

AFTER THE VIRUS

RULEBOOK



Tło fabularne

Nadeszła apokalipsa zombie! Aż 90% populacji Ziemi zostało zainfekowanych śmiertelnym wirusem. Większość ocalałych zamieniła się w zombie, a pozostali są słabi i bezbronni. Twoim zadaniem jest uratowanie jak największej liczby ocalałych i nieustanne odpieranie ataków kolejnych hord zombie.

Zarys zasad

W grze *After the Virus* do 3 graczy współpracuje ze sobą, aby wspólnie zrealizować misję. Każdy z graczy ma unikalną postać i własną talię początkową. W trakcie wykonywania misji przeszukujesz teren w celu znalezienia przedmiotów, które mogą okazać się przydatne. Wiele z nich to broń i pułapki pomagające w walce z napierającymi zombie. Spróbujesz również ratować ocalałych, zagrywając ich karty z ręki, przygotowując ich oraz zagrywając kartę *Bezpieczny Dom*, aby zapewnić ocalałym schronienie. W swojej turze gracze wykonują swoje akcje jednocześnie. Przy każdym przetasowaniu swojej talii dodajesz do niej karty zombie. Dobierając kartę zombie, musisz umieścić ją na stole, aby potem pokonać znajdujących się na niej zombie albo przyjąć obrażenia, gdy zostaniesz zaatakowany. Jeśli otrzymasz 3 obrażenia — umierasz. W przypadku śmierci jednej z postaci graczy wszyscy przegrywają. Gracze odnoszą zwycięstwo, jeśli na koniec tury wszystkim uda się zrealizować cel misji.

Elementy

Instrukcja, arkusz misji, 4 plansze postaci, 3 talie postaci, 9 znaczników ran, 3 znaczniki fali zombie, 3 znaczniki uratowanych ocalałych.



Przygotowanie do gry

- 1) Gracze **wybierają misję** z arkusza misji i czytają jej opis. Misje zaprojektowano jako historię podzieloną na 5 rozdziałów, ale można je również rozgrywać w dowolnej kolejności. Misje mogą zmieniać standardowe przygotowanie do gry.



2) Każdy z graczy wybiera 1 z 4 plansz postaci i odpowiadającą jej talię. Talie graczy powinny być zawsze trzymane oddzielnie; nie można mieszać kart z różnych talii. Umieść znacznik uratowanych ocalonych na polu „0”, a znacznik fali zombie zgodnie z zasadami podanymi w opisie misji.

3) Utwórz odkryty stos zombie ze wszystkich 14 kart zombie. Karty z 4 zombie powinny znajdować się na dole stosu, następnie z 3 zombie, z 2 zombie i na wierzchu karty z 1 zombie. W czasie rozgrywki stos kart zombie zawsze powinien być ułożony w ten sposób.

4) Po prawej stronie planszy postaci znajduje się obszar gry na karty gracza. Każdy z graczy rozpoczyna grę z określoną kartą w grze. Sprawdź na planszy swojej postaci, jaką kartę powinieneś umieścić w obszarze gry.

5) Stwórz talię dobierania, dodając do niej pozostałe wskazane karty startowe i dodając 1 kartę zombie za każdego gracza. Karty zombie dobiera się zawsze z wierzchu stosu zombie. Potasuj swoją talię i umieść ją zakrytą po lewej stronie planszy postaci.

Przykład. W rozgrywce trzysobowej każdy z graczy dobiera po 3 karty zombie do swojej talii początkowej. W wariacie solo gracz dobiera 1 kartę.

6) Pozostałe 30 kart z talii gracza jest przetasowywane, a następnie utworzona zostaje z nich talia obszaru.

6
Talia
OBSZARU



PRZESZUKANE KARTY

3
Stos
ZOMBIE



NAPIERAJĄCE ZOMBIE

5
Talia
DOBIERANIA



4
OBSZAR GRY

Postać



Przebieg gry

Gra składa się z serii tur. W każdej turze gracze rozgrywają swoje ruchy w dowolnej kolejności. Gra kończy się, gdy wszyscy gracze ukończą cel misji albo przynajmniej jeden z graczy umrze, albo misja zakończy się niepowodzeniem.

Przebieg tury

1) Faza dobierania kart. Każdy gracz dobiera na rękę 5 kart z talii dobierania, a następnie umieszcza wszystkie dobrane karty zombie na stole jako napierające zombie. Będzie trzeba je pokonać w fazie akcji.

Jeśli w twojej talii dobierania znajduje się mniej niż 5 kart, musisz przetasować swój stos kart: najpierw podnieś znacznik fali zombie o jeden na swojej planszy gracza (poziom fali zombie może być różny dla każdego z graczy). Następnie weź ze stosu zombie karty zombie w liczbie równej nowemu poziomowi fali i odłóż je na stos kart odrzuconych. Przetasuj stos kart odrzuconych i umieść go pod pozostałymi kartami, aby uzupełnić swoją talię. Teraz możesz dobrać 5 kart i kontynuować grę według normalnych zasad.

***Przykład.** Na początku tury w talii Marka pozostały tylko 3 karty, więc musi wykonać przetasowanie. Jego poziom fali podnosi się o 1 – z 3 na 4, co oznacza, że przenosi 4 wierzchnie (najłatwiejsze) karty zombie ze stosu zombie na stos kart odrzuconych. Następnie tasuje stos kart odrzuconych, umieszcza go na spodzie swojej talii i dobiera 5 kart. Następnie musi umieścić w grze wszystkie karty zombie, które dobrał.*

Jeśli w czasie przetasowania na stosie zombie nie ma wystarczającej liczby kart, bierzesz ich tyle, ile możesz, i niszczysz dowolne 2 karty ze swojego stosu kart odrzuconych, niebędące kartami zombie i dopiero wtedy wykonujesz przetasowanie.

2) Faza akcji. Gracze jednocześnie wykonują swoje akcje. **Akcje mogą być wykonane wielokrotnie i w dowolnej kolejności** (sposób działania akcji został opisany poniżej). Karty z ręki mogą być albo zagrane, albo odrzucone bez ponoszenia kosztu za inne akcje.

Faza akcji kończy się, gdy nie ma już napierających zombie, żaden z graczy nie ma kart na ręce i żaden z graczy nie chce już wykonywać żadnych akcji. Tylko wówczas gracze mogą razem przejść do następnej tury (chyba że już wygrali). Niedozwolone jest cofanie ruchów.

Akcje (mogą być wykonywane wielokrotnie i w dowolnej kolejności)

A) Zagranie z ręki karty wydarzenia (różowej) – wprowadź efekt karty i odrzuć ją na stos kart odrzuconych.

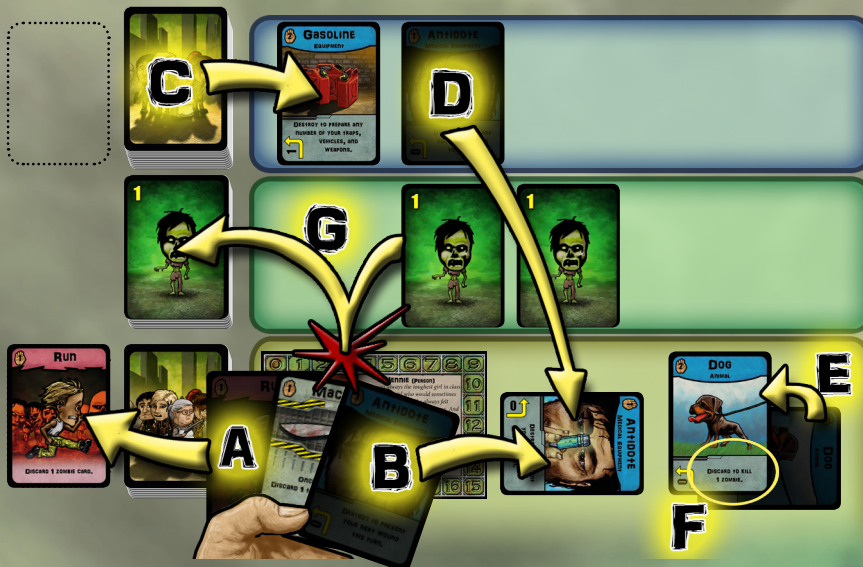
B) Zagranie z ręki innej karty (z żółtą strzałką na dole po lewej stronie) – umieść ją bokiem w swoim obszarze gry. Nie możesz jej użyć, dopóki nie zostanie przygotowana (akcja E).

C) Przeszukanie. Odrzuć 1 kartę z ręki, aby umieścić wierzchnią kartę z twojej talii obszaru odkrytą na stole jako kartę przeszukaną. Nie ma limitu odkrytych kart w grze.



- D) **Odzyskanie.** Przenieś jedną z przeszukanych kart do swojego obszaru gry (bokiem), odrzucając z ręki liczbę kart równą kosztowi odzyskania (pokazana na symbolu „dłoni”). Karty wydarzeń odkładaj od razu na swój stos kart odrzuconych, nie rozpatrując ich efektu.
- E) **Przygotowanie.** Przygotuj jedną z przeszukanych kart (obracając kartę o 90°), odrzucając z ręki liczbę kart wskazaną obok żółtej strzałki. Niektóre karty wymagają odrzucenia konkretnej karty z ręki (*Bezpieczny dom* lub *Ocalały*). Od teraz przygotowana karta może być użyta (akcja F). Akcji przygotowania nie można cofnąć.
- F) **Użycie.** Użyj efektu przygotowanej karty, stosując się do tekstu na karcie. Jeśli skutek użycia karta nie zostaje odrzucona ani zniszczona albo jej użycie nie jest ograniczone do jednego razu w grze/na turę, to możesz użyć jej kilka razy na turę (dopóki możesz opłacić koszt dodatkowy przedstawiony na karcie). Użyta karta pozostaje przygotowana w dalszej części gry. Zwróć również uwagę na różnicę pomiędzy „Odrzuć, aby” (sama karta jest odrzucana w celu opłacenia efektu) oraz „Odrzuć 1, aby” (odrzucaasz dowolną kartę z ręki, aby zapłacić za efekt).
- G) **Atak zombie.** Nadejdzie w końcu moment, kiedy będziesz musiał zmierzyć się z pozostałymi zombie w bezpośrednim starciu. Jeśli wybierasz tę akcję, zostajesz zaatakowany przez jednego z napierających zombie, który cię rani. Napierający zombie umiera w walce.

Jeśli na karcie zombie znajduje się więcej napierających zombie, zostajesz zaatakowany przez każdego niezabitego/ nieodrzuconego zombie. Więcej informacji na ten temat w części „Zabijanie i odrzucanie zombie”.



Przykład. Gracz może w tej sytuacji albo zagrać kartę (A) aby odrzucić jedną kartę zombie, albo zagrać z ręki kartę Antidotum (B). Może też po prostu odrzucić jedną ze swoich kart, aby dodać kartę do obszaru przeszukanych kart (C) lub odzyskać jedną z leżących kart (D). Karty odzyskane bądź zagrane są nieprzygotowane, więc można je również przygotować, płacąc podany koszt (E), aby użyć akcji z przygotowanej karty (F).



Zasady ogólne

- Efekty na kartach mogą dotyczyć tylko jednego gracza naraz.
- Wszystkie liczby na efektach kart powinny być rozumiane jako „do tej” liczby, ale...
- Nie wolno używać kart, które nie przyniosą efektu.
- **Jedynym** sposobem na wejście w interakcję z drugim graczem jest zaatakowanie jego zombie lub wyleczenie go (ewentualnie rozmowa ☺).

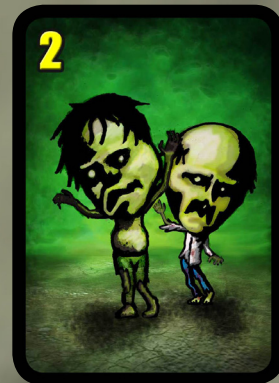
Przykład. Piła łańcuchowa, która zabija 6 zombie, może być użyta do zabicia 1-6 zombie jednego gracza. Nie możesz użyć broni, jeśli nie ma żadnych zombie.

Zabijanie i odrzucanie zombie

Na karcie zombie może znajdować się do 4 zombie – każde rozpatrywany osobno. To, co stanie się z kartą zombie, zależy od tego, co stanie się z zombie na karcie.

- Jeśli wszystkie zombie na karcie zostaną zabite albo jeśli sama karta zostanie zniszczona, karta ta zostaje z powrotem umieszczona w stosie kart zombie gracza.
- Jeśli wszystkie zombie na karcie są odrzucone albo jeśli sama karta zombie zostanie odrzucona, karta ta jest odrzucana na stos kart odrzuconych gracza.
- Jeśli przynajmniej jeden z zombie na karcie został odrzucony, a reszta zostanie zabita, karta zombie zostanie odrzucona na stos kart odrzuconych gracza.

Karta zombie pozostaje w grze dopóki wszystkie znajdujące się na niej zombie nie zostaną zabite lub odrzucone. Pamiętaj o tym, że na koniec tury nie mogą zostać żadne zombie – jeśli nie możesz sobie z nimi poradzić, w końcu cię zaatakują (akcja G). Możesz zaznaczać zabite zombie na danej karcie, używając znaczników ran. „Usunięcie zombie” działa tak samo jak zabicie go, ale różni się fabularnie i nie jest liczone jako zabicie zombie. Różnica ta jest istotna dla misji 4D: *Porządki*.



Rany

Kiedy zostaniesz zraniony, umieść znacznik rany na jednym z wolnych miejsc na rany na swojej planszy postaci.

Jeśli położysz ranę na mózgu, natychmiast umierasz i wszyscy gracze przegrywają misję.

Jeśli otrzymujesz ranę w ramię, możesz posiadać tylko 1 zamiast 2 przygotowanych broni (zob. „Ograniczenia broni i pojazdów”).

Jeśli otrzymałeś ranę w nogę, nie możesz zagrać karty wydarzenia *Biegnij!* (nadal możesz ją odrzucić, opłacając jakiś efekt).

Efekty leczące rany pozwalają na usunięcie znaczników ran z planszy dowolnego gracza.

Efekty zapobiegające ranom mogą być użyte do zapobiegania tylko twoim ranom. Postępuj według normalnych zasad, ale nie umieszczaj znaczników ran.

Amunicja (☹)

Niektóre bronie wymagają użycia amunicji (☹ = karty poniżej, które wymagają amunicji). **Karta broni określa, kiedy amunicja jest dodawana i jak się jej używa.** W momencie dodawania amunicji do broni umieść dowolne karty z ręki pod kartą broni jako amunicję. Kiedy karta amunicji zostaje usunięta, przestaje być amunicją. Jeśli broń z amunicją zostaje odrzucona albo zniszczona, umieść karty amunicji na swoim stosie kart odrzuconych.

Jeśli amunicja jest częścią kosztu przygotowania broni, musisz dodać amunicję z ręki, aby przygotować broń i jest to jedyna sytuacja, kiedy możesz dodać amunicję. Koszt przygotowania X☹ pokazuje, ile kart maksymalnie

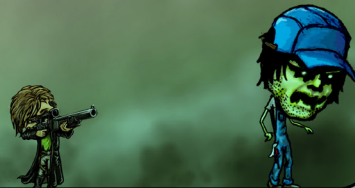


możesz dodać z ręki (nawet 0), aby przygotować broń.

Niektóre bronie (jak *Minigun*) mogą okazać się bezużyteczne, kiedy skończy się amunicja. Zauważ jednak, że efekt karty *Magazynek* pozwala dodać ją jako amunicję do przygotowanej broni, bez względu na to, co jest napisane na karcie broni.

Ograniczenia broni i pojazdów

Możesz posiadać maksymalnie 2 przygotowane bronie (albo 1 jeśli masz ranę w



ramieniu). Jeśli będziesz miał więcej niż dozwolone 2 (z powodu przygotowania dodatkowej broni lub posiadania 2 broni w momencie otrzymania rany w ramię), musisz natychmiast zniszczyć jedną ze swoich broni i umieścić ją na odpowiednim stosie. Nie możesz mieć również więcej niż 1 przygotowanego pojazdu. Możesz posiadać dowolną liczbę nieprzygotowanych (karty ułożone bokiem) broni i pojazdów.

Ratowanie ocalałych

Ratowanie ocalałych może pomóc w zrealizowaniu celu misji, jak również w pozyskaniu nowych zasobów.

Aby uratować ocalałego, musisz zagrać kartę ocalałego, a następnie przygotować go, odrzucając z ręki inną kartę. Jeśli masz już przygotowanych ocalałych możesz zagrać kartę wydarzenia *Bezpieczny Dom*, aby uratować 1 lub więcej spośród nich; ocalali zostają odrzuceni (wraz z kartą wydarzenia *Bezpieczny Dom*), a następnie za każdego uratowanego ocalałego możesz zrobić jedną z dwóch rzeczy:

- A) policzyć go jako uratowanego i przesunąć znacznik uratowanych o jeden w górę **ALBO**
- B) odzyskać za darmo jedną kartę z wierzchu talii; odkrywają ją i umieść bokiem w obszarze gry.

Takie zagranie (ratowanie ocalałych) może być dobrą strategią nawet podczas misji, które nie wymagają ratowania ocalałych. Może to być opłacalne, nawet jeśli musisz uratować jakichś ludzi poprzez zdobycie sprzętu potrzebnego do przetrwania całej misji.



Jakub

Dostosowywanie poziomu trudności

Pierwsze trzy misje (1A–1C) są nieco łatwiejsze od pozostałych. Jeśli chcesz zmienić poziom trudności danej misji:

- możesz obniżyć początkową poziom fali zombie o 1, aby ułatwić sobie misję,
- możesz dodać dodatkową kartę zombie do talii początkowej każdego z graczy, aby zwiększyć poziom trudności.

Podziękowania

Wszystkim naszym zombie testerom – niech spoczywają w pokoju. Przemysłowi zbrojeniowemu za umożliwienie nam przetrwania



Lion Rampant Imports
www.lionrampantimports.com



www.fryxgames.se

