



IGNACY TRZEWICZEK

ZOMBIAKI 2

ATAK NA MOSKWE

SPIS TREŚCI

Komponenty	2
Przygotowanie do gry	3
Kluczowe pojęcia	4
Przebieg gry	7
Szczegółowy opis kart	9
Dodatkowe warianty gry	13

Gdzieś na obrzeżach Moskwy, ze starego sowieckiego cmentarza zaczęły wylazić Zombiaki. Głupie, wolne, ale bezwzględne, wytrwałe i... głodne! Prą naprzód w kierunku barykady ludzi. Jest ich mnogo, czapkami ich nie nakryjemy. Są wśród nich zombie-soldaci, zombie-olimpijczycy i zombie-pi-jaczyny. Nie wahają się brać zakładników, niosą kilofy, szprycują się sterydami i zastawiają pułapki. Po drugiej stronie barykad zebrali się ludzie - dzielni i sprytni, choć nieliczni. Sięgają po wszystkie dostępne środki obrony: ostrzeliwiają zombiaki, przygotowują koktajle Mołotowa, stawiają zasieki, a w desperacji zrzucają na zombiaki linie wysokiego napięcia. Ba, nie wahają się nawet rozjeżdżać nieumarłych wysłużonym Kamazem. Jeśli tylko przetrwają do świtu - będą ocaleni. W przeciwnym razie zombiaki urządzają sobie prawdziwą ucztę z obrońcami jako daniem głównym.

Zombiaki to kultowa dwuosobowa gra pojedynkowa, w której jeden z graczy kieruje krwiożerczą hordą, a drugi bohaterскими ludźmi. Kto tym razem zatriumfuje?

Pierwsza edycja gry Zombiaki ukazała się w 2003 roku i z miejsca stała się hitem. Podobnie jednak, jak wiele gier z tamtego okresu (Gody, Machina, Wiochmen Rejser) cechował ją niewybredny humor i wulgarny język. W pudełku, które trzymacie w rękach, część kart ma zmienione teksty lub nazwy, ponieważ niektóre oryginalne nie przystają do współczesnych standardów, są obraźliwe czy po prostu nieodpowiednie. Rozgrywka i zasady pozostały niezmienione i mamy nadzieję, że sięgniecie po Zombiaki nie tylko z nostalgią, ale i dlatego, że wciąż mechanicznie bronią się wśród współczesnych tytułów.

KOMPONENTY



40 kart Zombiaków
(w tym dwustronna karta Świt)



40 kart Ludzi



5 dwustronnych kart Przecznic



2 karty Pomocy



25 żetonów obrazów



1 dwustronna karta Barykad i 1 dwustronna karta Cmentarza



8 kart Liderów



3 karty Zombiaków do gry „Jakub Wędrowczy...”

Uwaga: Jeśli w trakcie gry wyczerpie się pula żetonów Obrazów, użyjcie dowolnych zamienników.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Karty Przecznic ułóżcie tak, jak na ilustracji obok, aby stworzyć obszar gry (nazywany dalej umownie planszą). Gracz kierujący Ludźmi umieszcza po swojej stronie kartę Barykad, a grający Zombiakami - analogicznie kartę Cmentarza.

Gracz kierujący Zombiakami wyjmuje z talii Zombiaków kartę Świt 040. Następnie tasuje talię, a na koniec umieszcza na jej spodzie kartę Świt. Zakrytą talię kładzie przed sobą, pozostawiając obok miejsce na stos kart odrzuconych, zwany dalej Śmietnikiem.

Gracz kierujący Ludźmi tasuje talię Ludzi i umieszcza ją zakrytą przed sobą, także pozostawiając miejsce na swój Śmietnik.

Każdy z graczy otrzymuje też kartę Pomocy.



BARYKADY

TOR TOR TOR

PRZECZNICA I

PRZECZNICA II

PRZECZNICA III

PRZECZNICA IV

PRZECZNICA V

CMENTARZ

ŚMIETNIK
LUDZI

ŚMIETNIK
ZOMBIAKÓW

A detailed illustration of a zombie violinist. The character is a pale, skeletal figure with a wide-brimmed hat and a red sash. It is playing a violin and bow. The background shows a city skyline at night. The number '4' is visible in the bottom left corner of the page.

KLUCZOWE POJĘCIA

PLANSZA - tym terminem określamy jest obszar gry ograniczony przez karty Przecznic. Plansza składa się z 3 Torów i 5 Przecznic, czyli w sumie 15 pól.

TOR - symbolizuje pojedynczą ulicę, którą kroczą Zombiaki. W grze zawsze występują 3 Tory, nawet jeśli któryś z nich jest w danym momencie pusty.

PRZECZNICA - symbolizuje odległość, jaką pozostała Zombiakom do pokonania. W grze zawsze występuje 5 Przecznic. Karty Zombiaków są zwykle zagrywane na V Przecznicy, o ile jakiś efekt nie wskazuje inaczej.

POLE - miejsce na przecięciu Toru i Przecznicy. O ile jakaś zasada nie wskazuje inaczej, na jednym polu może być tylko 1 karta.

BARYKADY - cel Zombiaków. Gdy jakkolwiek z nich tutaj dotrze, gra kończy się zwycięstwem Zombiaków. Barykady nie są Przecznicą. Tutaj umieszczane są karty Ludzi po dobraniu, nim zostaną zagrane na Planszę.

CMENTARZ - tutaj umieszczane są karty Zombiaków po dobraniu, nim zostaną zagrane na Planszę.

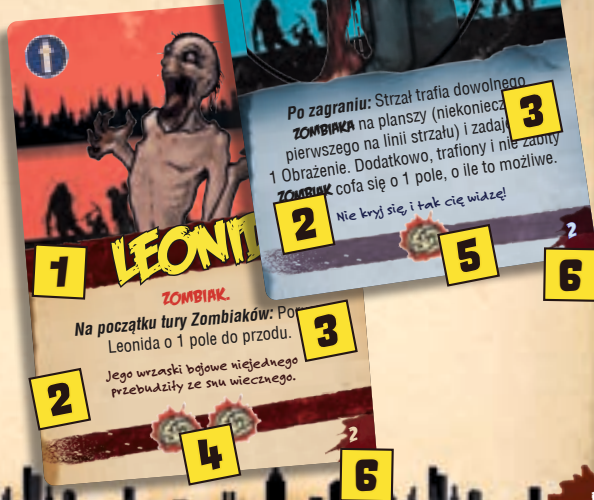
ŚMIETNIK - stos kart odrzuconych. Każdy gracz ma swój osobisty stos, który może być w dowolnym momencie przeglądany przez dowolnego gracza.

ZŁOTA ZASADA

Efekty opisane na kartach mają pierwszeństwo nad podstawowymi zasadami zebranymi w instrukcji.

BUDOWA KART

1. Nazwa karty.
2. Opis fabularny (bez wpływu na rozgrywkę).
3. Efekt karty.
4. Siła Zombiaka - liczba Obrażeń, jakie należy zadać Zombiakowi, by go pokonać.
5. Zadawane Obrażenia - liczba Obrażeń, jakie zadaje karta. Ta liczba jest również wskazana w opisie efektu tej karty.
6. Liczba kopii danej karty w talii.
7. Numer porządkowy karty.



IKONY



Liczba zadawanych Obrażeń wskazana jest w opisie efektu tej karty.



Ta karta nie zadaje Obrażeń. Zamiast tego od razu pokonuje Zombiaka.



Ta karta zasłania Liniją Strzału. Zombiaki znajdujące się między tą kartą a Cmentarzem nie mogą być celem kart wymagających wolnej Linii Strzału.



Ta karta wymaga wolnej Linii Strzału. Pomiędzy Barykadami a Celem efektu tej karty nie może znajdować się żadna karta zasłaniająca Liniją Strzału.



Na początku każdej tury Zombiaków ta karta musi poruszyć się w jednym ze wskazanych kierunków o liczbę pól zgodną z liczbą strzałek w danym kierunku (o ile to możliwe).

Uwaga: Efekty niektórych kart Zombiaków nakazują dobranie losowych kart ze Śmietnika Zombiaków i zagranie ich na planszę rewersem ku górze, jako Zombiaki. Tak zagrane Zombiaki mają siłę równą 1 oraz na początku każdej tury Zombiaków poruszają się o 1 pole w kierunku Barykad.

TYPY KART



AKCJE - charakteryzują się nazwą przedstawioną u góry karty. Po rozpatrzeniu karty Akcji należy natychmiast umieścić ją na Śmietniku, o ile nie wskazano inaczej.



KARTY PLANSZY - charakteryzują się nazwą przedstawioną na środku karty. Karty Planszy trafiają na Śmietnik, gdy zostaną pokonane lub gdy odrzuci je z Planszy jakiś efekt.

Wszystkie karty Akcji są jednorazowe i po wykorzystaniu trafiają na Śmietnik. Karty Planszy trafiają na Śmietnik, gdy zostaną pokonane lub gdy odrzuci je z Planszy jakiś efekt.

Uwaga: W tym wydaniu Zombiaków znajdziecie 8 wyjątkowych kart z fullartową grafiką. Pomimo lekko zmienionego wyglądu, działają tak, jak pozostałe karty danego typu.

PRZEBIEG GRY

Gra rozgrywa się na przestrzeni szeregu rund, z których każda składa się z dwóch tur: Zombiaków oraz Ludzi. Gra zawsze rozpoczyna się od tury Zombiaków.

W swojej turze gracz musi wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

A. ODRZUCENIE NA ŚMIETNIK KART, KTÓRYCH EFEKTY PRZESTAŁY DZIAŁAĆ.

B. PORUSZENIE KART PLANSZY.

C. DOBRANIE DO 4 KART.

D. ODRZUCENIE NA ŚMIETNIK 1 KARTY.

E. ZAGRANIE KART.

F. ZAKOŃCZENIE TURY.

A. ODRZUCENIE NA ŚMIETNIK KART, KTÓRYCH EFEKTY PRZESTAŁY DZIAŁAĆ

Gracz musi odrzucić na Śmietnik wszystkie karty, których efekty przestały działać.

B. PORUSZENIE KART PLANSZY

Gracz musi poruszyć o wskazaną liczbę pól wszystkie należące do niego karty Planszy, które mogą się poruszyć.

ZOMBIAKI: Wszystkie Zombiaki, które mają taką możliwość, poruszają się o wskazaną liczbę pól w kierunku Barykad, począwszy od Zombiaków znajdujących się najbliżej Barykad. Ruch jest obowiązkowy, ale Zombiak nie może wejść na pole, na którym znajduje się inny Zombiak.

Uwaga 1: Jeżeli na planszy znajdują się jakiegokolwiek zakryte karty Zombiaków, pamiętaj, aby poruszyć je o 1 pole w kierunku Barykad.

Uwaga 2: Matuszka (020) i Gniazdo (017) to specjalne Zombiaki, które pozostają w tym samym miejscu, do momentu, aż zostaną zniszczone i żaden efekt nie może ich poruszyć.

POJAZDY: Wszystkie Pojazdy, które mają taką możliwość, poruszają się o wskazaną liczbę pól w kierunku Cmentarza, począwszy od Pojazdów znajdujących się najbliżej Cmentarza.

C. DOBRANIE DO 4 KART

Gracz dobiera i wykłada kolejno karty na Cmentarz (Zombiaki) lub na Barykady (Ludzie) odkryte tak, aby w sumie były tam dostępne 4 karty. Odkryte karty są widoczne dla obu graczy.

Gracz nigdy nie może mieć więcej niż 4 odkrytych kart na Cmentarzu/Barykadach, ale w końcowej fazie gry może się okazać, że gracz kierujący Ludźmi wyczerpie swoją talię i będzie miał do dyspozycji mniej kart.

D. ODRZUCENIE NA ŚMIETNIK 1 KARTY

Z 4 kart znajdujących się na Cmentarzu/Barykadach gracz wybiera jedną i odrzuca ją na swój Śmietnik. Kolejny krok gracz rozpocznie z 3 dostępnymi kartami.

E. ZAGRANIE KART

Gracz może użyć każdej z kart na 1 z 3 sposobów:

- pozostawić ją na Cmentarzu/Barykadach na kolejną turę;
- odrzucić kartę na Śmietnik bez rozpatrywania jej efektu;
- zagrać kartę i rozpatrzeć jej efekt.

F. ZAKOŃCZENIE TURY

Gracz oznajmia, że zakończył turę. Rozpoczyna się tura jego przeciwnika.

COFANIE - gdy Zombiak ma się cofnąć, a pole za nim jest zajęte przez innego Zombiaka, nie cofa się.

Gdy na polu znajduje się Człowiek i Zombiak, to po odrzuceniu tego Człowieka Zombiak nie cofa się.

Gdy mają się cofnąć wszystkie Zombiaki, rozpoczniij cofanie Zombiaków od tych, które znajdują się najbliższej Cmentarza.

Zombiaki znajdujące się na V Przekownicy nie cofają się.

OBRAŻENIA - za każdym razem, gdy jakiś efekt zadaje Zombiakowi Obrażenia, połóż na jego karcie wskazaną liczbę żetonów Obrażeń. Jeśli liczba żetonów na karcie jest równa sile tego Zombiaka, zostaje on pokonany, a jego kartę należy odrzucić na Śmietnik.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby: zwycięstwem Zombiaków albo Ludzi.

Gracz kierujący Zombiakami zwycięża, gdy dowolny Zombiak (poza Psem Szarikiem 021) poruszy się na Barykady.

Gracz kierujący Ludźmi zwycięża, gdy gracz kierujący Zombiakami dobierze kartę Świt 040.

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART

Jeżeli w trakcie rozgrywki pojawią się jakiegokolwiek wątpliwości co do efektu danej karty, znajdźcie ją poniżej i zapoznajcie się ze szczegółowym opisem.

BORYS ●006

Borys to jedyny poruszający się Zombiak, którego żaden efekt nie może cofnąć.

CZŁOWIEK ●010-012

Człowiek absorbuje wszystkie obrażenia wynikające z pojedynczej karty Ludzi. Gdy na polu znajduje się Człowiek i Zombiak, to po odrzuceniu tego Człowieka Zombiak nie cofa się.

Człowiek absorbuje wszystkie obrażenia zadawane przez Tramwaj ●050, absorbuje całą Serię ●066-067, a jeśli w wyniku działania Kamaza ●051 ma być odrzucony Zombiak z Człowiekiem, to odrzucony zostaje Człowiek i Kamaz, a Zombiak zostaje na swoim miejscu.

GNIAZDO ●017

Na Gniazdo działają wszystkie efekty kart, które działają na Zombiaki (np. można zagrać na nie Sterydy ●066-067, aby odrzucić z niego znaczniki Obrażeń). Na Gniazdo można też zagrać Człowieka - na koniec tury Zombiaków zostanie on odrzucony, by zignorować Obrażenie, które Gniazdo otrzymuje co turę.

Jeśli w momencie zagrania Gniazda, gracz kierujący Ludźmi ma więcej kart na Barykadach niż to w tym momencie dozwolone - nie odrzuca nadmiarowych kart. Po prostu w najbliższej turze nie dobierze żadnej karty.

KOZAK ●018

Na Kozaka nie działają efekty żadnej karty Planszy z talii Ludzi (Pojazdy, Kable ●044-045, Łańcuchy ●048-049, Zasieki ●046-047, Odwiert ●041-043). W momencie gdy Kozak i dowolna karta Planszy z talii Ludzi znajdują się na tym samym polu, obie karty są natychmiast odrzucane na Śmietnik.

Jeśli Pojazd blokuje ruch na torze, nie dotyczy to Kozaka. Jeśli Kozak i Pojazd znajdują się na jednym polu, obie karty są odrzucane, bez względu na to, czy stało się to w turze Ludzi czy Zombiaków.

MATUSZKA ●020

Na Matuszkę działają wszystkie efekty kart, które działają na Zombiaki (np. można zagrać na nią Sterydy ●027-028, aby odrzucić z niej znaczniki Obrażeń). Na Gniazdo można też zagrać Człowieka ●010-012.

PIES SZARIK 021

Na Psa Szarika działają wszystkie efekty kart, które działają na Zombiaki (np. można zagrać na niego Sterydy 027-028, aby odrzucić z niego znaczniki Obrażeń). Na Psa Szarika można też zagrać Człowieka 010-012.

ZAROST 023

Zarost oraz Człowiek 010-012 mogą być zagrane na jednego Zombiaka. Jeśli taki Zombiak ma otrzymać Obrażenia, należy odrzucić jednocześnie zarówno Zarost, jak i Człowieka.

Jeżeli gracz kierujący Ludźmi nie ma dostępnej karty Natychmiastowej zadającej Obrażenia, nie musi zagrywać innej karty Natychmiastowej na Zombiaka z Zarostem. Jeżeli w wyniku karty Posiłki 075 gracz kierujący Ludźmi dobierze kartę Natychmiastową zadającą Obrażenia, nie musi zagrywać jej przeciwko Zombiakowi z Zarostem.

STERYDY 027-028

Odrzuć wszystkie żetony Obrażeń z dowolnego Zombiaka (może to być Gniazdo 017, Matuszka 020, Pies Szarik 021...).

ZASADZKA 031-032

Jeśli Matuszka 020 znajduje się na planszy w momencie zagrania Zasadzki, karty Zombiaków są zagrywane na III przecznicy.

ZARAZA 033

Jeżeli na Śmietniku jest mniej kart, należy zagrać na planszę odpowiednio mniej Zombiaków. Na tak zagrane Zombiaki działają wszystkie efekty działające na pozostałe Zombiaki.

MÓZGI, MÓZGI 035

Efekt karty dotyczy zarówno kart Akcji, jak i kart Planszy.

13. GODZINA 038

Dopiero po rozpatrzeniu całego efektu należy umieścić tę kartę na Śmietniku.

TERROR 039

Gracz kierujący Ludźmi dobiera karty standardowo. Może jednak zagrać tylko jedną kartę w kroku E swojej tury, a pozostałe musi zachować lub odrzucić.

ŚWIT 040

Natychmiast po dobraniu tej karty gracz kierujący Zombiakami przegrywa. Oznacza to, że jeśli ta karta jest na wierzchu talii Zombiaków, gracz kierujący Zombiakami ma jeszcze jedną, ostatnią turę.



ODWIERT 041-043

Możesz odrzucić Odwiert na Śmietnik w dowolnym momencie, nawet jeśli nie ma na nim żadnej karty Zombiaka. Nie zada on wtedy żadnych Obrażeń.

KABLE 044-045

Jeśli jakaś karta Zombiaka zostanie zagrana na pole z Kablami, ten Zombiak standardowo otrzymuje 1 Obrażenie.

ZASIEKI 046-047

Na pole z Zasiøkami nie można zagrywać kart Zombiaków. Zombiaki nie mogą cofać się na pole z Zasiøkami.

ŁAŃCUCHY 048-049

Jeśli jeden z Zombiaków spiętych Łańcuchami miałby poruszyć się, a drugi nie może tego zrobić (np. dlatego, że są przed nim Zasiøki 046-047), ten Zombiak otrzymuje po 1 Obrażeniu za każde pole, o które się nie poruszył.

TRAMWAJ 050

Dla kontrolowania, ile Obrażeń zadał już Tramwaj, można w momencie jego zagrania położyć na jego karcie 6 żetonów Obrażeń i przenosić je na karty Zombiaków, którym Tramwaj zadaje Obrażenia.

Jeżeli Tramwaj poruszy się na pole z Zombiakiem i Człowiekiem 010-012, Człowiek absorbuje wszystkie Obrażenia i obie karty należy odrzucić na Śmietnik.

Jeżeli Tramwaj wjedzie na Cmentarz, należy odrzucić Tramwaj na Śmietnik.

KAMAZ 051

Jeśli Kamaz cofa Zombiaka spiętego z innym Zombiakiem Łańcuchem 048-049, cofają się oba spięte Zombiaki. Jeśli którykolwiek z nich nie może się cofnąć, oba zostają odrzucone na Śmietnik wraz z Kamazem i Łańcuchami. Jeżeli Zombiak miałby się cofnąć, a nie może tego zrobić z powodu Zasiøków, zostaje odrzucony na Śmietnik wraz z Kamazem.

TRABANT 052

Dla kontrolowania, ile pól przejechał dotychczas Trabant, za każdym razem, gdy porusza się na kolejne pole (w wyniku działania dowolnej karty lub na początku każdej tury),





położ na nim 1 żeton Obrażenia.

CARSKI STRZAŁ 🎲057-059

Celem tej karty musi być pojedynczy Zombiak. Jeżeli pierwsze Obrażenie pokona tego Zombiaka, drugie Obrażenie przepada.

SNAJPER PRZODOWNIK 🎲070

Celem tej karty musi być pojedynczy Zombiak. Jeżeli pierwsze Obrażenie pokona tego Zombiaka, drugie Obrażenie przepada.

KGB 🎲072

Nie możesz odrzucić na Śmietnik karty Świt 🎲040.

AMERYKAŃSKI SHIT 🎲074

Gracz kierujący Ludźmi natychmiast przechodzi do kroku F, zatem nie musi

odrzucać żadnej dodatkowej karty na Śmietnik.

MOLOTOV 🎲078

Celem tej karty musi być pojedynczy Zombiak. Jeżeli pierwsze lub drugie Obrażenie pokona tego Zombiaka, pozostałe Obrażenia przepadają.

TROLEJBUS 🎲079

Jest kartą Natychmiastową. Po rozpatrzeniu musi zostać odrzucony na Śmietnik.

VODKA 🎲080

Każdy Zombiak będący celem twojej karty Natychmiastowej otrzymuje o 1 Obrażenie więcej. Liczba Obrażeń zadawanych przez karty Planszy nie zmienia się.

DODATKOWE WARIANTY GRY

LIDERZY

KOMPONENTY



8 kart, po 4 Liderów dla
każdego gracza.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z graczy bierze swoich 4 Liderów i wybiera 2 spośród nich. Następnie gracze przekazują swoich Liderów przeciwnikowi. Każdy z graczy równocześnie odrzuca jednego z dwóch otrzymanych Liderów i kładzie drugiego przed swoim przeciwnikiem. Alternatywnie może po prostu wylosować po 1 Liderze dla każdego gracza.

Przykład: Jeśli Ksenia została wybrana na Liderkę, należy położyć na jej karcie 4 znaczniki.

Na każdej karcie Lidera umieścić tyle znaczników Obrażeń, ile wskazano w ich lewej części.

Nie używane karty Liderów odłóżcie do pudełka.

ZMIANY W ROZGRYWCIE

Na każdej karcie Lidera wskazano, kiedy i ile razy ta karta Lidera może być aktywowana. Każda karta Lidera może być aktywowana maksymalnie raz na turę.



ROZGRYWKA DRUŻYNOWA

Wariant czteroosobowy Zombiaków wymaga posiadania 2 egzemplarzy gry Zombiaki 2.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podzielcie się w dowolny sposób na 2 dwuosobowe drużyny. Usiądźcie zgodnie ze wskazaniem na schemacie poniżej:



Każda z par siedzących naprzeciwko siebie bierze jedno pudełko Zombiaków 2 i przygotowuje rozgrywkę zgodnie ze standardowymi zasadami. Następnie gracze kierujący Zombiakami ustalają, kto z nich rozpocznie rozgrywkę. Ten gracz otrzymuje dowolny znacznik, przypominający, że jest Pierwszym Graczem.

Jeżeli korzystacie z Liderów, wybierzcie po 1 losowym Liderze dla każdego gracza w taki sposób, aby każdy z graczy otrzymał innego Lidera.

PRZEBIEG GRY

W swojej turze obaj gracze kierujący Zombiakami/Ludźmi muszą wspólnie wykonać po kolei następujące kroki:

- A. ODRZUCENIE NA ŚMIETNIK KART, KTÓRYCH EFEKTY PRZESTAŁY DZIAŁAĆ (NA OBU PLANSZACH).**
- B. PORUSZENIE KART PLANSZY (NA OBU PLANSZACH).**
- C. PRZYGOTOWANIE WSPÓLNEJ PULI 4 KART.**
- D. ODRZUCENIE NA ŚMIETNIK 1 KARTY.**
- E. ZAGRANIE KART.**
- F. ZAKOŃCZENIE TURY.**



Kroki A. i B. są rozpatrywane tak, jak w rozgrywkach dwuosobowych. Zmiany w pozostałych krokach opisano poniżej:

C. PRZYGOTOWANIE WSPÓLNEJ PULI 4 KART

1. Obaj gracze w sekrecie dobierają po 4 karty ze swoich talii.
2. Następnie na zmianę, począwszy od Pierwszego Gracza, układają jedną kartę na środek stołu, do momentu, aż znajdą się tam 4 karty.
3. Pozostałe karty obaj gracze zwracają na wierzch swoich talii.

D. ODRZUCENIE NA ŚMIETNIK 1 KARTY

Gracze wspólnie decydują, którą z kart odrzucić i na którą ze Śmietników.

E. ZAGRANIE KART

Karty można zagrywać albo odrzucać na wybrany Śmietnik, ale nie można zostawiać ich na kolejną turę. Efekty kart mogą być rozpatrywane na dowolnej jednej planszy. W danej turze można zagrać dowolną liczbę kart na każdą z plansz (od 0 do 3 kart na planszę).

F. ZAKOŃCZENIE TURY

Na sam koniec należy przekazać znacznik Pierwszego Gracza kolejnemu graczowi w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

ZAKOŃCZENIE GRY

Warunki zwycięstwa rozpatrywane są tak jak w rozgrywkach dwuosobowych. Wystarczy, by jeden z graczy spełnił warunek zwycięstwa, by jego drużyna wygrała.

JAKUB WĘDROWYCZ CROSSOVER

KOMPONENTY



3 karty Zombiaków

Grając w dowolną grę z serii Jakub Wędrowycz w trakcie rozgrywki przeciwko Przywódcy wykorzystującemu Popleczników wstaw te 3 karty do talii Popleczników. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.



PROJEKTANT GRY: Ignacy Trzewiczek

ILUSTRACJE: Roch Urbaniak, Michał Zieliński, Mateusz Bielski, Hanna Kuik

ROZWÓJ GRY: Jan Maurycy

PROJEKT GRAFICZNY: Mateusz Kopacz na podstawie oryginalnego projektu Macieja Mutwiła

PROJECT MANAGER: Jan Maurycy

KIEROWNIK PRODUKCJI: Damian Mazur



2024 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

Wszelkie prawa zastrzeżone. Przedruk i publikowanie zasad gry, elementów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games jest zabronione.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/zombiaki2>