

# MARTWA ZIMA

WOJNA KOLONII

INSTRUKCJA

  
FACTORY OF IDEAS

 **Plaid Hat**  
Games

# WOJNA KOLONII

## ROZGRYWKA W WOJNĘ KOLONII

Dodatek *Wojna Kolonii* dostarcza nowych elementów, z których można korzystać grając zarówno w wersję podstawową *Martwej Zimy*, jak i w *Martwą Zimę: Długą Noc*. Dotyczy to kart rozdroży, kart zagrożeń, ocalałych oraz modułu Losowe przedmioty.

Dodatkowo, jeśli posiadasz zarówno *Martwą Zimę*, jak i *Martwą Zimę: Długą Noc*, to w tym pudełku znajdziesz zasady oraz materiały, które pozwolą ci połączyć obie gry w jedną. Otrzymasz wówczas specjalny, ogromny wariant: *Wojna Kolonii* przeznaczony dla 4-11 graczy.

W wariantcie: *Wojna Kolonii*, dwie kolonie położone obok tego samego miasta rywalizują o jego surowce i ziemię.

Ogólne zasady gry w *Martwą Zimę* znajdziecie w instrukcji do *Martwej Zimy*, *Martwej Zimy: Długiej Nocy* albo na naszej stronie internetowej: [www.factorycube.pl](http://www.factorycube.pl). Ta instrukcja skupia się na zmianach, które dodatek wprowadza w podstawowych zasadach gry oraz na opisanii wariantu: *Wojna Kolonii*.

## KOMPATYBILNOŚĆ KART



Żeby łatwiej było je odróżnić od pozostałych, wszystkie karty w dodatku *Martwa Zima: Wojna Kolonii* oznaczone są symbolem naboju w prawym dolnym narożniku.



Wszystkie karty z tego dodatku oznaczone symbolem celownika w prawym, dolnym narożniku nie mogą być wykorzystywane podczas standardowej rozgrywki w *Martwą Zimę*. Tych kart używajcie wyłącznie grając w wariant *Wojna Kolonii*.

## ZAWARTOŚĆ

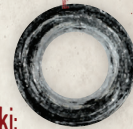
- 50 kart rozdroży
- 11 kart zagrożeń
- 4 karty celu głównego
- 10 kart pomocy gracza
- 15 kart ocalałych
- 43 karty losowych przedmiotów
- 8 kart ukrytych celów Samotnego Wilka
- 14 kart misji Samotnego Wilka
- 10 kart taktyki
- 33 znaczniki naboju
- 15 kartonowych figurek ocalałych
- 1 lokacja nory Samotnego Wilka
- 1 tor walki
- 1 znacznik toru morale Samotnego Wilka
- 1 instrukcja
- 15 plastikowych podstawek
- 1 klepsydra
- 2 kości walki
- 1 znacznik toru walki

## NOWE KOMPONENTY



### Tor walki:

wykorzystywany podczas każdej walki, obrazuje różnicę w poziomach wartości siły kolonii.



### BADZIE CZUJNI

«I do siły kolonii. Jeśli obaj przywódcy kolonii zagrają **BADZIE CZUJNI**, walka natychmiast dobiega końca bez żadnych dalszych efektów.

**Karty taktyki:** talia złożona z pięciu kart taktyki używana przez przywódcę kolonii na początku każdej walki.

### Znacznik toru walki:

służy do zaznaczania podczas walk aktualnej różnicy w poziomach siły.



**Klepsydra:** używana podczas jednoczesnych tur graczy.



**Znaczniki nabojęw:** są nowym surowcem, który może pomóc kolonii w walce przeciwko drugiej kolonii. Miejsce na kartę zagrożenia jest teraz magazynem naboji. Znaczniki nabojęw są dodawane i usuwane z magazynu naboji w wyniku różnych efektów w grze.



**Kości walki:** używane na końcu każdej walki.



### Ukryte cele oraz karty misji:

używa ich Samotny Wilk, jeśli macie nieparzystą liczbę graczy.

**Wilcza nora:** służy jako kolonia Samotnego Wilka, gdy macie nieparzystą liczbę graczy.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Wariant *Wojna Kolonii* przeznaczony jest dla 4-11 graczy. W celu jego przygotowania postępujcie krok po kroku zgodnie z podaną kolejnością:

1. Zbierzcie wszystkie elementy z *Martwej Zimy* i *Długiej Nocy*, które wskazane są na liście na str. 6 tej instrukcji. Następnie dołączcie do nich elementy z tego pudełka.
2. Połóżcie 2 plansze kolonii, 6 plansz lokacji oraz cmentarz, tak jak pokazano obok albo w taki sposób, żeby zmieściły się na stole. Następnie połóżcie tor walki tak, żeby żółta i niebieska strona wskazywały na przeciwne kolonie.
3. Każdy z graczy bierze jedną z nowych kart pomocy gracza, które znajdziecie w pudełku do *Wojny Kolonii*.
4. Możecie zdecydować, który cel główny kolonii chcecie wykonywać. Możecie też wybrać jeden losowo. Połóżcie wybrany cel obok obszaru gry. Obie kolonie będą miały taki sam cel.
5. Podzielcie się na dwie, równe liczebnie drużyny i usiądźcie po przeciwnych stronach stołu przy swojej planszy kolonii. Jeśli liczba graczy jest nieparzysta, jeden z was zostanie Samotnym Wilkiem. Więcej szczegółów na temat przygotowania do gry z Samotnym Wilkiem oraz samej rozgrywki znajdziecie na str. 14. Na str. 15 znajdziecie informacje o grze w jedenaście osób.
6. Przetasujcie karty ukrytych celów i rozdajcie po jednej każdemu graczowi. Resztę odłóżcie z powrotem do pudełka bez zaglądania. Gracz nie może zdradzić swojego ukrytego celu żadnemu innemu graczowi.  
*Uwaga!* W *Wojnie Kolonii* nie korzystacie z ukrytych celów zdrajcy.
7. Przetasujcie talie kart zagrożeń *Wojny Kolonii* i połóżcie ją obok obszaru gry.
8. Stwórzcie i przetasujcie talie kart rozdroży oraz ocalałych i połóżcie je poza obszarem gry.
9. Przetasujcie wszystkie startowe karty przedmiotów i rozdajcie każdemu z graczy po pięć. Pozostałe karty odłóżcie z powrotem do pudełka.
10. Rozdzielcie pozostałe karty przedmiotów wg lokacji, do których należą. Dodajcie 5 kart losowych przedmiotów do każdej z talii lokacji. Jeszcze raz przetasujcie każdą z talii, a następnie połóżcie na odpowiedniej karcie lokacji.
11. Połóżcie zestaw 5 kart taktyki w każdej z kolonii.
12. Rozdajcie każdemu z graczy po 4 karty ocalałych. Każdy z nich wybiera następnie dwóch, których zatrzyma i odkłada niewybranych z powrotem na wierzch talii ocalałych. Następnie przetasujcie talie ocalałych.  
*Uwaga!* W grze dla 4 lub 5 graczy, każdy z graczy otrzymuje 5 kart ocalałych, z których zatrzymuje trzech.  
Każdy z graczy mianuje jedną z wybranych postaci przywódcą grupy kładąc odpowiednią kartę we wskazanym na karcie pomocy gracza miejscu.  
Drugi z ocalałych trafia do grupy stronników i jego kartę należy położyć w odpowiednim miejscu, wskazanym na karcie pomocy gracza.
13. Zabierzcie figurki postaci, które odpowiadają waszym kartom ocalałych i umieśćcie je w swojej kolonii.
14. Pozostałe figurki i znaczniki połóżcie obok, w zasięgu wszystkich graczy.
15. Gracz, którego przywódca grupy posiada największą wartość wpływów spośród wszystkich przywódców w kolonii otrzymuje znacznik przywódcy kolonii i będzie rozpoczynał pierwszą turę w grze.  
*Uwaga!* Znacznik pierwszego gracza będzie od teraz nazywał się znacznikiem przywódcy kolonii.



Znacznik przywódcy kolonii



- 13
- 9
- 11
- 6
- 12
- 3
- 6
- 12
- 9
- 3
- 3
- 9
- 12
- 6
- 10
- 10
- 10
- 2
- 2
- 2
- 2
- 2
- 2
- 2
- 10
- 10
- 10
- 14
- 11
- 6
- 12
- 9
- 3
- 15
- 3
- 13
- 9
- 12
- 6
- 6
- 3
- 12
- 9
- 6
- 3
- 12
- 9
- 6

## LISTA ELEMENTÓW

Zbierzcie razem następujące elementy z *Martwej Zimy* oraz *Martwej Zimy: Długiej Nocy*.



### MARTWA ZIMA

- Plansza kolonii
- Wszystkie figurki zombie
- Wszystkie figurki ocalałych
- Wszystkie kostki
- Wszystkie karty ocalałych
  - *Opcjonalnie:* usuńcie Anneleigh Chan
- Wszystkie karty przedmiotów
- Wszystkie karty ukrytych celów (bez ukrytych celów zdrajcy) POZA: Sprawiedliwość
- *Opcjonalnie:* **Następujące karty rozdroży:** Opuszczony, Król zimy, Armia, Księga umarłych, Brandon Kane, Boże Narodzenie, Rozpadające się barykady, Szalony ocalały, Zbytki, Dynamit, Forest Plum, Gabriel Diaz, Hazard, Herman Brooks, Głowy do góry, Darmozjady, Głód, John Price, Kłótnia kochanków, Maude, Mike Cho, Muzyka, Stare podziały, Obcy, Sygnał radiowy, Rozbój, Zadyma, Epidemia, Rod Miller, Słoneczny stan, Thomas Heart, Toksyczne odpady, Zrzut zapasów, Słabnąca lojalność, Ranny ocalały.



### DŁUGA NOC

- Plansza kolonii
- Wszystkie karty lokacji poza Raxxon i kryjówką bandytów
- Wszystkie kostki
- Wszystkie znaczniki poza tymi używanymi w module usprawnień kolonii
- Wszystkie figurki zombie
- Wszystkie figurki ocalałych
- Wszystkie karty ocalałych
  - *Opcjonalnie:* Usuńcie Blue, Melisa Gupta oraz Jamie Gilmour
- Tylko startowe karty przedmiotów
- Wszystkie karty ukrytych celów (bez ukrytych celów zdrajcy) POZA: My albo Oni
- *Opcjonalnie:* **Następujące karty rozdroży:** Powrót do szkoły, Cole Winters, Derek Yoshida, Niespokojny, Eric Parker, Fatima Rhodes, Rewolwerowiec, O włosy trzeba dbać, Autostrada do piekieł, Wędkowanie podlodowe, O.N., Co za uczucie..., Szczury, Rocco Bellini, Zabawki, Niehigieniczne warunki.

## UWAGA: OPCJONALNE KARTY



Sugerujemy użycie wypisanych powyżej kart rozdroży, nawet jeśli miałyby to zwiększyć czas przygotowania gry. Karty te dostarczają większej różnorodności i zwiększają „żywność” nowych kart rozdroży. Jeśli chcecie jednak oszczędzić sobie nieco czasu, możecie użyć jedynie 50 kart rozdroży z tego dodatku. Uczyni to z waszej gry nieco bardziej ukierunkowaną tematycznie, kosztem tego, że szybciej poznacie wszystkie jej sekrety.



„Historia pełna jest linii podziałów. My kontra oni. I oto jesteśmy bliscy końca świata, a wciąż kreślimy granice. Wciąż przekonujemy sami siebie, że „oni” są tym, co stoi nam na drodze.”

Honiahaka

## NOWY PORZĄDEK RUNDY

Porządek rundy w *Wojnie Kolonii* nieco się zmienił, ponadto pojawiło się w nim kilka nowych etapów. Rozpiskę nowego układu rundy znajdziesz poniżej. Wyróżniliśmy nowe elementy. Jeśli nie jest zaznaczone inaczej, poszczególne etapy działają dokładnie tak samo, jak w podstawowej wersji *Martwej Zimy*.

### FAZA GRACZY

1. Odsłonięcie zagrożenia
2. Rzut kośćmi akcji
3. Tury graczy

### FAZA KOLONII

1. Karmienie
2. Walki kolonii
3. Sprawdzenie odpadów
4. Rozstrzygnięcie zagrożenia
5. Dodawanie dwóch naboji
6. Dodawanie zombie
7. Sprawdzenie celu głównego
8. Uaktualnienie toru rund
9. Wybór przywódcy kolonii

## ODSŁONIĘCIE ZAGROŻENIA

Odkrycie wierzchnią kartę ze stosu zagrożenia *Wojny Kolonii*. Karta ta określa wspólne zagrożenie, które gracze z obu kolonii będą starali się powstrzymać. Jeśli nie uda się zapobiec zagrożeniu, efekt tej karty rozstrzygany będzie w fazie kolonii.



## TURY GRACZY

Podczas tur graczy, rozpoczynając od przywódców kolonii, po jednym graczu z każdej kolonii będziecie wykonywać tury w tym samym czasie. Etap jednoczesnych tur graczy jest następnie kontynuowany zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara w każdej z kolonii. Tury graczy są teraz podzielone na 4 kroki, które trzeba wykonywać w podanej kolejności:

1. Dobór kart rozdroży
2. Poruszanie ocalałych
3. Jednoczesne akcje
4. Rozstrzygnięcie kart rozdroży

### DOBÓR KART ROZDROŻY

Osoba z tej samej kolonii, siedząca po prawej stronie aktywnego gracza (w obu drużynach, w tym samym czasie) dobiera kartę rozdroży dla danego, przyjaznego, aktywnego gracza. W każdej turze zostaną więc dobrane 2 karty rozdroży – po jednej dla każdego wykonującego turę gracza, z jednej i drugiej kolonii.

***Uwaga!** Jeśli karta rozdroży zostaje uruchomiona (spełnione zostają warunki na niej opisane), nie przerywacie gry. Rozstrzygnięcie kart rozdroży odbywa się teraz na końcu tur graczy!*



„Niedobrze. Te dupki jakoś przetarty sobie do nas drogę. Musieli narobić niezłego hałasu, bo tutaj przecież aż roi się od zombie.”

Marcus Johnson

## PORUSZANIE OCALAŁYCH

Teraz odbywa się ruch ocalałych. Gracz należący do kolonii z niższym morale (w przypadku remisu rzućcie kością) albo porusza jednego ze swoich ocalałych, albo pasuje. Następnie gracz z kolonii o wyższym morale albo porusza jednego ze swoich ocalałych, albo pasuje. Jeśli gracz pasuje, nie może już więcej poruszać ocalałych. Gracze po kolei wykonują ruchy w ten sposób, aż oboje nie spasują. Gracze nie mogą poruszyć jednego ocalałego więcej niż raz podczas tego kroku.

***Uwaga!** Gracze mogą wykorzystać akcję żądania w dowolnym momencie kroku poruszania ocalałych. Pozostałe akcje mogą być użyte jedynie podczas wykonywania jednoczesnych akcji.*

### Przejście do wrogiej kolonii

Żeby poruszyć się do wrogiej kolonii, połów przemieszczającego się ocalałego na dowolne pole wejścia do wrogiej kolonii.

***Uwaga!** Ocalały we wrogiej kolonii może użyć swojej akcji poruszenia, żeby przejść z jednego wejścia do innego, ale musi normalnie rzucić kością ryzyka.*

### Przejście do pełnej lokacji

Gracz może przemieścić ocalałego do lokacji, która jest pełna. Może wówczas albo przemieścić przyjaznego ocalałego z powrotem do kolonii (nie rzuca kością ryzyka), albo, aby przegonić wrogię ocalałego do jego kolonii użyć 1 znacznika naboju, 2 jeśli ten ocalały jest wyposażony w broń (nie rzuca kością ryzyka).



***Uwaga!** Gracz NIE MOŻE przegonić wrogię ocalałego, kontrolowanego przez drugiego, aktywnego gracza.*



## JEDNOCZESNE AKCJE

Po tym, gdy obaj gracze poruszyli swoich ocalałych, wykonują wszystkie pozostałe akcje tej tury jednocześnie. Pierwszy gracz, który skończy wszystkie swoje akcje, odwraca klepsydrę. Przeciwnik ma dwie minuty, żeby wykonać swoje pozostałe akcje. Wszystkie akcje, których nie zdążył zrobić, są stracone.

Gracze mogą zdecydować się na wykonywanie dokładnie tej samej akcji. Jeśli obaj gracze przeszukują tę samą lokację, biorą po wierzchniej karcie przedmiotu z tej lokacji, w momencie wykonywania przeszukania lub robienia hałasu.

**Uwaga!** Jeśli na kości ryzyka wypadnie  podczas jednoczesnego wykonywania akcji, położcie ugryzionego ocalałego na boku i kontynuujcie. Ugryziony ocalały nie może już więcej przeprowadzać akcji ani używać zdolności. Na koniec kroku jednoczesnych akcji, rozstrzygnijcie wszystkie  wg normalnych zasad.

## ROZSTRZYGANIE KART ROZDROŻY

Kiedy piasek w klepsydrze się przesypie lub kiedy obaj gracze skończą swoje tury, rozstrzygnijcie wszystkie karty rozdroży, które zostały uruchomione podczas tury obu graczy, rozpoczynając od gracza, którego kolonia ma wyższe morale (rzućcie kością, żeby rozstrzygnąć remis).

**Uwaga!** Jeśli kilku ocalałych uruchomi działanie karty rozdroży podczas tej samej tury, po odczytaniu karty, aktywny gracz decyduje, do którego z tych ocalałych będą odnosić się jej efekty.

## NOWE AKCJE W TURZE GRACZA

W *Wojnie Kolonii* zmieniły się akcje, które mogą wykonywać gracze. Niektóre z akcji zostały usunięte, inne zmienione. Poniżej znajduje się nowa lista dostępnych akcji. Jeśli nie jest napisane inaczej, poszczególne akcje działają w ten sam sposób, jak w podstawowej wersji *Martwej Zimy*.

**Uwaga!** W stosunku do podstawowej wersji gry usunęliśmy następujące akcje: atak na ocalałego, przyciąganie, poruszenie ocalałego, głosowanie za wygnaniem.

## AKCJE WYMAGAJĄCE UŻYCIA KOŚCI AKCJI



- Atak na zombie
- Przeszukanie
- Barykadowanie
- Czyszczenie odpadów (3 karty)

## AKCJE, KTÓRE NIE WYMAGAJĄ UŻYCIA KOŚCI AKCJI

- Zagranie karty
- Dołożenie kart do zagrożenia
- Wydanie znacznika żywności
- Żądanie
- Przekazanie

„No dalej, chodź tu parszywy gnój! Urwę ci tę pieprzona łepotyne i wpakuje w dziurę, którą po niej zostanie!”

Danica Walker



## ATAK

**Uwaga!** W Wojnie Kolonii gracze nie mogą używać akcji ataku do atakowania innych ocalałych.

### ATAKOWANIE ZOMBIE WE WROGIEJ KOLONII

Ocalały, który znajduje się na wejściu do kolonii razem z zombie, może go zaatakować.

## PRZESZUKANIE

### ROBIENIE HAŁASU PODCZAS PRZESZUKANIA

Hałas można zrobić tylko raz na każdą akcję przeszukania.

### DODANIE KART DO ZAGROŻENIA

Gracze z obu kolonii mogą dodać jedną lub więcej kart z ręki lub wyposażenia swoich ocalałych, żeby przeciwdziałać aktualnemu zagrożeniu. Te karty zagrywane są odkryte obok karty zagrożenia i wszyscy mają do nich wgląd.

**Uwaga!** Gracze mogą dodawać do zagrożenia jedynie karty, których symbol odpowiada symbolom wymaganym przez daną kartę zagrożenia. W wariantcie Wojna Kolonii nie ma możliwości „sabotowania” walki z nadchodzącym zagrożeniem.

## KARMIENIE

Wrogi ocalały na wejściu do kolonii NIE wlicza się do całkowitej liczby ocalałych w kolonii, których trzeba wykarmić w tym kroku.




## WALKA KOLONII

Po kolei, w każdej lokacji, w której znajdują się ocalały z obu kolonii, trzeba rozstrzygnąć walkę.

Poszczególne walki rozstrzygajcie zgodnie z poniższą kolejnością:

1. Najpierw w kolonii z niższym morale (rzućcie kością, żeby rozstrzygnąć remis)
2. W drugiej kolonii
3. W poszczególnych lokacjach, zgodnie z ich numeracją

Walka podzielona jest na cztery kroki i odzwierciedla starcie pomiędzy koloniami w danej lokacji. W trakcie walki przywódcy kolonii starają się zebrać większą całkowitą siłę niż przeciwnik. Walki w lokacji rozstrzyga się w następujący sposób. Przywódcy jednocześnie biorą swoje karty taktyki i przeprowadzają poniższe cztery kroki:

1. Wybierz jedną z pięciu kart taktyki i połóż zakrytą przed sobą. Jednocześnie odsłońcie zagrane karty taktyki i wprowadźcie ich efekty.
2. Dodaj 1 do siły swojej kolonii za każdego przyjaznego ocalałego w lokacji, w której toczy się walka. Następnie dodaj jeszcze 1 punkt siły za każdego ocalałego, który posiada na wyposażeniu jeden lub więcej przedmiotów .
3. Zbierz wszystkie znaczniki naboju z magazynu w twojej kolonii i w tajemnicy określ liczbę, której użyjesz do licytacji. Umieść wybrane znaczniki naboju w zamkniętej dłoni i jednocześnie pokażcie je sobie nawzajem. Dodaj 1 do siły swojej kolonii za każdy znacznik naboju w swojej ręce. Następnie odrzuć zużyte naboje i odłóżcie je na stos zasobów.



4. Rzuć kością walki i natychmiast wprowadź jej efekt (*patrz Rzut kością walki na str. 11*).

Przywódca z wyższą siłą całkowitą wygrywa walkę. Drugi przywódca zostaje pokonany. Pokonany przywódca musi rozłożyć tyle ran między przyjaznych ocalałych w danej lokacji, ile wynosiła różnica pomiędzy siłą obu przywódców. Jest ona pokazana na torze walki.

**Uwaga!** Jeśli w wyniku walki miałyby zostać zabity ostatni ocalały któregoś z graczy, musi on poczekać do końca etapu walki kolonii i wtedy dopiero dobrać nową kartę ocalałego i dodać go do gry.

## WALKA WE WROGIEJ KOLONII

Po etapie walki kolonii, jeśli na wejściu do kolonii jest przynajmniej 1 wrogi ocalały i nie ma w niej przyjaznych ocalałych (darmozjady się nie liczą), natychmiast obniź morale tej kolonii o 1 za każdego wrogiego ocalałego na wejściu do kolonii, niezależnie od tego, czy w tej rundzie miała miejsce walka, czy nie. Innymi słowy, nie zostawiajcie swoich kolonii niestrzeżonych!

## RZUT KOŚCIĄ WALKI

Podczas czwartego punktu walki, każdy z przywódców kolonii rzuca kością walki i wprowadza efekt rzutu w życie.

### Efekty kości walki



Dodaj tę liczbę do siły swojej kolonii podczas tej walki.



Natychmiast połóż taką liczbę ran na pojedynczym, wrogim ocalałym, który bierze udział w tej walce.



Dodaj taką liczbę zombie zaraz po tym, jak rozstrzygniesz wszelkie rany z

## TOR WALKI



Tor walki służy podczas walki do określania aktualnej różnicy w sile obu kolonii. Na początku każdej walki położycie znacznik walki na polu oznaczonym liczbą 0. Zawsze kiedy kolonia otrzymuje punkty siły podczas walki, przesunij znacznik o odpowiednią liczbę pól w stronę tej kolonii. Patrz przykład na str. 12.

## ŚMIERĆ OCALAŁEGO WE WROGIEJ KOLONII

Jeśli ocalały ginie, znajdując się na wejściu do wrogiej kolonii, wszystkie karty, które miał na wyposażeniu trafiają do przywódcy wrogiej kolonii, który natychmiast wyposaża w nie wybranych, przyjaznych ocalałych, którzy znajdują się w kolonii. Jeśli w kolonii nie znajdują się żadni przyjaźni ocalali, karty te należy usunąć z gry.



„Przepraszam Cię Bernadetto, ale nie oddam na ciebie mojego gfsu. Bez wątpienia masz dar przekonywania, ale myślę, że do tego zadania potrzeba precyzji chirurgicznego skalpela. Ty, zaś moja droga, bardziej przypominasz... piłę tańczuchową.”

Ojciec Fitzpatrick

## PRZYKŁAD: WALKA



1. Ocalali z obu kolonii znajdują się w sklepie spożywczym. Przywódca kolonii A zagrywa VA BANQUE (+3 do siły), a przywódca kolonii B zagrywa BADZCIE CZUJNI (+1 do siły). Kolonia A ma więc 2 punkty siły przewagi na tym etapie.



2. Kolonia A ma w sklepie spożywczym jednego ocalałego – Strażnika. Kolonia B dysponuje tam dwoma ocalałymi: Bernadettą Wilson oraz Scottem Wheeler. Kolonia A wciąż prowadzi więc jednym punktem siły.



3. Scott Wheeler wyposażony jest w kartę przedmiotu „Strzelba FN SLP”. Jest on jedyną postacią z bronią na wyposażeniu i dzięki temu wyrównuje wynik.



4. Rozpoczyna się krok licytacji znacznikami nabojów. Kolonia A wyklada 3 naboje, a kolonia B – dwa. Kolonia A odzyskuje 1 punkt siły przewagi.



5. Obaj przywódcy kolonii rzucają kością walki. Przywódca kolonii A wypada 3 a kolonii B – 1. Przywódca kolonii B kładzie jedną ranę na Strażniku, ale nie wpływa to w żaden sposób na ostateczną różnicę w sile obu kolonii. Kolonia A wygrywa czterema punktami siły.



6. Przywódca kolonii B musi więc położyć 4 rany na swoich ocalałych w tej lokacji, gdyż tyle wyniosła ostateczna różnica sił obu kolonii w tej walce. Decyduje się położyć po dwie rany na każdym z uczestniczących w walce ocalałych.





# WARIANTY

## SAMOTNY WILK

Jeśli w grze ma wziąć udział nieparzysta liczba graczy, możecie wykorzystać wariant Samotnego Wilka. W tym wariacie, jeden z graczy wcieli się w samotnego wilka, czyli gracza, który nie należy do żadnej kolonii.



*Karty i komponenty w Wojnie Kolonii oznaczone symbolem wilczej łapy w prawym dolnym rogu mogą być wykorzystane tylko podczas gry z Samotnym Wilkiem.*

### Przygotowanie gry dla Samotnego Wilka

1. Zdecydujcie kto będzie Samotnym Wilkiem.
2. Połóżcie lokację nory Samotnego Wilka przed graczem, który wcieli się w jego rolę.
3. Samotny Wilk losowo wybiera jeden z ośmiu ukrytych celów Samotnego Wilka i wykonuje polecenia dotyczące przygotowania gry z karty.
4. Przetasuj talię kart misji Samotnego Wilka i połóż je obok nory.
5. W fazie wyboru ocalałych Samotny Wilk zawsze otrzymuje pięć kart ocalałych, z których wybiera trzy. Połóż wybranych ocalałych w norze Samotnego Wilka.
6. Zaczyna z morale równym 4.

### Zasady Samotnego Wilka

Tury Samotnego Wilka odbywają się w każdej rundzie w pierwszej kolejności, zanim pozostali gracze wykonają etap jednoczesnych tur graczy. Samotnego Wilka obowiązują wszystkie normalne zasady z *Wojny Kolonii* z następującymi wyjątkami:

- Nie jest ograniczony czasem podczas wykonywania swoich akcji.

- Jego ocalali mogą wchodzić na wejścia do obu kolonii.
- Kiedy gracz zużywa znaczniki naboju, żeby przepędzić ocalałego Samotnego Wilka z pełnej lokacji, przemieść tego ocalałego do nory (nie rzucaj kością ryzyka). Jeśli w norze nie ma wolnych miejsc, Samotny Wilk musi przemieścić tego ocalałego do innej, wybranej lokacji.
- Może poruszać swoich ocalałych do pełnej lokacji, ale musi wydać kość akcji, żeby cofnąć ocalałego z tej lokacji z powrotem do kolonii (zawracanie ocalałego Samotnego Wilka nie wymaga zużycia kości akcji).
- Nie może otrzymać nabojów.
- Jeśli Samotny Wilk dodaje ocalałego do swoich stronników, należy go położyć w norze, chyba że napisano inaczej. Darmozjadów należy zignorować. Jeśli w norze nie ma pustych pól, Samotny Wilk kładzie nowego ocalałego w dowolnej lokacji.
- Może dokładać karty do wspólnego zagrożenia, ale nie dotyczą go jakiegokolwiek efekty wynikające z kart zagrożenia.

### Wilcza nora

Wilcza nora jest domem dla Samotnego Wilka oraz jego ocalałych i działa jako uproszczona wersja kolonii dla jednego gracza. Jest w niej magazyn żywności, stos odpadów oraz tor morale. Zauważ, że:

- Tylko ocalali Samotnego Wilka mogą przemieszczać się do nory.
- W norze nigdy nie pojawiają się zombie.
- Wilcza Nora traktowana jest jako kolonia na potrzeby zdolności oraz kart rozdroży.
- Karmienie w norze Samotnego Wilka odbywa się zgodnie z normalnymi zasadami.
- Sprawdzenie stosu odpadów funkcjonuje normalnie z takim wyjątkiem, że 1 morale traci za każde 5 kart na stosie (zamiast normalnych 10).

## Walka kolonii

Jeśli 1 lub więcej ocalałych Samotnego Wilka znajduje się w lokacji, w której ma dojść do walki między koloniami, Samotny Wilk musi przed samą walką wybrać jedną z opcji:

1. Uciec. Usuwa wszystkich swoich ocalałych z danej lokacji i przemieszcza ich do nory Samotnego Wilka lub innej lokacji, jeśli nora jest przepiętna (rzuca normalnie kością ryzyka).
2. Wziąć udział w walce. Samotny wilk wybiera, którą z kolonii wesprzeć. Podczas walki wszyscy ocalali Samotnego Wilka w tej lokacji działają tak, jakby byli częścią wybranej przez niego kolonii.

***Uwaga!** Przywódcy kolonii mogą rozdzielać rany na ocalałych Samotnego Wilka. Jeśli ocalali Samotnego Wilka mieliby się wycofać, wracają do nory Samotnego Wilka lub innej wybranej przez niego lokacji, jeśli nora jest pełna.*

## Morale Samotnego Wilka

Morale Samotnego Wilka zawsze startuje z poziomu 4 punktów i może wzrosnąć maksymalnie do 5. Jeśli jego morale kiedykolwiek wyniesie 0, Samotny Wilk przegrał i zostaje usunięty z gry. Samotny Wilk może podnosić swoje morale, wykonując misje.

## Karty Misji

Podstawą wpływu Samotnego Wilka na grę jest wykonywanie kart misji. Rozpoczyna grę z trzema kartami misji i zawsze, kiedy wykona jedną z nich, natychmiast dobiera kolejną. Raz na rundę, na początku swojej tury, Samotny Wilk może odrzucić jedną kartę misji i dobrać nową. Kiedy talia kart misji jest pusta, nie może dobierać więcej kart misji.

## Wygrana Samotnego Wilka

Samotny Wilk wygrywa grę, jeśli jego ukryty cel jest wykonany na końcu gry.

## SZYBKA GRA

Ten wariant przyspiesza grę w *Wojnę Kolonii* oraz dodaje nieco więcej napięcia w każdej turze. Podczas gry w tym wariantcie, gracze mają tylko 2 minuty na wykonanie WSZYSTKICH akcji podczas fazy jednoczesnego wykonywania akcji w turze graczy. Po tym, jak obaj gracze poruszyli swoich ocalałych, odwróćcie klepsydrę. Jakikolwiek akcje, których nie udało się wykonać przed upływem dwóch minut, przepadają.

## 11 GRACZY


Ten wariant pozwala grać w *Wojnę Kolonii* jedenastu graczom (po pięciu na każdą z kolonii oraz Samotny Wilk). Gra się dokładnie tak samo jak w normalną grę *Wojny Kolonii* z następującymi zmianami:

- Podczas przygotowania gry, każdy z graczy otrzymuje 4 startowe przedmioty (zamiast pięciu).
- Samotny Wilk nie korzysta z karty pomocy gracza.

## WARIANT LOSOWYCH PRZEDMIOTÓW

Wariant losowych przedmiotów to prosty sposób na zwiększenie różnorodności talii lokacji w standardowej grze w *Martwą Zimę*.

W tym celu, podczas standardowej gry w *Martwą Zimę*:

1. Usuń wszystkie karty z symbolem  z talii losowych przedmiotów i przetasuj talię losowych przedmiotów.
2. Dodaj 5 losowych kart do każdej talii lokacji i przetasuj te talie.

# TWÓRCY

## PROJEKTANCI PODSTAWOWEJ GRY

Issac Vega  
Jon Gilmour

## PROJEKTANCI DODATKU

Colby Dauch  
Timothy Meyer

## POMOC W PROJEKTOWANIU

J. Arthur Ellis

## PRODUCENCI

J. Arthur Ellis  
Colby Dauch

## ILUSTRACJE

Fernanda Suarez

## SCENARIUSZ

Colby Dauch  
Timothy Meyer  
Mr. Bistro

## GRAFIKI

David Richards  
Kendall Wilkerson

## REDAKCJA

Timothy Meyer

## GŁÓWNY TESTER

Timothy Meyer

## WERSJA POLSKA

Cube Factory of Ideas

*Specjalne podziękowania dla cudownych ludzi z Chiayi  
More Fun za Waszą cierpliwość i hojność w trakcie całego  
procesu testowania tego dodatku. Rządźcie!*



[WWW.PLAIDHATGAMES.COM](http://WWW.PLAIDHATGAMES.COM)



[WWW.FACTORYCUBE.PL](http://WWW.FACTORYCUBE.PL)

©2017 Plaid Hat Games. ©2017 CUBE: Factory of Ideas. Martwa Zima, Wojna Kolonii, Plaid Hat Games oraz logo Plaid Hat Games są zastrzeżonymi znakami handlowymi Plaid Hat Games wykorzystywanymi na licencji przez CUBE: Factory of Ideas. Plaid Hat Games jest częścią Asmodee North America Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. Rzeczywista zawartość może odbiegać od wizualizacji, przedstawionej na opakowaniu. Wyprodukowano w Chinach. Gra nie jest przeznaczona dla osób poniżej 14 roku życia.

## TESTERZY

Mohamad Syed Ahmed, Lou Ann Bates, Dustin Atkinson, Rob Bailey, Katelan Bilodeau, Nicholas Bilodeau, Aaron Bird, Andrew Birdonnell, Tyler Brown, Michelle Caldwell, Matt Canaday, Ben Cancel, Aaron Casey, Craig Edward Casey, Katie Casey, Yu-Cheng Chang, Paul Chiang, Todd Chichester, Man-Kwun Chiu, Troy Cilone, John Circone, Josh Clark, John Clarke, Adrienne Collins, Jon Collins, Caleb Cox, Kristen Cox, Morgan Currie, Bridget Daniel, Jeff Daniel, Antoine Delille, Luigi DePasquale, Leah Doerflinger, Ian Doerflinger, Kathleen Donahue, Mark Duerr, Jaclyn Dupre Danee, Melanie R. Edwards, Jessica Elizabeth, Andy Englund, Matt Fick, Myles Fountain, Phil Fox, Kaylon Fraser, Brandon Freeman, Rachel Freeman, Ryan Freeman, Helene Frühwirt, Stuart Fry, henry fung, Ryan Gainer, Zander Galluppi, Jordan Garrett, Jon Gehrig, Tonya Gehrig, Adrien Gilles, Luis Gomez, Paul Goodrich, Nadine Grant, Matt Green, Amanda Grosheck, Graham Guenther, Erwin Habes, Bruce Hamilton, Mary Kim Harp, Matt Harp, Aaron Hauser, Alexandra Hauser, William Ho, Alex Holloway, Chris Howlett, Simon Hsu, Carl Joyce, Charlie Joyce, Jeffrey Joyce, Jenny Joyce, Jodi Joyce, Thomas Katter, Robin Khamsi, Amy Kittel, Chad Kittel, Garrett Klever, Michael Kohlhepp, Matias Korman, Tracy Krause, Mitsuyo Kurosawa, Anthony Le, Lawrence Lee, Colin Leitch, Megan Lloyd, Todd Logsdon, Chris Low, Tila Maceira-Klever, Tila M MaceiraKlever, Ryan Malone, Amanda Martone, Jenny Martone, Jason McHargue, Eric Meyers, Darion Miller, Masroor Mohammed, Charly Montes, Fernando Montes, Brian Montross, Erik Mooney, Jasmine Morales, Sarah Naslund, Ryan Neumann, Thanh Ngu, Chris Noda, Kendall Oswald, Greg Owens, Nick Owens, Wendy Owens, Dalton Palmer, Nathan Panciroli, Stephanie Panciroli, Katie Paquette, Daniel Parish, Tirth Patel, Elan Pavlou, Megan Peacock, James Peterson, Katie Phelps, Greg Phillips, Meagan Polny, Andy Pron sati, Katie Pron sati, Aaron Ramirez, Evan Ray, Thomas Redden, Sara Joy Richards, Daniel Richardson, Simon Roadhouse, Adam Roberts, Marcel Roeloffzen, Debe Rumsey, Myron Rumsey, Ryan Rumsey, Andrew Schaff, Heather Simmons, Brady Sisenglath, Devona Sisenglath, Jimmy Sisenglath, Micky Sisenglath, Jeremy Skrdla, Lucas Smart, Daniel Snyder, Andrea Stachel, Benjamin Lewis Stark, Adam Steele, Andrew Steele, Richenda Steele, Micheal Stempf, Stephanie Stempf, Phearro Sunly, Ryan Swanigan, Rob Tarr, Anthony Tasselli, Paul Tessmann, Dane Thornton, Caleb Tolin, Hieu M. Trinh, Aaron Turner, Vijay Umashanker, André van Renssen, Robyn Veneau, Jeremy Vincent, Christoph Weber, Markus Weger, Michael Williams, Ben Williss, David Williss, Akira Wood, Angela Wood, Cailin Wood, Ron Wood, Sonja Wood, Ron Wood Sr., Kyle Yasinski, Felix Yeh Ben Zettl, Brandon Zirkel, Bryan Zirkel, Jen Zirkel, Yun Yun Zou