

epic

# ZOMBI VÉRFÜRDŐ

TÚLÉLÉSI KÉZIKÖNYV



reflexshop



# TARTALOM



14 játékoskártya (ember és zombi oldalakkal)



9 plázakártya (kétoldalas)



32 kutatáskártya



9 küldeteskártya (kooperatív és versengő oldalakkal)



4 figura (ITEMeeples®)



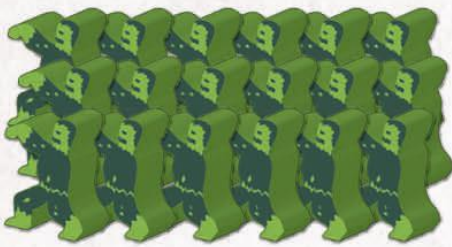
12 tárgy



4 sebesülésjelölő



4 töltényjelölő



18 zombi



4 túlélőjelölő



1 barikádjelölő



2 jármű  
(motor és rendőrautó)



1 közelharc  
dobókocka



12 küldetésszámláló  
és 3 hordaszámláló



4 helyiségjelölő és 29 küldetésjelölő



# BEVEZETŐ

Zombiinvázió söpör végig az országon, amelyben a holtak nem maradnak élettelenek. Csapdába estetek a helyi plázában, a világ megmentése pedig rátok vár! A fegyvereiteket készenlétbe kell helyeztetek és meg kell őrizni a nyugalmatokat, hogy szembe tudjatok nézni a legrosszabb rémálmodokkal: a mindent elsöprő élőhalott hordákkal. A gyors gondolkodás és a pontos fejlövés talán segíthetnek a küldetések teljesítésében és az élve kijutásban. Máskülönben vacsora lesz belőletek is.

## JÁTÉKMÓDOK

5 különböző játékmód közül választhattok:



1. **Csapatként egy zombijátékos ellen** (3-5 játékos számára): Egy csapatnyi embereket irányító játékos egymással együttműködve játszik egy zombikat irányító játékos ellen.



2. **Mindenki egy csapatban** (2-4 játékos számára): Egy csapatnyi embereket irányító játékos egymással együttműködve játszik a társasjáték ellen, azaz automatizált zombik ellen.



3. **Egymással versengve egy zombijátékos ellen** (3-5 játékos számára): Minden játékos a saját érdekeit tartja szem előtt, és úgy játszanak egy zombikat irányító játékos ellen.



4. **Versengés** (2-4 játékos számára): Egymással versengő játékosok játszanak a társasjáték ellen, azaz automatizált zombik ellen.



5. **Szóló** (1 játékos számára): Egyetlen játékos játszik a társasjáték ellen, azaz automatizált zombik ellen.

A szabálykönyvben először a **csapatként egy zombijátékos ellen** játékmód leírását ismertetjük (lásd 4. oldal).

A többi játékmódhoz szükséges apró szabálmódosítások az **egyéb játékmódok** rész alatt találjátok (lásd 16. oldal).



# ELŐKÉSZÜLETEK *(Csapatként egy zombijátékos ellen)* vs.

1. Állítsátok össze a Plázát a **9 plázakártyából**:
  - A. Helyezzétek az **udvart** a játéktér közepére az "udvar (kooperatív)" oldallal felfelé!
  - B. Ezt követően helyezzétek a **8 üzletkártyát** az udvar köré véletlenszerű sorrendben és tetszőleges oldallal felfelé! Arra figyeljetek, hogy minden **bejárat szimbólum** a pláza külső szélén helyezkedjen el (lesz, ami "fejjel lefelé" szerepel majd, lásd az *előkészületek* ábrát az 5. oldalon)!
  - C. Helyeztetek **1 zombit** minden üzlet bejárat helyiségébe (összesen 8 zombit)!
2. Az **udvarkártyára**:
  - D. Helyezzétek a **barikádjelölőt** a *barikádsáv* 2-es mezőjére!
  - E. Helyeztetek **2 túlélőjelölőt** a *medencére*!
3. Egyeztetek meg, hogy melyikőtök lesz a **zombijátékos**! Ez a játékos keverje meg a játékoskártyákat az asztal alatt, és húzzon véletlenszerűen 3-at közülük, és ezekből válasszon egyet, amit a zombi oldalával felfelé maga elé helyez. A másik két játékoskártyát keverje vissza a többi közé! Ezt követően:
  - F. Helyezzen **1 hordaszámlálót** (*zöld kocka*) a zombi játékoskártyáján a *hordasáv* 1-es mezőjére! A másik két hordaszámlálót rakja elérhető távolságba!
  - G. Helyezze az összes fel nem használt zombit a zombi játékoskártyája közelébe *zombikészletként*!
4. Az összes többi, *embereket irányító játékos* kap 3-3 játékoskártyát véletlenszerűen, és ezekből mindenki választ magának 1-et, amit megtart. A játékosok ezeket a játékoskártyákat helyezik maguk elé az ember oldalukkal felfelé! Ezt követően mindenki:
  - H. Választ magának egy **figurát**, és azt az udvar középső helyiségébe helyezi.
  - I. Elvesz egy **sebesülésjelölőt** (*a saját figurájával megegyező színűt*) és azt a saját játékoskártyáján látható *sáv 0* mezőjére helyezi.
  - J. Elvesz egy **töltényjelölőt** és azt a saját játékoskártyáján látható *sáv 9*-es mezőjére helyezi.
  - K. Visszateszi a fel nem használt játékoskártyákat és sebesülés- illetve töltényjelölőket a játék dobozába.
5. Egyikőtök keverje meg a **9 küldeteskártyát** az asztal alatt, és húzzon közülük 3-at véletlenszerűen! Helyezzétek ezeket a kártyákat egy sorba a "*kooperatív küldetés*" oldalukkal felfelé! Kövessétek a kártyákra írt előkészületi szabályokat, további játékelemekre és jelölőkre lehet szükségetek. Amennyiben egy küldetésszámlálóra lenne szükség (*színes kocka*), válasszatok egy tetszőleges színű számlálót!
6. Egyikőtök alakítsa ki a **kutatáspaklit** és a **felszereléspaklit** (*lásd A kutatás- és felszereléspakli összeállítása részt*):
  - L. Helyezze a felszereléspaklit a küldeteskártyák sorának közelébe, képpel lefelé!
  - M. Helyezze a kutatáspaklit képpel lefelé a zombi játékoskártya közelébe, a zombijátékos pedig húzzon 8 lapot ebből a pakliból a kezébe!
  - N. A zombijátékos a kezében lévő **8 kutatáskártya** közül most válasszon 1-1-et **minden emberjátékos számára**, és ezeket **helyezze a játékosok elé képpel lefelé** (*az emberjátékosok egyelőre nem nézhetik meg az így eléjük helyezett kártyát*), a megmaradt kártyákat pedig megtartja.





7. Helyezzétek a **12 tárgyat** és a **közelharc dobókockát** a felszereléspakli közelébe!

8. Helyezzétek az üzletek játékelemeit a számukra kijelölt helyekre:

**O.** Helyezzétek a **járművet** (motor vagy rendőrautó) a számára kijelölt helyiségbe a *Parkoló Z szint* vagy a *Biztonsági szoba* kártyán. A játékba kerülő jármű attól függ, hogy melyik üzlet látható.

**P.** Helyezzétek a **2 csapdajelölőt** szürke oldallal felfelé a *Műszaki bolt / Játékbolt* mellé.

**Q.** Helyezzétek a **2 felszerelésjelölőt** a számukra kijelölt 2 helyre, figyeljeteK arra, hogy a megfelelő számozású jelölő kerüljön a megfelelő helyre!

felszerelés-  
pakli



közelharc dobókocka és tárgyak



6  
kutatópakli



csapda-  
jelölők

3 **zombikártyák:**  
hordaszámláló az 1-es mezőn



zombikészlet



0  
jármű

kutatókártya  
képpel lefelé

4 **emberkártya:**  
sebesülésjelölő a 0-n,  
töltényjelölő a 9-en





# A KUTATÁS- ÉS FELSZERELÉSPAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA

1. Válogassátok szét a kártyákat típus szerint: **azonnali felhasználású tárgykártyák, eseménykártyák, fegyverkártyák és hátizsákba kerülő tárgykártyák.**
2. Az összes azonnali felhasználású tárgykártyát és eseménykártyát keverjétek össze képpel lefelé fordított **A pakliba!**
3. Az összes fegyverkártyát és hátizsákba kerülő tárgykártyát keverjétek össze képpel lefelé egyetlen pakliba, majd húzzatok abból 12 kártyát anélkül, hogy megfordítanátok azokat, ez lesz a második paklitok, a **B pakli**. A többi megmaradt kártyát megkeverve alakítsátok ki a harmadik paklit képpel lefelé, ez lesz a **felszereléspakli (C)**. Helyezzétek a **C paklit** a küldeteskártyák mellé!
4. Az **A és a B paklit** keverjétek össze egyetlen pakliba, ez lesz a **kutatáspakli** (24 kártyával).



azonnali felhasználású tárgy



esemény



fegyver



hátizsákba kerülő tárgy

A pakli= 12 kártya



B pakli= 12 kártya



C pakli= az összes fel nem használt kártya



felszereléspakli



kutatáspakli

A + B paklik= 24 kártya

## A JÁTÉKMENET ÁTTEKINTÉSE

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb járt plázában (vagy válasszatok tetszőleges módon kezdőjátékost). A játék az emberjátékosok köreiből áll, és minden emberjátékos köre után a zombijátékos is végrehajt egy akciót. A játék akkor ér véget, amikor vagy az emberek, vagy a zombik eléri a céljukat.

### AZ EMBEREK CÉLJA,

hogy teljesítsék a 3 küldeteskártya feltételeit. Amennyiben sikerrel járnak még mielőtt elfogy a kutatáspakli, nyertek.

### A ZOMBIJÁTÉKOS CÉLJA,



hogy megölje az embereket és addig támadja az udvart, amíg nem marad ott további túlélő, VAGY hogy megakadályozza az embereket a küldetéseik teljesítésében. Ha az összes kutatáskártyát felfedték, akkor az embereknek még egy utolsó körük van, mielőtt a zombik reménytelenül körülzárják őket. A két feltétel egyikének teljesülésével a zombijátékos (vagy maga a játék) nyert.





# SEBESÜLÉSEK ÉS TÖLTÉNYEK

Az emberjátékosoknak két alapvető "erőforrást" kell számontartaniuk a játékoskártyájukon, a sebesüléseket és a töltényeket. A számontartásuk és a funkciójuk is különböző.

- **Sebesülések:** Amikor egy sebesülést (  ) szenvedsz el, a sebesülésjelölőt **eggyel jobbra** mozgatod a sávon. Figyelned kell arra, hogy mennyi sebesülést szenvedsz el (lásd lentebb az *Elevenen felfalva* részt). Sebesüléseket különböző képességekkel lehet gyógyítani, ezzel balra mozgatva a sebesülésjelölőt.
- **Töltények:** Amikor elhasználasz egy töltényt (  ), a töltényjelölőt **eggyel balra** mozgatod a sávon. Különböző képességekkel töltényeket szerezhetsz, ilyenkor a töltényjelölődet jobbra mozgatod, és figyelned is kell arra, hogy mindig legyen elegendő töltényed.



## ELEVENEN FELFALVA

Egy emberjátékost akkor falnak fel elevenen a zombik, ha **a sebesülésjelölője és a töltényjelölője ugyanazon a mezőn van**, vagy keresztezik egymást egy mozgatásnál. Ez jelképezi, hogy a karakterük legyengült és nincs elegendő felszerelése a túléléshez.

Ebben az esetben az érintett játékosnak az ÖSSZES birtokolt kártyáját és tárgyát el kell dobnia képpel felfelé a mellé az üzlet mellé, ahol meghalt. *Amennyiben valamilyen hatás miatt az udvaron tartózkodva halna meg, bármelyik oldalszomszédos üzlet választható.* Ha nincs egyetlen túlélőjelölő sem az udvaron, az emberek veszítettek. Egyébként **távolítsatok el 1 túlélőjelölőt** a játékból, és helyezétek vissza az érintett játékos figuráját az udvarra!

Ezt követően a halott embert irányító játékos adja oda a játékoskártyáját a zombijátékosnak, aki megfordítva azt a *zombi oldalára*, maga elé helyezi a kártyát és az *1-es mezőre* egy új hordaszámlálót helyez, ezzel lehetősége nyílik a kártya képességeit használni. A halott emberjátékos húz véletlenszerűen egy új játékoskártyát a nem használtak közül, majd a sebesülésjelölőjét a 0-s, a töltényjelölőjét pedig a 9-es mezőre helyezi.

Amennyiben ez egy kör közben történne, a körnek azonnal vége. Az emberjátékosnak a szokásos módon ugyanúgy meg kell fordítani a kutatáskártyáját, és a zombijátékos is a szokásos módon végrehajtja az akcióját (lásd később).



# AZ EMBERJÁTÉKOS KÖRE

1. Minden körödben **kötelező 3-szor mozognod**. Minden mozgásod a következő akciókat tartalmazhatja (A, B és C):
  - A. Egy zombi megölése.
  - B. Helyiség képességének és/vagy jelölőnek a használata.
  - C. Tárgyak begyűjtése.
2. Kutatás az aktuális üzletben (lásd 11. oldal).



## A ZOMBI KÖRE (lásd 12. oldal)

Amint egy emberjátékos végzett a körével, a zombijátékosnak meg kell vizsgálnia, hogy az adott játékos csapott-e zajt. Ezt követően a zombijátékos új zombikat hoz játékba a plázában! Miután a zombijátékos végzett a körével, az előző emberjátékostól balra ülő emberjátékoson a sor.

Ez így folytatódik egészen addig, amíg a teljes kutatáspakli el nem fogy és az összes kutatáskártyát fel nem feditek. Ezt követően minden emberjátékosnak van még egy köre, majd véget ér a játék.

## 1. MOZGÁS 1 MÁSIK HELYISÉGBE

Kötelező egy szomszédos helyiségbe mozognod! Amennyiben két helyiség között közös fal van, szomszédosnak számítanak. Így tehát lehetőség van olyan falakon átlépni, amelyek szomszédos plázakártyák között húzódnak még akkor is, ha a falon nincs ajtó. Ilyenkor az emberek tulajdonképpen lerombolt falrészeken mennek át.

Még ha olyan helyiségben is kezdted a körödet, ahol zombi tartózkodik (lásd *Lerohanás* rész a 14. oldalon), **KÖTELEZŐ** először mozognod, még akkor is, ha a mozgásod után egy olyan helyiségbe érkezel, ahol egy másik zombi tartózkodik.



## ARANYSZABÁLY

*Maradj mozgásban!* **KÖTELEZŐ** először mozognod ahhoz, hogy egy akciót hajthass végre. A zombik ugyan lassúak, de azt azért nem hagyják, hogy békésen ücsörögj és várakozz.



# A. EGY ZOMBI MEGÖLÉSE

A mozgásod után megölhetsz 1 zombit. Miután megölsz egy zombit, távolítsd el a helyiségből és helyezd a zombikészletbe! Kétféleképpen lehet megölni egy zombit:

## Közelharc támadás (közelharc fegyver használatával):

Ha a mozgásod után egy olyan helyiségbe érkezel, ahol zombi van, **KÖTELEZŐ** megölnöd, mégpedig közelharcban. Ehhez dobj a **közelharc dobókockával!** A kockadobásnak a következő eredményei lehetnek (vedd figyelembe az általad birtokolt közelharc fegyver képességét, illetve a játékoskártyádon szereplő képességet).



## A KÖZELHARC DOBÓKOCKA OLDALAI:



**Pusztító támadás!** Azonnal 1 szomszédos helyiségbe mozoghatsz ingyen. Ez nem kötelező. Amennyiben élsz ezzel a lehetőséggel, nem hajtasz végre semmilyen további akciót abban a helyiségben, amelyet elhagysz. Elképzelhető, hogy egymás után több pusztító támadást is végrehajthatsz.



*Nincs semmilyen hatása.*



1 sebesülést szenvedsz el.



2 sebesülést szenvedsz el.

**Fontos!** A kockadobás eredményétől függetlenül a közelharc támadás során **mindig sikeresen megölöd a zombit.**

## Távolsági támadás (távolsági fegyver használatával):

Ha a mozgásod után egy olyan helyiségbe érkezel, ahol nincs zombi, távolsági fegyverrel megölhetsz egy szomszédos helyiségben lévő zombit. Ahhoz, hogy távolsági támadást hajthass végre, **használd 1 [bullet icon] -t a zombi megöléséhez!** Nem hajthatsz végre távolsági támadást egy olyan zombi ellen, akivel egy helyiségben tartózkodsz (vedd figyelembe az általad birtokolt fegyver képességét, illetve a játékoskártyádon szereplő képességet)!

Használd 1 [bullet icon] -t!





## AZ EMBEREK KÉPESSÉGEI

Minden játékoskártyán egy-egy emberi képesség olvasható, ezt a játékoskártyával rendelkező játékos használhatja.



## B. HELYSÉG KÉPESSÉGÉNEK ÉS/VAGY JELÖLŐNEK A HASZNÁLATA

Amikor a mozgásod után egy helyiségbe érkezel (*megölve az itt lévő zombit, ha van*), használhatod a helyiség képességét és/vagy használhatsz egy jelölőt, de csak abban az esetben, ha a teljes üzlet zombimentes (*az üzlet a plázakártya 3 helyisége együttesen*). A helyiségnek lehetnek képességei és/vagy tartalmazhat küldetésjelölőket (*amelyek részletei a küldeteskártyákon olvashatók*):



**Gyors képességtípus:** Használd azonnal ezt a képességet, azt követően pedig folytathatod a köröd! Ez a képesség a teljes körödben csak egyszer használható (*nem használhatod az aktuális körödben még egyszer akkor sem, ha visszatérsz ebbe a helyiségbe*).



**Lassú képességtípus:** Amennyiben ilyen képességet használsz, a körödnél azonnal vége, így ebben a helyiségben maradsz. A megszokott módon ugyanúgy fel kell fedned a kutatáskártyádat (*lásd Kutatás az aktuális üzletben rész a 11. oldalon*).



**Titkos átjáró:** Ez a helyiség a **mozgásokat tekintve** szomszédosnak számít egy másik titkos átjáróval rendelkező helyiséggel (*a távolsági támadások vagy egyéb hatások esetében nem szomszédosak*). A titkos átjárókat csak az emberek használhatják.



**Felszerelés megszerzése:** Felvehetsz egy felszerelésjelölőt a helyiségből és azt a játékoskártyádra helyezve "magaddal viszed". Miután úgy térsz vissza az udvarra, hogy felszerelésjelölő van nálad, azonnal javítasz a barikádon, léptesd a **barikádjelölőt** (🚧) 2 mezőt előre a sávon (*legfeljebb 6-ig*)! Ezt követően 1 kártyát húzhatsz a felszereléspakliból és azonnal megszerzed ezt a tárgyat. Ezután helyezd vissza a felszerelésjelölőt a számozásának megfelelő kezdőhelyre! Amennyiben úgy döntesz, hogy nem veszed el a felszereléspakliból felhúzott fegyverkártyát, keverd vissza a kártyát a felszereléspakliba! Nem húzhatsz helyette másik kártyát.



**Küldetésjelölők:** A küldetésjelölők részletei mindig a küldeteskártyákon olvashatók.



## C. TÁRGYAK BEGYŰJTÉSE

Amennyiben a teljes üzlet zombimentes (az üzlet a plázakártya 3 helyisége együttesen), akkor bármennyi, az aktuális üzlet mellett képpel felfelé lévő kutatáskártyát elvehetsz. 3 kártyatípus van:



### Fegyverek (közelharc vagy távolsági):

Ezeket a játékoskártyád alján lévő helyekre kell helyezni, a hozzájuk tartozó tárgy pedig a figurád kezébe kerül. Egy játékos egyszerre 1 közelharc és 1 távolsági fegyvert tarthat magánál. A "tárgyak begyűjtése" során kicserélhetsz egy nálad lévő fegyvert az üzletben (amelyikben tartózkodsz) lévő fegyverrel.



**Hátizsákba kerülő tárgyak:** Ezek a játékoskártyád jobb oldalára kerülnek. A köröd során bármikor használhatod ezeket a kártyákat, a használatuk után pedig simán dobd el őket!



**Azonnali felhasználású tárgyak:** Ezeket a kártyákat amint elveszed, azonnal használnod kell, ezután pedig dobd el őket!

A köröd során bármikor otthagyhatsz az üzletben (amelyikben tartózkodsz) egy nálad lévő tárgykártyát, helyezd a kártyát az üzlet mellé képpel felfelé! Amennyiben az udvaron vagy, helyezd a tárgykártyát valamelyik oldalszomszédos üzlet mellé (kivéve, ha küldetést teljesít). Ez az egyetlen módja, hogy tárgyakat cserélgessetek: hagyjátok el, vegyétek fel!

## 2. KUTATÁS AZ AKTUÁLIS ÜZLETBEN

A 3 mozgás befejezése után, az emberjátékos felfedi az előtte képpel lefelé lévő kutatáskártyát, és az üzlet (amelyikben tartózkodik) mellé helyezi. Az emberjátékosok később elvehetik ezt a kártyát, amennyiben a teljes üzlet zombimentes, de az aktuális játékos nem veheti el ezt a tárgyat ugyanabban a körben, mint amikor felfedte. Amennyiben a játékos az udvaron tartózkodik, helyezze a tárgykártyát a 4 **oldalszomszédos** üzlet valamelyike mellé!



Amennyiben a felfordított kártya **eseménykártya**, azonnal végre kell hajtani, majd el kell dobní a kártyát.



# A ZOMBI KÖRE

Miután egy emberjátékos átkutatta a helyiséget és felfedte az előtte eddig képpel lefelé szereplő kártyáját a zombijátékos köre következik. Ez a következő lépésekből áll ebben a sorrendben:

1. Megvizsgálja, hogy hallott-e zajt.
2. Új zombikat hoz játékba.
3. Új kutatáskártyákat oszt/húz.



## 1. MEGVIZSGÁLJA, HOGY HALLOTT-E ZAJT

A zombijátékos megnézi, hogy a legutóbbi emberjátékos által felfordított kártyán látható bejáratszimbólum megegyezik-e annak az üzletnek a bejáratszimbólumával, amelyben az emberjátékosnak a figurája van.

Amennyiben a kártya szimbóluma:

- **nem egyezik meg** az üzletével, amelyben az emberjátékos tartózkodik, ez az ember nem csapott zajt. Ilyenkor a megszokott módon kerülnek a játékba zombik (lásd lejjebb).
- **megegyezik** az üzletével, amelyben az emberjátékos tartózkodik, ez az ember zajt csapott. Ilyenkor a zombijátékos azonnal kiválaszt egy zombikártyát (elképzelhető, hogy már több közül is választhat), és végrehajtja azt az akciót, amelyet a hordaszámláló aktuálisan kijelöl. A zombijátékos a körében kizárólag egy ilyen akciót hajthat végre akkor is, ha több zombikártyája van. Ezt követően az aktivált zombikártya hordaszámlálóját egy mezővel feljebb kell léptetni (amennyiben az ötödik, legmagasabb mezőn áll, nem lehet már továbbléptetni). Majd a zombijátékos zombikat hoz játékba (lásd a következő részt).



## 2. ÚJ ZOMBIKAT HOZ JÁTÉKBA

A zombijátékos a zombikészletből **2 zombit hoz játékba**, és azokat a legutóbb felfordított kutatáskártyával megegyező szimbólumú üzletbe helyezi.

**A zombijátékos eldöntheti, hogy mind a két zombit (egyessel) ugyanabban az üzletben hozza játékba,**

**VAGY mindkét egyező szimbólumú üzletben 1-1 zombit hoz játékba.**





Amikor a zombijátékos zombit hoz játékba egy üzletben, akkor azt mindig a legalacsonyabb számú, zombi nélküli helyiségbe kell helyeznie. Egy helyiségben egyszerre csak egy zombi tartózkodhat.

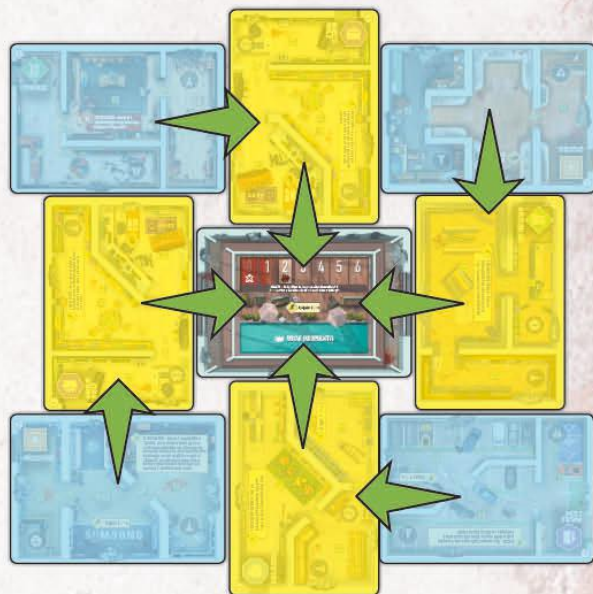


A zombijátékos 2 zombit hoz játékba ebben az üzletben, amelyben jelenleg a 2-es helyiségben van 1 zombi. Az első zombit a bejárathoz helyezi (1-es helyiség), hiszen ott nincs zombi. A következő zombi felhelyezésénél pedig az 1-es és 2-es helyiséget kihagyja, hiszen mind a kettőben van zombi, így a második zombit a 3-as helyiségbe helyezi.

## AZ ÜZLETEK KÖZÖTTI MOZGÁS/ BELÉPÉS AZ UDVARRA

Amikor egy üzlet tele van zombikkal (mind a 3 helyiségben van zombi), az új zombikat a következő üzletbe kell helyezni, vagy az udvarra:

- **Saroküzlet:** Amennyiben az üzlet, ami tele van zombikkal a négy sarok valamelyikén van (az udvarral átlósan), akkor az új zombi az óramutató járásával megegyező irányú következő üzlet legkisebb számú, zombi nélküli helyiségébe kerül. Amennyiben ennek az üzletnek is mind a 3 helyiségében van már zombi, akkor a zombi ahelyett, hogy felkerülne, áttör egy barikádot (lásd lejjebb).
- **Központi üzlet:** Amennyiben az üzlet, ami tele van zombikkal a négy oldal valamelyikének középső üzlete (az udvarral oldalszomszédos), akkor a zombi ahelyett, hogy felkerülne, áttör egy barikádot (lásd a következő részt).



## BARIKÁD ÁTTÖRÉSE

Amikor zombit kellene az udvarra helyezni (magára az udvar kártyára), nem kerül zombi az udvar egyetlen helyiségébe sem, helyette a barikádjelölővel 1 mezőt vissza kell lépni a hozzá tartozó sávon. Minden egyes alkalommal, amikor a barikádjelölő a 0-ra lép, el kell távolítani a játékból 1 udvaron lévő túlélőjelölőt, ezt követően pedig a barikádjelölő a 2-es mezőre kerül. Amennyiben nincs már túlélő, amikor a barikádjelölő a 0-ra lép, az emberek veszítettek.





## A ZOMBI KÉPESSÉGEI

Figyeljete a zombikártyák felső részén látható képességekre! Ezek a képességek mindig aktívak, és befolyásolhatják az új zombi játékba hozását, és az emberek számára igazán kellemetlen hatásokkal járhatnak.



## ELVÉREZNI

Ha újabb zombit kellene játékba hozni, de már egy sincs a zombikészletben, minden egyes zombiért, amit a zombijátékos nem tud játékba hozni, az éppen **legkevesebb sebesüléssel rendelkező emberjátékos elszenved 1 sebesülést** (🩹). Ha két emberjátékos ugyanannyi sebesüléssel rendelkezik, a több tölténnyel (🔋) rendelkező játékos sebesül. Ha ebben is döntetlen alakulna ki, beszéljék meg az emberjátékosok, hogy ki sebesüljön.

## LEROHANÁS

Ha egy játékba hozott zombi bármikor egy olyan helyiségbe kerül, ahol egy játékos figurája tartózkodik, akkor ezt az embert lerohanták. Azonnal elszenved 1 sebesülést (🩹). Ennek az emberjátékosnak a következő körében kötelező ellépni ebből a helyiségből anélkül, hogy megölné az itt lévő zombit (*ugyanis zombit csak mozgás után lehet ölni*).

## 3. ÚJ KUTATÁSKÁRTYÁKAT OSZT/HÚZ

Miután a zombijátékos új zombikat hozott játékba, választ 1-et a kézben tartott kutatóskártyái közül, és képpel lefelé lerakja azt a legutóbb kutatóskártyát felfordító emberjátékos elé. Az emberjátékos nem nézheti meg, hogy mi van ezen a kártyán egészen a következő körének a végéig.

Ezt követően a legutóbb soron lévő emberjátékostól balra ülő emberjátékos következik.

Amikor a zombijátékos az utolsó kézben tartott kártyáját is kirakta, azonnal húz 4 kutatóskártyát, és a kezébe veszi azokat. Ha a kutatóspakli teljesen kiürül és minden kutatóskártyát felfedtek az emberjátékosok, akkor ezt követően minden emberjátékosnak van még egy utolsó köre, ami után a játék véget ér (lásd a játék vége részt a következő oldalon).



oszt 1  
kutató-  
kártyát



ha elfogytak  
a kártyák,  
húz 4 újat





# A KÜLDETÉSEK TELJESÍTÉSE

Az emberjátékosoknak 3 küldetést kell teljesíteniük, az előrehaladásukat küldetésszámlálók segítségével jelölhetik, és mindig pontosan be kell tartani a küldeteskártyára írt szabályokat.

Amikor egy küldetés **teljesült**, az azon lévő teljesült mezőre küldetésszámlálót kell helyezni. Amint mind a három küldetés teljesül, az emberek azonnal nyertek.



## A JÁTÉK VÉGE

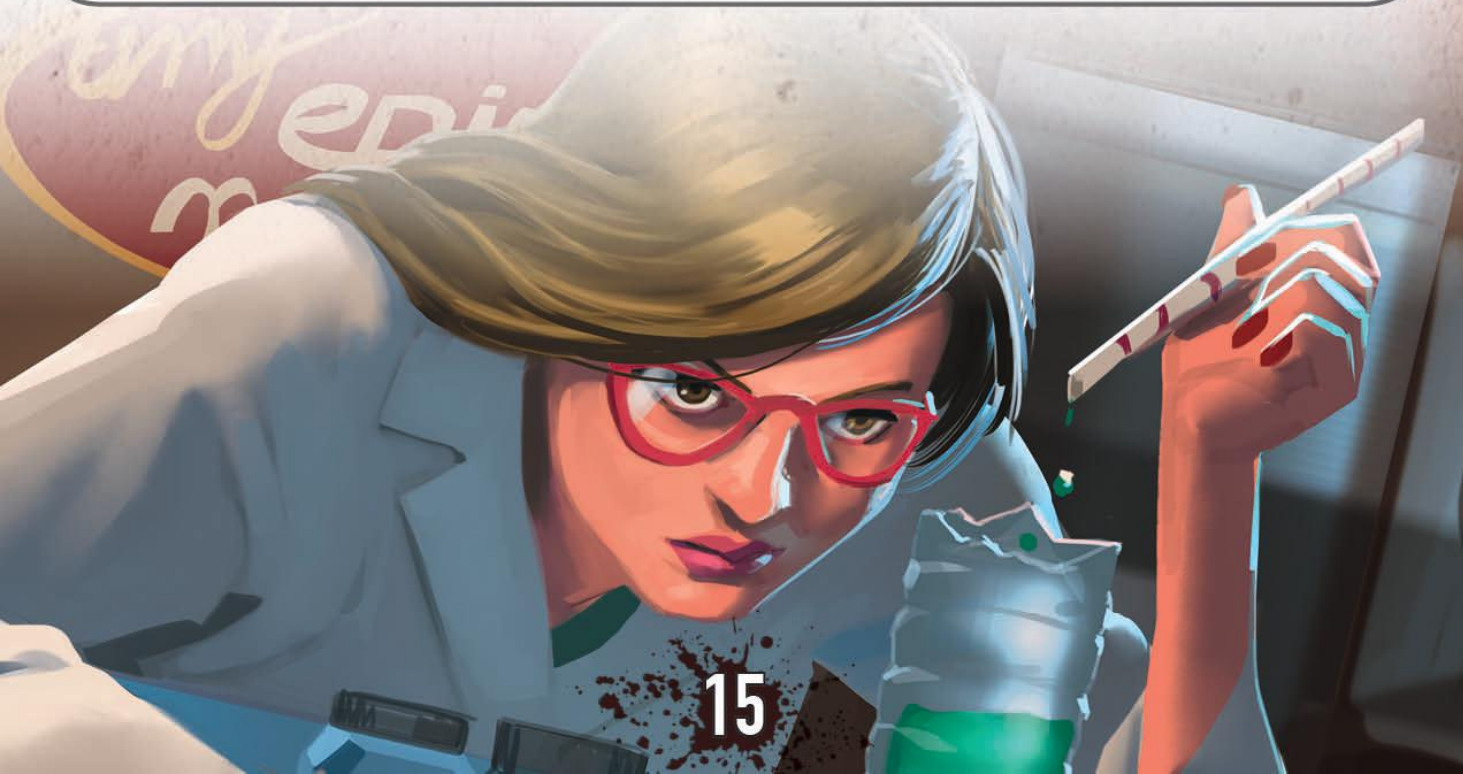
A játék azonnal véget ér a következő feltételek valamelyikének teljesülésekor:

### Emberek győzelme:

- Mind a 3 küldetés teljesült.

### A zombik győzelme:

- Nincs több túlélőjelölő az udvaron, amikor egy embert elevenen felfalnak (lásd 7. oldal) vagy a barikádjelölő a 0-ra lép.
- A teljes kutatáspakli felfedésre került, és minden emberjátékos végzett az ez utáni, utolsó körével.





# EGYÉB JÁTÉKMÓDOK

A **csapatként egy zombijátékos ellen** játékmód mellett a *Tiny Epic: Zombi vérfürdő* további 4 izgalmas játékmódot kínál.



## MINDENKI EGY CSAPATBAN (2-4 JÁTÉKOS SZÁMÁRA)

Mivel itt nem játékos irányítja a zombikat, néhány szabályváltozás lép életbe. A zombik akcióit maga a játék hajtja végre.

### MÓDOSÍTOTT ELŐKÉSZÜLETEK:

1. A használt túlélőjelölők száma a választott nehézségi szinttől függ.
  - *Könnyű nehézségi szint esetén 3 túlélőjelölőre van szükség.*
  - *Közepes nehézségi szint esetén 2 túlélőjelölőre van szükség.*
  - *Nehéz nehézségi szint esetén 1 túlélőjelölőre van szükség.*
  - *Rémálom nehézségi szint esetén 0 túlélőjelölőre van szükség.*
2. Válasszatok véletlenszerűen egy zombikártyát! Kizárólag a zombikártya tetején látható passzív, állandó képességet kell figyelembe venni, nincs szükség a hordaszámlálókra.
3. Minden játékos húzzon véletlenszerűen 1 kártyát a kutatáspakliból, anélkül, hogy megnézné mi van azon, és helyezze azt a játékoskártyája mellé képpel lefelé!

### EMBERJÁTÉKOSOK SZABÁLYAI:

Nincs semmilyen szabálmódosítás, minden ugyanúgy működik, mint a *csapatként egy zombijátékos ellen* játékmódban.

### A JÁTÉK ÁLTAL IRÁNYÍTOTT ZOMBIK SZABÁLYAI:

1. Meg kell vizsgálni, hogy a legutóbbi emberjátékos a felfordított kutatáskártya alapján csapott-e zajt:
  - Ha a szimbólum nem egyezik, **1-1 új zombit hoz játékba** a 2, felfordított kutatáskártyával megegyező szimbólumú üzletben (összesen 2 zombi).
  - Ha a szimbólum megegyezik, **2-2 új zombit hoz játékba** a 2, felfordított kutatáskártyával megegyező szimbólumú üzletben (összesen 4 zombi).
2. Ezt követően a játékos, aki az imént végzett a körével húz egy kártyát a kutatáspakliból, és képpel lefelé maga elé helyezi a játékoskártyája mellé.



# vs. EGYMÁSSAL VERSENGVE EGY ZOMBIJÁTÉKOS ELLEN (3-5 JÁTÉKOS SZÁMÁRA)

Mivel ebben a játékmódban az emberjátékosok nem egy csapatban játszanak, hanem egymással versengenek, bizonyos szabálmódosítások lépnek életbe. Minden emberjátékos célja, hogy győzelmével ő legyen a túlélők vezetője. Ezt egy emberjátékos úgy érheti el, hogy elsőként teljesíti mind a három küldeteskártyát. Mindeközben a zombijátékos sem kíméli az embereket.

## MÓDOSÍTOTT ELŐKÉSZÜLETEK:

1. A 3 küldeteskártyát a "versengő küldetés" oldalával felfelé kell kihelyezni.
2. Az udvarnak is a másik, "udvar (versengő)" oldalát kell használni.  
Helyeztetek az udvar medencéjére játékosonként 1-1 túlélőjelölőt a játékoszíneitekre! Ha csak 2 emberjátékos játszik, rakjatok egymásra 2-2 túlélőjelölőt az általatok használt játékoszínekre!
3. Minden emberjátékos a saját színéhez tartozó küldetésszámlálókkal jelöli a küldeteskártyákon a teljesített küldetéseket.

## EMBERJÁTÉKOSOK SZABÁLYAI:

Amennyiben egy emberjátékost elevenen faldnak fel, a játékoskártyáját és 1 túlélőjelölőt is odaadja a zombijátékosnak. Az emberjátékos ezután az összes kártyáját az üzlet (amelyben tartózkodott) mellé helyezi, és véletlenszerűen húz egyet a dobozban lévő játékoskártyák közül, a figuráját pedig az udvar középső helyiségébe helyezi (lásd *Elevenen felfalva* rész a 7. oldalon).

## ZOMBIJÁTÉKOS SZABÁLYAI:

Ha egy zombi áttöri a barikádot és a 0-ra lép a barikádjelölő, elvesz 1 túlélőjelölőt attól a játékostól, aki a legkevesebb sebesüléssel rendelkezik, és még van túlélőjelölője. Ha döntetlen lenne a legkevesebb sebesülést tekintve, akkor a több lőszerral rendelkező játékostól veszi el a túlélőjelölőt. Amennyiben még ebben is döntetlen alakulna ki, attól a játékostól kell elvenni, aki az érintettek közül korábban kerül újra sorra.

## A JÁTÉK VÉGE SZABÁLYAI:

**Egy emberjátékos akkor nyerhet**, ha elsőként teljesíti mind a három küldetést. A játéknak ekkor azonnal vége. Ez a játékos lesz a túlélők új vezetője és a játék győztese.

### **A zombijátékos győz, ha:**

- egy túlélőjelölővel nem rendelkező emberjátékos meghal.
- ha a zombijátékos minden emberjátékostól 1-1 túlélőjelölőt el tud venni (vagy 2-2 túlélőjelölőt a 2 fős játékban).
- a teljes kutatópakli felfedésre kerül, és minden emberjátékos befejezte az ezt követő, utolsó körét anélkül, hogy valamelyikük győzne.



## VERSENGÉS (2-4 JÁTÉKOS SZÁMÁRA)

A zombijátékos nélküli versengésnél néhány szabálmódosítás lép életbe. Az emberjátékosok egymással versengve igyekeznek mind a 3 küldetést teljesíteni, és ezzel vezetőként a túlélők élére állni.

### MÓDOSÍTOTT ELŐKÉSZÜLETEK:

1. A 3 küldeteskártyát a “versengő küldetés” oldalával felfelé kell kihelyezni.
2. Az udvarnak is a másik, “udvar (versengő)” oldalát kell használni. Helyeztetek az udvar medencéjére játékosonként 1-1 túlélőjelölőt a játékoszínretekre! Ha csak 2 emberjátékos játszik, rakjatok egymásra 2-2 túlélőjelölőt az általatok használt játékoszínretekre!
3. Minden emberjátékos a saját színéhez tartozó küldetés-számlálókkal jelöli a küldeteskártyákon a teljesített küldetéseket.

### EMBERJÁTÉKOSOK SZABÁLYAI:

Az ide vonatkozó módosítások megegyeznek az előző oldalon ismertetett *egymással versengve egy zombijátékos ellen* szabályokkal.

### A JÁTÉK ÁLTAL IRÁNYÍTOTT ZOMBI SZABÁLYAI:

A zombi akciói ugyanazok a **mindenki egy csapatban** játékmódban ismertettekkel, de van egy kivétel: amikor egy zombi támadása miatt a barikádjelölő a 0-ra lép, a játékos aki a legkevesebb sebesüléssel rendelkezik, és még van túlélőjelölője, elveszít 1 túlélőt. Ha döntetlen lenne a legkevesebb sebesülést tekintve, akkor a több lőszerrel rendelkező játékos veszít egy túlélőjelölőt. Amennyiben még ebben is döntetlen alakulna ki, az a játékos veszít túlélőjelölőt, aki az érintettek közül korábban kerül újra sorra.

### A JÁTÉK VÉGE SZABÁLYAI:


Megegyeznek az előző oldalon részletezett *egymással versengve egy zombijátékos ellen* játék vége feltételekkel (lásd 17. oldal).

## SZÓLÓ (1 JÁTÉKOS SZÁMÁRA)

Az előkészületek a *mindenki egy csapatban* előkészületeivel egyeznek meg (lásd 16. oldal), kivéve, hogy a játékos 2 külön játékoskártyát irányít a hozzájuk tartozó 2 külön figurával. A két emberjátékos felváltva kerül sorra.




# SZÓJEGYZÉK ÉS SZABÁLYTISZTÁZÁSOK

**Elvérezni** - Minden egyes zombi után, amit a zombijátékos nem tud játékba hozni a zombikészlet kiürülése miatt, az éppen legkevesebb sebesüléssel rendelkező emberjátékos 1 sebesülést  szenved el (lásd 14. oldal).

**Elevenen felfalva** - Egy emberjátékos sebesülés- és töltényjelölője ugyanarra a mezőre kerül, vagy keresztezik egymás útját (lásd 7. oldal).

**Üres** - Amikor egy helyiségben vagy üzletben egy zombi sincs, az a helyiség vagy üzlet üresnek számít.

**Pusztító támadás** - A közelharc dobókocka egyik oldala. A zombi megölésén túl a játékos azonnal 1 szomszédos helyiségbe mozoghat. Ez a mozgás ingyenes és nem számít bele abba a 3 mozgásba, amit kötelező a kör során megtenni. Lehetséges, hogy az ingyenes mozgás során újabb közelharcra kerül sor, ami újabb pusztító támadáshoz vezethet, ezáltal egymás után több pusztító támadás is végbemehet anélkül, hogy a 3 kötelező mozgás közben fogyna (lásd 9. oldalt).

**Lerohanás** - Amennyiben egy játékba kerülő zombi olyan helyiségbe kerül, ahol emberjátékos figurája tartózkodik, az érintett emberjátékos azonnal elszenvet 1 sebesülést . Ha a következő köre elején a zombi továbbra is ott van abban a helyiségben, azonnal el kell mozognia onnan a játékosnak, hiszen zombit megölni csak mozgás után lehetséges (lásd 14. oldal).

**Helyiség** - A plázakártyán látható 3, fallal elkülönített rész egyike. Minden helyiség egy-egy számmal (segítve a zombijátékost), és egy vagy több akció- vagy küldetésszimbólummal rendelkezik (lásd 10. oldal).

**Kör** - Egy emberjátékos köre 3 mozgásból (lásd 8. oldal) és a kutatókártyájának felfedéséből áll. Minden egyes emberjátékos kör után a zombi köre következik (lásd 12. oldalon). Amikor a zombi körében valami az "aktív emberjátékosra" hivatkozik, akkor az arra az emberjátékosra vonatkozik, akinek a köre közvetlenül a zombi jelenlegi köre előtt volt.

**Jármű** - A motor vagy a rendőrautó.



# IMPRESSZUM

**Tervező:** Scott Almes

**Illusztrátor:** Miguel Coimbra

**Szerkesztő:** Dylan D. Phillips

**Fejlesztő:** Michael Coe

**Grafikai tervezés:** Benjamin Shulman

**3D tervezés:** Emerson Matsuuchi

## TISZTELETBELI PRODUCEREK

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

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza:

**Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: [office@reflexshop.hu](mailto:office@reflexshop.hu)

[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)



©2018 Gamelyn Games, LLC.

Minden jog fenntartva.

[GamelynGames.com](http://GamelynGames.com)