

MARTWA ZIMA

GRA ROZDROŻY

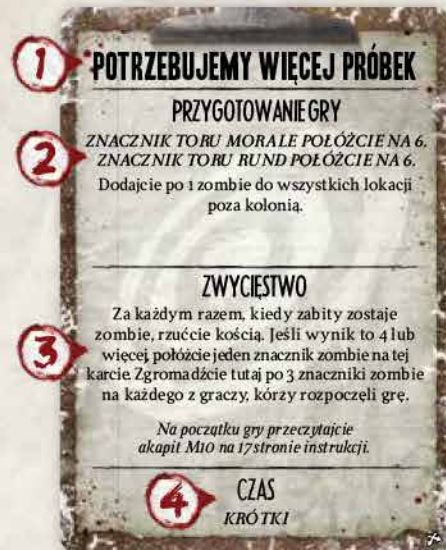
CEL GRY

W grze *Martwa Zima* gracze tworzą grupę ocalałych zaraz po niszczącej apokalipsie zombie. Muszą przetrwać w prowizorycznej kolonii, niezwykle ciężką zimą. Starają się realizować wspólny dla całej kolonii cel, jednocześnie pamiętając o tym, że każdy z nich kontroluje grupę postaci, która posiada swoje własne, ukryte misje i interesy. Często realizując swój prywatny cel, gracz równocześnie pomaga całej kolonii, ale nie jest to regułą. Tylko gracz, który wykona swoje tajne zadanie nim gra dobiegnie końca - wygra. Rozgrywka może zakończyć się na kilka sposobów: jeśli tor morale osiągnie poziom 0, jeśli tor rund osiągnie 0 lub jeśli zostanie wykonane zadanie główne.

ZAWARTOŚĆ

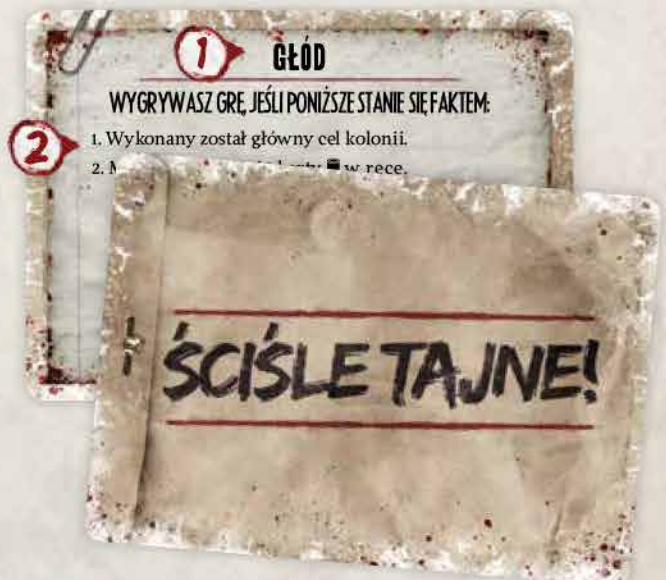
- 10 dwustronnych kart celu głównego
- 24 karty ukrytych celów
- 10 kart ukrytych celów zdrajcy
- 10 kart ukrytych celów wygnańca
- 30 kart ocalałych
- 5 kart pomocy gracza
- 1 znacznik pierwszego gracza
- 25 kart startowych przedmiotów
- 20 kart przedmiotów komisariatu policji
- 20 kart przedmiotów sklepu spożywczego
- 20 kart przedmiotów szkoły
- 20 kart przedmiotów stacji paliw
- 20 kart przedmiotów biblioteki
- 20 kart przedmiotów szpitala
- 20 kart zagrożeń
- 80 kart rozdroży
- 25 znaczników obrażeń (ran/odmrożeń)
- 20 znaczników darmozjadów
- 20 znaczników żywności
- 20 znaczników hałasu
- 20 znaczników barykady
- 6 znaczników głodu
- 2 znaczniki toru
- 30 kartonowych figurek zombie
- 20 znaczników zombie (jeśli zabraknie tych na podstawkach)
- 30 kartonowych figurek ocalałych
- 60 plastikowych podstawek
- 1 plansza kolonii
- 6 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* oznaczone są symbolem rozdroży w prawym dolnym rogu, aby łatwo można było je odróżnić od mogących wystąpić w przyszłości dodatków.

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

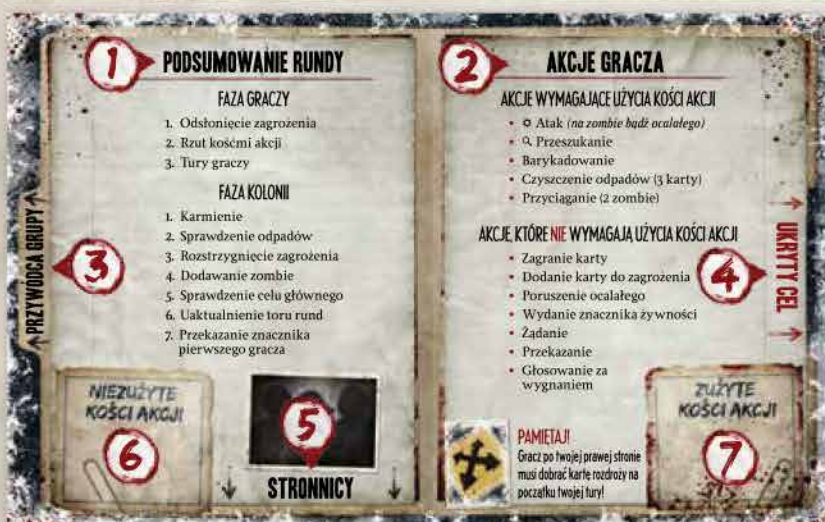


- Nazwa:** określa przedmiot.
- Symbol rodzaju:** w grze występuje 7 rodzajów kart przedmiotów.
- Zdolność:** specjalny efekt, który rozpatruje się po zagranie karty.
- Lokacja:** określa, w której talii lokacji znajduje się dana karta na początku gry.

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.
- Stronnicy:** 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 ZAGROZEŃ

KARTY ROZDROŻY



1. **Nazwa:** określa zagrożenie.
2. **Zapobieganie:** liczba i rodzaje kart przedmiotów, jakie muszą poświęcić gracze, aby zapobiec wystąpieniu zagrożenia.
3. **Efekt:** negatywny efekt jaki występuje, kiedy nie uda się zapobiec zagrożeniu.
4. **Opcjonalnie:** gracze, oprócz wymaganych przedmiotów, mogą zdecydować się poświęcić więcej wskazanych przedmiotów, aby uzyskać określony efekt.

1. **Nazwa:** jest to nazwa rozdroża.
2. **Rozpatrzenie:** tekst kursywą określa jakie warunki muszą zostać spełnione, aby przystąpić do rozpatrywania karty.
3. **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 barykady: używane do barykadowania wejść.



Znaczniki darmozjadów: reprezentują członków społeczności, którzy są albo za starzy, albo za młodzi, żeby w jakikolwiek sposób pomóc kolonii, ale zabierają miejsce i wymagają żywności.



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



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



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



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



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



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



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

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 i barykady.
- 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.



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Połóżcie planszę kolonii pośrodku stołu oraz 6 kart lokacji w pobliżu, tak jak jest to pokazane lub tak, żeby było wam najwygodniej.
2. Rozdajcie każdemu graczowi kartę pomocy, które następnie ułożcie 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: „Potrzebujemy więcej próbek”.

Położcie kartę celu głównego w odpowiednim miejscu na planszy i ułożcie 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 zdraycy i dodajcie jedną zakrytą do wcześniej odłożonych ukrytych kart celów. Pozostałe karty ukrytych celów zdraycy 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 ułożcie 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 potasujecie.
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.

„Jedną rzecz muszę oddać końcowi świata - nigdy nie jest nudny. Jak tylko zaczyna ci się wydawać, że wiesz co oznacza „nowa normalność”, ta natychmiast ulega zmianie. Każdy kolejny dzień jest inny od poprzedniego.”

Loretta Clay



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, przechodzą następujące etapy w podanej kolejności:

1. **Odstąpienie zagrożenia:** Odstąpić 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

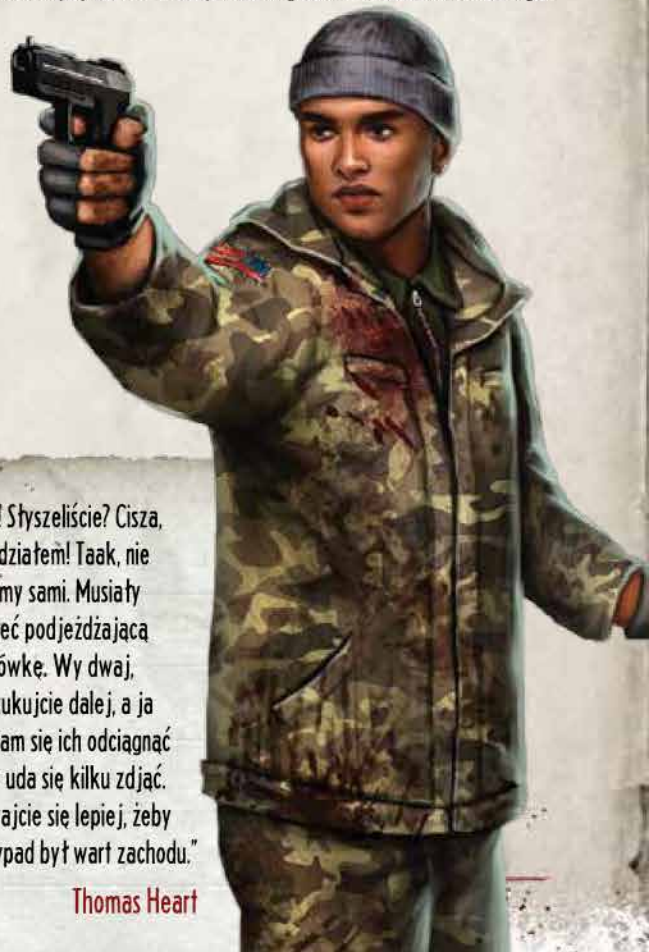


- **Atak:** Aby zaatakować, gracz musi wybrać kontrolowanego przez siebie ocalałego i użyć kości akcji z wynikiem równym/ wyższym od wartości ataku na karcie danego ocalałego. Następnie gracz może wybrać cel tego ataku. Celem musi być zombie bądź inny ocalały, znajdujący się w tej samej lokacji, co atakująca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



„Cisza! Słyszeliście? Cisza, powiedziałam! Taak, nie jesteśmy sami. Musiały usłyszeć podjeżdżającą ciężarówkę. Wy dwaj, przeszukujcie dalej, a ja postaram się ich odciągnąć i może uda się kilku zdjąć. Postarajcie się lepiej, żeby ten wypad był wart zachodu.”

Thomas Heart

PRZYKŁAD: ATAK NA ZOMBIE



1. Gracz pierwszy kontroluje ocalałą – Ashley Ross. Ashley jest w szkole i gracz decyduje się zaatakować przy jej pomocy zombie w tej lokacji.
2. Ashley ma wartość ataku równą 2+. Gracz używa więc kości akcji o wartości 4, która jest równa/wyższa od wartości ataku Ashley.
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 Ashley.



PRZYKŁAD: ATAK NA OCALALEGO



1. Ashley Ross znów jest w szkole i gracz pierwszy postanawia zaatakować przy jej pomocy Mike'a Cho, który jest kontrolowany przez gracza drugiego.
2. Ashley 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/nniższy od wartości ataku Mike'a, która wynosi 2+.
4. Gracz drugi musi położyć jeden znacznik rany na karcie Mike'a Cho, 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.

- **Przeszukanie:** 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 znaną 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. Manadzieję 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 wyposażać 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 wtasować w talię 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 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 niezużytej 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 z jakiegokolwiek powodu ginie któryś z ocalałych, kolonia traci 1 punkt morale.

„HAU HAU!” (w tłumaczeniu: Nie był może aniołem, ale jeśli porównywać go z innymi – w porządku był z niego gość. Będzie mi go brakowało.)

Iskra



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.

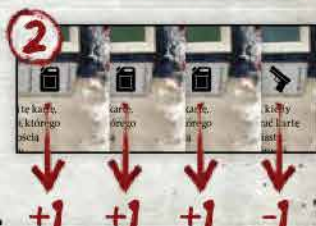
Uwaga! Niektóre karty rozdroży nakazują przeszukanie talii w poszukiwaniu konkretnej karty. Następnie odpowiedni stos należy przetasować.

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 trzeba 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 odślonieniu 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 rozstrzygnięcia zagrożeń* w lewej kolumnie.

4. **Dodawanie zombie:** Dodajcie 1 zombie do kolonii za każdym 2 ocalałych (wliczając darmozjadów), którzy się w niej znajdują (zaokrąglone w górę). Dodajcie po jednym zombie za każdego ocalałego w lokacjach innych niż kolonia. Dodatkowo, jeden po drugim, usuwajcie znaczniki hałasu leżące na lokacjach. Za każdy taki znaczniki rzućcie kością akcji. Dodajcie 1 zombie do danej lokacji za każdy wynik równy 3 lub mniej. Więcej znajdziesz 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.

6. **Uaktualnienie toru rund:** Przesuńcie znacznik na torze rund o jedno pole w dół. Jeśli znacznik dotarł do 0 – gra natychmiast dobiega końca.

7. **Przekazanie znacznika pierwszego gracza:** Pierwszy gracz przekazuje znacznik pierwszego gracza, graczowi po swojej prawej stronie. Nowa runda zaczyna się od pierwszego punktu Fazy Graczy – odsłonięcie zagrożenia.



PRZYKŁAD: 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, połóżcie 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.

1. 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.
2. Kontynuując, w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara, kolejnego zombie należy dołożyć do wejścia 2.
3. 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.
4. Kontynuując czwarty zombie trafia na puste pole przy wejściu 4.
5. Piąty zombie na puste pole przy wejściu 5.
6. Szósty zombie na puste pole przy wejściu 6.
7. 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 – położcie 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 zagraną 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 zdraycy, 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, rozpocznijcie 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.

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, które 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 wariantcie 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

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



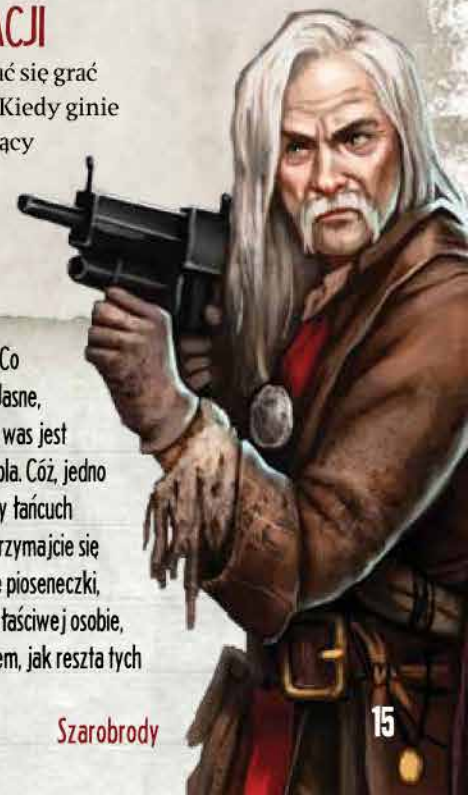
Tryb trudny

WARIANT ELIMINACJI

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

„Wszyscy jesteście idiotami. Co gorsza - martwymi idiotami. Jasne, wiem jak to działa - każdy z was jest ogniwem łańcucha i bla, bla, bla. Cóż, jedno słabe ogniwo wystarczy, żeby łańcuch zerwać. Powodzenia więc - trzymajcie się za rączki i śpiewajcie rzewne pioseneczki, ale kiedy tylko zaufacie niewłaściwej osobie, będziecie zjadać się nawzajem, jak reszta tych dzikusów na zewnątrz.”

Szarobrody



HISTORIE GŁÓWNYCH CELÓW

M01 – Dziesięć Tygodni Mroku

30 stycznia

To miejsce jest tak samo martwe, jak ci, którzy nas ścigają. Kiedy zakładaliśmy tutaj kolonię, myśleliśmy, że przetrwamy w tej osadzie lata. Niestety przeliczyliśmy się pokładając nadzieję w zapasach jakie mieliśmy tu znaleźć. Mogę się jedynie domyślać, że ktoś nas uprzedził i uszczuplił magazyny o wiele niezbędnych nam do życia rzeczy. Konserwy, paliwo, amunicja... wszystkiego czego potrzebujemy jest jak na lekarstwo. Musimy się ruszyć, ale jest po prostu zbyt zimno. Pozostało nam czekać i modlić się, aby mrozy odpuściły na tyle, żebyśmy mogli podnieść karawanę na nogi i powrócić na niekończący się szlak. Wygląda na to, że za każdym razem kiedy jestem gotów, by strzelić sobie w łeb pojawia się nowe zagrożenie, nowy problem i nagle znów walczę jak szalony, jak gdyby przeżycie było jedyną rzeczą na świecie, która ma jakiegokolwiek znaczenie.

M02 – Wykończcie ich

15 stycznia

Z początku nie chciałem w to uwierzyć, ale dowód leży tu przede mną. Minęły 24 godziny, a Mel wciąż nie powstał. Oczywiście, że ugryzienia go zabiły - były porażająco dotkliwe. Co ważniejsze, brakowało w nich soku, aby sprowadzić go z powrotem. Optymizm rozprzestrzenia się w kolonii niczym ogień w wysuszonym lesie. Zastanawialiśmy się już dlaczego zastępy nieumarłych wydawały się kurczyć. Czyżby spełniły się nasze szalone nadzieje? Czyżby siła ożywiająca zmarłych w końcu umarła bądź odeszła? Jeśli to prawda - wszystko ulegnie zmianie. Jeśli będziemy w stanie zabić trupy panoszące się po mieście i wzdłuż murów naszego obozu, być może spędzimy resztę naszych dni w spokoju. Wreszcie! Nie boję się zginąć w walce, ale nie chcę ginąć i stać się tym, z czym teraz walczę.

M03 – Znaleźć lekarstwo

20 grudnia

Siedzę tu w ciszy, w totalnym szoku. Czy odpowiedź może być tak prosta? Czy nasz wspaniały gatunek znalazł się na krawędzi wyginienia za sprawą mutacji jednego z najstarszych i najprostszych wirusów? Jeśli bogowie istnieją, na pewno mają z nas niezły ubaw. A już na pewno zanosili się śmiechem w każdej chwili mojego życia, w której zapominałam umyć rąk. Ale co dalej? Potrzebuję lepszego laboratorium. I zapasów. Muszę zebrać resztę i nakłonić ich, żeby przynieśli mi co tylko będą mogli. Myślę, że mogę nas co najmniej uodpornić,

a w najlepszym wypadku być może będę mogła pozbyć się tej plagi jednym, porządnym opryskiem z powietrza. Wracam myślami do zeszłego lata, kiedy pijana młodością i miłością rozważałam pozostanie we Włoszech i odesłanie do wszystkich diabłów myśli o skończeniu szkoły medycznej. Jakże przerażająca jest myśl, że zdradliwy, włoski facet mógł być głównym powodem największej katastrofy w historii ludzkości!

M04 – Wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej

5 lutego

Nasza ciężka praca nagrodziła nas bardziej niż mogliśmy to sobie wyobrazić. Wczoraj był to obóz uchodźców, dziś mamy tu piękne, uczciwe miasteczko. Gdy ludzie nazywają je kolonią, nie ma w ich głosie gorzkiej ironii i to mówi samo za siebie. Jedynym problemem jest fakt, że nasza ciężka praca sprowadziła na nas hordy chodzących trupów. Codziennie przybywa ich coraz więcej, chodzą ulicami czekając, aż pokaże się jakiś bezmyślny żywy. Gdyby tylko udało się znaleźć sposób na zabicie tej hordy, odbudowanie linii obrony i przerwanie napływu kolejnych umrzyków. Pewnie do końca swych dni musielibyśmy użerać się z wędrownymi maruderami, ale wolę cokolwiek byle nie to, z czym musimy mierzyć się teraz.

M05 – Wypad

13 listopada

Zima uderzy w nas zanim zdążymy się zorientować, a my nie chcemy być tutaj kiedy nadejdzie. Miasteczko nie wydaje się być mocno ograbione. Rozbijemy tu obóz, później trochę poszperamy i zobaczymy co uda nam się znaleźć. Musimy być szybcy i to nie tylko ze względu na pogodę. Wydaje się, że umarli nas zwietrzyli, z każdym dniem widzimy ich coraz więcej. Jeśli stracimy kogokolwiek lub cokolwiek z zapasów walcząc z tymi potworami, cały ten wypad straci jakikolwiek sens. Naszym głównym celem jest zdobycie paliwa, ale osobiście liczę też na to, że uda się znaleźć sporo lekarstw. Jeśli nie uda mi się szybko opatrzyć ugryzienia, ktoś na pewno zauważy. I tak ciągle mam już niewielką gorączkę, a gdy zaczynam się pocić to cieknie ze mnie bez końca. Wszystko czego potrzebuję to jakiś antybiotyk czy coś. Wiem to. Nie ma mowy, że odejdę jak ci inni głupcy. Na pewno na to nie pozwolę.

M06 – Zostawić ich wszystkich

21 lutego

Oni albo my. Nie cierpię, że do tego doszło – naprawdę. Ale nasz gatunek nie ma szans przetrwać jeśli nie przyjrzymy się kilku strasznym i trudnym faktom. My jesteśmy rdzeniem, oni są nieudacznikami i pasożytami. Rdzeń podejmuje wszystkie ciężkie decyzje. Odwala najcięższą robotę. Oni są tu tylko po to, żeby przejadać nasze zapasy i narzekać, że im zimno w tyłek. Pieprzyć ich! Mówię wam, że kiedy nadejdzie czas, trzeba zostawić tych wszystkich głupców, którzy uważają, że podjęcie jakiegokolwiek decyzji wymaga wielogodzinnej debaty i głosowania. Uważam, że powinniśmy olać tych wszystkich frajerów, którzy nie doceniają zalet merytokracji. Oczywiście, że nie doceniają, nie lubią jej, bo przecież nic nie robią! Podjąłem decyzję i wiem, że reszta się z nią zgodzi. Musimy tylko dołożyć wszelkich starań, by działać szybko, gdy tylko nadarzy się okazja.

M07 – Składowisko

16 grudnia

Tej nocy stałem na wieży strażniczej (wciąż nie mogę uwierzyć, że ta prowizorka się nie zawaliła) i obserwowałem miasto. Udawałem, że nie widzę umarłych snujących się na ulicach i muszę przyznać, że czułem się z tym doskonale. Mgła unosiła się przezroczytymi kosmykami, a rześkie powietrze przyjemnie wypełniało mi płuca. Nie chcę opuszczać tego miejsca. Zima będzie ciężka, ale ja już myślę o tym, co przyniesie wiosna. Może jestem głupcem szukając natchnienia w czasie, kiedy ziemia zdaje się usychać i umierać, ale dla mnie zima od zawsze była początkiem. Nastął czas kiedy trzeba poszperać i znaleźć tyle pożywienia ile się da. Zbudujemy wysokie mury, których nasz nieprzyjaciel nie przeskoczy. Zima przeminie, śnieg stopnieje, a wszystko co żywe i zielone rozkwitnie na nowo. A kiedy ten czas nadejdzie, wiosna zastanie nas nie tylko żywymi, ale i szczęśliwymi.

M08 – Nadeszła zima

28 listopada

Tak jak ostrzegałem, obudziliśmy się z ręką w nocniku. A wystarczyło mieć oczy otwarte i dostrzec pojawiające się wokół znaki. Wczesne przymrozki. Gwałtowne zmiany pogody. Była to tylko kwestia czasu. I tak zima nadeszła, a aż do dzisiaj wszyscy martwili się tylko i wyłącznie o jedzenie. Generatory mogą utrzymać nas przy życiu, ale są bezużyteczne bez paliwa. Wczoraj jeden z dzieciaków zaproponował, żeby pojechać do miasta na poszukiwania. Jedyne co mogłem zrobić, to nie strzelić mu w pysk. Pojechać? Czy przypadkiem samochody nie potrzebują paliwa? Niech spróbuje się przejść –

przynajmniej będzie mu ciepło. To zupełnie jak w tej bajce o pracowitej mrówce i leniwym koniku polnym, tylko że tym razem mrówka zginie tak samo, jak jej leniwy kompan.

M09 – Zbyt wiele gęb do wykarmienia

10 lutego

Czy dzisiaj mamy Dzień Świstaka? Nie pamiętam. Dziwne, jak głód każe ci się zastanawiać nad takimi głupstwami. Czyż szare komórki nie powinny się teraz oszczędzać? Konserwy skończyły się tydzień temu, a zaraz potem ziarna. Kurczaków też już nie ma, tak samo jak resztek sarniny. Żyjemy z tego co uda nam się znaleźć w mieście, ale to nie wystarcza. Nigdy nie uważałem się za złego człowieka, ale – Boże dopomóż – moje myśli są coraz mroczniejsze. I wiem, że nie jestem w tym odosobniony. Mamy zwyczajnie zbyt mało jedzenia i ciężko jest nie czuć, że coś jest nie tak, kiedy trzeba dzielić się z tymi, którzy w ogóle nie nadają się do pracy. Te myśli są złe. Wiem o tym. Nie jest niczyją winą, że umiejętności jakie posiadało się w starym świecie, nie przydają się w nowym. Intelkt jest tym, co odróżnia nas od zwierząt, ale kiedy nasze najbardziej podstawowe, pierwotne potrzeby nie są zaspokajane, ciężko jest nie myśleć i nie działać niczym zwierzę.

M10 – Potrzebujemy więcej próbek

25 stycznia

A myślałem, że już bardziej ta kolonia nie może cuchnąć! Myliłem się. W szopach, w których kiedyś składowaliśmy nasze „przeogromne” zapasy żywności, teraz piętrzą się sterty trupów. Boże, ile bym dał, żeby znów poczuć smak głupiej marchewki. Sami-wiecie-kto znów zgrywa najważniejszą z ważnych. Nie lubiłem doktorków przed końcem świata, nie lubię ich też po nim. Mówi, że badanie ciała pomoże jej znaleźć sposób na zatrzymanie plagi. Taa, jasne. Lepiej już spędzać czas wolny na wymyślaniu najszybszej i najtańszej metody popełnienia samobójstwa. Zresztą nieważne. Wszyscy inni, aż rwą się do pomocy i może w tym tkwi największa wartość tego małego projekciku. Całe te „badania” powiedzą nam tylko tyle, ile już wiemy – umarli powrócą i będą chcieli nas zjeść. Wielkie mi halo. Choć jeśli Jej Czcigodna Doskonałość znajdzie jednak lekarstwo, lepiej żebym jako pierwszy ustawił się w kolejce.

S11 – Obżarstwo

Każdego rana staję nagi przed lustrem i piję do swojego odbicia. Oczywiście dostrzegam wychudzone twarze pozostałych, widzę ich odznaczające się na skórze żebra. Jedzą dość, by przeżyć, ale są głodni. I choć nie potrafię tego do końca wytłumaczyć – ta świadomość w pewnym sensie mnie podnieca. Co noc otwieram moją tajną skrytkę i po prostu się na nią gapię. Czasem próbuję tego czy owego, ale nie mogę zjeść za dużo, bo się domyślą. Cieszę się myślą o pełnym żołądku, podczas gdy całą resztę zżera głód. Patrząc więc w lustro i delikatnie muskam swoje ciało, szczególną uwagę zwracając na te nieco bardziej tłuste, dożywione fragmenty. Uwielbiam swoje pucołowate dłonie i ten wystający brzuszek, o który tak pieczołowicie dbam. Dobrobyt jest tym przyjemniejszy, że zdobyty kosztem sąsiadów. Ja mam, a oni nie i czują się z tym boleśnie wyśmienicie.

S12 – Ucieczka

Kochani przyjaciele,

Jeśli jeszcze nie dostrzeżliście, że mnie nie ma, to cóż – teraz już wiecie. Nie potrafię nawet wyrazić słowami jak źle mi z tym, że tak was zostawiam. Mam jednak nadzieję, że mi wybaczycie. Chciałbym powiedzieć, że moje działania powodowane są głęboką troską i przekonaniem, ale prawda jest taka, że po prostu jestem tchórzem. I to tchórzem coraz bardziej przestraszonym. Ta kolonia ledwo trzyma się kupy. W ciągu ostatnich tygodni dostrzegłem wiele słabości w systemie, który sobie stworzyliśmy i to przeraża mnie najbardziej. Pewnie mogłem coś powiedzieć, pomóc znaleźć rozwiązanie, ale myślę, że tym razem przyda mi się po prostu trochę czasu dla siebie. To nic osobistego – wciąż uważam was za istoty ludzkie. Niemal doskonałe. Kocham Was tak bardzo!

P.S. Dla waszej informacji. Żeby się wydostać musiałem wyciąć całkiem sporą dziurę we wschodnim ogrodzeniu, więc prawdopodobnie cała masa zombie już się przez nią przeciska.

S13 – Przejęcie

Po pierwsze, chciałbym żebyście pogratulowali sobie wzajemnie. Zaprawdę, jest to zasługa całej grupy. Doskonała robota! Kolonia nie mogłaby wyglądać lepiej. Doskonałe zasieki, masa żarcia – wszystko czego potrzebujemy ja i moja załoga, żeby komfortowo przeczekać tę cholerną apokalipsę. A teraz jeśli nie macie nic przeciwko – jak to się kiedyś mówiło – „ja was nie wyganiam, ale zostać nie możecie”. Oj, nie patrzcie tak na mnie. Odwaliliście tu kawał dobrej roboty i jestem pewien, że możecie zrobić to samo gdziekolwiek się

udacie. Albo zwyczajnie zginiecie. Obie opcje mi pasują. Pozostało mi poprosić was o ustawienie się w szeregu, żebyśmy mogli was przeszukać zanim opuścicie me skromne progi. Nie gorączkujcie się tak, przecież nie jesteśmy potworami. Pozwolimy wam zachować ubrania.

S14 – Wszyscy za jednego

Wy, idioci nigdy nie mieliście żadnych szans na przetrwanie. Jedynym powodem, dla którego stoicie tutaj żywi jest to, że mieliście szczęście albo uratował was ktoś mądrzejszy i silniejszy, jak ja. Śmiać mi się chciało za każdym razem kiedy pieprzyliście o rozstawianiu barykady albo pójściu na łowy. Jezu, co za strata czasu! To tylko kwestia czasu i to miejsce zawali się wam na głowy. Zebrałem więc trochę zapasów i pora się stąd zmywać. Co? No proszę was. Wiedziałem, że ktoś z tym wyskoczy. Oczywiście, że brak tego co ze sobą zabieram może jedynie przyspieszyć ten proces, ale nie zamierzam czuć się z tym ani trochę źle, bo to stałoby się tak czy siak. I to nie z mojej winy czy woli. Założę się, że każdy z was zrobiłby to samo, gdybyście tylko mieli dość rozumu, żeby na to wpaść. A teraz, odsuńcie się od ciężarówki, bo pokażę wam jak dobrze i zabójczo potrafię się tym posługiwać. Mam dość karmienia was moją ciężką pracą.

S15 – Zaakceptuj swój los

Może teraz zrozumiecie w końcu, że wasz gatunek zmierza ku zagładzie. Próbowałem powiedzieć wam, że to daremne, ale zdaje się, że woleliście spożytkować to co zostało z waszego nędznego życia na ciężką pracę. Ta kolonia od początku była niczym dziecięce marzenie. Czy naprawdę, w głębi serca, liczyliście na to, że ma szansę się utrzymać? W obliczu totalnej anihilacji nie ma miejsca na nic. Umarli będą bez końca powracać, a grupka ocalałych bez końca się kurczyć. Najlepiej będzie iść i poszukać śmierci już teraz, w sposób jaki uważacie za najbardziej stosowny. Ja? Ja po prostu położę się tutaj i poczekam. Każdy inny sposób byłby zawstydzająco bezcelowy.

S16 – Wreszcie szczęśliwy

Wyłaźcie! Wyłaźcie, gdziekolwiek jesteście. Zabiłem już większość, a ci którzy zostali nie mogą się wiecznie ukrywać. Bo wiecie... nikomu nie strzeliłem w głowę. Wasi ukochani sąsiedzi i przyjaciele niedługo do was powrócą, a kolonia stanie się śmiertelną pułapką bez wyjścia. Albo zombie, albo ja dzieciaki! Możecie winić tylko i wyłącznie siebie. W życiu nie zebrałbym tej całej broni, gdyby choć jedno z was zadało sobie choć trochę trudu, żeby mnie zauważyć. Żeby dostrzec całą moją ciężką pracę. Czy naprawdę nie widzieliście ile robiłem dla tej kolonii? Jeśli choć trochę zwracalibyście na mnie

uwagę, nigdy nie zebrałbym takiego arsenału. Ale nie, woleliście biegać w kółko, jak bezgłowe kurczaki, gasząc coraz to nowe pożary. Nasi dzielni, auto-wybrani przywódcy kolonii! Phi. Po prostu kolejni egoistyczni burżuazyjni niedbający o innych ludzi, których przeżuwasz i wypluwasz. Bo tak właśnie robicie, prawda? My mamy tu rolę najwyższą drugoplanową. Czyż nie tak sobie o nas myślicie? No cóż, niespodzianka! Ta historia należy do mnie i tak się składa, że jej głównym tematem jest zemsta! Powtórzę więc raz jeszcze. Wyłażcie! Wyłażcie gdziekolwiek jesteście...

S17 – Przywódca kultu

Świt Nowej Ery jest blisko! W Starym Testamencie Bóg zsyła zastępy anielskie, by ukarały jego grzeszną trzódkę. Ale minęło 2000 lat i trzódka przestała wierzyć, że Najwyższy w ogóle kiedykolwiek istniał. Nie był dla nich niczym innym, jak zapomnianym mitem. Z lubością tarzali się w grzechu i dobrobycie. Ale czymże jest tysiąc lat dla Boga? Czymże byłoby dla Niego nawet dziesięć tysięcy lat? W końcu nastał ten dzień, kiedy ponownie zwrócił na nich wzrok i dostrzegł panoszące się zepsucie. A potem zrobił to, co powinien uczynić troskliwy Opiekun, czyli odstrzelił chorych, aby zdrowi mogli żyć dalej. Pamiętajcie moi uczniowie! Umarli przemierzający ten kraj, są przeklęci i poszukują tych, w których brakuje skruchy. Nasz Pan nie chce zabijać swych dzieci – kocha je, nawet jeśli zsyła na nie karę. Ale nie może zdzierżyć już ani chwili dłużej trucizny, która trawi ich dusze! Powitajmy więc umarłych, tych wygłodniałych nieszczęśników, uznanych przez Pana naszego za winnych. Powitajmy ich pamiętając, że są oni tylko sprawiedliwą karą zesłaną na niesprawiedliwy świat.

S18 – Seryjni mordercy

Przed apokalipsą żyłem w ciągłym strachu przed schwytniem. Nie wydaje mi się, żebym był sadystą czy kimś takim. Nie spuszczałem się patrząc, jak inni cierpią ani nic równie chorego. To mnie zwyczajnie fascynuje. Myślę, że jestem kimś w stylu naukowca. Po prostu uwielbiam badać ludzi w tych cennych, ostatecznych chwilach. Obserwować, jak fizycznie i psychicznie reagują na ból... patrzeć jak radzą sobie ze świadomością, że za chwilę umrą. Myślę, że Bóg rozumiał czego mi trzeba, kiedy postanowił, że świat się skończy. Cierpienie jest teraz wszędzie wokół: cierpienie pracy fizycznej, ssania w żołądku oraz oczywiście terror umarłych. A teraz tak wielu ludzi zmarło już w kolonii, że nie sądzę, żebym musiał ograniczać się tylko do obserwacji. Nie ma ich aż tylu, żeby nas powstrzymało, a w dodatku mamy przewagę zaskoczenia. Zaskoczenie zaś powoduje, że badania będą jeszcze bardziej fascynujące. Każdy z tu obecnych zginie w sposób i w chwili, którą ja wybiorę. Jestem bardzo podekscytowany – zapowiada się sporo nauki i obserwacji.

S19 – Szalony naukowiec

Są niemal doskonali, wiecie? Umarli, ma się rozumieć. Nie tylko pozostają niewrażliwi na czynniki psychologiczne, ale co więcej będą dążyć do poruszania się bez względu na to jak wielkie obrażenia dotkną ich korpusu czy kończyn. Ich jedyne wady to to, że nie ma nad nimi żadnej kontroli i oczywiście wyraźny brak wydolności intelektualnej. Aż do teraz. Pozwólcie, że przedstawię wam dwóch spośród naszych poległych kompanów. Przed moim eksperymentem byłiby skazani na bezmyślną vegetację i powolne gnicie wśród szczątków. Ale moja zmodyfikowana wersja tak zwanego wirusa zombie zapobiegła 35 procentom zniszczeń, jakie nastąpiłyby normalnie podczas tak zwanego okresu inkubacyjnego. Nasi przyjaciele cierpią jedynie na standardowy rozkład tkanek, którego doświadczają wszelkie organizmy żywe. Wiele z funkcji mózgu pozostało nietkniętych. Oczywiście wciąż są śliniaczami się automatami, ale mają zdolność do wykonywania podstawowych komend, a wszystko to w zupełnej nieświadomości stanów takich jak choćby strach. Odłóżcie więc broń głupcy. Przybyliście za późno. Mój związek „gZ3” trafił do wody pitnej... wczoraj rano. Czyżbyście nie zauważyli, jak bardzo obniżyła się wydajność kolonii przez ten czas? Czy moje słowa nie wydają wam się coraz bardziej niezrozumiałe? Dotarliśmy właśnie do końca naszej przygody i od teraz wszyscy będziecie należeć do mnie!

S20 – Opętany

Zostaliśmy już tylko ty i ja. Kiedy cię pierwszy raz zobaczyłem, wiedziałem, że moim przeznaczeniem jest być razem. Było to objawienie o niemal religijnym znaczeniu. Nie rozumiesz? Zostałaś stworzona dla mnie. Każdy szczegół twojej osobowości, każdy fragment twojej pięknej twarzy – wszystko to zostało stworzone, żeby idealnie pasowało tylko do mnie. Musisz więc rozumieć moją frustrację, gdy dostrzegłem, że swoje uczucia kierujesz do wszystkich, tylko nie do mnie. Musisz chyba myśleć, że jestem ślepy skoro tego nie widzę. Jednej rzeczy nie mogę tylko pojąć – dlaczego? Czy odczuwasz jakąś perwersyjną przyjemność w kwestionowaniu powodu, dla którego jesteś na tym świecie? Czy to okrucieństwo? A może – i taką mam właściwie nadzieję – to wszystko jest tylko częścią testu. Jestem więc kochana, tylko ty i ja. I takie małe co nieco, żeby jasne było, że nie ma już dla ciebie miejsca, do którego mogłabyś uciec. A pozostali, których w tajemnicy pożyłaś i z którymi planowałaś schadzki? Nieżywi lub zniknęli! Ja to zrobiłem! Zrobiłem to dla ciebie. Dla nas! Zawsze dla nas! Oto więc jesteśmy, na zakończeniu testu. Przestań więc bez przerwy łkać i przywitaj nasze nowe, wspólne życie. Pomyśl tylko – nigdy już nie będzie chwili w twoim życiu, w której nie byłoby mnie obok.

INDEKS

Atak	8, 9
Barykady.....	10, 13
Czyszczenie odpadów.....	10
Dodawanie kart do zagrożenia	11
Dodawanie ocalałych	14
Dodawanie zombie.....	12, 13
Głosowanie.....	15
Karmienie.....	12
Karty rozdroży	12
Odślanianie zagrożenia	8
Poruszanie znacznika rund	13
Przekazanie	11
Przekazywanie znacznika pierwszego gracza.....	13
Przeszukanie.....	9, 10
Przyciąganie	10
Przygotowanie scenariusza	6, 7
Rozprzestrzenianie efektu ugryzienia.....	11
Rozstrzygnięcie zagrożenia	12
Rzut kością akcji	15
Rzut kością ryzyka	11
Rzut kością.....	8
Sprawdzanie Głównego Celu.....	12
Sprawdzanie odpadów	12
Tekst karty.....	15
Tury graczy	8
Warianty.....	15
Wydanie znacznika żywności.....	11
Wygnanie.....	14
Wygrana i przegrana.....	14
Zabijanie ocalałych	14
Zabijanie zombie	13
Zagrywanie karty	10
Zdolność ocalałego	10
Żądanie.....	11



WWW.PLAIDHATGAMES.COM



Wydawca w Polsce:

CUBE Factory of Ideas
CUBE Anna Bobrowska
Os. Bolesława Chrobrego 8/49
60-681 Poznań

© 2014 Plaid Hat Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 2015 Cube Factory of Ideas. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Plaid Hat Games, Dead of Winter®, logo Plaid Hat Games są zastrzeżonymi znakami towarowymi Plaid Hat Games. Wyłącznym właścicielem licencji i praw do polskiej wersji gry jest CUBE Factory of Ideas. Wszelkie prawa zastrzeżone. Właściwe komponenty mogą nieco różnić się od tych pokazanych w instrukcji i na pudełku. Wyprodukowano w Chinach.

TWÓRCY

Projektanci gry: Isaac Vega, Jon Gilmour

Produkcja: Colby Dauch

Ilustracje: Fernanda Suarez

Scenariusz: Mr. Bistro

Grafika: David Richards, Peter Wocken

Redakcja: Nate Rethorn, David Moody, Aaron Levine, Bob Klotz

Tłumaczenie: Tomasz Gałkowski

Redakcja wersji polskiej: Magda Roehr

Pomoc w opracowaniu: Agata Radzik, Mikołaj Kudła, Jakub Siedlecki,

Tomasz Jaworski, Przemysław Bobrowski,

Sylwester Szewczyk, Bartosz Rzepka

Opracowanie graficzne: Katarzyna Młynarczyk

TESTERZY

Kevin Jackson, Bob Klotz, Jake Ollervides, Brian Beyke, Josh Rios, Caleb Jackson, Joe LoPresto, Eric Foldenauer, Zachary Wendorf, Jason Luke, Sara Luke, Jason Clark, Eric Hehl, Jamie Gilmour, Jennifer Buehler, John Burns, Codie McCarthy, Jim Schoch, Travis Magrum, Lucas Magrum, Chris McCreese, Matt Daget, Robert Walters, Angela Foster, Donn Stroud, Jeremiah Lee, Clint Herron, Josh Hoover, Heather Campbell, Brian Cooley, Earl Tietsort, Taylor McCarthy, Benjamin Jaxon, Harold J. "Joe" Largen III, Christopher Pitts, Ben Porter, Arthur D. Lender, David Ungar, Bart Gasiewski, Crystal McLaughlin, Ben Maloney, Grace Andrew, Dan "Game Genie" Thursby, Nick Goldsberry, Dustin Monson, Reverend Garrett Walker, Don Grant, Jack Mills Eddy, Robert Conley, Christina Marie Eddy, Zeno M. Cole, John I. S. Foster, Christopher G.M. Nelson, Tiffany Leigh Nelson, John J. Fleming IV, Whitney Grace Fleming, David Payne, Jake Watson, Katie Armstrong-Lamb, Nick Burgoyne, Jason Vany, Valerie Vany, Justin James Vany, Kayla Krawetz, Jenni Portman, Giuseppe Zerilli, Shannon Nicley Demlow, James Demlow, Connor Glosser, Jim (NiceBloke) Radford, Barrie (Take Back King) Battams, Mark (Old Man) West, James Byam, Mike Hume, John Mark Barnes, Christopher Selby, Matt Conneran, The Primos Library Game Designer's Guild, John Pappas, Devin Burke, Rob Tittermary, Kevin Kortekaas, Tom Heffernan, Tim Fowler, Jason "Jay" Farrer, Paul Melian, Ralin Trosclair, Rusty Trosclair, Melissa Chacinski, Matthew Martin Jones, Ricky Stewart, Lynnze Bascom Stewart, Chris Casby, Mike Holzwarth, Mike Williams, Tyler Dahl Nolto, Cody Kurz, Nathan Poellet, Ryan Holaday, Ross George, Dexter Thompson, George Cummings, Matthew Haase, Jason Paasch, Matt Pemberton, Brian Paasch, James Lewis, Michael Ashley, Daryl Walker, Travis Landers, Julian Setiawan, Mike Tran, Sheen Andola, Stone Huang, Ben Leung, Amber Wells, Aubrey Wells, Brad Wild, Scott Dowell, Larry Noggle, Cody Jorgensen, Brent Jorgensen, Dryden Meints, Dave Sommers, Candace Jorgensen, Josh Wright, Andrew McIntire, J. Brandon Massengill, Dean Gorsuch, Mike Baily, Benjamin Schultz, Andrew Wade, Ashley Lyne Wade, Garrett Pomeroy, Meghan Pomeroy, Ryan Ernst, Brian Anthony Tarwater, Katharine Scott, Brad Newton, Clint Lyle, Clint Miller, Aaron Zimlich, Loren Norman, Dan Ritchie, Christopher W. Lewis, David Pierre Liard, Brian Fung, Vanessa Stednitz, Dave Trumble, James M. Adams, Shawn Hoskey, John H. Ryder, DaveTheBabe, Jonathan Stone-Myers, Richard Trueblood, Shera Pagan, Drew Dowden, Josh Lacey, Thomas Howard, John Grosskurth, Chris Higdon, Ben Bowers, Ann Pettila, Ellen Jackson, Chance Anderson, Caleb Green, Matt Miller, Jeremy Cook, CJ Heintz, Casey Perkins, Jeremy Fredin, Jamie Heintz, Jacob Grimm, Claire Grimm, Jeff Boyett, Cyndi Boyett, Phillip Kamps, Jake Spencer, Kevin Geoghegan, Joel Kratzer, Michael Hullinger, Jacob Blye, Jonathan Baker, Shawn A. Rose, Chance Anderson, Olivia Arizmendi, Paco0001, Karl Hoipkemeier, Lucas McDaniel, Scott Neal, Rob Lewis, Aaron Brink, Jeff Brickey, Randy Hargis, Matt Oliver, Becca Oliver, William McDavid, Steven Queen, Matt Williams, Michael Young, Josephine Young, Megan Young, Craig Young, Collin Minch, Eric Harmon, Drake Delcambre, Justin Sanders, Richard Dixon, Nicholas Antonov, Trevor 'I'm Kodiak Again' Miranda, Andre Menzel, Jeremy Phillip Phillip Roach of America, Patrick Grosso, Jason Ajmo, Nicholas Deraway, Wesley Taylor, Robbie Dorman, Nick "Docbrownsugar" Heil, Don Browning, Jeremy "Sweet Baby J" Zentz, Chance Garcia, Aldo Mora-Blanco, Dave Dayneko, Vicky Knoop, Ryan Schubert, Ted Dickinson, Timothy Leverston, Brad DeRan, Dan LaPointe, Leslie Dowler, Conrad Hershberger, Alex Masheter, Joseph Ellis