

SZABÁLYKÖNYV

**LAST
NIGHT
ON EARTH™**
THE ZOMBIE GAME

**FLYING FROG™
PRODUCTIONS**

Zombihorror társasjáték
2-6 játékos részére, 12 éves kortól

LAST NIGHT ON EARTH

Zombitársasjáték

By
Jason C. Hill

Amikor leszáll az éj az álmos vidéki kisvárosra, Woodinvale-re, az árnyak és a köd nem csak jeges borzongást hoz magával. Maga az élő rémálom ront rá az egykor békés közösségre, amikor lerohanják a nyugtalan holtak... az emberi hús utáni nyughatatlan étvágyuktól hajtva kaparják magukat elő a földből. Csak egy maroknyi hősnek nem mondható hős maradt a városban, akik összefogva a puszta túlélésért harcolnak. Ezen a soha véget nem érő éjszakán csak egyetlen dolog rosszabb a halálnál... ha magad is megfertőződsz.

A játék áttekintése

Last Night on Earth, egy gyors iramú zombi társasjáték agyazabáló élőholtakkal, kisvárosi hősökkel és a horrorfilmek sablonjaival. A játékosok a hősök és a zombik szerepét is magukra ölthetik. A Hősöknek szükségük lesz ravaszságra és találmányosságra (no meg persze egy kis szerencsére), hogy túléljék az éjszakát. Csak együttműködve van reményük a zombihordák megállítására vagy a városból való menekülésre.

Miközben a játékosok egy része a túlélésért küzd, mások már a rothadó kór áldozatául esnek, és az élők iránti gyűlöletük csak fokozza éhségüket. A Zombi játékos irányítja az élőholtak véget nem érő hullámát, amik előzőnk a várost. Nézeteltérés is támadhat a Hősök között, ahogy a félelem miatt a logikus gondolkodás helyett az ősi túlélési ösztönök átveszik az irányítást. Az elbukott Hősök gyakran felkelnek, hogy csatlakozzanak a zombikhoz, és terrorizálják egykori társaikat.

A horrorfilmek sablonos Hőseivel, és a vérszomjas zombihordákkal megtervezett kalandok olyanok, mint aegy film cselekménye; az elkeseredett Hősök versenyt futnak az idővel, hogy elérjék céljaikat... ami olykor olyan egyszerű dolog csupán, mint túlélni az éjszakát.

Tedd hát le a popcornot, ragadd meg a sörétest és rejtse el az agyad; támadnak a zombik, és talán ez lesz az utolsó éjszakád a Földön.

Játékmenet

A játék minden fordulója két Körből áll, a Zombik köréből és a Hősök köréből. A Zombik köre során a zombikat irányító játékos(ok) mozoghatnak és támadhatnak, és új zombikat is idézhetnek a táblára. A Hősök körében minden Hős tehet egy mozgás cselekedetet (Mozgás vagy Keresés egy épületben) és támadhat, bármilyen sorrendben. A játék akkor ér véget, ha a kaland céljait teljesítik, vagy amikor a Napszakjelző eléri a reggelt.

Korhatáros témák

A Last Night on Earth Zombitársasjáték horrorfilm-es képi elemeket tartalmaz, és pár enyhén korhatáros témát (bár legtöbbször ez csak szóban nyilvánul meg). Emiatt a játék 12 éves kortól 100 éves korig ajánlott (sajnáljuk, de ha 100 felett vagy, akkor nagy a valószínűsége, hogy zombi vagy, így tisztességtelen előnyökkel indulnál). Mi figyelmeztettünk!

A doboz tartalma

- 1 színes szabálykönyv
- 1 Városközpont játéktábla
- 6 L-alakú Külső táblaelem
- 8 egyedi Hősfigura (szürke)
- 14 Zombi figura (7 zöld, 7 barna)
- 40 Hőskártya (az alapjátékhoz)
- 40 Zombikártya (az alapjátékhoz)
- 20 Haladó Hőskártya
- 20 Haladó Zombikártya
- 6 Referenciakártya
- 8 nagy Hős karakterlap
- 5 nagy Kalandlap
- 2 lapnyi színes jelző
- 16 Dobókocka
- 1 CD eredeti zenével

Játékosok

A Last Night on Earth társasjátékot 2–6 játékos játszhatja (mindig legalább 1 Hős és 1 Zombi játékos). A játékosok teljes számától függ, hogy hányan játszanak a Hősökkel, és hányan a Zombikkal. Lásd az alábbi táblázatot.

2 Játékos	1 Zombi játékos 1 játékos mind a négy Hőssel
3 Játékos	1 Zombi játékos 2 játékos két-két Hőssel
4 Játékos	2 Zombi játékos 2 játékos két-két Hőssel
5 Játékos	1 Zombi játékos 4 játékos egy-egy Hőssel
6 Játékos	2 Zombi játékos 4 játékos egy-egy Hőssel

Fontos, hogy mindig játékban van mind a 4 Hős karakter, attól függetlenül, hogy hányan játszik a játékot.

A játék összetevői

Dobókocka

A játék 16 hagyományos hatoldalú dobókockát tartalmaz, amiket szét kell osztani a játékosok között. A kártyák gyakran hivatkoznak D6 és D3 dobásra. A D6 egy hatoldalú kockával történő dobást jelent. A D3 dobást szintén hatoldalú kockával kell tenni, az eredmény pedig a lenti táblázattól függ:

D6 dobás	Eredmény
1 – 2	1
3 – 4	2
5 – 6	3

Sérülés-jelzők

A piros Sérülés-jelzőkkel követheted nyomon a karaktered állapotát a játék során. Ezeket a jelzőket a Hősöd karakterlapjára kell helyezned, így mindenki látja, mennyi sérülést kapott eddig.



Napszakjelző

A Napszakjelzőt a napszak-lapra helyezed a játék kezdetén, és folyamatosan mozog egyet lefele minden fordulóban, így követhető, hogy hány forduló telt el játékkal (és mennyi van még hátra a játék végéig).



Új zombi-szülőverem

Olykor a zombik további szülővermekre tesznek szert, amiket új zombik táblára helyezésére lehet használni. Többnyire kártya váltja ki.



Elfoglalva

Néha egy épületet annyira lerohannak a zombik, hogy a Hősök többé már nem léphetnek be oda. Ezt többnyire kártya váltja ki. Amikor ez történik, egy Elfoglalva-jelzőt kell az épületre helyezni.



Áramszünet

Mikor a zombik elvágják az áramvezetékét (általában átszakítják valamivel vagy elrágják), tudod, hogy bajban vagy. Áramszünet-jelzőt kell az épületre helyezned, amikor egyes kártyák erre utasítanak.

Benzin-jelző (haladó játék esetén)

A Benzin-jelzők csak a haladó játék esetén használatosak, és majd külön részletezzük őket később.



Öreg Betsy (haladó játék esetén)

Öreg Betsy, a tanyasi kutya, csak a haladó játék esetén használatos jelző, és majd külön részletezzük az Öreg Betsy Hőskártyánál.

A teherautó (haladó játék esetén)

A Teherautó-jelző csak a Menekülés a kocsival kalandban használatos, a haladó játék során.

Zombi Hős-jelző (haladó játék esetén)

Haladó játék során a meghalt Hős zombivá változhat. Amikor ez történik, Zombi Hős-jelzőt kell a Hős figurája alá tenni, és azzal együtt kell mozgatni, hogy mindneki lássa, a Hős már egy agyazabáló hulla.



További jelzők (haladó játék esetén)

Több egyéb jelző is található a dobozban, amikre az alapjátékhoz nincs szükség, de használhatók házi szabályokhoz, és szerepük lesz a hivatalos kiegészítőknél és kalandokban is.

Játékfigurák

8 egyedi Hősfigura (szürke) található a dobozban, melyek kinézete megegyezik a Hős karakterlapokon látható szereplőkkel. 14 Zombifigura (7 zöld, 7 barna) is jár a játékhoz. Ha csak egy Zombi-játékos van



játékban, a figurákat össze lehet keverni, hogy egyetlen Zombi-tartalékot alakítsanak. Ha két Zombi-játékos van, mindkét játékos 7-7 zombiból alakítja ki a saját Zombi-tartalékát (egy játékos barna, másik zöld zombikkal).



Last Night on Earth zenei lemez

A társasjátékhoz mellékeljük a játék saját „filmzenéjét”, amit zenei aláfestésként hallgathattok a játékok során. Ez természetesen nem kötelező, és nem befolyásolja a játékot sem, de lehet hogy jobban bele tudjátok élni magatokat a játékba.

Kártyatípusok

Két pakli kártya van a játékhoz, a Hőskártyák és a Zombikártyák. Az alapjátékban ezek a paklik 40-40 kártyából állnak. További 20-20 haladó kártya is van a dobozban mindkét paklihoz. Most egyelőre ezeket a lapokat ne adjuk hozzá a paklikhoz (később részletezzük őket, a Haladó játék bemutatása során).

Hőskártyák

A Hőskártyák tárgyak és fegyverek lehetnek, amiket a Hősök a játék során megtalálhatnak, vagy pedig Események, melyeket az ellenfelek ellen lehet kijátszani.

Egy Hőskártya részei



A **Tárgyakat** (zöld keretű, vagy fegyverek esetén szürke keretű lapok) a Hős karakterlapjához kell tenni képpel felfelé, aki találta azt. Ezeket később részletezzük.

Az **Események** (arany keretű lapok) a játékosok kezébe kerülnek, és titokban kell tartani tartalmukat a Zombik előtt. Stratégiaileg lehet kijátszani őket bármelyik Hős esetében, hogy előnyhöz jussanak, vagy elkerülhessenek valami sanyarú sorsot.

Zombikártyák

A Zombikártyák kicsit másképp működnek, mint a Hőskártyák. A Zombi játékos(ok) több kártyával is

rendelkeznek, amiket a megfelelőnek ítélt pillanatban kijátszhatnak a Hősök ellen. Minden Zombi-kör elején húzhatnak egy Zombikártyát, amiből csak egy fajta van, méghozzá Zombi Eseménykártya (fa keretű lapok). Ezek különféle képességek gyűjteménye, amiket a zombik támadáshoz, és a Hősök kínzásához és terrorizálásához használhatnak fel.

Egy Zombikártya részei



Azonnal kijátszani

Némely kártyát a kihúzása után azonnal ki kell játszani, az ilyen lapokon ezt feltüntettük. Ha egyszerre több ilyen lapot húztunk, választhatsz, hogy milyen sorrendben oldod meg őket (de mindet meg kell oldani, mielőtt továbblépnénk az adott fordulóban).

Játékban marad

Némely kártyán látható a „Játékban marad” jelzés. Az ilyen lapokat képpel felfele a játéktáblához kell tenni, és mindaddig hatással lesz a játékra, míg valamilyen okból el nem kell dobni.

Hős karakterlapok

Mind egyik Hősnek van egy karakterlapja, melyen az egyedi képességei és egyéb rá vonatkozó információk láthatók.



Kalandlapok

Öt különböző kalandot találhattok a játékhoz, mindegyiket külön kártyán, ami tartalmazza a kalandhoz szükséges információkat és célokat.



Játéktáblák

Két fajta játéktábla van, a Városközpont és az L-alakú külső játéktáblák

Városközpont játéktábla

A Városközpont játéktáblát mindig a játéktér közepére kell helyezni. Nagy méretű mezők találhatók rajta, aminek köszönhetően gyorsan át lehet kelni rajta. Ezek a mezők ugyanúgy működnek, mint a kisebbek, csak kevesebb van belőlük.

A Városközpont hátoldalán található a Kúria. A Kúria csak a Haladó játék, a Véd meg a Kúriát! kaland során használatos, és később részletezzük.

Külső játéktáblák

6 L-alakú külső játéktáblát találtak a dobozban. Ezek a várost alkotó épületeket és különféle területeit jelképezik. Minden játék elején kiválasztotok 4 külső játéktáblát, és a Városközpont köré helyezve alakítjátok ki véletlenszerűen a teljes, négyzet alakú játéktáblát.

Mezők

A játéktábla adott számú mezőre van felosztva, amiken keresztül a Hősök és a Zombik mozoghatnak. A mezők lehetnek Kültéri vagy Beltéri mezők (az épületek falain belül) egyaránt.

Egy játékmezőn bármennyi figura (Hős és/vagy Zombi) tartózkodhat egyszerre, korlát nélkül.

Ahogy feljebb írtuk, a Városközpont mezői jelentősen nagyobbak, mint a Külső játéktábláké, de ugyanúgy kell kezelni őket. Pusztán abban van szerepe a méretkülönbségnek, hogy a játékosok gyorsabban mozoghasanak keresztül a Városközponton figuráikkal.



Falak

Falak húzódnak végig egyes mezők mentén, ezzel jelképezve adott épületek határait. A falakon átlépni nem lehet, valamint a Látótávolságot is blokkolja. Távolsági támadás esetén (lásd később).



Ajtók

Az ajtók helye ki van hagyva a falakon, így ott át lehet lépni rajtuk. Átlósan nem lehet átlépni egy mezőn, az ajtó túloldalára.

Zombi-szülőverem

Az L-alakú Külső játéktáblákon lévő vörös X jelzés a Zombi-szülővermeket jelzi. Ide kell helyezni a táblára kerülő új zombikat, így egy olyan hely, ahol a Hősök nem szívesen tartózkodnának (hacsak nem akarnak zombivá válni). Minden Külső játéktáblán van egy Zombi-szülőverem.



Speciális helyszínek és épületek

A játékmező némely épületére vagy területére speciális szabályok vonatkoznak. Ezeket a táblákon feltüntettük.

Talált tárgy

A Hősök bármely épületben végezhetnek Keresést, hogy Hőskártyát húzhasanak, némely épületben mindenképp megkapnak egy adott Hőskártyát, az eldobott Hőskártyák paklijából.

Például, a Rendőrség épületén fel van tüntetve, hogy „Talált tárgy: Sörétes puska”. Ez azt jelenti, hogy a Hős Keresést is végezhet az épületben, hogy a szokott szabályok szerint húzhasson egy Hőskártyát a pakliból, vagy emellett még át is kutathatja az eldobott Hőskártyák pakliját is a Sörétes puska kártyája után (ha egyáltalán közte van).

Fontos megjegyzés a Talált tárgyakhoz: Ahhoz, hogy kihasználhasd az előnyeit, a Talált tárgy kártyájának az eldobott Hőslapok paklijában kell lennie (a még fel nem használt Hőspakliból NEM keresheted elő a lapot!).

Az alapjáték

Azt tanácsoljuk, hogy első játékodat az alapszabályok szerint játszd le. Az Alapjáték a lényeges szabályokra koncentrál, és jó módja, hogy a játékosok megismerkedjenek a társasjátékkal, vagy hogy a tapasztaltabbak egy gyors játékot játszanak.

Válogassuk ki mindkét pakliból a Haladó kártyákat (20 Hős- és 20 Zombikártya a Haladó jelzéssel). Ezeket csak a Haladó játék során használjátok.

Kaland

Az Alapjátékhoz kalandot melléeltünk: „Halj meg zombi, halj meg!” címmel. Tegyük félre a többi kalandlapot, majd helyezzük a „Halj meg zombi, halj meg!” kaland lapját közel a Hős játékosokhoz, hogy mindegyikük rálásson.

Ebben a kalandban 15 forduló áll a Hősök rendelkezésére, hogy 15 zombit megöljenek. A Zombi játékos győz, ha a Hősök nem tudnak végezni elegendő zombival, vagy ha két Hős meghal. A kalandlapon megtalálható a kaland célja és több szám is. A piros körjelzőt, közepén lyukkal, használhatod, hogy nyomon kövesd a megölt zombik számát.

Előkészületek

A játéktábla összeállítása

Helyezzük a Városközpont táblát az asztal közepére, a hat L-alakú Külső táblát pedig fordítsuk képpel lefele, majd véletlenszerűen helyezzünk négyet a Városközpont köré, négyzet alakú játékkeret alkotva - fordítsuk meg az L-alakú táblákat (lásd következő oldal). Helyezzük a Napszakjelzőt közel a táblához, ahol mindenki jól láthatja.

A paklik megkeverése és elhelyezése

Keverjük meg a Hős- és Zombipaklikat, majd helyezzük őket a tábla mellé, közel a játékosaikhoz.

Fontos, hogy alaposan megkeverjük mindkét paklit minden egyes játék előtt.



A Hősök kiválasztása és elhelyezése

A Hős játékosok véletlenszerűen húznak négy Hőslapot, amiből megalkotják a csapatukat. A Hőslapokat az asztalra helyezzük, képpel felfelé, így mindenki látja, hogy milyen karaktereket választottak már ki.

Ezután elhelyezzük mindegyik Hős figuráját a kezdő helyszínére - a kezdő helyszíneket a Hőslapokon feltüntetve találjátok. A figura a kezdő épület bármely mezőjére elhelyezhető (a játékos választ).

Ha a Hős kezdőépületét nem tartalmazza az összeállított játéktábla, a Hős figuráját a Városközpont közepére kell helyezni, továbbá ők bónuszként húzhatnak egy Hőskártyát a Hőspakli tetejéről. Ha az egy Tárgy, el is helyezheti a Hőslapja mellé, ha Esemény, a játékos kezébe kerül.

A Zombi-tartalék összeállítása

Ha csak egyetlen Zombi játékos van, mind a 14 Zombi figuráját (a zöldeket és a barnákat is) egy csoportba rendezzük a tábla mellé. Ez lesz a Zombi-tartalék. A játék során bármennyi zombit felhasználhat, de 14-nél több nem tartózkodhat egyszerre a játéktáblán.

Ha egy zombifigurát eltávolítunk a játéktábláról, az a Zombi-tartalékba kerül vissza.

Ha két Zombi játékos van, mindkettőjüknek külön Zombi-tartaléka van, 7-7 figurával. Egyik játékosé a zöld, másiké a barna figurák. Egyik Zombi játékos sem használhatja a másik figuráit (csak a sajátjait).

Kezdő zombik elhelyezése

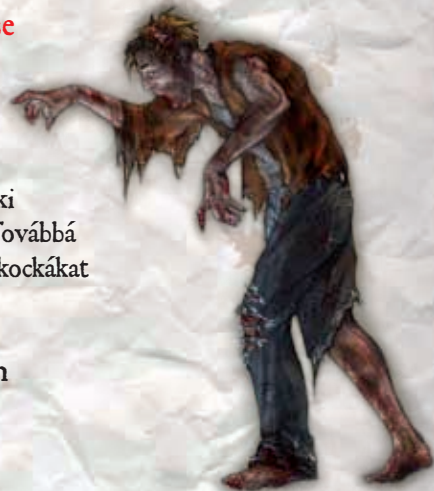
A Zombi játékos 2D6 zombit helyez fel a játéktáblára (vagy 1D6 zombit, ha két Zombi játékos van). Helyezz a dobott értéknek megfelelő zombit a Zombi-tartalékból táblára. A figurákat a Zombi-szülőverem felzésre helyezd (nagy vörös X az L-alakú Külső játéktáblákon).

A zombifigurákat egyenlően kell elhelyezni a Zombi-szülőveremek között. Egyik Zombi-szülőverem sem tartalmazhat 2 figurát, amíg nincs mindegyikben legalább 1-1, és így tovább. Ha két Zombi játékos van, ez a korlátozás csak a saját színű figurákra vonatkozik (így két Zombi játékos megduplázza egy-egy verem figuráit, mielőtt mindegyik tartalmazna egyet).

A jelzők és kockák elhelyezése

Helyezzük a Sérülés- és egyéb jelzőket egy halomba a táblához közel, ahol mindenki könnyen elérheti. Továbbá osszuk szét a dobókockákat a játékosok között.

Most már készen álltok a játékra.



A játék fordulói

A játék minden fordulója két körre oszlik, a Zombik körére és a Hősök körére, A Zombik köre során a Zombi játékos(ok) mozognak és támadnak a zombijaikkal, és új zombikat hoznak a játékba, ha lehetőségük van rá. A Hősök köre során minden Hős tevékenységeket vége, bármelyik karakter, bármilyen sorrendben. A játék akkor ér véget, ha a kaland céljait teljesítik, vagy a Napszakjelző a sáv végére ér (felkel a nap).

Forduló

- I) Zombik köre
- II) Hősök köre

A Zombik köre

A Zombik minden köre 6 lépésből áll, amiket sorban kell elvégezni:

- 1) Napszakjelző léptetése
- 2) Zombikártyák húzása
- 3) Kockadobás a további zombik számának meghatározásához
- 4) Mozgás a zombikkal
- 5) Harc
- 6) Új zombifigurák elhelyezése

1) Napszakjelző léptetése

A játék első fordulójában a Napszakjelző léptetése helyett a Zombi játékos(ok) beállítják a Napszakjelzőt a kalandhoz szükséges fordulók számához, mely a kalandlapon van feltüntetve.

Például, a „Halj meg zombi, halj meg!” kalandban 15 a fordulók száma, amin belül teljesíteni kell azt, így a Napszakjelző a 15-ös számhoz lesz beállítva.

Minden további Zombi kör elején léptetni kell egyet a Napszakjelzőt (lefelé). Amint a jelző eléri a sáv alját (az 1-es számot), a játék azonnal véget ér. Ez azt jelenti, hogy felkelt a nap, és a zombik tömegesen, teljes erővel özönlének és lerohanják a várost (némely kalandban viszont a győzelemmel egyenlő, ha a Hősöknek sikerül megérniük a reggelt).

2) Zombikártyák húzása

A Zombi játékosnak 4 Zombi kártyát kell a kezében tartania (ha két Zombi játékos van, akkor két-két kártyát). Minden Zombi kör elején a Zombi játékos(ok) annyi lapot húz(nak), míg teli nem lesz a kezük (4 vagy 2-2 lap). Ezeket a lapokat titokban kell tartani a Hősök elől, de ha két Zombi játékos van, egymásnak megmutathatják a lapjaikat, és a startégiát is megbeszélhetik.

A Zombi játékosok minden kártyahúzás előtt eldobhatnak egyetlen lapot a kezükből, ha szeretnének helyette mást húzni.

3) Kockadobás a további zombik számának meghatározásához

Dobj 2D6-tal és add össze az eredményt, hogy meghatározd, színre fog-e lépni új zombi a kör végén.

Ha *nagyobbat* dobsz, mint amennyi zombid éppen van a táblán, akkor további zombikat helyezhetsz el a táblára majd a kör végén.

Ha két Zombi játékos van, mindketten 1D6-tal dobnak, és így kell nagyobbat dobniuk a táblán lévő zombijaik számánál.

Fontos, hogy a dobást mindig a kijátszott „Azonnal kijátszani” Zombikártyák után kell elvégezni, mivel azok a lapok módosíthatják a táblán lévő zombik számát.



4) Mozgás a zombikkal

Miután felhúztad a szükséges számú Zombikártyát és kidobtad, hogy vajon születnek-e új zombik a kör végén, ideje, hogy a zombik azt tegyék, amiben a legjobbak... előtántorogjanak és igyekezzenek némi agyat habzsolni.

Mindegyik zombiddal léphetsz egyet bármilyen irányba (előre, hátra, oldalt vagy átlósan). A Hősökkel ellentétben a zombik átléphetnek a falakon (bemásznak az ablakon, vagy feljönnek a padló alól).

Zombi éhség - Az egyetlen korlátozás a zombik mozgásával kapcsolatban, hogy méretetlenül éheznek az emberi húsrá. Épp ezért a zombik nem léphetnek ki egy mezőről, amin egy Hős is tartózkodik, illetve ha a Hőssel szomszédos mezőn tartózkodik, a Hős mezejére kell a zombinak lépnie (ha két Hőssel is szomszédos, a Zombi játékos választ).

Némely kártya engedélyezheti a zombinak, hogy egy mezőnél többet léphessen (mint például a „Csozogás” lap). A zombit ilyenkor is köti a Zombi éhség korlátozás, ahogy fentebb írtuk (ha a mozgása során egy Hőssel szomszédos mezőre kerül, mozgását a Hős mezejére kell folytatnia, stb.).

Miután minden zombi figurával léptünk, ideje harcolni.

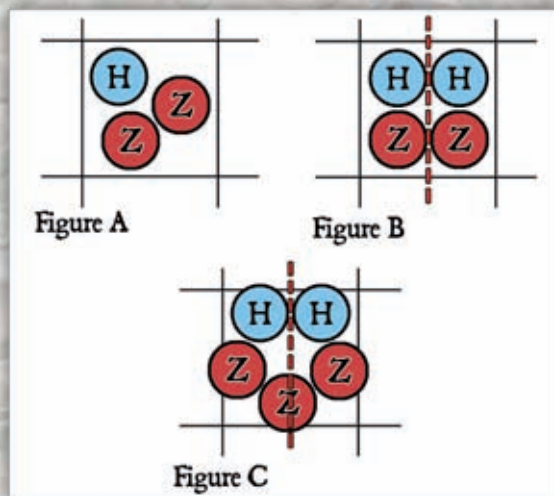
5) Harc

Minden Hősnek harcolnia kell, akivel legalább egy zombi azonos mezőn tartózkodik. (a részletekért lásd a Harc részt lejjebb).

Ha több Hős is tartózkodik ugyanazon a mezőn egyetlen zombi ellen, a Hősök választhatnak, hogy melyikük küzd meg a zombival.

Ha több, mint egy Hős néz szembe több, mint egy zombival ugyanazon a mezőn, lehetőség szerint minél igazságosabban kell elosztani a harcoló feleket. Ha nem lehet őket egyenlően elosztani, a Hősök választanak, hogy melyikük küzdjön meg több zombival.

Mindig a Hős(ök) választ(anak), hogy milyen sorrendben harcolnak.



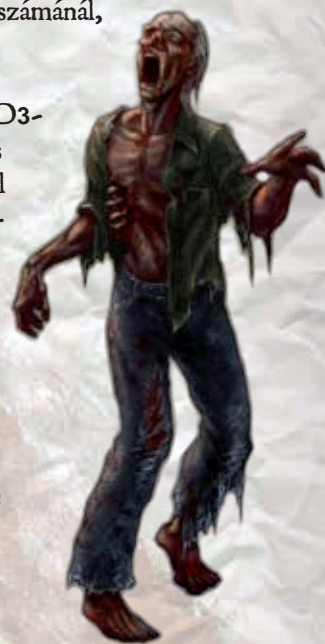
A fenti A ábrán egy Hős 2 zombival tartózkodik ugyanazon mezőn, így mindkettővel meg kell küzdenie. A B ábrán 2 zombi tartózkodik 2 Hőssel egy mezőn, így mindegyik Hősnek meg kell küzdenie egy-egy zombival. A C ábrán 3 zombi van 2 Hőssel egy mezőn. Mindegyik Hősnek harcolnia kell egy-egy zombival, és választaniuk kell, hogy melyikük küzd meg a fennmaradó zombival.

6) Új zombifigurák elhelyezése

Miután minden harc lezajlott, ideje új zombikat helyezni a táblára (ha nem dobtál nagyobbat a kör elején az akkor aktuális zombik számánál, hagyd ki ezt a lépést).

Dobj 1D6-tal (vagy 1D3-mal, ha két Zombi játékos van). A dobással értékével egyenlő számú zombit helyezhetsz a Zombi-tartalékból a táblára, a Zombi-szülővermekhez.

Ne feledd, akárcsak a játék kezdetén, most is egyenlően kell elosztanod az új zombikat a szülővermek között, amennyire csak lehetséges.



A Hősök köre

A Hősök köre során a Hősök bármilyen sorrendben cselekedhetnek. Egyszerre azonban csak egy, és be kell fejeznie a cselekvést, mielőtt egy másik Hős tevékenykedne. A köre során mindegyik Hős az alábbi cselekedeteket hajthatja végre, amiket sorrendben kell elvégezni:

- 1) Mozgás tevékenység
- 2) Tárgyak cserélése
- 3) Távolsági támadás
- 4) Közelharc a zombikkal

1) Mozgás tevékenység (Mozgás vagy Keresés)

A Hős Mozgás tevékenysége keretében mozoghat a játéktáblán vagy átkutathat egy épületet.

Mozgás -

A Hős játékos dob 1D6-tal, és a dobott értéknek megfelelően léphet a figurával (legfeljebb a dobott értéknek megfelelően, de akár kevesebbet is mozoghat).

A Hős dobhat a kockával, mielőtt eldönti, hogy lépni vagy Keresni szeretne a figurájával.

A Hősök bármilyen irányba mozoghatnak (előre, hátra, oldalt vagy átlósan). Csak két dolog állíthatja meg a Hős mozgását, a zombik és a falak.

Ha egy Hős olyan mezőre lép, amin egy vagy több Zombi is tartózkodik, a mozgása azonnal véget ér. A Hősnek harcolnia kell ebben a körben.

Az a Hős, aki körét olyan mezőn kezdi, melyen egy vagy több zombi is tartózkodik, elmozoghat arról a mezőről.

A zombikkal ellentétben a Hősök nem mozoghatnak keresztül a falakon, meg kell kerülniük őket. Csak az ajtók használatával léphetnek ki vagy be a falakon (a falakat megszakító nyílás).

A Hősök NEM léphetnek át egy ajtón átlósan, csak egyenesen.

Keresés -

Az épületben lévő Hős tevékenységét Mozgás helyett Keresésre is fordíthatja. Keresés cselekedettel a Hős húzhat egy Hős kártyát a pakli tetejéről. Ha a kártya egy Esemény, a játékos titokban tarthatja tartalmát, és kijátszhatja később, a megfelelő pillanatban. Ha a kártya egy Tárgy, a kártyát húzó Hős karakterlapja mellé kell helyezni képpel felfelé.

Ilyen módon az Események nem tartoznak egyetlen Hőshöz sem, a kártyát birtokló játékos bármikor kijátszhatja azt, amikor szükségét érzi (néhány kártyán szerepel az *Azonnal kijátszani* jelzés. Ezek általában olyan hatással vannak, melyeket a Hős a körében azonnal kihasználhat).

2) Tárgyak cserélése

A mozgása végeztével egy Hős bármennyi Tárgyat elcserélhet más Hősökkel, ha azonos mezőn tartózkodnak.

Ennek a cserének kétoldalúnak kell lennie, így az azonos mezőn tartózkodó Hősöknek egyaránt adniuk és kapniuk is kell.

3) Távolsági támadás

Ha a Hős egy vagy több „Hatótáv” jelzővel ellátott Tárggyal is rendelkezik, egyikkel egy távolsági támadást végezhet.

Válassz egy célpontot a Tárgy Hatótáv értékével egyenlő vagy kevesebb mezőn belül, és kövesd a Tárgy kártya utasításait, hogy meghatározd a támadás sikerességét. (A Hatótávot mindig a lehető legkevesebb mezővel kell számolni).

A Hősnek látnia kell a célpontot vagy a mezőt, amin tartózkodik ahhoz, hogy végrehajthassa a támadást. Más figurák nem akadályozzák a rálátást, de a falak igen, és az ajtók is (lásd az ábrát a 13. oldalon). Ha viszont egy Hős a fal mellett áll, az nem akadályozza a rálátást (mintha ablak vagy hasonló lenne a falon, melyen keresztül képes támadni, ha elég közel áll hozzá).

Azonos mezőn tartózkodó célpont ellen a Hős mindig végezhet távolsági támadást.

A Hős azzal a Tárggyal is végezhet távolsági támadást, amit ugyanabban a körben szerzett, akár Kereséssel, akár cserével (azonban mindenképp csak egyetlen Tárgyat használhat ugyanabban a körben).

A Hős körönként csak egyetlen távolsági támadást végezhet, függetlenül attól, hány Hatótáv jelzéssel ellátott Tárggyal rendelkezik.

Ha a távolsági támadás sikeres, a Tárgy lapjával kell egyeztetni, hogy a célpontot találat érte vagy meghalt. Az alábbi esetek állhatnak fenn:

Találat - A célpont szerez egy Sérülésjelzőt.
(Elég, hogy egy hagyományos zombit eltávolítson a tábláról.)

Meghalt - A célpont minden életerejét Sérülésjelzőkkel kell feltölteni.
(Ez csak akkor lényeges, ha a célpont több, mint egy Életerővel rendelkezik.)



4) Közelharc a zombikkal

A Hős körének végén MINDEN zombival harcolnia kell, ami a vele azonos mezőn tartózkodik.

(Lásd a *Harc* részt lejjebb a harc részleteiért.)

A Zombik körével ellentétben a Hősöknek minden zombival harcolnia kell, ami azonos mezőn tartózkodik vele (mivel nem mozgott el a mezőről).



Tárgyak

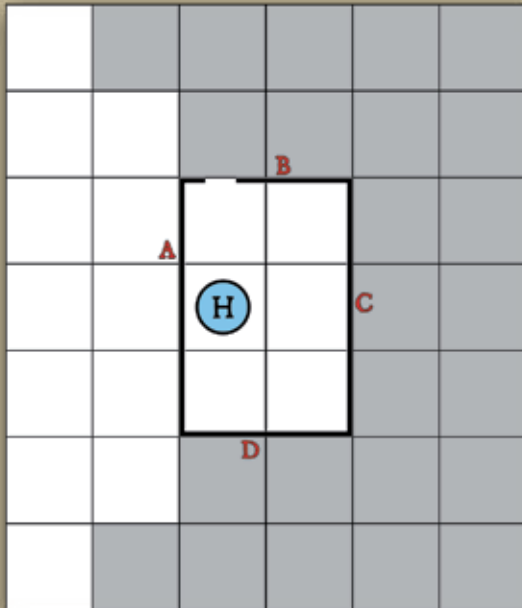
A Tárgyak olyan Hőskártyák, melyek különböző fegyverek vagy felszerelések lehetnek, maiket a Hős használhat a zombik elleni harcban.

Ha a Hős talál egy Tárgyat (általában Kereséssel), képpel felfelé a Hős karakterlapja mellé kell tenni. Bármelyik játékos megnézheti az asztalon képpel felfelé lévő bármely tárgyat, bármikor (teljesen nyilvánosak).

Egy Hős 4 Tárgyat birtokolhat egyszerre. Ezen Tárgyak közül csak 2 lehet fegyver (kézifegyver és/vagy távolsági fegyver).

Ha a Hős több, mint 4 tárgyhoz jut (vagy több mint 2 fegyverhez), azonnal el kell dobnia a többletet. Ha több Hős is tartózkodik ugyanazon mezőn, Tárgyakat cserélhetnek, mielőtt eldobnának lapokat.

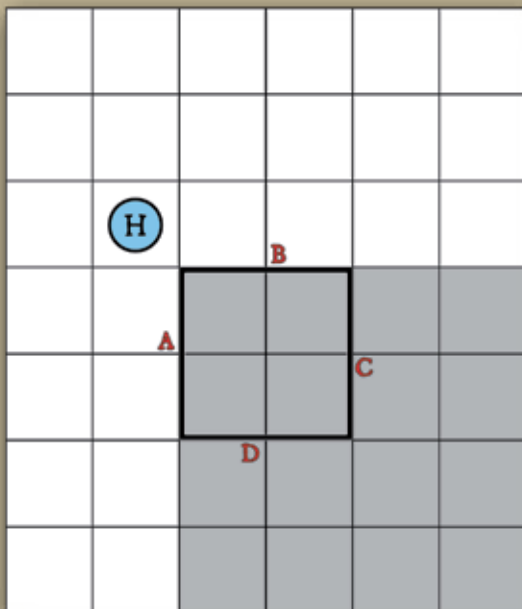
Rálátás



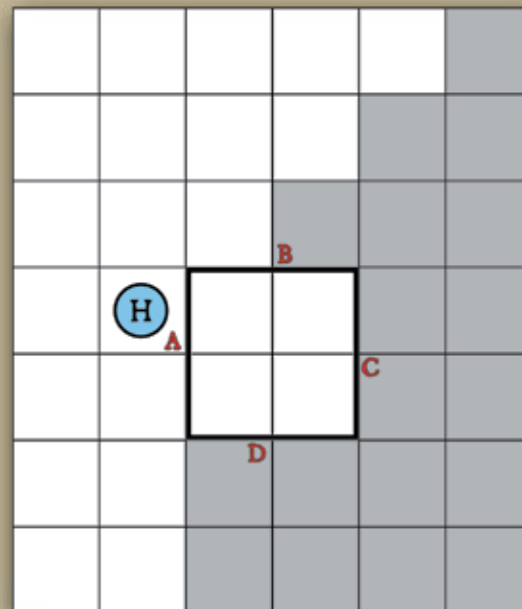
Egy Hős kilát bármely falon, ami mellett áll. Csak az olyan falak gátolják a látást, ami mellett nem áll a Hős. Az ajtók is ugyanúgy gátolják a látást, mint a falak.



Ebben az épületben a Hős a falon keresztül látja az 1-es zombit az A falon keresztül, a 3-as zombit a B falon, és a 2-es zombit az A és B falon keresztül. A 4-es zombit azonban nem látja, mivel a Hős nem áll a C fal mellett (hiába van rajta ajtó).



A szabadban lévő Hős az épület sarkánál, mivel nem áll egyik fal mellett sem, ezért nem lát be az épületbe.



A Hős az A fal mellett áll, így belát az épületbe.



Harc

A „Harc” kifejezés a játékban mindig az ellenség-gel vívott közelharcra vonatkozik (a Távolsági támadá-sokra nem).

Kinek kell harcolnia?

Ahogy korábban is írtuk, ha egy Hős és egy zombi azonos mezőn tartózkodik, harcolniuk kell. Erre egy-aránt sor kerülhet a Zombi körében és a Hős körében is (így előfordulhat, hogy egy figurának kétszer is harcolnia kell, mielőtt újra mozogná).

A Hős köre során, ha egy Hős olyan mezőn feje-zi be mozgását, amin egy vagy több zombi is tartóz-kodik, az **ÖSSZES** zombival harcolnia kell. Ez eléggé veszélyes, így a Hősök jobb, ha igyekeznek elkerülni, hogy olyan mezőn fejezzék be mozgásukat, amin több zombi is tartózkodik.

Ugyanez a Zombik körében kicsit máshogy mű-ködik. Ugyanazon mezőn tartózkodó Hősöket és Zombikat olyan egyenlően kell elosztani harc szem-pontjából, amennyire csak lehetséges. Ha ez nem lehet-séges, a Hősök választanak, hogy melyikük küzd meg több zombival.

A harc

A harc során mindkét játékos adott szűmü dobó-kockával dob (lásd lejjebb, hogy pontosan mennyivel). Ezeket a kockákat Harci Kockáknak hívjuk. A Harci Kockákkal való dobás során a legmagasabb érték dönti el, hogy melyik játékos győz.

- A Hősök 2 Harci Kockával dobnak
- A Zombik 1 Harci Kockával dobnak
- Döntetlen dobás esetén is a zombik nyernek

Kártyák és képességek használata

Több kártya és karakterképesség is használható a harcok során, hogy további Harci Kockákat szerezzen a játékos, újradohassa a kockáit, és így tovább.

Hacsak a kártyák máshogy nem írják, a kártyákat és képességeket a Harci Kockákkal való dobás után kell használni, hogy esetleg meg lehessen változtatni az értékeket.

Zombi harc: Kártyák

Némely Zombikártya a leírásában hivatkozik a *Harcra*. Ezeket a kártyákat egy zombi figura javára le-het használni a harcok során, hogy valamilyen előny-höz jusson a Hőssel szemben. Azonban mivel a zombik végül is agyatlan lények, és nem képesek az összetett gondolkodásra, ezért:

A zombik csak **EGYETLEN** harci kártyát hasz-nálhatnak harconként.

Hős harci előny: Kártyák

Több Hőskártya (többnyire a fegyverek) rendelkezik a *Harci Előny* kulcsszóval. A Hősök a harcok során használhatják ki a kártyák *Harci Előny* hatásait.

Hacsak a kártya máshogy nem írja, a *Harci Előny* csak harconként egyszer használható (azonban harconként több különböző *Harci Előny* is használható).

A harc eredménye

A harc akkor ér véget, ha már egyik résztvevő játékos sem kíván több kártyát vagy képességet használni. Miután kiválasztották a nagyobb dobott értéket és nem használnak már sem kártyát, sem képességet, a harc az alábbiak szerint végződik:

- Ha a zombi nyer (nagyobbat dobott vagy döntetlen a dobás eredménye) a Hős szerez egy Sérülésjelzőt.
- Ha a Hős dobott nagyobbat, *kivédte* a zombi támadását. A harc véget ér, és mind a zombi, mind a Hős ugyanazon a mezőn marad, mindenféle hatás nélkül.
- Ha a Hős dobott nagyobbat, ráadásul **BÁRME-LYIK** Harci Kockájával duplát dobott (például

két 5-öst), a zombi szerez egy sérülést (el kell távolítani a játéktábláról).

Nem nehéz *kivédni* egy zombi támadását, mivel a Hősök eleve több kockával dobnak, ezáltal nagyobb az esélyük, hogy nagyobbat dobjanak. Azonban elég nagy kihívás megölni egy zombit mindenféle fegyver vagy képesség nélkül.

Hősök sérülése és a gyógyulás

Valahányszor egy Hős megsérül, egy Sérülésjelzőt kell a karakterlapjára helyezni, az egyik életerőjelzőjére. Miután a Sérülésjelzőtől betelik a Hős életerege, meghal, és el kell távolítani a játéktábláról.

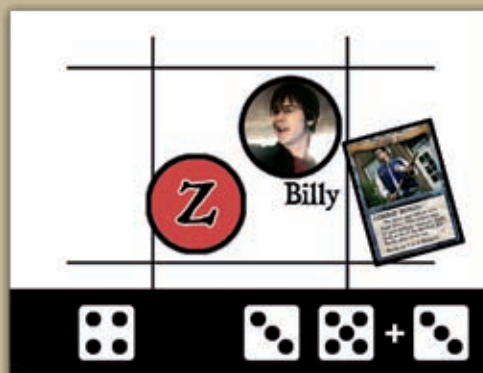
A Hős által birtokolt minden Tárgyat el kell dobni. A játékos által kézben tartott minden Eseménykártya hatástalan lesz.

A Hősök olykor képesek meggyógyítani a sérüléseiket. Ekkor egyszerűen távolítsunk el egy Sérülésjelzőt a karakterlapjáról.

Ha egy Hős számára engedélyezett a Teljes Gyógyulás, távolíts el **MINDEN** Sérülésjelzőt a karakterlapjáról.



Példaharc - Billy egy zombival harcol. 3-ast és 5-öst dob a Harci Kockáival, míg a zombi 4-est dob az egyetlen Harci Kockáján. Billy kiválasztja a legnagyobb értéket, az 5-öst, a zombi által dobott 4-es ellen. Hacsak nem használnak kártyát vagy képességet, Billy kivédte a zombi támadását, és mindkét figura marad.



A fenti példában Billy rendelkezik egy Baseball-ütővel, így Harci Előnyként dobhat egy további Harci Kockával. Bár már kivédte a zombi támadását, Billy meg akarja próbálni megölni. Az extra Harci Kockájával szintén egy 3-ast dob. Siker! A zombi szerez egy sérülést, és el kell távolítani a játéktábláról, mivel Billy győzött az 5-ösével, valamint dupla 3-ast is dobott.

Az Eseménykártyák kijátszása és időzítése

Az Eseménykártyákon (Hős és Zombi egyaránt) fel van tüntetve, hogy mikor lehet/kell kijátszani őket. Az „Azonnal kijátszani” jelzésű kártyákat a kihúzása után rögtön ki kell játszani. Más kártyákon az áll például, hogy „A kör kezdetén játszsd ki”.

„A kör kezdetén”

A kör kezdete az alábbiak szerint határozható meg:

Az a pillanat, amíg az első figura mozgást nem végez a Zombik mozgása fázisban vagy Hős esetén a Mozgás tevékenység fázisban.

Így a Zombik köre esetében a Napszakjelző léptetése, Zombikártyák húzása és a Kockadobás a további zombik számának meghatározásához (1., 2. és 3.) fázisok mind a „Kör kezdetének” számítanak. A „Kör kezdete” nem ér véget addig, míg az első zombi nem lép a Zombik mozgása (4.) fázis során.

A Hős köre esetén a „Kör kezdete” véget ér, amint az első Hős Mozgás tevékenységet végez (akár lép a figurával, akár Keres egy épületben).



Kártyák és képességek használata

Hacsak máshogy nem írja, a Kártyák a kockadobás vagy harc eredményének meghatározása után játszhatók ki.

Például, ha egy Hős a kockadobás után elvesztené a harcot, használhat egy Kézifegyver *Harci Előnyt*, kijátszhat egy kártyát, ami megszünteti a harcot, vagy hatására további Harci Kockával dobhat, stb.

A harc akkor ér véget, amikor már egyik játékos sem kíván további kártyákat vagy képességeket használni.

Egyetlen megkötés, hogy egy kártyát már NEM lehet visszavonni, miután már ki lett játszva (például további kockákat biztosított vagy újradobott).

Némely kártyán vagy képességen az áll, hogy bármikor kijátszható, „kivéve harcban”. Ez azt jelenti, hogy a Harci Kockákkal való dobástól egészen a harc végéig nem játszhatók ki. Két különböző zombival való harcok között viszont igen.



Harcok és kártyák megszüntetése

Némely kártya engedélyezi neked, hogy megszüntesd egy másik kártya vagy képesség hatását. Ha egy kártyát megszüntetnek, azonnal el kell dobni, és a továbbiakban nem érvényes a hatása.

Ha egy „Játékban marad” típusú kártyát szüntetnek meg, a kártya miatt elhelyezett jelzőket is el kell távolítani a játéktábláról.

Ahogy feljebb írtuk, egy kártyát már nem lehet már visszavonni, miután hatására már dobtak vagy újradobtak kockákat.

Ha egy kártyával megszüntetnek egy harcot, az azonnal véget ér, mindenféle hatás nélkül (senki sem győz és nem is veszít).

Véletlenszerű épület meghatározása

A játékosoknak sokszor véletlenszerűen, kockadobással kell kijelölniük egy épületet. Dobjatok a kockával, majd egyeztessétek az eredményt a Városközpont játéktábla sarkain látható nyilakkal. Ez alapján határozzátok meg, melyik L-alakú Külső játéktáblán található az épület (1-es dobás esetén a Hősök, 6-os dobás esetén pedig a Zombi játékosok választanak).

Miután meghatároztátok, hogy melyik Külső játéktáblán van az épület, dobjatok még egyszer. Minden épület sarkán van egy számsor (például 1-2 vagy 4-5-6, stb.). Az az épület lesz a véletlenszerű épület, melynek számai megegyeznek a második kockadobás eredményével. A Hősök vagy Zombik választása esetén csak számsorral rendelkező épületet választhattok.

Ha véletlenszerű épület valamilyen oknál fogva nem meghatározható a kockadobással, dobjatok még egyszer ugyanazon Külső játéktáblára. Ha egyik épület sem jelölhető ki ugyanazon Külső játéktáblán, a legelejétől fogva végezzétek el a dobást újra.

A játék megnyerése

Mikor az egyik oldal (Hősök vagy Zombik) teljesíti a kalandlapon feltüntetett célokat, nyernek és a játék azonnal véget ér. (Ideje kezdet rázni, hálát adni az égnek, az ellenfél képébe ordítani, vagy bármi, amihez kedvetek van.)

A hagyományos célok mellett, bármilyen kaland esetén (hacsak máshogy nem írja a lap), a zombik automatikusan megnyerik a játékot, ha:

- Megölnek négy (4) Hóst (a Haladó játékban a Hősök zombivá változnak)
- Egy Zombikártya hatására el kell dobni az utolsó Hőskártyát is a pakliból (akkor is, ha már nincs lap a pakliban).

Kifogni a kártyákból

Ha a Zombikártyák paklija kifogy a lapokból, azonnal vissza kell keverni az összes eldobott lapot egy új Zombi paklivá.

Azonban ha a Hőskártyák paklija fogy ki a kártyákból, az azt jelenti, a Hősöknek elfogyott a szerencséje. A paklit nem kell visszakeverni, és a Hősöknek azzal kell beérniük, amilyük van. Ez természetesen nem probléma, kivéve hacsak nem egy Zombikártya hatására kell eldobniuk az utolsó lapot - ami azt jelenti, ahogy fentebb írtuk, hogy a Hősök elvesztették a játékot.

Készen állsz, hogy játssz egy játékot az alapszabályok szerint.



A haladó játék

A Haladó játékban van pár változás és kiegészítés a szabályokhoz, és az előkészületekhez egyaránt.

Előkészületek

Haladó kártyák

A játék elkezdése előtt keverjük Hőskártyák és Zombikártyák paklijába egyaránt a haladó lapokat (így mindkét pakli 20 kártyával többet, azaz 60-60 lapot tartalmaz). A haladó kártyák meg vannak jelölve a jobb alsó sarkukon.

Véletlenszerű kaland

Az alapjátékkal ellentétben a haladó játékban több kaland is a játékosok rendelkezésére áll.

Miután eldöntötték, hogy mely játékosok lesznek a Hősök, és mely játékosok a Zombik (de még mielőtt a játék elkezdődne), a Hős játékosok egyike véletlenszerűen húz egy kalandlapot (vagy közös megegyezéssel választanak egyet).

Mindegyik kaland más témájú, más célokat, más speciális szabályokat tartalmaznak és más Forduló Limmittel rendelkeznek. A kalandlap képes drámaian megváltoztatni egy-egy játék hangulatát és iramát.

A Hősök csapatának összeállítása

A Hős játékosok szabadon kiválaszthatják, mely Hős karakterekkel szeretnék játszani (ahelyett, hogy véletlenszerűen sorsolnák ki őket).

Robbanószer

A haladó játékban a Hősök szert tehetnek Robbanószer típusú Tárgyakra. Ezek Dinamit vagy Benzin lehetnek. Elég erőteljesek és hatásosak, azonban többnyire egy másik kártyára is szükség van az aktiválásukhoz (valamilyen tűz típusú kártya, mint például *Ongyújtó* vagy *Fáklya*). Némely kaland ezeket Robbanószernek néven említi.

Dinamit

A Dinamit meglehetősen hatékony Tárgy távolsági támadáshoz, amivel zombik hordáját lehet felrobbantani egyszerre. Egyetlen hátránya, hogy valamivel meg kell gyújtani.

Benzin

A Benzin sok mindenhez használható, például újratölteni a Láncfűrész vagy feltölteni az öreg autó tankját. A Benzin hatására a játékosok elhelyezhetnek egy Benzin jelzőt a táblán, amit hatalmas robbanáshoz lehet felhasználni. A Benzin jelzőkre az alábbi szabályok vonatkoznak:

Benzin jelzők

A Benzin jelzőket távolsági támadással lehet aktiválni (ugyanúgy dobni kell a találathoz, mintha zombi lenne), vagy pedig oda kell dobni (kártya eldobással) egy tűz jelzéssel ellátott Tárgyat - Hatótáv: 2 mező, Találat 3+ dobásnál.

A mezőn álló bármely zombi vagy Hős azonnal meghal, valamint 3+ dobás esetén a szomszédos mezőkön állók is. Ezután távolítsuk el a Benzin jelzőt a tábláról.

Napszakjelző - Sötétzóna



A Napszakjelző felső része sötétbe borul (egészen le a 14-ig). Ez a rész a *Sötétzóna*. Ha bármelyik Hős meghal, amíg a Napszakjelző a Sötétzónában jár, a megölt Hős azonnal Zombi Hőssé változik (lásd később, a *Zombi Hősök* résznel).

A Hős játékosok, akiknek a karakterei meghaltak, most választanak egy új Hőst a maradék Hős karakterlapból. Azonnal felhelyezik a táblára (lásd később, az *Új Hősök táblára helyezése a játék során* résznel).

Az utolsó Hősöd halála

Mikor egy játékos utolsó Hőse is meghal (nem maradt több karakter, akit a játékos irányíthatna), a Zombi játékos átveszi az irányítást a Hős karakterlapja felett és az a karakter automatikusan Zombi Hőssé változik (lásd később, a *Zombi Hősök* résznel).

A Hős játékos, akinek a karaktere meghalt, egy új Hőst választ a maradék Hős karakterlapok közül. Azonnal helyezzük fel az új Hős figuráját a táblára (lásd később, az *Új Hősök táblára helyezése a játék során* résznel).

Ez a helyzet általában akkor áll fenn, ha 4 Hős játékos van (mindegyikük egy-egy karakterrel játszik). Ha az egyetlen Hősöd is meghal, nem esel ki a játékból. Ehelyett az a Hős Zombi Hőssé változik, és a Zombi játékos irányítása alá kerül. A Hős játékos új karaktert választ és újra csatlakozik a játékhoz.

Új Hősök táblára helyezése a játék során

A Hős játékosnak olykor új karaktert kell húznia, hogy becsatlakozzon egy már folyamatban lévő játékba (ez általában akkor fordul elő, ha a játékos utolsó Hőse is meghal még a játék elején).

Az új Hőst ugyanúgy kell bevezetni a játékba, mint a játék kezdetén (a képességek vagy a kaland speciális szabályai szerint).

A Hős NEM a kezdőpozíciójára kerül.

Ehelyett az új Hős egy véletlenszerű épületben vagy a Városközpontban (vagy a Kúriában bárhol, ha a játéktáblának az a fele van a játékban) kerül fel a játéktáblára. Ha a Hős a Városközpontban csatlakozik be a játékba (vagy a Kúriában), húzhat egy bónusz Hőskártyát.

Zombi Hősök

Ha egy Hős meghal a haladó játék során, maguk is zombivá változnak és az egyik Zombi játékos irányítása alá kerülnek. Helyezzünk egy Zombi Hős jelzót a zombivá vált Hős figurája alá, hogy mindenki tudja, hogy az egy Zombi Hős.

A Hőst megölő Zombi játékos irányítása alá kerül a Zombi Hős (a Zombi Hősök IS számítanak a kockadások során, mikor azt kell meghatározni, hogy mennyi új zombi kerül a játéktérre).

A Zombi Hős minden tekintetben zombinak minősül, az alábbi kivételekkel:

- A Zombi Hősök 1D3 mezőt mozoghatnak, azaz nem csak egyet léphetnek.
- A zombi Hősöknek több életerejük van (ugyanannyi, mint a Hősnek életében). Valahányszor egy Zombi Hős találatot szenved, helyezzetek egy Sérülésjelzót a karakterlapjára. Akárcsak egy élő Hős esetén, ha minden életereje betelik Sérülésjelzőkkel, a Zombi Hős meghal, és le kell venni a játéktábláról (a Zombi Hősök sosem kerülnek a Zombi-tartalékba).
- A zombi Hősök NEM használhatják a Hős képességeiket, és semilyen tekintetben sem minősülnek Hősnek.

Ha egy Zombi Hős ellen használt kártya leírásában az szerepel, hogy a célpont zombi „Meghal”, a Zombi Hős életerejét azonnal fel kell tölteni Sérülésjelzőkkel, azaz a Zombi Hős is ugyanúgy meghal.

A Kúria

A Városközpont hátoldalán található Kúria egyelőre csak a Védj meg a Kúriát kaland során használható. Ha ezt játszátok, a Kúria oldalával felfelé helyezd el a játéktáblát.

A Kúria minden tekintetben hagyományos épületnek számít, az alábbi kivételekkel:

- A Hősök nem végezhetnek Keresést a Kúriában.
- A Kúria nem választható véletlenszerű épületmeghatározás során.
- Akárcsak a Városközpont esetén, ha a Hősök kezdőépülete nincs a Külső játéktáblán, a Kúriában bárhol kezdenek a játékot, és bónusz Hőskártyát húzhatnak.

Sarokfalak

A Kúria némely fala belelóg egy másik mezőbe is, ezeket a kis falszakaszokat hívjuk sarokfalaknak. A Kúria közepén is található egy + alakú sarokfal.

A sarokfalak megakadályozzák, hogy a Hősök átlósan mozogjanak (a Kúria közepén található + alakú sarokfalat is körbe kell járni). Távolági támadás során NEM akadályozzák a rálátást.



Egyéb megjegyzések a kalandokhoz

Halj meg Zombi, halj meg!

A *Halj meg zombi, halj meg!* kalandban a Hősöknek számolniuk kell, hogy hány zombit öltek meg a játék során. Ehhez a piros körjelzőt kell használniuk.



Városlakók megmentése

A *Városlakók megmentése* kaland során a Hősöknek Városlakó Eseménykártyákat kell gyűjteniük. Ha találnak egyet, a Városlakó kártyát képpel felfelé az asztalra kell helyezni, hogy mindenki láthassa. Ezek a városlakók nem tartoznak egyik Hőshöz sem, hanem a csapat közösen gyűjti össze őket.



Ha már az asztalra van helyezve, a Városlakó kártyákat NEM lehet eldobatni.

Így, ha már az asztalon vannak, a Városlakó kártyák hatásai ugyanúgy kijátszhatók, mintha a Hős játékos kezében lévő Eseménykártya volna. Ez természetesen azt jelenti, hogy ha kijátszák, nem számít bele a játék megnyeréséhez (de néha nincs más választásod). Ha egy Városlakó lapot kijátszanak a kártya hatásaiért, ezután bármikor meg lehet szüntetni.

Égessük el őket

Az *Égessük el őket* kalandban a Hősöknek Robbanószeret kell találniuk, hogy felrobbantsák a Zombi-szülővermeket. Ehhez a Hősnek csak Robbanószer kártyára van szüksége, másra (tűz jelzésű lapra, stb) nem.

A Hősök

Anderson seriff, a kisvárosi rendfenntartó



Woodinvale álmos kisvárosában Jack Anderson seriff járőrözik a csendes utcákon a múltja emlékeitől kísértve. Ezen az erdei vidéken született és nőtt fel, és csak egy maroknyi emberrel együtt ismeri a hely sötét történetét. Felesége nyolc éve meghalt, így egyedül nevelte egyetlen fiát, Billyt. Csendesen várja az elkerülhetetlent, reménykedve és imádkozva, hogy készen álljon az eseményre, ami soha nem történhet meg... Legalábbis még egyszer nem.

Billy, a seriff fia



Billy az életében minden rosszért az apját okolja - főleg anyja haláláért. Különös tehetsége van ahhoz, hogy bajba kerüljön, azt is eszközként használva apja, a városi seriff ellen. A középiskolai futócsapat sztárja, mivel Billy a leggyorsabb futó az osztályban; a lelátóról mindig mosolyog rá barátnője, Sally.

Johnny, a középsulis hátvéd



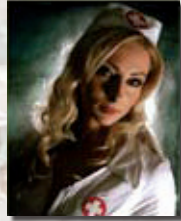
Ha Johnny Miller megvillantja a mosolyát, szinte mindenki a tenyeréből eszik. A középiskolai futballcsapat hátvéde egyike a legnépszerűbb srácoknak a suliban. Bár Gomez igazgató miatt szint eminden osztályt ismételnie kellett, óriási lehetőségnek tartja a futballt ahhoz, hogy ösztöndíjat kapjon.

Joseph atya, a lelkipásztor



Joseph McGuinness atya Isten elkötelezett papja hite segítségével vészeli át az élet nehézségeit. Már több, mint huszonöt éve a város lelkipásztora, és személyes küldetésének tartja, hogy megvédje az embereket a világ gonoszságaitól. Bár az emberek legnagyobb titkainak ismerője, sosem beszélne a városka múltjáról. Ez egy olyan téma, amit minden túlélő kerül, és ismeretlen azok számára, akikre még vár.

Becky, az ápoló



Rebecca King, a Widowcrest kórházlétesítmény nővére, egyedül járja a kihalt folyosókat a temetői műszak során. A halott éjszakákon gyakran hall örült sikolyokat visszhangozni a dombon álló öreg Widowcrest Elmegyei kórház elsötétített ablakai mögül. Mivel nemrég költözött Woodinvale-be, hogy a kórházban dolgozzon, Becky még nem igazán ismeri a helyeket, és gyakran elcsodálkozik, hogy volt képes a családjától és barátaitól távol ebbe a kis elhagyatott városkába költözni.

Sally, a középiskola üdvöskéje



Sallyt, a zúrós tinit mostanában rémálmok gyöttrik. A lecsúszott, alkoholistá mostohaapjával és mostohabátyjával, Jebbel él együtt, így Sallynek mindig is magáról kellett gondoskodnia. Miután anyja meghalt még kiskorában, Sallynek csak egy ezüst nyaklánc maradt, ami emlékezteti rá. Sally álma, hogy elmegy ebből a kisvárosból a középiskola után és kezd valamit az életével.

Jenny, a farmer lány



Jenny Sty a farmon született, és azóta is szénát rak, állatokat etet és szántvet. Bár naív a sulis szociális helyzetekhez, tudja, hogyan alázzon le egy srácot az öklével vagy szavaival. Jobban kijön az állatokkal, mint az emberekkel, ezért Jenny sosem értette apja kedves, de szomorú viselkedését és kényelmesebben érzi magát a farmon végzett kemény munka egyszerűségében.

Jake Cartwright, a csöves



Jake Cartwright mindig rosszkor van rossz helyen, így érkezett reggel a kisvárosba is. A mindenki számára ismeretlen Jake mindig úton van... sosem marad huzamosabb ideig egy helyen. Ápolatlan az arca és elnyúlt a ruhája, de évek alatt megtanulta, hogy az ingó dolgok csak ideiglenesek. Jake Cartwright nem első alkalommal kel át Woodinvale városán. A múlt emlékeit és bajos jövőt hoz magával. Anderson seriff szemmel tartja, mivel jól emlékszik rá fiatal korából, és remélte, hogy sosem látja többé.

Gyakran ismételt kérdések

K. - Egy körben végezhet távolsági támadást több Hős, ugyanazzal a fegyverrel? (Például - Billynek van egy Húsvágó bárdja és egy Revolvere, amivel egy zombira lő. Ezután Sally Billy mezőjére lép, és ad neki egy fegyvert. Billynek már van két fegyvere, így el kell dobnia egyet vagy át kell adnia egy másik Hősnek, aki a mezőjén tartózkodik. Átadja a Revolvert Sallynek. Mivel Sally befejezte a mozgását, tüzelhet egy Távolsági fegyverrel. Tüzelhet Sally a Revolverrel a zombira?)

V. - **Nem. Egy fegyver kártyát csak egy Hős használhat ugyanabban a körben (távolsági- és kézi-fegyvereket egyaránt).**

K. - Mi történik, ha egy Zombikártya eldobatja a pakli legfelső Hóskártyáját, de már nincs több kártya a Hős pakliban?

V. - **A Hősök azonnal elvesztik a játékot. Ugyanúgy, mintha a Zombikártya eldobatná az utolsó lapot a pakliból.**

Fontos azonban, hogy attól, hogy egy Hős kihúzza a pakli utolsó Hóskártyáját, még nem veszti el a játékot.

K. - Ha rendelkezel már négy tárggyal, köztük Benzinnel vagy Öreg Betsyvel, és egy ötödik tárgyat szeretnél, használhatod azonnal a Benzint vagy Öreg Betsyt, hogy ne kelljen eldobni egyiket sem?

V. - **Igen. Azonnal átadhatsz egy tárgyat egy másik Hősnek, aki ugyanazon mezőn tartózkodik.**

K. - Ha van egy Hóskártyám, ami „Azonnal megszünteti egy Zombikártya hatását”, azt mire használhatom?

V. - **Bármilyen Zombikártya hatásának megszüntetéséhez, amit már kijátszottak, vagy „Játékban marad” kulcsszóval a játéktábla mellé van helyezve.**

K. - Ha kezd kifogyni a pakli, megszámolhatom, hogy hány lap van még benne, mielőtt kifogy?

V. - **Nem. A játékosok nem számolhatják meg a még pakliban lévő lapokat, sem az eldobott lapokat (sem a Hős, sem a Zombi játékosok).**

K. - Amikor egy új Zombi-szülőverem elhelyezéséhez egy véletlenszerű épületet kell meghatározni, és a dobás eredményének köszönhetően a Hősöknek kell kiválasztaniuk az épületet, ki dönti el, hogy melyik mezőre helyezzük a jelzőt?

V. - **A Zombi játékosok. Bár a Hős játékosok választják ki az épületet, mindig a Zombi játékosok helyezik a jelzőt a játéktáblára.**

K. - Ha két Zombi játékos van, használhatom azokat a kártyákat, melyeken az áll, hogy a „Te zombijaid”, a másik játékos figuráin?

V. - **Nem. Ha azt monda, hogy a „Te zombijaid”, az csak a TE zombijaidra vonatkozik. Más kártyákat, melyek nem ennyire specifikáltak, a saját és a másik játékos figuráin is használhatod (vagy kiválasztasz egy adott zombi figurát).**

K. - Ha új zombikat helyezek a fordulóban a játéktáblára, majd kijátszok egy „Túl sokan vannak” kártyát, ezeket a további zombikat is egyenlően kell elosztanom a szülővermek között?

V. - **A zombikat minden figura-elhelyezési tevékenység során egyenlően kell elosztani. A forduló végén való új zombik felhelyezése is egy ilyen tevékenység, és a kártya hatására való új zombik elhelyezése is, de valahol egyből több zombi lesz, mielőtt minden egyes szülőveremre helyeznél egyet.**

Naprakész GYIK és további segédanyagok a honlapon:

WWW.FLYINGFROG.NET

Készítők

Játéktervező - Jason C. Hill

Grafikai tervezés és layout - Jack Scott Hill

Zeneszerző - Mary Beth Magallanes

Fényképész - Jack Scott Hill

Látványtervező - Jack Scott Hill

Jason C. Hill

Játéktábla illusztrátor - Matthew Morgaine

Szabályok - Jason C. Hill

Miniatúra látványtervező - James Ma

Miniatúra szobrász - Gael Goumon

Játéktesztelők -

James Boer, Mark Brown, Jennifer Coonradt, Tom 'Coony' Coonradt, John Corpening, Gina Corpening, Matthew Dudley, Chris Kemnow, Lora Nelson, Christopher Shull, Aila Slisco, és még sokan mások.

Fordítás és szerkesztés

Farkas „Skull” Milán

<http://skull.uw.hu>

Szereplők

Hősök:

Johnny -

Casey Chambers

Jenny - Christina Lyon

Billy - Christopher Graddon

Sally - Michelle Sanchez

Anderson seriff - Chris Brockett

Becky, az ápoló - Alysia Rae

Jake Cartwright, a csöves -

Matthew Morgaine

Joseph atya - Michael Medved

Városlakók:

Jeb - Mark Brown

Brody doki - Jack W. Hill Jr.

Sty farmer - Lance Dudley

Gomez igazgató -

Philip G. Magallanes

Taylor képviselő -

David Berger

Mr. Hyde, a bolti tanár -

Christopher J. Blohm

Zombik:

Mark Brown

Jennifer Coonradt

Tom 'Coony' Coonradt

John Corpening

Matthew Dudley

Jason C. Hill

Chris Kemnow

Gordon Ludlow

Mary Beth Magallanes

Lora Nelson

Aaron Sutherland

James Youngman

Jocelyn Anderson

Anna Anderson

Gabriel Anderson

Külön köszönet -

Jack és Rosa Hill, Christopher Frye, Patrick Meehan, Scott Dodson, Josh Lytle, Dan Tibbles, Sunshine Jenny, Richard Coonradt, Tom 'Coony' Coonradt, The Corpening Family, John Doll, Matthew Dudley, Lora Nelson, Mark 'The Zombie' Brown, Chris 'Li Mei Chen' Kemnow, Brian 'Wake me for Adventure' Underhill, és mindenkinek, aki támogatásával, tanácsaival és inspirációjával lehetővé tette, hogy a Flying Frog ennyi év után újra szárnyalhasson.

Kapcsolat / Web Info
WWW.FLYINGFROG.NET

Last Night on Earth, The Zombie Game TM, Copyright 1999-2007
Flying Frog Productions, LLC.
Minden jog fenntartva.
Első kiadás 2007.

A felvételek Washington államban készültek.

A gyártás Kínában történt. Érkeznek a Marsról.



Jegyzék

Harc - Egyszerű közelharc egy Hős és egy zombi között.

Hóskártya - Harci előny - Egy Hóskártya harc közben használható speciális képessége.

Kaland tárgyak - Adott kártyák vagy kártya kulcsszavak, amik szükségesek a kaland megnyeréséhez.

Kivédés - Amikor egy Hős legyőz egy zombit közelharcban, de nem dob duplát a Harci Kockáival. A zombi a mezőn marad.

„Kivéve harc közben” - Csak a harcok között használható, harcban nem.

Kör kezdete - Az a pillanat, amíg az első figura mozgást nem végez a Zombik mozgása fázisban vagy Hős esetén a Mozgás tevékenység fázisban.

Megölt - Sérülésjelzőkkel telik be a célpont életereje. Egy hagyományos zombi esetén el kell távolítani a játéktábláról.

Megszüntetés - Ha egy kártya hatását megszüntetik, azt azonnal el kell dobni, és a hatása megszűnik. Ha egy Játékban marad kártyát szüntetnek meg, minden, a kártya által a táblára helyezett jelzőt is el kell távolítani.

Napkelte - Amikor a Napszakjelző az utolsó számra lép (az 1-esre) és feltűnik a horizonton a nap.

Sötétzóna - A Napszakjelző felső része (14-től felfelé).

Találat - Sebzés okozása a célpontnak (általában távolsági támadás során).

Talált tárgy - Egyes épületekben adott tárgyakat lehet megszerezni az eldobott kártyák paklijából (nem pedig a Hóskártyák paklijából való húzás).

Zombi éhség - A zombiknak a Hős mezőjére kell lépniük, illetve nem léphetnek el onnan, ha már ott tartózkodnak.

Zombi Harc: Kártya - Egy Zombikártya, amit harc közben előnyszerzésre lehet használni. A zombik csak egy kártyát játszhatnak ki harcként.

Benzin jelző



A Benzin jelzőket távolsági támadással lehet aktiválni (ugyanúgy dobni kell a találatához, mint ha zombi lenne), vagy pedig oda kell dobni (kártya eldobással) egy tűz jelzéssel ellátott Tárgyat - Hatótáv: 2 mező, Találat 3+ dobásnál.

A mezőn álló bármely zombi vagy Hős azonnal meghal, valamint 3+ dobás esetén a szomszédos mezőkön állók is. Ezután távolítsuk el a Benzin jelzőt a tábláról.

Jelmagyarázat



Haladó kártya



Állat



Robbanószer



Tűz



Fegyver



Elsősegély



FLYING FROGTM
PRODUCTIONS