

ATAK ZOMBIE – PROFESJONALIŚCI

DODATEK JUBILEUSZOWY NA 10-LECIE GRY

1. WSTĘP

Niniejsze rozszerzenie do planszówki "Atak zombie" przeznaczone jest dla graczy zaawansowanych i zalecam wypróbować je dopiero po opanowaniu wersji podstawowej.

Dodatek zawiera zestaw profesji (dobrze jest je wydrukować na papierze samoprzylepnym), które należy nakleić kompletami, po 8 różnych profesji na każdy zestaw kolorystyczny, zawsze tylko z jednej strony (druga musi pozostać pusta), a także 10 nowych kart Znaleźsk, które należy podmienić z kartami już istniejącymi (warto wszystkie karty wsadzić w foliowe koszulki, a te wydrukowane włożyć przed już istniejące). Karty do podmiany to: koktajl młotowa, kompas, sidła, rewolwer, granaty, kusza, karabin snajperski, amunicja, gaśnica, defibrylator. Spokojnie, wszystkie są w dwóch egzemplarzach i podmieniacie tylko jeden, więc niczego nie tracicie.

2. PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Na początku każdy gracz standardowo bierze 3 karty Znaleźsk, a potem 1 kartę odrzuca, a 2 zachowuje. Następnie pionki ludzi odwracane są tak, aby widzieć profesje i każdy gracz świadomie dobiera swoją ekipę (musi to być co najmniej jeden człowiek, ale może też być ich więcej – co jest zresztą zalecane). Po tej czynności dobieramy beczki oraz towary (z puli nadwyżki towarów lub z miasta, jeśli gramy w 4 graczy) – tak aby w sumie mieć 12 punktów (przypominam: człowiek to 2 pkt., a beczka lub towar to 1 pkt.). Na koniec rozkładamy ludzi i towary w swojej siedzibie, a pozostałe pionki ludzi odwracamy blankami do góry i mieszamy ich pozycję (czyli w trakcie gry będziemy dobierać ludzi w ciemno!).

2. NOWE POCZĄTKI

Każda tura rozpoczyna się standardowo od aktywowania Wydarzenia/Wydarzeń oraz zastosowania Podstępów. I tu następują dwie zmiany:

A) zaraz PO rozpatrzeniu efektów Wydarzenia/Wydarzeń, a przed rozegraniem Podstępów, każdy gracz dokłada do swojej siedziby (wg zasady równowagi):

- 1 zombiaka w turach 1-4 (czyli 1 zombie za 1 aktywowane Wydarzenie);
- 2 zombiaki w turach 6-9 (czyli 2 zombie za 2 aktywowane Wydarzenia);
- 3 zombiaki w turach 11-14 (czyli 3 zombie za 3 aktywowane Wydarzenia).

B) każdy gracz w tej fazie **może być zaatakowany Podstępem tylko 1 raz na turę** (czyli ani atakujący nie może ponownie zaatakować go kolejną kartą, ani inni nie mogą już tego zrobić).

4. WALKA W MIEŚCIE

W mieście **można atakować dopiero od tury 11., ale bez przewagi** (czyli już w wariancie 1:1 pionek), a **zamachu/porwania** może dokonać tylko ten, kto właśnie w swojej kolejce przybył do miasta i zatrzymał się w tej samej lokacji – przy czym kiedy zrezygnuje z ataku, jego kolejka mija i już nie wolno mu do tej akcji powrócić (może być tylko ofiarą następnego przybywającego).

Podczas zamachu:

- **zaatakowany** – zdejmuje swojego piona WSKAZANEGO PRZEZ ATAKUJĄCEGO i nie pobiera nim już żadnych towarów, ani nie jest on uwzględniany w liczbie zombie ściąganych z miasta do bazy (jeśli pojechało dwóch i zginął tylko jeden, po prostu rozpatrujemy to, jakby od początku jechał jeden człowiek);

- **atakujący** – kładzie swojego piona na płasko i będzie pobierał nim tylko 1 towar mniej z danej lokacji (lub wcale, jeśli znacznik był na zielonym polu); pobór zombie standardowy.

Podczas porwania:

- **zaatakowany** – kładzie na płasko swojego piona WSKAZANEGO PRZEZ ATAKUJĄCEGO i nie pobiera nim już żadnych towarów; nie jest też uwzględniany w liczbie zombie ściąganych z miasta do bazy;

- **atakujący** – kładzie swojego piona na płasko i nie pobiera nim już żadnych towarów, a wracając, dokłada do bazy standardową liczbę zombie, a także wstawia porwanego do izolatki jako lekko chorego (reszta działań poniżej – w "Porwaniach").

UWAGA! Jeśli w danej lokacji dokonano po kolei dwóch lub trzech porwań (co zależy od liczby graczy), poprzedni porwani przez innego gracza "uciekają", czyli natychmiast wracają do swoich baz (ale bez towarów, ściągając 1 zombie). Ergo – mile widziane spojuszcie i prośby o pomoc.

5. NAJAZDY NA CUDZĄ BAZĘ ORAZ PORWANIA

W rozszerzeniu gry jakiegokolwiek **najazdy** możliwe są **dopiero od tury 6.**, a ofiarami mogą być wszystkie grupy, które mają **dwóch i więcej ludzi w drużynie**. Ponadto każda baza może być **najechna tylko raz na turę**.

Podczas wyprawy do miasta (patrz: wyżej), a także **najazdu** na obcą bazę, gdzie standardowo mieliśmy do wyboru **kradzież** (pobór 3 towarów z magazynu, wieżyczek lub baku auta) lub **zabójstwo** (zdjęcie z planszy siedziby 1 człowieka najechanego gracza i pobór 1 towaru z magazynu, wieżyczek lub baku auta), w nowym wariantcie **można także porwać 1 człowieka** (już bez brania jakiegokolwiek towaru). Po powrocie do siedziby wstawia się go do izolatki jako *lekko chorego* (pozycja stojąca). Podobnie jak przy zwykłym najeździe, pobieramy wówczas 1 zombiaka.

Od tego momentu postępujemy z porwanym tak, jakby to był nasz człowiek – tj. podczas najbliższego etapu wyżywienia i leczenia możemy wyciągnąć go z izolatki, podając mu jedzenie lub lek (*lekko chory*) lub jeśli przeczekaliśmy z nim do następnej tury, gdzie zamienił się w *ciężko chorego*, podać już tylko lek. Potem oczywiście standardowo zamieni się w zombie i zostanie zdjęty z planszy, a zamiast niego dołożony zostanie 1 zombie do jednej z barykad według zasady równowagi.

UWAGA 1. W rozszerzeniu **to napadający ZAWSZE wskazuje ofiarę ataku**, ale zaatakowany zaraz potem może dokonać reorganizacji prac i na nowo rozdzielić zadania (poza wyprawą do miasta, a także zwiadem, jeśli go już wcześniej wykonano).

UWAGA 2. Każda specjalista może zostać porwany (lub zabity) tylko raz na całą grę. Czyli np. nie można porywać Księdza raz za razem, co turę. Kiedy został on odbity, zwerbowany z innej grupy lub wylosowany nowy na zwiadzie jest już kompletnie nietykalny w danej grupie (czujny).

6. ODBIJANIE PORWANEGO

Kiedy nasz porwany człowiek znajdzie się w obcej izolatce (czyli dopóki tam jest w naszym kolorze), możemy go spróbować odbić. Dokonuje się tego, stosując wszelkie zasady z Porwania (patrz wyżej). **Wyjątkiem jest to, że przy okazji niszczyliśmy wówczas dodatkowo 1 beczkę BEZ PUŁAPKI (jeśli takowej nie ma, zniszczenie nie następuje).**

Przypominam, że akcja nie zakończy się powodzeniem, jeśli w obcej bazie ktoś stoi na warcie (chyba że użyjemy nowej karty Znaleziska: *Berserk na haju*). Niemniej i tak możemy wtedy wysłać tam kogoś, **chcąc jedynie zniszczyć komuś w zemście tę 1 beczkę bez pułapki (a Sportowiec przyniesie nam nawet dodatkowo 2 towary z puli wspólnej, jakby je znalazł po drodze).**

7. WERBUNEK

Kiedy zdecydujemy się na werbunek porwanego, podajemy mu żywność lub lek (*lekko chory*) lub lek (*ciężko chory*) i zamieniamy takiego piona na swojego. **I robimy to dopiero wtedy, bo do tego momentu porwany może zostać odbity** (patrz: wyżej). Podmieniony pion wraca do puli gracza wcześniej zaatakowanego jako kolejny nieznanomy do pozyskania podczas gry.

Podmianę kolorów wykonujemy z uwzględnieniem zasady, że w pierwszej kolejności musi to być taka sama profesja, jak u porwanego, a dopiero jeśli to niemożliwe (bo już mamy takiego człowieka) bierzmy inny dostępny pion, odkrywając je uprzednio i jawnie dobierając nową profesję (potem pion w puli z powrotem zakrywamy i mieszamy).

UWAGA! Porwanego traktuje się jak każdego innego chorego członka naszej grupy.

Oznacza to, że tak jak nasi ludzie – może, ale nie musi on być leczony (możemy świadomie pogorszyć jego stan), można też go poświęcić po wtargnięciu zombie, a nawet... zjeść (kanibalizm).

8. KANIBALIZM

W każdej chwili można się zdecydować także na *zjedzenie jednego ze swoich lub porwanych ludzi*, ale tylko wtedy, gdy znajduje się on w izolatce jako *lekko lub ciężko chory*.

UWAGA 1: Ksiądz w grupie blokuje tę możliwość, chyba że sam znajduje się w izolatce.

Kiedy zjadamy *lekko chorego*, należy dołożyć **3 zombie przed barykady** (według zasady równowagi), zaś kiedy jest on *ciężko chory*, należy dołożyć **2 zombie przed barykady** (według zasad równowagi). Zjadany jest wówczas odkładany do puli pionów do losowania w trakcie gry.









Dzięki kanibalizmowi w danej turze zostaną wyżywieni **wszyscy** ludzie, także Żołnierz (zjadający aż 2 porcje) i Policjant (narkoman "żywiący się" tylko lekami), a nawet chory w izolatce, jeśli zjedliśmy właśnie tego drugiego. Tu przypominam, że nie ma obowiązku karmić ludzi w izolatce i równie dobrze *lekko chory* może tu pozostać, stając się w tej turze *ciężko chorym* z powodu braku udzielenia pomocy – czyli gotowym do zjedzenia w następnej turze ;-).

WARUNEK: w kuchni polowej musi być ktoś, kto ten "posiłek" ugotuje! Brrrr...

9. ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się standardowo po rozegraniu wszystkich tur LUB kiedy jeden z graczy straci wszystkich swoich ludzi. W obydwu przypadkach liczymy punkty: każdy człowiek i karta Znaleziska to 2 pkt, a każda beczka, towar i towar użyty jako pułapka – 1 pkt.

10. PROFESJE

Lp.	Profesja	Wygląd	Opis postaci
1	Żołnierz		<p>PLUS: stojąc na danej barykadzie, zabija tam 1 dodatkowego zombiaka (a więc łącznie będzie to 2 zombie), a stojąc na warcie, oprócz ochrony bazy, też zabija także 1 zombiaka, ale przy dowolnej barykadzie (ale nic więcej, bo to warta).</p> <p>MINUS: zawsze zjada 2 porcje żywności w porze wyżywienia</p>
2	Policjant		<p>PLUS: raz na turę zabija jednego zombiaka podczas czynnej akcji, w której bierze udział, tj. wyprawy do miasta, zwiadu lub produkcji (leku, beczek, paliwa bądź amunicji).</p> <p>MINUS: zawsze zużywa 1 lek zamiast porcji żywności w etapie wyżywienia (narkoman) – bez niego trafia do izolátky, skąd może wyjść zawsze tylko po podaniu leku.</p>
3	Lekarz		<p>PLUS: podczas produkcji leku MOŻE powtórzyć tę akcję.</p> <p>MINUS: powtórzenie powoduje dolożenie kolejnego 1 zombiaka.</p>
	Naukowiec		<p>PLUS: podczas produkcji amunicji lub paliwa MOŻE powtórzyć akcję (<i>nie dotyczy to drugiej osoby w tym miejsce, która robi swoją akcję tylko jeden raz</i>) i nie musi to być ten sam towar, co poprzednio.</p> <p>MINUS: powtórzenie powoduje dolożenie kolejnego 1 zombiaka.</p>
5	Budowlanec		<p>PLUS: podczas produkcji beczki MOŻE powtórzyć tę akcję (<i>nie dotyczy to drugiej osoby w tym miejsce, która robi swoją akcję tylko jeden raz</i>).</p> <p>MINUS: powtórzenie powoduje dolożenie kolejnego 1 zombiaka.</p>
6	Farmer		<p>PLUS: podczas wytwarzania żywności MOŻE stworzyć 1 dodatkową porcję</p> <p>MINUS: dodatkowa porcja powoduje dolożenie 1 zombiaka.</p>
7	Sportowiec		<p>PLUS: MOŻE przynieść 2 dodatkowe towary podczas wyprawy do miasta (brane tylko z danej lokacji) lub ze zwiadu/kradzieży/zabójstwa/odbicia (pobrane dowolnie z puli wspólnej) – jakby znajdował je ekstra w drodze powrotnej.</p> <p>MINUS: dodatkowa akcja powoduje dolożenie 1 zombiaka – chyba że zmienia to karta Wydarzeń lub Znaleźsk.</p>
8	Ksiądz		<p>PLUS: Grupa z Księdzem co turę oszczędza na 1 żywności LUB 1 leku podczas fazy wyżywienia/leczenia – że niby sam pości bądź namawia do postu lub narkotykowego odwyku kogoś innego, ewentualnia wyprasza modlitwą uzdrowienie. UWAGA! Będąc w swojej lub cudzej izolatce traci on tymczasowo tę umiejętność (odzyskuje ją dopiero w następnej turze po powrocie na tor mieszkańców).</p> <p>MINUS: grupa z Księdzem nie może stosować kradzieży, zabójstw i kanibalizmu (choć może stosować podstępny i porwania – że niby pod werbunek, acz nie trzeba przecież potem ofiary żywić czy leczyć ;-)).</p>

Na koniec chciałbym jeszcze raz gorąco podziękować wszystkim gaczom, którzy zakupili grę "Atak zombie", a także tym, którzy wspierali mnie podczas jej powstawania oraz powstawania rozszerzenia "Profesjonałści". W tym ostatnim przypadku szczególne podziękowania należą się mojej żonie i trzem synom, ze szczególnym wyróżnieniem najmłodszego Borysa, który włożył mnóstwo wysiłku i pomysłowości w realizację tego projektu. A także moim testerom z UKW, którzy dawali pierwsze i jakże cenne rady: Amelii Dziedzich, Dawidowi Norkowskiemu, Tomaszowi Bagińskiemu i Filipowi Skupniewskiemu.