

TÚLÉLŐK SZÖVE+SEGE Játékszabály



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

 reflexshop

Háttértörténet

*Elérkezett a zombiapokalipszis ideje! A világon egy vírus söpör végig, ami a népesség 90%-át már elpusztította. A túlélők többsége zombivá vált, akik pedig nem, gyengék és védtelenek. Szerelkezzetek fel, és tartsatok ki az egyre növekvő zombiáradattal szemben!
Mentsetek meg annyi embert, amennyit csak tudtok!*

Áttekintés

A Túlélők Szövetsége társasjátékban 1, 2 vagy 3 játékos együttműködve igyekszik sikeresen teljesíteni a küldetéseket. Minden játékosnak saját, egyedi karaktere van a hozzá tartozó kezdőpaklival. A küldetések során felderítitek a környéket tárgyak után kutatva, amelyeket begyűjthettek és előkészíthettek későbbi használatra. A tárgyak többsége fegyver és csapda, melyeket az előrenyomuló zombik megölésére használhattok fel. Emellett pedig megpróbáltok a kezetekből kijátszva *Túlélőket* megmenteni, felkészíteni őket a menekülésre, hogy a *Búvóhely* kijátszásával elkerülhessék a veszedelmeket.

Nincs saját körötök, mindannyian egyidejűleg hajtjátok végre akcióitokat. Minden alkalommal, amikor újakeveritek a húzópaklitokat, újabb zombik kerülnek abba. Amikor zombikat húztok fel, magatok elé kell helyeznetek azokat, hogy szembeszálljatok velük, vagy sebesüléseket szenvedjete el általuk. Ha valamelyikötök a harmadik sebesülést is elszenvedi, meghal, és ha bármelyik játékos meghal, mindannyian veszítettetek. Ahhoz, hogy nyerjete, az egyik kör végén mindnyájatoknak életben kell lenni, és teljesítenetek kell a küldetést.

Tartalom

Ez a szabályfüzet, küldetéslap, 4 karaktertábla, 3 karakterpakli, 9 sebesülésjelölő (piros), 3 zombihullám-jelölő (zöld) és 3 megmentés-jelölő (fehér).



Előkészületek

- 1) Válasszatok ki egy küldetést a küldetéslapról, és olvassátok el a küldetéshez tartozó utasításokat! A küldetéseket sorrendben, egy összetartozó történet öt fejezeteként játszhatjátok végig, de külön-külön, egymástól függetlenül is lejátszhatók. Figyelem, a most ismertetésre kerülő előkészületek változhatnak a különböző küldetések esetében!



2) **Válasszatok magatoknak egy-egy karaktertáblát** a rendelkezésre álló négy közül! A játékosok paklijait tartsátok külön, sohasem kerülhet egyetlen kártya sem az egyik játékos paklijából egy másik játékos paklijába! Helyezzétek a megmentés-jelölőt a karaktertáblákon található sávon a 0-ra! A zombihullám-jelölő helyét pedig mindig az aktuális küldetés leírásában találjátok meg.

3) **Alakítsátok ki a zombipaklitokat** képpel felfelé! A játékosok személyes zombipaklija mindig 14-14 zombikártyából áll, a pakli alján a két 4-es zombi található, azokra a három darab 3-as, majd a négy darab 2-es, a pakli tetejére pedig az öt darab 1-es zombi kerül. Az előkészületek során a zombipaklinak mindig ebben az elrendezésben kell lennie.

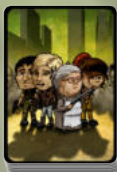
4) A karaktertáblák jobb oldalán helyezkedik el a **játékkeretek**, ide kerülnek majd a saját kártyáitok. Minden játékos egy előre meghatározott kártyával kezdi a játékot. A karaktertáblán jelzett kártyát elfordítva (ilyenkor nincs készenlétben) helyezétek a saját játékkeretekre!

5) Állítsátok össze a **húzópaklitokat** a karaktertáblákon felsorolt kártyák összeválogatásával, és adjatok hozzá játékosonként 1 zombikártyát! A zombikártyákat mindig a zombipaklitok tetejéről kell elvenni. Ezután keverjétek meg a húzópaklitokat, és képpel lefelé helyezétek a karaktertáblák bal oldalára!

Példa: egy 3 fős játékban minden játékos 3 zombikártyát kever a húzópaklijába, míg egyszemélyes játék esetén 1 zombikártya kerül a húzópakliba.

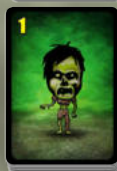
6) A többi 30 játékoskártyát keverjétek össze, ez lesz a **körzetspaklitok!**

6.
KÖRZETPAKLI



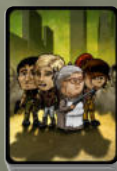
FELDERÍTETT KÁRTYÁK

3.
ZOMBIPAKLI



TÁMADÓ ZOMBIK

5.
HÚZÓPAKLI



4.
JÁTÉKTER

KARAKTERTÁBLA



A játék menete

A játék több körből áll és addig tart, amíg **minden játékos** sikeresen nem teljesíti a küldetést, **vagy valaki** meghal, vagy elbukja a küldetést. Aki teljesítette a küldetést, továbbra is játékban marad, és addig folytatja a játszmat a többiekkel, amíg mindenki sikeresen nem teljesíti a küldetést egy kör végére. Fontos, hogy egy játékosnak a küldetést nem elég egyszer teljesíteni, a győzelmi feltételeket meg is kell tartani (vagy újra el kell érni) addig a körig, amelyben mindenki sikeresen teljesíti a küldetés célját.

Egy kör menete:

1) **Húzás fázis:** Mindenki 5 kártyát húz a húzópaklijából, és ha ezek között van zombikártya, azokat a játékosok saját maguk elé helyezik az asztalra, ők lesznek a támadó zombik, akikkel az Akció fázis során kell szembeszállni.

Amennyiben 5-nél kevesebb kártya van a húzópakliban, **újra kell keverni a dobópaklit**. Először a zombihullám-jelölőt kell eggyel nagyobb értékre mozgatni a karaktértáblán (a játékosok lehetnek különböző zombihullám-értéken). Ezt követően az új zombihullám-értéknek megfelelő számú zombikártyát kell áthelyezni a személyes zombipakli tetejéről a dobópakliba. Majd meg kell keverni a dobópaklit, és át kell helyezni a húzópakliban megmaradt kártyák alá. Ezután már lesz elég lap az 5 kártya felhúzásához, a kör a megszokott módon folytatódik.

Példa: Nednek már csak 3 kártyája maradt a húzópaklijában a kör elején, így újra kell kevernie a dobópakliját. A zombihullám-értéke 1-gyel nő, így most 4-esen áll, tehát a zombipaklija legfelső 4 kártyáját a dobópaklijába helyezi. Ezután megkeveri a dobópakliját, és azt a húzópaklijában maradt 3 kártya alá helyezi képpel lefelé. Húz 5 kártyát a húzópakliból, és az összes felhúzott zombikártyát maga elé helyezi.

Amennyiben az újrakeverés során a zombipakliban már nincs annyi zombikártya, hogy a zombihullám-értéknek megfelelő mennyiséget a dobópakliba lehessen helyezni, annyit kell áthelyezni, amennyi még maradt ott, és újrakeverés előtt el kell pusztítani 2 bármilyen kártyát (nem zombikártyát) a dobópakliból.

2) **Akció fázis:** A játékosok egyidejűleg hajtanak végre akciókat egészen addig, amíg mindenki végez. **Az akciókat tetszőleges sorrendben, többször is végre lehet hajtani** (az akciók részletes leírása lejjebb olvasható). A kézben lévő kártyákat a játékosok vagy kijátsszák, vagy egyéb akciók költségeként a rajtuk lévő hatás végrehajtása nélkül a dobópaklijukba helyezik.

Ez a fázis akkor ér véget, amikor nincs már támadó zombi, egy játékosnak sem maradt kártya a kezében és egy játékos sem szeretne további akciókat végrehajtani. Ezután új kör kezdődik (amennyiben nem teljesült a győzelmi feltétel az összes játékosnál).

Az akciók visszavonása tilos!

Akciók (tetszőleges sorrendben, bármennyiszor végrehajthatók):

1) **Eseménykártya kijátsszása:** Játssz ki a kezedből egy eseménykártyát (rózsaszín): hajtsd végre a kártya hatását, majd helyezd az eseménykártyát a dobópaklidba!

2) **Más kártyák kijátsszása:** Játssz ki a kezedből egy kártyát, ami nem eseménykártya (ezeken sárga készenlétben-nyíl található a bal alsó sarokban): helyezd a kártyát elfordítva, képpel felfelé a játéktáblára!

Ez a kártya addig nem használható, amíg nincs készenlétben (5. akció).



- 3) **Felderítés:** Dobj el a kezedből 1 kártyát a dobópaklidba, majd a körzetspaklid legfelső kártyáját, mint felderített kártyát, helyezd képpel felfelé a körzetspaklid mellé! Bármennyi felderített kártya lehet itt.
- 4) **Megszerzés:** Szerezz meg egy felderített kártyát, és elfordítva, képpel felfelé helyezd a saját játéktervedre! Ehhez annyi kártyát kell eldobnod a kezedből, amennyi a megszerzeni kívánt kártya költsége (ezt a kéz ikonban szereplő szám mutatja). Az eseménykártyák megszerzésekor a dobópaklidba kerülnek a rajtuk szereplő hatás végrehajtása nélkül.
- 5) **Készenléthe helyezés:** Helyezd készenléthe egy elfordított kártyád (fordítsd fekvő helyzetből álló helyzetbe)! Ehhez annyi kártyát kell a kezedből eldobnod, amennyit a sárga készenlét-nyíl mellett látható szám mutat. Néhány kártya (mint a *Búvóhely* vagy a *Túlélő*) készenléthe helyezésehez konkrét kártya eldobására van szükség. Az akció végrehajtása után a készenléthe helyezett kártya használatra kész (6. akció). Arra nincs lehetőség, hogy egy már készenléthe helyezett kártyát újra fekvő helyzetbe fordíts, hogy ne legyen készenlétheben.
- 6) **Használat:** Használd egy készenléthe helyezett kártyád, kövesd a kártyán olvasható utasításokat! Ha egy kártyát nem kell eldobni vagy elpusztítani használat után, vagy nincs körönként egyszeri használatra korlátozva, akkor akár többször is használható a kör során (mindaddig, amíg a kártyán olvasható költséget újból ki tudod fizetni). Ha használsz egy kártyát, ne fordítsd el, továbbra is készenlétheben marad.

Felhívjuk a figyelmet a „dobd el...” (magát a kártyát kell eldobni a dobópaklidba fizetségképpen a hatás létrejöttéért) és a „dobd el 1...” (egy bármilyen kézben tartott kártyát kell eldobni a dobópaklidba fizetségképpen a hatás létrejöttéért) kifejezések közötti különbségre.

- 7) **Zombitámadás:** Előbb vagy utóbb harcba keveredsz a megmaradt zombikkal. Amikor ezt az akciót használod, az egyik támadó zombid megtámad téged, sebesülést okozva neked. A támadó zombi - és nem a zombikártya - belehal a csatába. Még ha a zombikártyán további zombik is vannak, egyszerre mindig csak egy zombi támad. Lásd a *Zombik megölése és eldobása* résznél.

A játék során bizonyos kártyákkal akciókra reagálhattok. Például a *Kocsmá* lehetővé teszi, hogy mindig, amikor egy *Búvóhelyet* játszol ki, meggyógyíthatod bármelyik karakter egy sebesülését. Ez nem akció, hanem **reagálás**, ahogy a kártyán is olvasható.

Példa: Megszerzed a *Kocsmát* (A) 2 kezdedben lévő kártyád eldobásával (B), majd készenléthe helyezed azt (C) egy kezdedben tartott *Túlélő* eldobásával (D). Ezután úgy döntesz, hogy egy zombi támadjon meg téged (E), és egy sebesülésseljelölt helyezel a lábadra. Ezt követően kijátszod a *Búvóhelyet* (F¹), és megmented (F²) egy korábban készenléthe helyezett *Túlélőt*, ezzel aktiválva a *Kocsmá* képességét (reagálás), amivel meggyógyítod a sebesülésed (a *Túlélő* és a *Búvóhely* a dobópaklidba kerül).



Általános szabályok

- A hatások egyszerre csak egy játékost érinthetnek.
- A kártyákat nem használhatjátok a hatásuk végrehajtása nélkül!
- A kártyák hatásaiban szereplő számok azt jelzik, hogy **legfeljebb** azt az értéket használhatjátok ki.
- Egy játékos egy másik játékost **kizárólag gyógyítással és a zombijait érintő** akciókkal segíthet, illetve azzal, hogy megbeszéljék a teendőket.

Példa: A Láncfűrész, ami 6 zombit öl meg, egy játékosnál lévő 1-6 számú zombi megölésére használható. Fegyver nem használható abban az esetben, amikor nincs zombi, akit célba vehet.

- Amikor egy kártyát eldobod, akkor az a **dobópaklidba** kerül.
- Amikor egy kártyát el kell pusztítanod, az egy külön helyre, az **elpusztított kártyák** közé kerül. Onnan alapesetben már nem kerül újra játékba, hacsak valami hatás erről másképpen nem rendelkezik (pl. *Labor*).

Zombik megölése és eldobása

Egy zombikártyán legfeljebb 4 zombi található, ezeket külön zombikként kell kezelni. Az, hogy egy zombikártyával mi történik, attól függ, hogy a rajta szereplő zombikkal mi történik:

- Ha a zombikártyán szereplő összes zombit **megölik**, illetve ha magát a zombikártyát ölik meg, akkor a zombikártya visszakerül a játékos zombipaklijában a megfelelő helyre (1-es legfelülre, 2-es a kettesek közé, stb.).
- Ha a zombikártyán szereplő összes zombi **eldobásra** kerül, illetve ha magát a zombikártyát dobjátok el, akkor a zombikártya a játékos dobópaklijába kerül.
- Ha a zombikártyán szereplő zombik közül legalább 1 eldobásra kerül (még ha a többit meg is ölik), akkor a zombikártya a játékos dobópaklijába kerül.

Egy zombikártya addig marad játékban (a játékoshoz tartozó támadó zombik zónájában), amíg a zombikártyán szereplő összes zombit el nem dobják, vagy meg nem ölik. Emlékeztetőül: a kör végén nem lehet játékban támadó zombi, ha valamelyik zombikártyával nem tudsz szembeszállni, akkor végső soron kénytelen vagy a zombitámadást (7. akció) választani.

A megölt zombikat a zombikártyára helyezett sebesülésjelölökkel jelölheted.

Egy zombi „eltávolítása” pontosan ugyanúgy működik, mint a megölése, de a történet szempontjából mégis más, és nem számít a zombi megölésének. Ez a különbség jelenleg kizárólag a „4D: Tisztogatás” küldetésben fontos.

Sebesülések

Amikor megsebesülsz, helyezz a karakterlábadon lévő, még üres sebesülési helyek valamelyikére egy sebesülésjelölőt! Ha az **agyadra** helyezel sebesülésjelölőt, azonnal meghalsz, és mindannyian elbuktátok a küldetést.

Ha a **karod** sebesült, akkor 2 helyett csak 1 készenlétkben lévő fegyvered lehet játékban. Amennyiben ilyen sebesülés esetén bármikor több mint 1 készenlétkben lévő fegyvered van, azonnal el kell pusztítanod egyet közülük, és félre kell tenned azt az elpusztított kártyáid közé. Ugyanakkor továbbra is bármennyi olyan fegyver lehet a játéktersedben, ami nincs készenlétkben. Lásd a *Fegyverek és járművek korlátozása* résznél.



Ha a **lábad** sebesült, akkor nem játszhatod ki a **Futás** eseménykártyát. (De költségként továbbra is eldobható.)

Azok a hatások, amelyek **sebesüléseket gyógyítanak**, lehetővé teszik, hogy sebesülésjelölőket vegyél le bármelyik játékos karaktertáblájáról.

Azok a hatások, amelyek **megakadályozzák a sebesüléseket**, csak rád vonatkoznak, tehát csak a saját sebesüléseidet tudod megakadályozni. Ilyenkor folytasd a megszokott módon a játékot, de ne tegyél sebesülésjelölőt a karaktertábládra!

Lőszer (☹)

A lőszer az a **bármilyen, nem-zombikártyák, amelyek bizonyos fegyverek alá lettek behelyezve**, ezt a lőszer ikon jelzi (☹ = kártyák a fegyver alatt). **Maga a fegyver határozza meg, hogyan kell a lőszeret betölteni és használni.** Amikor lőszeret töltesz be egy fegyverbe, egyszerűen helyezz kártyá(ka)t a kezedből a fegyverkártya alá! Ezek a kártyák ilyenkor lőszernek számítanak, és amíg így szerepelnek, nem használhatók semmilyen más célra. Amikor egy lőszerkártya kikerül a fegyver alól, többé nem számít lőszernek. Amennyiben egy lőszerrel rendelkező fegyver a dobópaklidba, vagy az elpusztított kártyák közé kerül, helyezd a hozzá tartozó lőszer(eke)t a dobópaklidba!

Amikor a lőszer egy fegyver készenlébbe helyezési költségként szerepel, az azt jelenti, hogy a kezedből kell a lőszer a fegyver alá tenned ahhoz, hogy készenlébbe legyen, és általában csak ilyenkor adhatsz lőszer a fegyverhez. Az X☹ készenlébbe helyezési költség azt jelenti, hogy bármennyi kezekben lévő kártyát hozzáadhatsz ehhez a fegyverhez (akár 0-t is). Alapesetben egy már készenlébbe lévő fegyvert nem lehet újratölteni.

HOGYAN HASZNÁLJ EGY PISZTOLYt:
JÁTSZD KI (VAGY SZEREZD MEG) a KÁRTYÁt!

HELYEZD KÉSZENLÉTBÉ LŐSZER HOZZÁADÁSÁVAL

LŐJ LŐSZER ELDOBÁSÁVAL!

LŐJ a FEGYVER ELDOBÁSÁVAL!

Bizonyos fegyverek (pl. *Forgócsöves géppuska*) használhatatlanná válhatnak a lőszer elhasználása után, ugyanakkor a *Tölténytár* kártya a saját hatása miatt hozzáadható lőszerként egy készenlébbe lévő fegyverhez attól függetlenül, hogy mi van a fegyverkártyára írva.

Fegyverek és járművek korlátozása

Alapvetően legfeljebb 2 készenlébbe lévő fegyvered lehet játékban (vagy 1, ha megsebesült a karod). Amennyiben bármikor több készenlébbe lévő fegyvered van, mint amennyi megengedett (például egy újabb fegyver készenlébbe helyezésekor), az egyiket azonnal el kell pusztítanod, hogy betartsd az aktuális korlátozást (az elpusztított fegyvert az **elpusztított kártyáid** közé kell helyezni).

Hasonlóképpen, sohasem lehet 1-nél több készenlébbe lévő járműved a játékban.

Bármennyi olyan fegyvered és járműved lehet játékban, ami nincs készenlébbe (el van fordítva).



Túlélők megmentése

A *Túlélők* megmentése fontos lehet a küldetések sikeres teljesítéséhez, de újabb erőforrások megszerzésében is a segítségedre lehet.

Ahhoz, hogy megmentés egy *Túlélőt*, ki kell azt játszani, majd készletbe kell helyezni egy újabb kézben lévő kártyád eldobásával. Amikor készletbe helyezett *Túlélőd* van, kijátszhatod a *Búvóhely* eseményt, hogy 1 vagy több *Túlélőd*et megmentésd. A *Túlélőket* a dobópaklidba kell helyezni (a *Búvóhellyel* együtt), és minden egyes megmentett *Túlélőért* cserébe a következő lehetőségek közül választhatsz EGYET:

A) a megmentés-jelölőt mozgassd egyvel feljebb, VAGY

B) szerezz meg egy kártyát ingyen a körzetszaklid tetejéről, helyezd azt elfordítva (hogy ne legyen készletben), képpel felfelé közvetlenül a játéktérre!

Ez utóbbi lehetőség miatt akkor is jó stratégia lehet *Túlélőket* megmenteni, amikor a küldetés sikeres teljesítéséhez egyetlen *Túlélő* megmentésére sincs szükség. De még olyankor is jó döntés lehet, amikor meg kell mentened néhány *Túlélőt*, hiszen a hasznos felszerelések segíthetnek, hogy túlélj a küldetést.

A nehézségi szint beállítása

Az első három küldetés (1A-1C) kicsit könnyebb, mint a többi. Ha valamelyik küldetés nehézségi szintjét módosítani szeretnétek, akkor ahhoz, hogy könnyebb legyen a küldetés, a kezdő zombihullám-értékét csökkentsetek egyvel! Ha nehezebbé szeretnétek tenni a küldetést, tegyetek egyvel több zombikártyát minden játékos kezdőpaklijába!

A FryxGames köszönetet mond:

Minden tesztelő zombinak (nyugodjanak békében). A fegyveriparnak, amiért lehetővé tették, hogy megvédjük magunkat az apokalipszis során. A különböző horrorfilmeknek, amelyek bebizonyították, hogy a zombiknál is lehet rosszabb. A Pokémon Gonak, mert megmutatta, hogyan képesek az emberek csoportokba verődve teljesen agyhalottként járkalni.

A társasjátékiparnak, mert még nincs elég zombis játék a piacon. A partnerkiadóknak, amelyek segítenek ezt a zombivírust elterjeszteni az egész világon. És végül Istennek, aki sohasem teremtené olyan ostoba lényeket, mint a zombik.



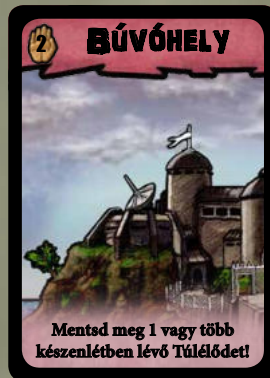
Jacob

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 | www.reflexshop.hu



 reflexshop

