty kart zagrożenia można anulować, jeśli gracze poświęcą odpowiednią liczbę kart przedmiotów wymaganego typu.
2. **Rzut kośćmi akcji:** Każdy z graczy usuwa wszystkie zużyte bądź nieużyte kości z poprzedniej rundy. Następnie każdy otrzymuje jedną kość akcji, plus jedną dodatkową kość akcji za każdego ocalałego będącego pod kontrolą danego gracza (każdy gracz zaczyna więc grę z trzema kośćmi akcji). Gracze rzucają następnie wszystkimi posiadanymi kośćmi akcji i kładą je na polu nieużytych kości akcji, na swojej karcie pomocy. Gracz może wykorzystywać wyrzucone wyniki podczas swojej tury. Mimo, iż gracz otrzymuje po jednej dodatkowej kości na każdego ocalałego, kości te nie należą do konkretnych ocalałych, ale używane mogą być przez dowolnego członka danej grupy. Można użyć dowolnej liczby kości, aby wykonać odpowiednią liczbę akcji nawet pojedynczym ocalałym.
3. **Tura gracza:** Podczas fazy graczy, tury wykonywane są w kolejności, rozpoczynając od pierwszego gracza. Na początku tury gracza, osoba siedząca po jego prawej stronie dobiera kartę rozdroży (uruchamiając jej efekt, jeśli w jakimkolwiek momencie, osoba wykonująca turę spełni określone na karcie warunki). W swojej turze gracz może wykonać dowolną dozwoloną liczbę akcji. Kiedy gracz wykona już wszystkie akcje, które chce (albo jeśli nie może już wykonać więcej akcji), tura gracza kończy się i przechodzi na osobę po jego lewej. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, tak długo, aż każdy gracz wykona swoją turę. Kiedy wszyscy wykonają już swoją turę, faza graczy dobiega końca i rozpoczyna się faza kolonii.

AKCJE TURY GRACZA

Niektóre akcje wymagają do przeprowadzenia użycia kości akcji – inne nie. Aby użyć kości akcji, gracz przenosi ją z pola nieużytych kości akcji na karcie pomocy, na pole zużytych kości akcji. Niektóre akcje wymagają, aby na kości pojawił się określony wynik (wyrzucony na kości w drugim punkcie fazy gracza).

Akcje wymagające użycia kości akcji



- **Atak:** Aby zaatakować, gracz musi wybrać kontrolowanego przez siebie ocalałego i użyć kości akcji z wynikiem równym/ wyższym od wartości ataku na karcie danego ocalałego. Następnie gracz może wybrać cel tego ataku. Celem musi być zombie bądź inny ocalały, znajdujący się w tej samej lokacji, co atakująca postać.

Jeśli celem ataku jest zombie, zabij go i usuń z planszy/ gry, a następnie rzuć kością ryzyka dla ocalałego, który wykonywał atak. (Patrz: *Ryzykowny rzut* na stronie 11). Patrz: *Przykład ataku na zombie* na stronie 9.

Jeśli celem ataku jest inny ocalały, rzuć użytą właśnie kością akcji. Jeśli wynik jest równy/ niższy od wartości ataku zaatakowanego ocalałego, połóż znacznik obrażeń na zaatakowanej postaci i zabierz losową kartę z ręki kontrolującego go gracza. Patrz: *Przykład ataku na ocalałego* na stronie 9.

Uwaga! Kością ryzyka nie należy rzucać podczas ataku na ocalałego.

• "Toczą się u bram. Będziemy musieli wyjść tam i zrobić z nimi porządek. Pamiętaj, że panika zabija. Skup się i zachowaj zimną krew.."

Rocco Bellini



PRZYKŁAD: ATAK NA ZOMBIE



1. Gracz pierwszy kontroluje ocalałą – Gia Njjar. Gia jest w szkole i gracz decyduje się zaatakować przy jej pomocy zombie w tej lokacji.

2. Gia ma wartość ataku równą 2+. Gracz używa więc kości akcji o wartości 4, która jest równa/ wyższa od wartości ataku Gii.

3. Zombie zostaje zabity i usunięty z karty szkoły. Gracz musi natomiast rzucić kością ryzyka.

4. Gracz wyrzucił ranę na kości ryzyka, musi więc położyć znacznik rany na karcie Gii.



PRZYKŁAD: ATAK NA OCALAŁEGO



1. Gia Njjar znów jest w szkole i gracz pierwszy postanawia zaatakować przy jej pomocy Rocco'a Bellini, który jest kontrolowany przez gracza drugiego.

2. Gia ma wartość ataku 2+. Gracz pierwszy używa więc kości akcji z wynikiem 3, która jest równa/ wyższa od wartości ataku postaci.

3. Gracz pierwszy rzuca następnie użytą właśnie kością akcji. Wyrzucił 1, jest to wynik równy/ niższy od wartości ataku Rocco'a, która wynosi 2+.

4. Gracz drugi musi położyć jeden znacznik rany na karcie Rocco'a Bellini, a gracz pierwszy dodatkowo zabiera mu losowo jedną kartę z ręki. Gracz pierwszy NIE rzuca kością ryzyka, gdyż nie należy tego robić w przypadku ataku na ocalałego.



Gracz może atakować kilka razy tą samą postacią w ramach jednej tury. Za każdym razem, kiedy wykonuje atak, musi użyć kości akcji o wartości równej lub wyższej od wartości ataku atakującej postaci. Gracz nie może rozkazać kontrolowanemu przez siebie ocalałemu zaatakowania innej postaci z własnej grupy. Gracz nie może też atakować darmozjadów.

- **Przeszukiwanie:** Gracz może przeszukiwać każdą lokację, z wyjątkiem kolonii. Aby przeszukać lokację, gracz musi wybrać kontrolowanego przez siebie ocalałego i użyć kości akcji o wyniku równym/wyższym od wartości przeszukiwania danego ocalałego. Następnie może dobrać jedną kartę ze stosu kart przedmiotów

lokacji, w której się znajduje. Gracz może spojrzeć na wybraną kartę, ale jeszcze nie dodaje jej do swojej ręki. Musi zdecydować czy chce:

- dodać znalezioną kartę do ręki i zakończyć przeszukiwanie,
- narobić trochę hałasu, dokładając znacznik hałasu na odpowiednie pole w lokacji oraz dobrać i spojrzeć na kolejną kartę ze stosu. Może przeglądać tak kolejne karty, tak długo, jak chce, aż nie wypełnią się wszystkie pola znaczników hałasu.

Kiedy gracz zdecyduje, że nie chce robić więcej hałasu albo nie może już tego zrobić, musi wybrać jedną z dobranych kart i zatrzymuje ją na ręce. Następnie resztę kart odkłada na spód stosu przedmiotów w danej lokacji. Gracz może przeszukiwać kilka razy z użyciem tego samego

PRZYKŁAD: PRZESZUKIWANIE LOKACJI



1. Gracz pierwszy kontroluje ocalałego Foresta Plum. Forest jest na stacji benzynowej i gracz decyduje się przeszukać lokację przy jego pomocy. Manadzieje na znalezienie karty paliwa.
2. Forest ma wartość przeszukiwania na poziomie 5+. Gracz używa więc kości akcji o wartości 5, która jest równa/wyższa od wartości przeszukiwania na karcie Foresta.
3. Gracz pierwszy dobiera pierwszą kartę ze stosu przedmiotów na stacji benzynowej i znajduje zapalniczkę.
4. Wciąż ma jednak nadzieję na znalezienie paliwa. Kontynuuje więc przeszukiwanie robiąc przy tym nieco hałasu. Kładzie znacznik hałasu na odpowiednim, pustym polu na karcie stacji paliw i dobiera kolejną kartę z tej samej talii. Tym razem się udało i znalazł kartę paliwa! Gracz pierwszy bierze więc kartę paliwa do ręki i kładzie zapalniczkę na spodzie stosu przedmiotów stacji paliw.

ocalałego w tej samej turze. Za każdym razem kiedy przeszukuje musi jednak użyć kości akcji o wartości równej lub wyższej od wartości przeszukiwania danej postaci. Patrz: *Przykład przeszukiwania lokacji* po lewej stronie.

- **Barykadowanie:** Aby wykonać akcję barykadowania, gracz musi wybrać kontrolowanego przez siebie ocalałego i użyć kości akcji z dowolnym wynikiem. Może następnie położyć znacznik barykady na dowolnym pustym polu wejścia w lokacji, w której znajduje się wykonujący akcję ocalały.
- **Czyszczenie odpadów:** Gracz może wykonać tę akcję, jeśli kontroluje choć jednego ocalałego w kolonii. Aby ją wykonać musi użyć jednej kości akcji o dowolnym wyniku. Może wówczas usunąć z gry 3 wierzchnie karty ze stosu odpadów na planszy kolonii.
- **Przyciąganie:** Aby wykonać akcję przyciągania, gracz musi wybrać ocalałego pod swoją kontrolą i użyć 1 kości akcji o dowolnym wyniku. Może wówczas przenieść do dwóch zombie z dowolnej lokacji, na dowolne puste pole wejścia w lokacji, w której znajduje się wykonujący tę akcję ocalały.
- **Zdolność ocalałego:** Niektóre zdolności ocalałych wymagają użycia kości akcji, aby z nich skorzystać. Będzie to wyraźnie zaznaczone liczbą poprzedzającą tekst zdolności. Użyta kość musi mieć wynik równy/ wyższy niż cyfra w opisie zdolności. Gracz może użyć tej samej zdolności kilka razy podczas tej samej tury, chyba że tekst mówi inaczej. Za każdym razem musi jednak użyć kości o wyniku równym/ wyższym od cyfry z opisu zdolności.

Akcje, które nie wymagają użycia kości akcji



- **Zagranie karty:** Gracz może zagrać dowolną liczbę kart z ręki podczas swojej tury. Aby zagrać kartę kładzie ją na wierzchu stosu odpadów na planszy kolonii. Wyjątek stanowią wydarzenia na kartach przedmiotów, które po zagranie należy usunąć z gry.
Przypomnienie: Za każde 10 kart na stosie odpadów podczas fazy kolonii – kolonia straci 1 punkt morale.
- Karta ze zdolnością „Wyposażenie” nie jest zagrywana na stos odpadów. Zamiast tego, gracz może wyposażyc w nią dowolnego kontrolowanego przez siebie ocalałego. Kładzie wówczas kartę przedmiotu obok karty wybranej postaci. Ocalały otrzymuje tym samym zdolność opisaną na karcie. Gdy ocalały zostaje wyposażony w kartę przedmiotu, nie może jej stracić, chyba że została poświęcona w celu przeciwdziałania zagrożeniu albo przekazana innej postaci. Jeśli ocalały, z jedną lub więcej kart, ginie w kolonii – karty wyposażenia, które posiadał wracają z powrotem na rękę kontrolującego go gracza. Jeśli ocalały, z jedną lub więcej kart, ginie w lokacji, która nie jest kolonią, karty które posiadał należy wstawić w talie przedmiotów danej lokacji. Gracz, może zagrywać karty tylko w swojej turze.

• Dodanie kart do zagrożenia:

Gracz może dodać (poświęcić) jedną lub więcej kart z ręki albo z kart ocalałych (karty wyposażenia) do odkrytego w danej chwili zagrożenia, kładąc je na polu „Zagrożenia - karty poświęcone” na planszy kolonii. Karty dodawane w ten sposób są zagrywane rewersem do góry, tak aby inni gracze ich nie widzieli. Dodawanie kart z symbolem przedmiotu pasującym do tego, wskazanego na karcie zagrożenia pomaga przeciwdziałać danemu zagrożeniu i w konsekwencji w anulowaniu jego efektu. Każda dodana karta, której symbol jest inny niż ten wskazany na karcie zagrożenia, pomaga w wykonaniu efektu karty zagrożenia.

Uwaga! Niektóre karty żywności dodają kilka znaczników żywności, kiedy są zagrywane. Te same karty wciąż liczą się jednak jako jedna karta zagrana do zagrożenia.

- **Poruszenie ocalałego:** Gracz w trakcie wykonywania tury, może poruszyć raz każdego z kontrolowanych przez siebie ocalałych. Każdego z ocalałych można przemieścić do dowolnej lokacji, na której są puste pola ocalałych. Za każdym razem, kiedy ocalały porusza się, gracz musi rzucić dla niego kością ryzyka.

Uwaga! Jeśli wynikiem na kości ryzyka jest ugryzienie, kiedy jego efekt się rozprzestrzenia, przechodzi na ocalałych w lokacji, do której zmierzał ugryziony – nie tej, z której wychodził.

- **Wydanie znacznika żywności:** Gracz może wydać jeden lub więcej znaczników żywności, usuwając je z magazynu żywności na planszy kolonii. Gracz ten może następnie podnieść wynik na dowolnej nieużytej kości akcji o jeden za każdy wydany w ten sposób znacznik żywności.



- **Żądanie:** Podczas swojej tury gracz może zażądać jednej lub wielu kart przedmiotów od innych graczy. Inni gracze mogą dać żądającemu graczowi karty z ręki. Jeśli tak zrobią, karty te należy natychmiast odsłonić i wykorzystać. Zażądanych kart nie można dodać do zagrożenia.

- **Przekazanie:** Podczas swojej tury gracz może nakazać jednemu z kontrolowanych przez siebie ocalałych, którzy posiadają przedmiot wyposażenia, oddanie go innemu ocalałemu w tej samej lokacji. Należy wówczas usunąć go z wyposażenia przekazującego ocalałego i natychmiast włączyć do wyposażenia wybranej wcześniej postaci.

Uwaga! Jeśli przedmiot ma zdolność, której można użyć raz na rundę i został on już w tej rundzie użyty, nie może zostać wykorzystany ponownie w tej samej rundzie, nawet jeśli zmienił właściciela.

- **Głosowanie za wygnaniem:** Raz podczas każdej ze swoich tur gracz może wybrać innego gracza i zainicjować głosowanie nad wygnaniem go z kolonii. Tym samym wszyscy gracze muszą jednocześnie zagłosować czy chcą, aby dany gracz został wygnany (podnosząc kciuk w górę), czy się temu sprzeciwiają (kciuk w dół). Gracz nie może zainicjować

głosowania w celu wygnania samego siebie. Pamiętajcie, że wszystkie remisy rozstrzygane są przez pierwszego gracza (tego, który posiada znacznik noża). Patrz: rozdział *Wygnanie* na stronie 14.

RYZYKOWNY RZUT



Za każdym razem, kiedy ocalały porusza się do nowej lokacji bądź zabija zombie, gracz kontrolujący daną postać musi rzucić kością ryzyka. Ścianki kości mają symbole, które ukazują efekty, jakie wchodzi w życie jeśli dany symbol wypadnie w wyniku rzutu.

Efekty



Pusty: nic się nie dzieje.



Rana: ocalały otrzymuje 1 znacznik rany.



Odmrożenie: ocalały otrzymuje 1 znacznik odmrożenia. Odmrożenie traktowane jest również jak rana. Na początku twojej każdej tury, każdy ocalały, którego kontrolujesz i który posiada jeden bądź więcej znaczników odmrożenia, otrzymuje 1 dodatkowy znacznik rany.



Ugryzienie: ocalały zostaje zabity, a efekt ugryzienia rozprzestrzenia się.

Rozprzestrzanie efektu ugryzienia

Jeśli ocalały ginie w wyniku ugryzienia na kości ryzyka, efekt ugryzienia przenosi się na innego, znajdującego się w tej samej lokacji ocalałego, który ma najniższą wartość wpływów. Za każdym razem, kiedy efekt ugryzienia przenosi się na innego ocalałego gracza, który go kontroluje musi wybrać jedną z poniższych opcji:

- **Opcja 1:** Zabić ocalałego, na którego rozprzestrzenił się efekt ugryzienia.
- **Opcja 2:** Rzucić kością ryzyka raz jeszcze. Każdy pusty wynik oznacza, że efekt ugryzienia nie rozprzestrzenia się dalej, a ocalały nie ginie. Każdy inny wynik oznacza, że ocalały, na którego przeniósł się efekt ugryzienia ginie, a efekt rozprzestrzenia się dalej. Będzie rozprzestrzeniał się tak długo, aż któryś z graczy nie wybierze opcji 1, nie wyrzuci pustej ścianki na kości ryzyka bądź nie będzie już żadnych ocalałych w lokacji.

Pamiętajcie: Za każdym razem, kiedy w jakiegokolwiek powodu ginie któryś z ocalałych, kolonia traci 1 punkt morale.

...” (Blue nie jest zbyt wygadany. Jest szympansem. Ale na pewno wyjątkowym.)

Blue



ROZSTRZYGANIE KART ROZDROŻY

Na początku tury gracza, osoba po jego prawej stronie dobiera kartę rozdroży. Gracz ten musi utrzymać ją w tajemnicy i ujawnić tylko wtedy, kiedy wystąpią warunki do jej rozpatrzenia. Tekst na karcie odnosi się do gracza, który właśnie odbywa swoją turę. Jeśli w dowolnym momencie, gracz wykonujący turę spełni warunek (warunki) potrzebne do rozpatrzenia karty rozdroży, cały tekst karty czytany jest przez osobę, która dobrała daną kartę. Większość kart rozdroży pozostawia graczowi do wyboru dwie opcje. Każdą z nich należy w całości przeczytać na głos. Gracz, do którego odnosi się karta, musi następnie wybrać jedną z opcji i wykonać jej efekt. Następnie karta jest usuwana z gry. Jeśli warunki potrzebne do rozpatrzenia karty nie wystąpią, na koniec tury gracza należy położyć ją na spodzie stosu kart rozdroży. Jeśli gracz nie jest w stanie spełnić wymagań z jednej opcji, musi wybrać opcję drugą.



Uwaga! Niektóre karty rozdroży uruchamiają się, kiedy gracz wykonuje akcję. Należy rozstrzygnąć je po tym, jak ta akcja zostanie wykonana do końca.

Uwaga! Niektóre karty rozdroży nakazują przeszukanie talii w poszukiwaniu konkretnej karty. Następnie odpowiedni stos należy przetasować.

PRZYKŁAD: ROZSTRZYGANIE ZAGROZEŃ

1. Podczas gry trzyosobowej, rozstrzygane jest zagrożenie „Niedobory paliwa”. Żaden z trzech graczy nie został wygnany, więc należy zdobyć sumę 3 punktów, aby zapobiec temu zagrożeniu.



2. 4 karty zagrane zostały na stos kart poświęconych.

Karty te po przetasowaniu zostają odkryte i widnieją na nich 3 symbole paliwa oraz jeden symbol broni. Każdy symbol paliwa dodaje jeden punkt do poświęconej sumy.



Niestety symbolu broni nie ma na karcie zagrożenia, dlatego należy od niej odjąć jeden punkt, co daje ostateczną liczbę dwóch punktów.

Niestety jest to mniej niż liczba niewygnanych graczy, więc nie udało się zapobiec zagrożeniu.

FAZA KOLONII

Podczas fazy kolonii, przeprowadźcie siedem poniższych kroków w podanej kolejności:

1. **Karmienie:** Usuńcie 1 znacznik żywności z magazynu żywności za każdym dwóm ocalałym w kolonii (zaokrąglone w górę). Pamiętajcie, że znaczniki darmozjadów na potrzeby karmienia liczą się, jak znaczniki normalnych ocalałych.

Uwaga! Ocalali w innych lokacjach niż kolonia nie są wliczani do liczby ocalałych jakich należy wykarmić. Uznajemy, że postarają się o jedzenie sami, więc nie potrzeba im żywności z magazynu.

Jeśli w magazynie znajduje się niedostateczna liczba znaczników żywności, wykonajcie poniższe kroki w następującej kolejności:

- Nie usuwajcie żadnych znaczników żywności.
- Dodajcie znacznik głodu do magazynu żywności.
- Obniżcie morale kolonii o 1 za każdy znacznik głodu, który znajduje się obecnie w magazynie.

2. **Sprawdzenie odpadów:** Przeliczcie karty w stosie odpadów. Obniżcie morale kolonii o 1 za każde 10 kart na stosie (zaokrąglone w dół).

3. **Rozstrzygnięcie zagrożenia:** Przetasujcie karty dodane do zagrożenia w fazie graczy, a następnie odśłońcie je jedna po drugiej. Każda karta, której symbol odpowiada symbolowi wymaganemu przez kartę zagrożenia, warta jest 1 punkt. Każda karta, której symbol różni się od wymaganego odejmuje 1 punkt od końcowej liczby punktów. Po odślonięciu wszystkich kart, jeśli ich końcowa wartość punktów jest niższa niż liczba graczy, natychmiast rozstrzygnijcie kartę zagrożenia. Jeśli punktacja jest równa/wyższa – zagrożenie zostało odegnane. Dodatkowo, jeśli suma punktów przekracza liczbę graczy o 2 lub więcej, kolonia otrzymuje 1 punkt morale. Po rozstrzygnięciu zagrożenia, usuńcie wszystkie karty dodane do zagrożenia w grze. Patrz: *Przykład rozstrzygania zagrożeń* w lewej kolumnie.

4. **Dodawanie zombie:** Dodajcie 1 zombie do kolonii za każdym 2 ocalałych (wliczając darmozjadów), którzy się w niej znajdują (zaokrąglając w górę). Dodajcie po jednym zombie za każdego ocalałego w lokacjach innych niż kolonia. Jeden po drugim, usuwajcie znaczniki hałasu leżące na lokacjach i podrzucajcie nimi jak monetą. Dodajcie jednego zombie do danej lokacji, jeśli znacznik hałasu wyładował na stronie z „!!!”. Więcej znajdziecie na następnej stronie w dziale *Dodawanie zombie*.

5. **Sprawdzenie celu głównego/ zadania:** Sprawdźcie, czy spełnione zostały warunki celu głównego. Jeśli wszystkie warunki zostały spełnione, gra natychmiast dobiega końca.

- Uaktualnienie toru rund:** Przesuńcie znacznik na torze rund o jedno pole w dół. Jeśli znacznik dotarł do 0 – gra natychmiast dobiega końca.
- Przekazanie znacznika pierwszego gracza:** Na koniec każdej rundy, każdy z graczy może zainicjować głosowanie, aby zapobiec przekazaniu znacznika pierwszego gracza kolejnej osobie. Jeśli gracze zgłoszą „na tak”, znacznik pozostaje u gracza, który posiadał go w danej rundzie. W przeciwnym wypadku, musi on przekazać znacznik graczowi po swojej prawej stronie. Nowa runda zaczyna się od pierwszego punktu fazy graczy – odsłonięcia zagrożenia.

DODAWANIE ZOMBIE

Każdorazowo, kiedy dodajecie zombie, dodawajcie je jednego po drugim tak długo, aż dodane zostaną wszystkie zombie.

Dodając zombie do kolonii, zawsze kładźcie pierwszego na pustym polu przy wejściu 1, drugiego na pustym polu przy wejściu 2, trzeciego na pustym polu przy wejściu 3 itd. Tak długo aż wszystkie zostaną dodane. Kładąc siódmego zombie, położcie go na pustym polu przy wejściu 1, ósmego – na pustym polu przy wejściu 2 itd. Jeśli przy danym wejściu nie ma żadnych pustych pól, na których można by położyć zombie, ale znajdują się tam znaczniki barykady, odrzućcie jeden znacznik barykady i usuńcie zombie, który miałby być tam położony. Jeśli nie ma pustych pól przy wejściu ani żadnych znaczników barykady, wejście to zostało opanowane. Usuńcie zombie, który miałby być tam położony i zabijcie z kolonii ocalałego o najniższej wartości wpływów. Jeśli w kolonii znajdują się tylko darmozjady - usuńcie 1 darmozjadą. Jeśli w kolonii nie ma nikogo, usuńcie zombie, który miałby zostać położony bez żadnych dodatkowych efektów. Za każdym razem gdy ginie ocalały (nawet darmozjad) obniżcie morale kolonii o 1. Dodając zombie do lokacji innych niż



kolonia postępujcie zgodnie z tymi samymi zasadami pamiętając, że w każdej lokacji jest tylko jedno wejście, przy którym kłaść można zombie. Patrz: *Przykład: Dodawanie zombie*, po prawej.

W rzadkich przypadkach, kiedy gracze muszą dodać kolejne zombie, a skończyły się już figurki zombie, użyjcie znaczników zombie zamiast tekturowych figurek.

ZABIJANIE ZOMBIE

Za każdym razem, gdy zombie jest atakowany – ginie. Za każdym razem, kiedy zombie ginie (czy to z powodu ataku, czy efektu karty) gracz, który kontroluje ocalałego, który to spowodował musi rzucić kością ryzyka dla danego ocalałego. Zabijając zombie w kolonii wybierz, którego zombie zabić.

Może on pochodzić z dowolnego wejścia. Zombie, który zostaje zabity bądź usunięty w inny sposób trafia z powrotem do zasobów zombie poza planszą.

PRZYKŁAD: DODAWANIE ZOMBIE



- Podczas kroku Dodawanie zombie, w kolonii znajduje się 14 ocalałych. Oznacza to, że trzeba dodać 7 zombie do kolonii. Pierwszy ląduje na pustym polu przy wejściu 1.
- Kontynuując, w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara, kolejnego zombie należy dołożyć do wejścia 2.
- Kolejny zombie miałby zostać położony przy wejściu 3, ale wejście to jest już pełne zombie. Zostaje więc opanowane. Zombie, który miałby tutaj trafić oraz ocalały z najniższą wartością wpływów w kolonii zostają zabici.
- Kontynuując czwarty zombie trafia na puste pole przy wejściu 4.
- Piąty zombie na puste pole przy wejściu 5.
- Szesty zombie na puste pole przy wejściu 6.
- Siódmy i ostatni zombie trafia zaś na puste pole przy wejściu numer 1.

DODAWANIE OCALAŁYCH

Niektóre efekty w grze będą zmuszały gracza do dodania nowego ocalałego do grupy jego stronników. Za każdym razem, kiedy nowy ocalały pojawia się w grze – położyce odpowiadającą mu figurkę na polu mieszkańców kolonii na planszy kolonii. Gracz, do którego grupy trafił nowy ocalały może wykorzystać go w swojej turze, ale nie otrzymuje dodatkowej kości akcji dopóki nie nastąpi krok rzucenia kośćmi akcji w kolejnej fazie graczy. Jeśli w kolonii nie ma wolnych miejsc na ocalałych, gracz nie może uruchomić karty rozdroży czy przedmiotu, która dodawałaby kolejnych (wliczając darmozjadów).

ZABIJANIE OCALAŁYCH

- Kiedy zombie opanują wejście do kolonii, ocalały zostaje zabity.
- Kiedy ocalały ma 3 lub więcej znaczników obrażeń, zostaje zabity (niezależnie czy są to rany czy odmrożenia).
- Kiedy ocalały zostaje ugryziony, zostaje zabity.
- Niektóre efekty kart również powodują, że ocalały zostaje zabity.

Kiedy ocalały zostaje zabity, usuńcie jego figurkę z gry, obniżcie morale kolonii o 1 i odłóżcie jego kartę poza grę. Jeśli miał przy sobie jakiegokolwiek wyposażenie i znajdował się w kolonii – karty te trafiają do kontrolującego go gracza. W każdej innej lokacji należy wtasować je w stos przedmiotów tej lokacji.

Jeśli przywódca grupy zostaje zabity (albo utracony w inny sposób), gracz kierujący grupą musi wybrać nowego przywódcę i umieścić jego kartę w odpowiednim miejscu.

Jeśli zabity (albo utracony w inny sposób) zostaje ostatni ocalały gracza, gracz ten natychmiast usuwa z gry wszystkie karty ze swojej ręki, dobiera nową kartę ocalałego, dodaje daną postać do gry i czyni z niej swojego nowego przywódcę.

Kiedy zabity zostaje darmozjad (w wyniku działania efektu z karty bądź opanowania wejścia do kolonii przez zombie, kiedy w kolonii znajdują się tylko darmozjadzi), usuńcie jego znacznik z planszy i obniżcie morale kolonii o 1.

***Uwaga!** Niektóre efekty kart nakazują usunięcie ocalałego z gry. Nie oznacza to, że zostaje on zabity. Nie tracicie wówczas morale, chyba, że karta wyraźnie na to wskazuje.*

WYGNANIE

Jeśli gracze zgłoszą za wygnaniem jednego z graczy, musi on natychmiast dobrać jedną kartę ukrytych celów wygnańca. Warunki z tej karty zmodyfikują jego warunki wygranej. Następnie wygnany gracz musi usunąć wszystkich swoich ocalałych z kolonii do dowolnych innych lokacji. Postacie te muszą oczywiście zastosować się do wszelkich normalnych zasad ruchu, poza tym, że ruch ten nie liczy się do limitu jednego ruchu jedną postacią na turę. Gracza wygnanego dotyczyć będzie odtąd kilka nowych zasad:



- Nie może on dodawać kart do zagrożenia.
- Kiedy wygnany gracz ma nakazane położenie darmozjadów w kolonii – nie dodaje tych znaczników.
- Jeśli wygnany gracz zagrywa kartę przedmiotu, aby dodać nowego ocalałego do swoich stronników, postać ta nie jest umieszczana w kolonii tylko dowolnej, innej lokacji.
- Wygnany gracz nie może wydawać znaczników żywności, aby podnosić wyniki na kościach. Zamiast tego może zagrywać karty żywności. Może wówczas podwyższyć wynik o 1 za każdą zagrąną kartę rezygnując z efektu opisanego w tekście karty.
- Wygnany gracz nie może głosować.
- Kolonia nie traci morale, kiedy jeden z ocalałych wygnanego gracza zostaje zabity.
- Kiedy wygnany gracz zagrywa kartę, zamiast kłaść ją na stosie odpadów, usuwa ją z gry.

***Ważna uwaga!** Jeśli w jakimkolwiek momencie gry wystąpi sytuacja, w której w grze uczestniczy dwóch wygnanych graczy i żaden z nich nie ma karty ukrytego celu zdrójcy, morale kolonii automatycznie spada do 0.*

WYGRANA I PRZEGRANA W GRZE

Kiedy gra dobiega końca z jakiegokolwiek możliwego powodu, gracz, który do tego czasu wykonał zadania ze swojej ukrytej karty celu wygrywa. Jeśli mu się nie udało – przegrywa. Może się zdarzyć, że wygra kilku graczy, a kilku przegra. Istnieje też możliwość, że przegrają wszyscy, jeśli nikt nie upora się z zadaniami z karty celu przed końcem gry.

Gra może skończyć się na kilka sposobów:

- Jeśli znacznik na torze morale spadnie do 0, gra natychmiast się kończy. Nie należy sprawdzać czy udało się wykonać główny cel kolonii.
- Jeśli znacznik na torze rund spadnie do 0, gra natychmiast się kończy. Nie należy sprawdzać czy udało się wykonać główny cel kolonii.
- Udało się zrealizować główny cel kolonii.

GŁOSOWANIE

W trakcie gry gracze mogą zostać poproszeni o głosowanie za pomocą kciuków. Powodem może być głosowanie nad wygnaniem któregoś z graczy z obozu, bądź specjalny efekt z karty rozdroży. Gracze mogą przedyskutować głosowanie zanim do niego dojdzie. Kiedy wszyscy są gotowi, rozpoczniacie odliczanie od 3 i kiedy dojdzie do 0, wszyscy naraz głosują kciukiem w górę (na tak) bądź w dół (na nie).

TEKST NA KARTACH

Kiedy efekt działania karty jest niezgodny z zasadami w instrukcji, tekst na karcie ma pierwszeństwo, tzn. efekt zostaje wprowadzony, pomimo niezgodności z podstawowymi zasadami gry. Jeśli dwa efekty miałyby uruchomić się w tym samym czasie, pierwszy gracz decyduje w jakiej kolejności należy je rozpatrzyć. Karta przedmiotu nie może być zagrana, aby zakłócić działanie efektu, który właśnie zostaje uruchomiony.

Przykład: Karta przedmiotu medycznego nie może być użyta, aby zapobiec otrzymaniu rany. Można zagrać ją już po otrzymaniu obrażenia. Oznacza to, że jeśli ocalały otrzyma trzeci znacznik obrażeń, nie można temu zapobiec używając karty lekarstwa i zostaje zabity.

LOSOWE LOKACJE

Karty w *Długiej Nocy* mogą nakazywać wam wybranie losowej lokacji. Aby wybrać losową lokację, rzućcie kością akcji. Wybrana zostanie lokacja, której numer odpowiada wynikowi tego rzutu. Kolonia nie ma numeru lokacji, a niektóre lokacje mają numery wyższe niż 6, przez co nigdy nie mogą zostać wybrane w sposób losowy.

PRZESZUKANIE STOSU KART

Za każdym razem, kiedy efekty kart pozwalają graczom przeszukać stos kart w jakiejś lokacji, należy je następnie przetasować.

RZUĆ KOŚCIĄ

Wiele kart instruuje was, żeby rzucić kością w celu rozstrzygnięcia efektu ich działania. Zawsze, kiedy efekt nakazuje wam rzucić kością, skorzystajcie z kości akcji, której nie używa aktualnie żaden z graczy. Po wykonaniu efektu rzutu, połóżcie ją z powrotem na stos nieużywanych kości obok planszy.

ODGRYWANIE RÓL, UKRYTE CELE, BALANS GRY

W *Martwej Ziemi* każdy z graczy wciela się w rolę ocalałego z apokalipsy zombie. Ocalały ten prowadzi grupę innych

ocalałych, którzy dążą do tych samych celów. Grupa ta stanowi zaś część całej kolonii, która stara się przetrwać ciężką zimę w tym szalonym świecie.

Każdy z graczy rozpoczyna grę z ukrytym celem. Cel ten odnosi się do psychologicznych pobudek oraz sekretnych aspiracji gracza oraz dowodzonej przez niego grupy ocalałych. Większości graczy będzie zależało na przetrwaniu i powodzeniu kolonii, ale nie wolno zapominać o ich prywatnych dążeniach, które niekiedy są tak silne, że samo powodzenie społeczności nie wystarczy.

Ukryte cele zdrajcy otrzymuje gracz, który będzie aktywnie działał na niekorzyść kolonii. Ukryte cele wygnańca związane są natomiast z reakcją grupy na wygnanie. Niektóre cele mogą być trudniejsze do wykonania od innych.

WARIANTY GRY

WARIANT KOOPERACYJNY

Gracze mogą zdecydować, że chcą grać wyłącznie ze sobą współpracując. Użyjcie wówczas trudnej strony głównych kart celów i nie korzystajcie z ukrytych celów. Zadaniem każdego z graczy jest doprowadzenie do wykonania celu głównego. Gracze w tym trybie nie mogą głosować nad wygnaniem innego gracza. Podczas przygotowania gry, usuńcie z rozgrywki każdą kartę oznaczoną symbolem braku współpracy w prawym dolnym rogu karty.



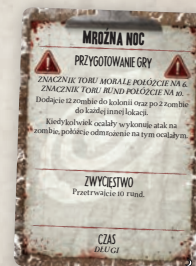
Symbol braku współpracy

WARIANT 2-OSOBOWY

Korzystajcie z tych samych zasad co w wariacie kooperacyjnym. Podczas przygotowywania gry, każdy z graczy otrzymuje 7 startowych kart przedmiotów zamiast pięciu oraz 4 karty ocalałych, z których zatrzymuje 3, zamiast dwóch, jak ma to miejsce w grze standardowej.

WARIANT ZDRAJCY

Podczas przygotowywania gry możecie dodać do talii celów jedynie po jednej ukrytej karcie celu na gracza (zamiast dwóch) znacznie zwiększając szansę na pojawienie się w grze zdrajcy.



Tryb trudny

TRYB TRUDNY

Zamiast grania normalną stroną karty głównego celu, gracze mogą zdecydować się użyć strony trudnej.

WARIANT ELIMINACJI

Gracze mogą zdecydować się grać w wariacie eliminacji. Kiedy ginie ostatni z ocalałych należący do któregoś z graczy, gracz ten usuwa z gry wszystkie swoje karty i kończy rozgrywkę.

ZASADY "DŁUGIEJ NOCY"

Martwa Zima: *Długa Noc* korzysta z tych samych zasad, co podstawowy zestaw *Martwej Zimy* z delikatnymi zmianami i modyfikacjami. Niektórych z nich używać będziecie każdorazowo grając w *Długą Noc*. Dodatkowo macie też do dyspozycji 3 moduły, które mogą zostać opcjonalnie dodane do gry. Każdy z nich posiada swoje własne, unikalne zasady oraz przypisane elementy gry.

PRZYGOTOWANIE DO DŁUGIEJ NOCY

Przed rozpoczęciem przygotowywania stołu do gry w *Długą Noc* zdecydujcie, których modułów chcecie użyć podczas rozgrywki. Możecie dodać 3 moduły w dowolnych kombinacjach, bądź nie korzystać z żadnego. Zaczynicie od zgromadzenia wszystkich kart oznaczonych półksiężycem w prawym dolnym rogu. Następnie dla każdego modułu, który chcecie użyć, dodajcie karty oznaczone symbolem tego konkretnego modułu.



Wszystkie karty i komponenty z podstawowego zestawu gry *Martwa Zima* mogą, ale nie muszą, być wymieszane z tymi z *Długiej Nocy*, jakkolwiek sobie życzycie. Kiedykolwiek stosy przedmiotów łączone są z kilku zestawów gier z serii *Martwa Zima*, przetasujcie je i wybierzcie 20 kart, które następnie ułożcie w odpowiednich miejscach na planszach lokacji. Karty, które pozostały, usuńcie z gry. **Ważne:** Łączenie kart w ten sposób może uczynić grę łatwiejszą lub trudniejszą. Gracze mogą więc wykazać się kreatywnością i sami stworzyć odpowiadające im stosy przedmiotów..

Niektóre karty przedmiotów w *Długiej Nocy* są wielomodułowe. Jeśli efekt takiej karty odnosi się do modułu, którego nie wykorzystujecie w grze, zwyczajnie użyjcie tylko pozostałych efektów. Jeśli nie gracie z modułem bandytów, zignorujcie fragmenty kart zagrożeń odnoszące się do bandytów.

NOWE, STAŁE ZASADY GRY

Poniższe zasady wprowadźcie do *Długiej Nocy* niezależnie od tego, czy gracie z modułami, czy bez.

GŁOSOWANIE NA PIERWSZEGO GRACZA

Na koniec każdej rundy, dowolny gracz może zainicjować głosowanie, którego celem jest powstrzymanie przekazania znacznika pierwszego gracza kolejnemu. Jeśli głosowanie „przejdzie”, znacznik pozostaje u gracza, u którego był w kończącej się właśnie rundzie.

LOSOWE LOKACJE

Niektóre karty w *Długiej Nocy* mogą odnosić się do losowych lokacji. Aby wybrać losową lokację, rzućcie 6-ścienną kością

akcji. Wybrana zostaje lokacja, której numer odpowiada wynikowi osiągniętemu na kości. Kolonia nie ma numeru lokacji, a niektóre lokacje mają numery wyższe niż 6, przez co nie mogą być wybierane losowo.

CMENTARZ

Cmentarz wygląda jak lokacja, ale tak naprawdę jest jedynie miejscem służącym do oddzielenia kart i figurek ocalałych, którzy już zginęli. Nie pełni żadnej dodatkowej funkcji w grze, poza ewentualnymi odniesieniami na kartach rozdroży.



ROZPACZ

W związku z różnymi efektami kart rozdroży, zagrożeń czy innymi, ocalali mogą otrzymywać znaczniki rozpacz. Za każdą otrzymaną rozpacz należy położyć na karcie danego ocalałego po jednym znacznik rozpacz.



Dla potrzeb wszystkich zasad gry, znaczniki rozpacz traktuje się tak, jak normalne obrażenia. Odróżnia je fakt, że nie można pozbyć się ich przy pomocy efektów działających na obrażenia dowolnego typu. Znaczniki rozpacz można usunąć tylko efektami, które konkretnie odnoszą się do rozpacz.

ZBUNTOWANE DARMOZJADY

Darmozjady mogą się zbuntować (lub rozpocząć grę w tym stanie) w wyniku działania efektów kart rozdroży, zagrożeń czy innych. Aby zaznaczyć, że dany darmozjad jest zbuntowany, odwróćcie jego znacznik na zbuntowaną stronę.



Zbuntowany darmozjad liczy się jak dwóch darmozjadów na potrzeby zliczania ich podczas kroku karmienia oraz dodawania zombie w fazie kolonii.

Aktywny gracz może odwrócić znacznik zbuntowanego darmozjada na normalną stronę, jeśli odłoży kartę leku na stos odpadów bez korzystania z jej efektu.

WYBUCHAJĄCE PUŁAPKI

Niektóre efekty w grze mogą nakazywać położenie znacznika wybuchającej pułapki na jednym z pól wejścia do lokacji. Wybuchające pułapki działają dokładnie tak samo jak barykady, z tą różnicą, że jeśli pułapka zostaje zniszczona podczas próby dodania kolejnego zombie na dane pole, poza usunięciem jej znacznika, usuńcie też wszystkie zombie przy danym wejściu.




MODUŁY DŁUGIEJ NOCY

Uwaga! Na stronie 20 znajdziecie specjalne scenariusze, które nauczą was zasad poszczególnych modułów bez konieczności czytania wszystkich, nowych zasad.

Moduły te możecie dodawać lub usuwać w dowolnej konfiguracji. Komponenty należące do poszczególnych modułów oznaczone są przypisanymi im symbolami. Przygotowując się do gry z użyciem modułów, skorzystajcie z instrukcji poniżej.

MODUŁ USPRAWNIEŃ

Usprawnienia można wybudować, aby ulepszyć życie w kolonii. Aby przygotować moduł usprawnień:


1. Dodajcie karty zagrożeń, ocalałych, rozdroży i celów oznaczone symbolem młotka do odpowiednich talii. 
2. Na początku gry przetasujcie stos usprawnień i dobierzcie 4 karty usprawnień, układając je odkryte w rzędzie obok planszy kolonii.

Podczas gry, przedmioty i inne efekty w grze pozwolą graczom kłaść znaczniki postępu na kartach usprawnień. Jeśli w dowolnym momencie na usprawnieniu znajduje się co najmniej tyle znaczników postępu, ile wynosi liczba wskazana na karcie, połóżcie znacznik tego usprawnienia w kolonii. Długotrwały efekt tego usprawnienia wchodzi teraz w życie. Ukończoną kartę usprawnienia połóżcie w takim miejscu, abyście mogli łatwo sprawdzić jak działa znacznik ukończonego usprawnienia. Wolne miejsce po karcie usprawnienia zastąpcie nową, z wierzchu talii.

MODUŁ BANDYTÓW

Bandyci to postacie, niebędące zombie, których gracze nie kontrolują. Pojawiają się w lokacjach poza kolonią i zajmują miejsca, na których normalnie kładzie się ocalałych.

Aby przygotować moduł bandytów:

1. Dodajcie karty zagrożeń, ocalałych, rozdroży i celów oznaczone symbolem bandyty do odpowiednich talii. 
2. Dodajcie lokację kryjówki bandytów do obszaru gry. Kryjówka bandytów nie posiada stosu przedmiotów.
3. Połóżcie figurki bandytów obok kryjówki bandytów.

Bandyci wpływają na grę w następujący sposób:

ROZMIESZCZENIE BANDYTÓW

Odsłaniając nowe zagrożenie podczas kroku odsłonięcia zagrożenia w fazie graczy, rozmieście określoną liczbę bandytów w odpowiednich lokacjach, jak wskazano w sekcji rozmieszczenie bandytów na karcie zagrożenia. Podczas rozmieszczania bandytów, jeśli na danej lokacji nie ma wolnego miejsca, to nie należy ich umieszczać.

Uwaga! Jeśli chcielibyście użyć kart zagrożeń z podstawowego zestawu Martwej Zimy, na których nie ma sekcji rozmieszczenia bandytów, połóżcie po prostu dwóch bandytów na losowych lokacjach, kiedy karta z podstawowego zestawu zostaje odsłonięta. W tej rundzie możecie też po prostu zwyczajnie nie umieszczać bandytów, żeby nieco ułatwić grę.

ATAKOWANIE BANDYTÓW

Wykonując akcję ataku przy pomocy ocalałego, możesz wziąć na cel bandytę znajdującego się w tej samej lokacji, co atakujący ocalały. Atakując bandytę, postępuj wg zasad atakowania innego ocalałego o wartości ataku równej 4 i usuń bandytę, jeśli atak się powiódł.

DODAWANIE ZOMBIE

Każdy bandyta liczy się jako ocalały na potrzeby umieszczania nowych zombie podczas kroku dodawanie zombie w fazie kolonii. Jeśli lokacja została opanowana i nie ma w niej ocalałych, usuńcie z niej wszystkich bandytów.

BANDYCKIE PŁADROWANIE

Po rozstrzygnięciu kroku dodawanie zombie w fazie kolonii, każdy z bandytów pładruje lokację w poszukiwaniu surowców. Za każdego aktywnego bandytę, dobierzcie jedną kartę ze stosu przedmiotów w lokacji, w której się znajduje i połóżcie ją odkrytą w kryjówce bandytów.

KRYJÓWKA BANDYTÓW

Kryjówka bandytów to lokacja specjalna. Aby wykonać na niej działania, postępujcie wg instrukcji zawartych na karcie lokacji kryjówki.

ZOSTANIE PRZYWÓDCĄ BANDYTÓW

Wygnany gracz, który nie był zdrajcą, zostaje przywódcą bandytów. W dodatku do pozostałych zasad odnoszących się do wygnanych graczy, kiedykolwiek bandyci są umieszczani podczas kroku odsłonięcia zagrożenia w fazie graczy, wygnany gracz decyduje gdzie należy ich rozłożyć.



MODUŁ RAXXON

Raxxon to nowa lokacja ze specjalnymi zasadami, którą gracze mogą dodać do gry. Aby przygotować moduł Raxxon:

1. Dodajcie karty zagrożeń, ocalałych, rozdroży i celów oznaczone symbolem czaszki do odpowiednich talii.



2. Dodajcie kartę lokacji Raxxon do obszaru gry i umieśćcie na niej stos przedmiotów wg normalnych zasad.

3. Przetasujcie stos kart eksperymentów Raxxon i połóżcie go na karcie lokacji Raxxon ze stroną zapisu audio Raxxon skierowaną ku górze. Gracze mogą czytać zapisy audio na wierzchniej karcie stosu w dowolnym momencie.

4. Weźcie stos kart efektów ubocznych Raxxon i połóżcie go obok karty lokacji Raxxon. Stos ten nie musi być tasowany i gracze mogą przeglądać go w dowolnej chwili.



PRZESZUKIWANIE RAXXON

Za każdym razem, kiedy przeszukujecie w Raxxon, zaraz po wykonaniu tej czynności, rzućcie kością ryzyka na ocalałego, który przeszukiwał.

EFEKTY PIGUŁEK

Karty przedmiotów pigułek w stosie przedmiotów Raxxon zawierają wydarzenia, które mogą wyposażać ocalałego w kartę ze stosu efektów ubocznych Raxxon. Aby użyć pigułki:

1. Wybierz ocalałego, którego kontrolujesz, aby wziąć pigułkę.
2. Rzuć kością i postępuj zgodnie z instrukcjami na karcie.
3. Jeśli karta instruuje cię, aby wyposażać ocalałego w kartę efektu ubocznego, przeszukaj stos efektów ubocznych Raxxon i wyposaż go w daną kartę. Nie można usunąć z wyposażenia karty efektów ubocznych Raxxon.

KOD POWSTRZYMUJĄCY

Prerażające eksperymenty wypełzać będą z Raxxon w każdej rundzie, chyba że gracze je powstrzymają.

Gracz w swojej turze, jeśli kontroluje ocalałego w Raxxon, może położyć kość akcji ze swojej puli nieużytych kości akcji na karcie lokacji Raxxon.

Na początku fazy kolonii, jeśli na karcie Raxxon znajdują się dwie kości, których wyniki pasują do kodu

powstrzymującego widocznego na wierzchniej karcie stosu eksperymentów Raxxon, gracze głosują przy pomocy kciuków i wprowadzany jest jeden z poniższych efektów:

- przewaga kciuków w górę: odrzucenie wierzchnią kartę ze stosu eksperymentów Raxxon bez uruchamiania jej efektu rozmieszczenia.
- przewaga kciuków w dół: pierwszy gracz wybiera pojedynczą lokację (wliczając kolonię). Podczas kroku dodawanie zombie w fazie kolonii, obniżcie liczbę dodanych do niej zombie o 3.

BRAK KODU POWSTRZYMUJĄCEGO LUB KCIUKI W DÓŁ

Na początku fazy kolonii, jeśli na karcie Raxxon nie ma dwóch pasujących kości akcji lub jeśli wygrała opcja kciuków w dół (patrz powyżej), połóżcie figurki zombie wymienione na stronie z zapisem audio wierzchniej karty eksperymentów Raxxon. Jeśli więcej niż jedna figurka ma zostać umieszczona, rzućcie po kolei za każdą z nich.

Umieszczając figurkę specjalnego zombie, jeśli nie ma dla niej wolnego miejsca w danej lokacji, uruchamiana jest wybuchowa pułapka, usuwana barykada lub zostaje opanowane wejście w normalny sposób, nie kładzie się tego zombie tak jak zwykle, tylko zamiast tego usuńcie kartę eksperymentu.

Po tym, gdy jeden lub więcej specjalnych zombie zostaje umieszczony, odwróćcie daną kartę eksperymentu na stronę z potyczką i połóżcie ją w pobliżu planszy tak, aby była widoczna dla wszystkich.

Specjalne zombie mogą być zabite tylko w wyniku normalnego ataku. Inne efekty w grze takie, jak przedmioty, czy zdolności postaci, które nie wymagają ataku, lub wybuchającej pułapki, które normalnie zabiłyby zombie, nie działają na specjalne zombie. Specjalne zombie nie mogą być poruszone przez żadne efekty w grze poza tymi wskazanymi na ich karcie potyczki. Wykonując atak ocalałym znajdującym się w lokacji ze specjalnym zombie, musisz w pierwszej kolejności wziąć cel specjalnego zombie, zanim spróbujesz zabić standardowe zombie, ocalałego, czy bandytę.

Kiedy ocalały atakuje specjalnego zombie, rzuć kością ryzyka normalnie, chyba że jego zdolność, przedmiot na wyposażeniu lub inny efekt mówią, żeby nie rzucał tą kością podczas ataku. Następnie, jeśli ocalały wciąż żyje, rzuć kością i wprowadź efekt wskazany przy odpowiadającej wynikowi rzutu cyfrze na karcie potyczki danego specjalnego zombie. Jeśli specjalny zombie zostaje usunięty i nie ma już innych zombie tego samego typu w grze, odrzucie tę kartę potyczki.





SZPON



ŁOWCA



ZBIERACZ



ZIMNY



CZOŁG



WYJEC



NOSICIEL



HYDRA



ŻNIWIARZ



RZYGACZ



ŚMIERDZIEL



SYRENA

SPECJALNE SCENARIUSZE DŁUGIEJ NOCY

Poniższe scenariusze i związane z nimi karty głównych celów mają za zadanie wprowadzić was w zasady i tło historii związane z modułami bandytów oraz Raxxon, które znajdziecie w *Długiej Nocy*. Rekomendujemy wam użycie tych właśnie celów, jako punktu wyjścia w zapoznawaniu się z dostępnymi w pudełku modułami.

Aby przygotować poniższe scenariusze, kierujcie się wskazówkami w opisach. Nie musicie czytać wszystkich zasad modułów zanim zagracie w te wprowadzające scenariusze. Kiedy zajdzie taka potrzeba, scenariusz podpowie wam, że powinniście zapoznać się z zasadami.

SZYMPIANS I KOD

Przygotowując scenariusz wprowadzający Raxxon, postępujcie zgodnie z opisem przygotowania modułu Raxxon ze strony 18 instrukcji, z następującymi zmianami:

1. Połóżcie barykadę na każdym wejściu i polu ocalałych na karcie lokacji Raxxon. Ocalali nie mogą wchodzić do Raxxon na początku gry. Nie używajcie zasad efektów pigułek modułu Raxxon oraz zasad kodu powstrzymującego.
2. Znajdźcie kartę Blue oraz Emmy Han w stosie ocalałych i odłóżcie je na bok.
3. Zamiast korzystać z normalnej karty głównego celu, wykorzystacie specjalną kartę celu R1.
4. Jeden z graczy odczytuje na głos poniższy tekst na początku gry.

Kolonia, z każdym dniem coraz bardziej przypomina mi dom, w którym dobrze się czuję. Niestety, jak każda chwila wytchnienia, od czasu wybuchu epidemii, także ten moment był stanem przejściowym. Większa, sprawna kolonia oznacza większy ruch i hałas, a to sprowadza coraz więcej i więcej zombie kołujących się za płotem. Dziś wiemy już, jak niewiele znaczą wszelkie barykady, wobec rosnącej liczby żywych trupów.

Planowałem odejść na zawsze dokładnie w tę noc, w którą Emma znów tchnęła w nasze serca nadzieję. Podczas jednego z wypadów, odkryła plany opuszczonej fabryki farmaceutycznej Raxxon. Zawsze wydawało mi się, że oni produkowali tylko tabletki, ale dzięki tym dokumentom ujrzeliśmy pełen przekrój działalności firmy: od badań medycznych, poprzez eksperymentalne technologie, na przemyśle zbrojeniowym skończywszy.

Dodajcie figurkę Emmy Han do kolonii i jej kartę do grupy stronników pierwszego gracza. Następnie odszukajcie kartę planów Raxxon w stosie przedmiotów Raxxon i wyposażcie w nią Emmę.

Nikt z nas nigdy nie zapuszczał się do Raxxon, bo główne wejście jest kompletnie zabarykadowane. Teraz mamy jednak ważny powód i idziemy tam trochę poszperać. Plan jest taki, żeby zebrać środki potrzebne do wysadzenia głównej bramy Raxxon. W najlepszym razie uda nam się i znajdziemy coś, co pozwoli skuteczniej walczyć z zombie wokół kolonii. W najgorszym - eksplozja, choć na chwilę, odciągnie zombie od naszych bram. A przecież w tym świecie, choćby chwilowa ulga to coś, czego wyczekujemy.

Możecie teraz rozpocząć grę z kartą specjalnego celu R1.

NASTĘPNA SEKCJA POWINNA ZOSTAĆ ODCZYTANA PO WYKONANIU SPECJALNEGO CELU R1. ODCZYTUJE JĄ I WPROWADZA W ŻYCIE GRACZ Z NAJMNIEJSZĄ LICZBĄ OCALAŁYCH WŚRÓD SWOICH STRONNIKÓW. JEŚLI JEST REMIS, ROBI TO GRACZ, KTÓREGO OCALAŁY MA NAJWYŻSZĄ WARTOŚĆ WPŁYWÓW SPOŚRÓD REMISUJĄCYCH.

Potężny wybuch wstrząsnął ziemią i rozświetlił nocne niebo. Obserwowaliśmy z kolonii wysoko buchające płomienie. Do rana dym rozpląnął się, a ja ruszyłem w kierunku Raxxon. Ucieszyło mnie, że znacznie mniej zombiaków kręciło się wokół kolonii. Barykada blokująca wejście do fabryki zniknęła, więc szybko wszedłem do środka.

Usuńcie wszystkie barykady z karty lokacji Raxxon. Połóż ocalałego, którego kontrolujesz w Raxxon. Do końca gry, gracze mogą wchodzić do Raxxon i przeszukiwać. Przeczytajcie zasady przeszukiwania Raxxon na 18 stronie instrukcji. Usuńcie dowolne 3 zombie z kolonii i umieśćcie je w Raxxon.

Wyłoniłem się zza rogu, gdzie rzuciła się na mnie krzykliwa bestia. Odruchowo runąłem w tył, na podłogę. Nie był to jednak zombie, tylko szympans. Krzyki wydawały się groźne, ale w jego oczach widziałem strach. Wołanie o pomoc!

Przebiegł koło mnie bujając się na boki i odwrócił, mając nadzieję, że pójdę za nim. Pobiegnę więc jego śladem do pokoju obok wejścia, który zawalił się w wyniku naszej eksplozji. Szympans wspiął się na gruzowisko w rogu i w desperacji zaczął je rozgrzebywać, ale przez zranioną łapę nie szło mu najlepiej. Przytłumiony głos wydobył się spod sterty: „Blue! Dobra dziewczynka! Pospiesz się, ja krwawię! Nie wiem jak długo jeszcze...”

Głos urwał się nagle i Blue zaczęła dziko wyć. Rozumiałem panikę szympansa, aż za dobrze. Wiedziałem, że musimy pomóc, nim będzie za późno.

Dodaj kartę ocalałego Blue do swoich stronników i połóż jej figurkę w Raxxon. (Jeśli nie ma dla niej miejsca przemieść ocalałego, którego wybierze pierwszy gracz z powrotem do kolonii. Nie liczy się to jako ruch). Połóż

na niej 1 ranę. Na początku następnej rundy, usuń specjalną kartę celu R1 z gry i zastąp ją specjalną kartą celu R2, kładąc ją na planszy kolonii. Wykonaj cel, aby uratować przyjaciela Blue. Przeczytaj i zastosuj zasady działania pigułek Raxxon na stronie 18 tej instrukcji i wykorzystaj je zagrywając karty ze stosu przedmiotów Raxxon. **NIE WPROWADZAJ** zasad kodu powstrzymującego modułu Raxxon.

Możecie teraz kontynuować grę z kartą specjalnego celu R2.

PONIŻSZA SEKCJA POWINNA ZOSTAĆ ODCZYTANA PO WYKONANIU SPECJALNEGO CELU R2.

Połączonymi siłami udało nam się w końcu odkopać przyjaciela Blue. Był jednak w bardzo złym stanie. Jego obrażenia są poważne. Jego potargane, długie, białe włosy i broda przykryły głębokie rany na twarzy i szyi. Od czasu, kiedy go wyciągnęliśmy pozostaje nieprzytomny, co jednak nie przeszkadza mu wycie z bólu. Blue nie opuszcza go na krok.

Usuńcie wszystkie kości położone na karcie lokacji Raxxon. Weźcie wszystkie figurki ocalałych z Raxxon i połóżcie je w kolonii.

Mimo wszelkich znaków na niebie, starzec się obudził! Mówi słabo i niewyraźnie. „Blue, słodka dziewczynko. Dziękuję.” Blue kładzie głowę na piersi mężczyzny. „G-Gdzie jesteśmy? W Raxxon?”

“Jesteście w kolonii ocalałych.” Tłumaczę. „Musieliśmy wyciągnąć cię z Raxxon. Nie jest tam bezpiecznie po wybuchu. Barykady zniknęły, a zombie jest coraz więcej.”

“Zombie...” zamyśla się. „Te eksperymenty są powodem, dla którego powinniśmy tam być. Żeby trzymać je w środku!” Próbuje usiąść, ale ból mu nie pozwala „Kod... kod powstrzymujący!”

“Słuchaj, nic nie wiem o żadnych kodach” - mówię mu spokojnie - „ale zombie wólczą się w tym rejonie od bardzo dawna i świetnie dajemy sobie z nimi radę. Odpocznij dobrze?”

“Nie. Nie. Nie, nie, nie, nie. NIE. Nie widzieliście ich. Nie jakichś zwykłych strachów, ale prawdziwych demonów z Raxxon. Blue, miesiącami dawaliśmy radę ich powstrzymać. Co się stało??”

Blue wydawała się szlochać. „Biada nam! Są już na pewno w drodze! Musicie je powstrzymać! Blue zna sposób. Powstrzymajcie je!” To jego ostatnie słowa”

Na początku następnej rundy usuńcie kartę specjalnego celu R2 z gry i w zamian połóżcie w kolonii kartę specjalnego celu R3.

Przeczytajcie zasady kodu powstrzymującego modułu

Raxxon na stronie 18 instrukcji. Wprowadźcie je, zaczynając od następnej rundy, aż do końca gry. Jeśli w grze jest 2-3 niewygnanych graczy, natychmiast dobierzcie dwie karty eksperymentów Raxxon i rozłóżcie przyporządkowane im specjalne zombie. Jeśli w grze jest 4 lub więcej niewygnanych graczy, natychmiast dobierzcie 3 karty eksperymentów Raxxon i rozłóżcie przyporządkowane im specjalne zombie.

Możecie teraz kontynuować grę z kartą specjalnego celu R3. Wykonajcie cel, aby zakończyć grę.



BANDYCKI NALOT

Aby przygotować scenariusz wprowadzający bandytów, postępujcie zgodnie z opisem przygotowania modułu bandytów ze strony 17 instrukcji, z następującymi zmianami:

1. Zamiast korzystać z normalnej karty głównego celu, użyjcie karty specjalnego celu B1.
2. Tworząc stos ukrytych celów do rozdania graczom, zamiast dodawać 1 losową kartę celu zdrajcy, dodajcie kartę ukrytego celu Zdrada Bandyty. Następnie przetasujcie karty i normalnie rozdajcie. Ta karta celu jest unikatowa, możecie przeczytać ją na głos, zanim rozdacie karty. Aby zdrajca wygrał, karta wymaga wykonania specjalnego celu B2, więc zdrajca będzie musiał pomagać przynajmniej do tego momentu.
3. Na początku gry, jeden z graczy czyta poniższy tekst na głos.

Ostatnio nasz problem z bandytami tylko się powiększył. Odszczepieńcy założyli obóz kilka mil od kolonii. Utknęliśmy więc bawiąc się w berka z osobnikami, którzy są tak niechętni dogadaniu się z kimkolwiek, że nie kwalifikują się nawet do naszej patologicznej rodziny.

Zrobili nam sporą niespodziankę, kiedy kilku z nich pojawiło się dzisiaj poranka pod naszymi bramami. Byli nieuzbrojeni. Niedożywieni i głodni błagali nas o jedzenie. Utrzymywali, że cokolwiek nas poróżniło było nieporozumieniem i ich grupa potrzebuje nas, by przetrwać. W normalnych warunkach odwoływanie się do naszych „dobrych” serc nic bym im nie dało, ale przynieśli prezenty.

Każdy z graczy może dobrać 1 kartę ze stosu przedmiotów w szpitalu i dodać ją do swojej ręki.

Takich prezentów potrzebowaliśmy, więc przywódca kolonii zdecydował, że czas poprawić relacje z bandytami. Teraz, zamiast martwić się o samych siebie, zbieramy pokarm dla naszych sąsiadów. Osobiście byłem temu przeciwny, ale parę podarków zdało się kupić kolonię. Ciekawe skąd wiedzieli czego nam akurat trzeba? Czasem zastanawiam się, czy jeden z nich nie żyje wśród nas.

Przeczytajcie i wprowadźcie w życie zasady odślaniania zagrożenia, bandyckiego plądrowania i dodawania zombie z sekcji odnoszącej się do modułu bandytów na stronie 17 tej instrukcji. Pozostałych zasad modułu bandytów jeszcze nie wprowadzajcie. Możecie teraz rozpocząć grę z kartą specjalnego celu B1.

NASTĘPNA SEKCJĘ NALEŻY PRZECZYTAĆ PO WYKONANIU SPECJALNEGO CELU B1. POWINNA BYĆ PRZECZYTANA PRZEZ GRACZA, KTÓRY KONTROLUJE OCALAŁEGO O NAJNIŻSZEJ WARTOŚCI WPŁYWÓW.

Pójście do kryjówki bandytów samemu to spore ryzyko, a że nikt inny nie chciał pomóc naszemu przywódcy w dostarczeniu im zapasów, to cóż – padło na mnie. Spakowaliśmy się i jesteśmy w drodze. Szef jest pewien swego. Ja mam wątpliwości.

Usuńcie całą żywność z magazynu kolonii. Połóżcie ocalałego z najwyższą wartością wpływów oraz ludzkiego ocalałego z najniższą wartością wpływów w kryjówce bandytów.

O świcie docieramy do ich niby-miasta i natychmiast coś mi tu nie pasuje. Osada jest totalnie wymarła. Idziemy jednak dalej wśród rozpadających się domostw.

“Stójta tam, gdzie stoita, koloniowe szczury!”- Usłyszeliśmy krzyk. Ukryte w cieniu postacie pojawiają się znikąd i powoli nas otaczają. Odwracamy się do siebie plecami dokładnie w taki sam sposób, jak zrobilibyśmy to w konfrontacji z zombie. „Wom się wszystkim wydaje, że tu rzundzicie. Powiem wam jedno – koniec z tym! Domy wam tyra popolić!”

“Biegiem!” wrzasnął mój partner. Odwróciliśmy się i ruszyliśmy przed siebie, ale wkrótce potem padają strzały i biegnę już sam. Nie zwalniam i nie patrzę za siebie, nawet słysząc wrzaski bandytów i czując pulsujący ból w - przszytym kulą - lewym ramieniu.

Zabijcie ocalałego z najwyższą wartością wpływów, obniżając morale zgodnie z zasadami. Dodajcie ranę ocalałemu z najniższą wartością wpływów, chyba że ma już na sobie dwie. Połóżcie go z powrotem w kolonii.

Szybko dochodzimy do porozumienia, kiedy już udało mi się wrócić i przekazać wszystkim wieści. Zemsta. Zabijemy te zwierzęta.

Przeczytajcie i zastosujcie do końca gry zasady atakowania bandytów oraz kryjówki bandytów na stronie 17 tej instrukcji.

Na początku następnej rundy, usuńcie kartę specjalnego celu B1 z gry i zastąpcie ją kartą specjalnego celu B2, którą połóżcie w kolonii. Od teraz kontynuujecie grę ze specjalnym celem B2

TĘ SEKCJĘ ODCZYTAJCIE NA GŁOS, KIEDY WYKONANY ZOSTANIE SPECJALNY CEL B2.

Zbliża się chwila prawdy. Zemsta nadchodzi. Czekamy na odpowiedni moment. Ta cisza przed burzą daje mi chwilę na rozmyślanie. Dawno już zakiełkowała we mnie myśl, że coś tu nie gra. Rozglądam się dookoła przypatrując się towarzyszom broni i nie potrafię przestać myśleć o tym, że ktoś z nich współpracuje z wrogiem.

SPECJALNA FAZA WYGNANIA

Gracze powinni przedyskutować teraz, czy wierzą, że jeden z graczy rzeczywiście jest zdrajcą. Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz może zainicjować jedno głosowanie za wygnaniem.

Po specjalnej fazie wygnania, jeśli zdrajca nie został wygnany i wykonał cel specjalny Zdrada Bandyty, może się teraz ujawnić i tym samym wygrywa grę. Zdrajca może następnie przeczytać poniższą historię (Historia Bandyckiego Zdrajcy). Jeśli zdrajca nie wykonał celu z karty, powinien wciąż pozostać w ukryciu i do jego karty celu dodany zostaje następujący warunek: „Morale kolonii wynosi 0.”

Jeśli wygnany zostaje gracz, który nie jest zdrajcą, postępujcie wg normalnych zasad: wygnany gracz zostaje przywódcą bandytów i czyta poniższy tekst na głos: „*Ty! Jesteś jednym z bandytów! Kierujemy lufy karabinów w stronę podejrzanego. Właśnie posypał się nam plan ataku, ale nie mogliśmy zaryzykować sabotażu później. Zszokowany oskarżony odchodzi w kierunku kryjówki bandytów. Słowa, które wypowiedział na długo utkwia mi w pamięci: „Nie byłem jednym z nich, ale teraz ich nienawiść jest dla mnie całkowicie zrozumiała”.* Przeczytajcie i zastosujcie zasady zostania przywódcą bandytów, które znajdziecie w dziale modułu bandytów na stronie 17 tej instrukcji.

Jeśli zdrajca zostaje wygnany, postępujcie wg normalnych zasad wygnania zdrajcy i przeczytajcie poniższy tekst na głos: „*Ty! Jesteś jednym z nich! Kierujemy lufy karabinów na podejrzanego. Widzę w jego oczach, że mamy rację. Zdrajca!”* „*Przykro mi.”* Zdrajca odchodzi, ale nie w kierunku kryjówki bandytów, tylko dalej przed siebie. Może zmienić swoje postępowanie?

Po specjalnej fazie wygnania, jeśli gra nie dobiegła końca, przeczytajcie na głos poniższy tekst: *Całe to zamieszanie nieźle nami wstrząsnęło. Zdecydowaliśmy się wrócić do domu i pomyśleć nad planem B. Nie ma powodu, żeby mierzyć się z nimi na ich własnym gruncie. Po prostu postaramy się, żeby nigdy więcej nie weszli na nasze terytorium.* Połóżcie wszystkich ocalałych należących do niewygnanych graczy z powrotem w kolonii.

Na początku następnej rundy, usuńcie kartę specjalnego celu B2 i zastąpcie ją kartą specjalnego celu B3, którą połóżcie w kolonii. Możecie teraz kontynuować grę z kartą specjalnego celu B3.

Historia Bandyckiego Zdrajcy:

Jeśli zdrajca wygrał grę, kiedy wykonany zostaje specjalny cel B2, powinien przeczytać na głos poniższy tekst:

„W porządku, wszyscy gotowi?” z trudem powstrzymuje uśmiech. Udało się ugasić ich wątpliwości odnośnie tego planu.

Maszerujemy naprzód. Trzymam się raczej z tyłu dokładnie tak, jak zasugerowałem. Moi towarzysze prą przed siebie. Jeszcze bliżej. Jeszcze troszkę bliżej. Nagle strzelam dwukrotnie w powietrze. Sygnał. Z każdej kryjówki naszego podupadłego miasta wyskakują moi bandycy ziomkowie i łapią w pułapkę tych głupców. Zbyt długo nie przetrwali. Uśmiech nie schodzi z mojej twarzy, kiedy przetrząsam ich podziurawione kulami ciała. W końcu udało się zrealizować plan. Możemy zniszczyć tę przeklętą kolonię raz na zawsze!



„Widzieliście co tam się dzieje? Kiedy gnijące ciała coraz aktywniej starają się mnie dopaść, myślałam, że oszaleje, ale to, co wychodzi z Raxxon powoduje, że tamte zombie wydają mi się jedynie dziecinnyimi zabawkami.”

Fatima Maktabi

INDEKS

Atak	8,9
Atakowanie bandytów	17
Bandyckie pładrowanie	17
Barykady	12, 13
Cmentarz	16
Dodawanie kart do zagrożenia	11
Dodawanie ocalałych	14
Czyszczenie odpadów	10
Dodawanie zombie	12, 13
Dodawanie zombie do lokacji z bandytami	17
Efekty pigułek	18
Głosowanie	15
Głosowanie na pierwszego gracza	16
Głosowanie za wygnaniem	11
Karmienie	12
Karty rozdroży	12
Kod Powstrzymujący	18
Kryjówka bandytów	17
Losowe lokacje	16
Moduł bandytów	17
Moduł Raxxon	18
Moduł usprawnień	17
Nieposłuszne darmożady	16
Odstąpienie zagrożenia	8
Poruszanie oznacznika rund	13
Poruszanie ocalałego	11
Przekazanie	11
Przekazanie znacznika pierwszego gracza	13
Przeszukiwanie	9, 10
Przeszukiwanie Raxxon	18
Przyciąganie	10
Przygotowanie scenariusza	6, 7
Rozpacz	16
Rozmieszczanie bandytów	17
Rozprzestrzenianie efektu ugryzienia	11
Rozstrzygnięcie zagrożenia	12
Rzut kością	15
Rzut kością ryzyka	11
Rzut kośćmi akcji	8
Sprawdzanie głównego celu	12
Sprawdzanie odpadów	12
Tekst karty	15
Tury graczy	8
Warianty	15
Wybuchające pułapki	16
Wydanie znacznika żywności	11
Wygnanie	14
Wygrana i przegrana	14
Zabijanie ocalałych	14
Zabijanie zombie	13
Zagrywanie karty	10
Zdolność ocalałego	10
Zostanie przywódcą bandytów	17
Żądanie	11

TWÓRCY

Projektanci gry: Isaac Vega, Jon Gilmour

Produkcja: Colby Dauch

Ilustracje: Fernanda Suarez, Joshua Pabelo z Gunship Revolution

Content Design: Joseph Ellis

Scenariusz: Mr. Bisto, Jerry Hawthorne, Colby Dauch

Grafika: David Richards, Peter Wocken

Redakcja: Jonathan Liu, Nate Rethorn, Timothy John Meyer, Jack Fleming

Wersja polska: CUBE Factory of Ideas

W opracowaniu wersji polskiej udział wzięli:

Tomek Gałkowski, Tomasz Jaworski, Aleksandra Regulska, Magda Roehr

Główni testerzy: James Sitz, Joseph Ellis

TESTERZY

Knoop, Ryan Schubert, Ted Dickinson, Timothy Leverston, Brad DeRan, Dan LaPointe, Leslie Dowler, Conrad Hershberger, Alex Masheter, Austin Alderman, Brandon Alderman, Rob Allison, Steve Alston, Steven Althardt, Vince Alvarez, Bjorn Amorsen, Rune Thing Amorsen, David Andersen, Nate Anderson, Rourke Anderson, Andrew Angle, Robbin Arcega, Joonas Ariva, Leo Ariva, Tormi Ariva, EJ Ash, Sarah Aucremanne, William Aucremanne, Tyler Backman, Damian Baeslack, Eamonn Baeslack, Jean-François Baffier, Sacha Baron, Andrew Becker, Kevin Becker, LeAnna Becker, Brian Belida, Stephen Benton, Clarice Berger, Siyobin Blanco, Jaden (Skylar) Boone, Kim Boone, Ryan Borders, Bubonic Brad, Hanna Brady, Dustin Brookman, Lucas Broome, Samuel Burnette, Shaily C. Rudnik, Cole Campbell, Laura Cathey, Nicole Chandler, Yu-Cheng Chang, Brodrick Chase, Jordan Chase, Joshua Chase, Tyler Chase, Kristie Clark, Scott Cleveland, Daniel Cobin, Gal Cohen, Raz Cohen, Roy Colver, Erik CooperFlowers, Joe Costa, Adam Criner, Joanne Daly, Dan, James Davidheiser, Kent Davies, Kent Davies, Michelle Davies, Olivia Davies, Eelco de Lang, Douglas Delescavage, Danielle DeMartini, Seth E Oakman, Oliver Ebrahimi-Nuyken, Brad Eiden, Andrea Eisenberger, Troy Eisenberger, Andy Englund, Kristi Esteves, Ian Evans, Adam Feldner, Adam Feldner, Tara Feldner, Matt Fick, Sam Filip, John Fleming, Whitney Fleming, Bob Flewelling, Cindy Flores, Daniel Flores, Danilo Flores, Emily Flores, Gabriel Forster, Leon Gaffen, Matthieu Glanois, Mathew Gledhill, Jason Goldman, Ashley Goodroe, Nick Goss, Graham Guenther, Erwin Habes, Jason Hall, Lisa Hall, Peyton Hall, Shaun Hall, Rich Hart, Thomas Haycraft, Heidi, Jody Henning, Matthew Henning, Josh Henriksen, Wes Henriksen, Steven Hill, Isaac Hiner, Steve Hiner, Alex Hines, Amie Hobson, Jonathan Hobson, Alan Hodges, Jeremy Hodges, Zak Honess, Anny Hu, Edward Hu, Jason J Vicente, Michelle Jacobs, Nathan James Chase, Miranda Jean Walsh, Leslie Jenkins, Christian Jeter, Timothy John Meyer, Kelsie Joyce, Kori Joyce, Evan Kendall, Hunter Kendall, David Kiker, Erin Kilbourn, Teri Knaff, Tony Knaff, Mel Knott, Michael Kohlhepp, Matias Korman, Leslie Kosloski, Mark Krigsman, Mitsuyo Kurosawa, Man Kwun Chiu, Taylor Landers, J-F Landry, Joseph Lemire, Saskia Lilli Lehtsalu, Luke Lin, Amy Liu, Matt Lovell, Brian Mack, Amanda Martone, Michael Maurer, Brian McDonald, Tyler McIntyre, Paul Melian, Eric Meyers, Sebastian Meyersieck, Caleb Miller, Mike Miller, Desi Mims, Bob Misenheimer, John Monitor, Charly Montes, Fernando Montes, Jasmine Morales, Patrick Morrison, Kevin Nafziger, Kathryn Navarro, Harri Oras, Brad Owen, Greg Owens, Nick Owens, Wendy Owens, Elan Pavlov, Tomas Pawliuk, Annie Perez, Jean Philippe Theriault, Matthew Phillipson, Imran Pirani, Krystal Pirani, Dylan Posa, Mirte Post, Evan Potet, Loren Poulson, David Powell, Justin Price, Mette Primdahl, Scott Rabin, Rachel Radecki, Aaron Ramirez, Samuel Randazzo, Jesse Ravan, Bradley Ray Wild, Ian Reinhold, Jesse Risner, Rodrigo Retamozo Rivera, Lindsey Rode, Ana Rodriguez, Marcel Roeloffzen, Gabriel Roginic, Anna Rotschafer, Jonathan Rotschafer, Ray Rozman, Debe Rumsey, Myron Rumsey, Ryan Rumsey, Alan S Hodges, Brian Salloway, Marc Sanguinetti, Andrew Schaff, James Schnurr, Josh Severa, Seth Severa, Frank Shannon, Rebekah Sherman, Mauricio Shogun Rua, Harry Smith, Jason Sonk, Cathleen Spangle, Ida Spangle, Richard Spangle, Greyson Spencer, Michael Steinland, Will Stevens, Crystal Stitely, Gary Stitely, Michael Street, Kevin Stuffed, Danielle Stump, David Stutzman, dani suchecki, Tommy Suchecki, Pärt Talimaa, Peep Talimaa, Rachele Tam, Michael Tang, Arturo Tena, Carlos Tena, Yaritza Tena, Donovan Thakur, Nik Thakur, Dominic Theriault, Paul Thomas, Phil Thurlow, Francis Todd, Patrick Todd, Caleb Tolin, Jon Toon, Eric Tremblay, Andy Trimpe, Brian Truran, Scott Underwood, Christian Valade, André van Renssen, Aaron VanderWoude, Josh VanderWoude, Kyle VanderWoude, Pete Vasiliauskas, Matt Wagner, Jake Webb, Mary Weckman, Nick Weckman, Bethany Wells, Nathan Wells, Christopher Wert, Baker Whisnant, Raquel Wilcox, Stephen Wilcox, Derek Willis, Kaylee Wise, Adam Wong, Angela Wood, Ron Wood, Sonja Wood, Ron Wood Sr., Brian Woods, Chase Woods, Nicole Wooley, Jeremiah Woolwine, Brooke Yap, Itamar Yaron, Felix Yeh