

CISZA

W MIEŚCIE ZOMBIE

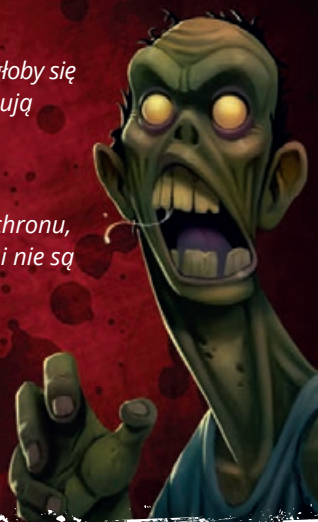


INSTRUKCJA

CZWARTE TYDZIEŃ OD WYBUCHU. RAPORT TERENOWY:

„Po niespełna miesiącu od zajęcia miasto zostało opanowane przez Zombie. Nie mamy już nadziei na wynalezienie szczepionki, a nawet gdyby się udało, mogłoby się okazać, że jest za późno. Lecz na ulicach ciągle znajdują się Ocalali – ich ochrona jest teraz naszym głównym zadaniem...”

Czy uda Ci się ich znaleźć i sprowadzić do Twojego Schronu, czy może ulegniesz Zombie? Uważaj, bo zainfekowani nie są jedynym niebezpieczeństwem. Pobliskie Schrony również starają się ściągnąć do siebie jak najwięcej Ocalałych i wykorzystają wszystkie dostępne środki, żeby udaremnić Twoje starania. Wszyscy są świadomi tego, że tylko najlepiej zorganizowane Schrony będą miały szansę na przetrwanie.



Cisza to gra karciana, w której 2–6 graczy (od 10 lat) konkuruje ze sobą w przyciąganiu jak największej liczby Ocalałych do swoich Schronów, które znajdują się obrzeżach miasta opanowanego przez Zombie. Chroń zwerbowanych Ocalałych przed niebezpieczeństwem i uważaj na przebiegłe działania dowodzących innymi Schronami. Średni czas rozgrywki wynosi 20 minut.

ZAWARTOŚĆ

55 **kart Miasta** (z Ocalałymi po jednej stronie i Zombie po drugiej) **(A)**

55 **kart Zasobów** **(B)**

6 **kart pomocy dla graczy**



(A)



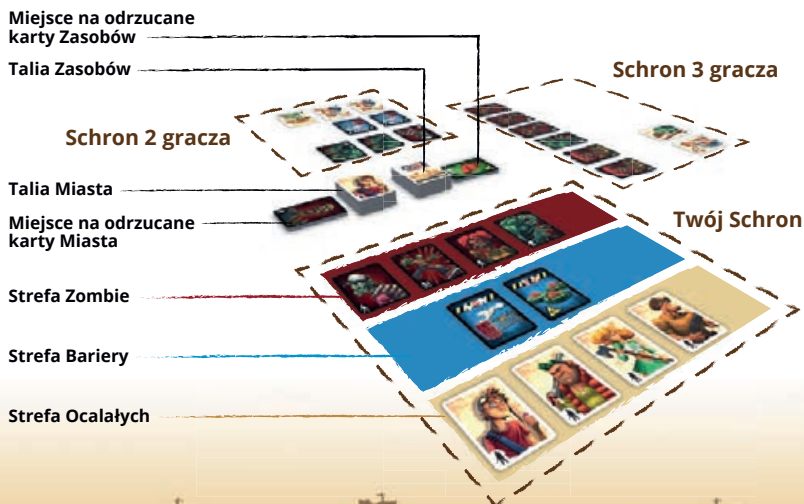
(B)

PRZYGOTOWANIE

Potasujcie **karty Miasta** i ułóżcie z nich talię Miasta stroną z Ocalałymi ku górze. Rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty. Tych dwóch Ocalałych będzie tworzyło Wasz startowy Schron, połóżcie ich przed sobą. Pozostałe karty umieśćcie na środku stołu, w zasięgu wszystkich graczy, stroną z Ocalałymi ku górze. Potasujcie **karty Zasobów** i rozdajcie każdemu z graczy po 3 karty.

Uwaga: Jeśli nie jesteś zadowolony ze swojej startowej ręki, możesz ją odrzucić i dobrać kolejne 3 karty. Ale uważaj! Możesz to zrobić tylko raz: nie możesz odrzucić nowych kart, będziesz musiał rozpocząć z nimi grę.

Połóżcie stos kart Zasobów na środku stołu rewersem ku górze. Przy każdym stosie kart zostawcie nieco miejsca na karty odrzucone. Gracz, który jako ostatni oglądał lub czytał cokolwiek na temat Zombie, rozpoczyna grę.



CEL GRY

Zadaniem każdego z Was jest ochrona siebie przed niebezpieczeństwem ze strony Zombie oraz uratowanie jak największej liczby Ocalałych przez ściągnięcie ich do Waszych Schronów na obrzeżach miasta. Strzeżcie się jednak! W pobliżu powstały także inne Schrony, które nie zawahają się przed próbą pokrzyżowania Waszych planów w celu zapewnienia przetrwania swoim własnym mieszkańcom.

PRZEBIEG TURU

Tura gracza podzielona jest na 3 fazy:

Faza 1 – zagranie lub odrzucenie kart

Musisz wybrać **jedną z poniższych opcji**:

- ☛ Odrzucenie dowolnej liczby kart z ręki.
- ☛ Zagranie dowolnej liczby kart z ręki w dowolnej kolejności.



Odkąd to się stało, miasto pogrążone jest w ciszy i każdy dźwięk może zwrócić uwagę Zombie. Każdy Hałas sprawia, że jeden Zombie z Miasta staje się czujny. Kiedy usłyszysz kolejny Hałas, zacznie się poruszać w stronę jego źródła.

Karty z tą ikoną reprezentują akcje, które powodują Hałas. Kiedy karta z taką ikoną zostanie zagrana, może się zdarzyć jedna z dwóch rzeczy:

- ☛ Jeśli wierzchnia karta w talii Miasta przedstawia Ocalałego, należy ją przekreślić na stronę z Zombie i odłożyć z powrotem na wierzch talii Miasta.
- ☛ Jeśli karta została już wcześniej przekreślona i przedstawia Zombie, to należy ją umieścić w Schronie, który spowodował Hałas.

Najpierw rozpatrywany jest efekt karty, a na końcu Hałas.

Faza 2 – atak Zombie

Podczas tej fazy **wszyscy** Zombie w Twoim schronie atakują jednocześnie. Każdy atakujący Zombie eliminuje (A) jednego z Twoich Ocalałych (odłóż jego kartę na stos kart odrzuconych), chyba że powstrzymasz go za pomocą Barier (B).



Po ataku wszyscy Zombie, którzy nie zostali wyeliminowani przez Bariery (C), **pozostają** w Twoim Schronie i mogą zaatakować Cię ponownie w kolejnych turach.

Jeśli pod koniec tej fazy w Twoim Schronie nie ma żadnych Ocalałych, **zostajesz wyeliminowany z gry**. Odrzuć wszystkie karty z ręki i Bariery ze swojego Schronu. Następnie przekaz Zombie z Twojego Schronu graczowi po swojej prawej stronie i graczowi po lewej. Możesz rozdzielić Zombie wedle uznania.



Faza 3 – dobieranie kart

Jeśli przetrwałś atak Zombie, to dobierz tyle kart ze stosu Zasobów, aby mieć na ręce 3 karty. Następnie tura przechodzi na gracza po Twojej lewej stronie.

TALIA MIASTA



Strona z Ocalałymi reprezentuje ludzi, którzy nie zamienili się jeszcze w Zombie i których staracie się ratować z Miasta i sprowadzać do swoich Schronów.

Uwaga: Nie można sprowadzać Ocalałych z talii Miasta, jeśli wierzchnia karta przedstawia Zombie.



Strona z Zombie reprezentuje tych, którzy zostali zainfekowani przez wirusa. Będziecie starać się utrzymywać ich z dala od swoich Schronów lub eliminować ich. W talii znajdują się 4 typy Zombie:



Zwykli Zombie (23)

Są słabi i można ich wyeliminować dowolną bronią.



Silni Zombie (12)

Są bardzo wytrzymali i można ich wyeliminować tylko niektórymi rodzajami broni.



Szybcy Zombie (18)

To zwykli Zombie, którzy są słabi i podatni na każdy rodzaj broni, ale są też szybcy jak wiatr! Kiedy zostają odsłonięci, **natychmiast** wchodzą do Schronu, który spowodował Hałas.



Horda (2)

Kiedy zostanie odsłonięta, należy ją odrzucić i dobrać tyle kart Zombie z talii Miasta, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce. Gracz, który ją odkrył, wysłał po jednym Zombie do każdego Schronu, z jego własnym włącznie.

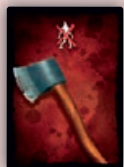
Uwaga: Jeśli podczas wysyłania Zombie odkryta zostanie kolejna Horda, to wszystkich Zombie należy przydzielić pozostałym graczom (rozdzielający ich gracz nie otrzymuje żadnego), a następnie rozpatrzyć kolejną Hordę w normalny sposób.

TALIA ZASOBÓW

W talii znajdują się 4 typy kart Zasobów, każdy z innym kolorem tła. Kiedy talia Zasobów się wyczerpie, należy potasować karty ze stosu kart odrzuconych i stworzyć z nich nową talię Zasobów.

Karty Broni

Służą do eliminowania Zombie w Twoim Schronie. Po użyciu odłóż je na stos odrzuconych kart Zasobów. Wyeliminowanych Zombie należy umieszczać na stosie odrzuconych kart Miasta.



Siekiera (3)

Wyeliminuj
1 Zwykłego lub
Szybkiego Zombie
z Twojego Schronu.



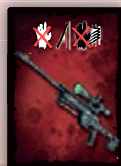
Shotgun (6)

Wyeliminuj 1 Silnego
Zombie lub 2 Zwykłych
(lub Szybkich) Zombie
z Twojego Schronu.
Powoduje Hałas.



Rewolwer (4)

Wyeliminuj
1 Zwykłego lub
Szybkiego Zombie
z Twojego Schronu.
Powoduje Hałas.

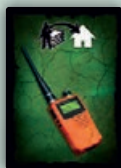


Karabin Snajperski (2)

Wyeliminuj
1 dowolnego Zombie
z Twojego Schronu **lub**
z wierzchu talii Miasta.

Karty Ratunku

Służą do sprowadzania Ocalałych z talii Miasta do Schronów graczy – do momentu, w którym na wierzchu talii nie znajdzie się Zombie.



Krótkofalówka (4)

Sprowadź pierwszego Ocalałego z wierzchu talii Miasta do Twojego Schronu.



Flara (3)

Sprowadź dwóch pierwszych ocalałych z wierzchu talii Miasta do Twojego Schronu.
Powoduje Hałas.



Megafon (4)

Sprowadź pierwszego Ocalałego z wierzchu talii Miasta do Twojego Schronu.
Powoduje Hałas.

Karty Bariery

Służą do powstrzymywania marszu zagrażających Waszym Schronom Zombie. Zagrywane są pomiędzy strefą Ocalałych a strefą Zombie. Karty Bariery pozostają na swoim miejscu do momentu gdy zostaną zniszczone przez inną kartę lub gdy Zombie przeprowadzą atak (i gracz zdecyduje się wykorzystać zagrąną wcześniej kartę Bariery). Usunięta karta Bariery trafia na stos odrzuconych kart Zasobów.

Hałas Bariery powstaje dopiero w momencie ich użycia (czyli odrzucenia zagranej wcześniej karty Bariery). Wykorzystanie zagranej wcześniej Bariery jest dobrowolne. Gracz decyduje, kiedy chce jej użyć.



Barykada (4)

Odrzuć tę kartę, aby powstrzymać atak 1 Zombie dowolnego rodzaju.



Alarm (2)

Odrzuć tę kartę, aby pominąć fazę ataku w tej turze.
Powoduje Hałas.



Miny (2)

Odrzuć tę kartę, aby wyeliminować do 2 Zombie dowolnego rodzaju.
Powoduje Hałas.

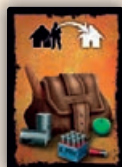
Uwaga: Jeśli aktywacja alarmu lub min sprowadzi Zombie znajdującego się na wierzchu talii Miasta (ze względu na Hałas, który powodują), to ten Zombie zaatakuję dopiero w następnej rundzie.

Karty Podstępu

Obrona przed Zombie nie wystarczy do tego, aby stać się najlepiej zorganizowanym Schronem. Musicie być sprytniejsi od Waszych przeciwników i mądrze używać kart Podstępu. Kart Podstępu można używać nawet w momencie, gdy ich efekt może być zrealizowany tylko częściowo.



Sabotaż (2)
Zniszcz wszystkie karty Barier wybranego gracza. **Powoduje Hałas.**



Przekupstwo (2)
Wybierz gracza, który posiada więcej niż 1 Ocalałego. Sprowadź 1 z jego Ocalałych do swojego Schronu.



Eksmisja (2)
Wymień Twój cały Schron ze Schronem innego gracza. Zamiana dotyczy Zombie i Barier, ale nie Ocalałych. **Powoduje Hałas.**



Poświęcenie (2)
Usuń 1 ze swoich Ocalałych, aby rozdzielić wszystkich Zombie z Twojego Schronu pomiędzy innych graczy. Rozkład nie musi być równy, możesz rozdzielić Zombie wedle uznania.



Dron (6)
Wyślij 1 Zombie ze swojego Schronu do Schronu innego gracza. **Powoduje Hałas w Schronie tego gracza.**



Niespodzianka! (7)
Wyślij 1 Zombie ze swojego Schronu **oraz** wierzchnią kartę z talii Miasta stroną z Zombie ku górze do Schronu innego gracza.

KONIEC GRY

Gra może się zakończyć na dwa sposoby:

- ❖ Jeśli wszyscy gracze poza jednym zostaną wyeliminowani, to zwycięzcą zostaje pozostały przy życiu gracz.
- ❖ Jeśli w talii Miasta zabraknie kart Ocalałych (ze względu na wyczerpanie się kart w talii lub jeśli ostatnia karta w talii to Zombie), rozpoczyna się Atak Ostateczny.

ATAK OSTATECZNY

Kiedy zabraknie Ocalałych, dalsze wyprawy do Miasta nie mają już sensu. To czas na ochronę Schronu przed ostatnimi Zombie. To czas na przetrwanie!

Od tego momentu gracze pomijają **3 fazę – dobieranie kart**. Gracze mogą używać kart ze swojej ręki i wyłożonych wcześniej Barrier, **ale nie będą mieli już możliwości dobierać kolejnych kart**. Kluczowe będzie rozsądne użycie pozostałych na ręku kart.

Jeśli w grze zostanie tylko jeden gracz, to staje się on zwycięzcą. Jeśli więcej niż jeden gracz przetrwa Atak Ostateczny i w grze nie ma więcej Zombie, to wygrywa ten z graczy, który ma przed sobą najwięcej Ocalałych. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



POZIOMY TRUDNOŚCI

Jeśli chcecie sprawić, by gra była nieco łatwiejsza, to przygotowując rozgrywkę, rozdajcie każdemu z graczy po 3 Ocalałych zamiast 2. Jeśli wolicie wariant trudniejszy, przydzielcie każdemu tylko 1 Ocalałego.

TRYB EKSPERTA

Weterani sztuki przetrwania umiejętnie używają dostępnych Zasobów i są gotowi na podejmowanie trudnych i ryzykownych decyzji, kiedy stawką jest bezpieczeństwo Schronu.

W trybie eksperta wszystkie karty, które powodują Hałas (posiadające symbol  w lewym dolnym rogu), mogą zostać użyte na dwa sposoby:

- Jako standardowo działające karty wraz z efektem Hałasu.
- Lub jako powodujące Hałas **bez** użycia efektu karty. Na przykład: zagraj kartę Sabotażu do spowodowania Hałasu bez usuwania Barrier któregośkolwiek z graczy lub zagraj Rewolwer, powodując Hałas i strzelając w powietrze.

Dzięki temu będziecie mieć więcej możliwości na obmyślanie akcji i łączenie kart w celu uzyskania najlepszych kombinacji.

Uwaga: Karta Dron powoduje Hałas jako część efektu. Nie ma symbolu  w lewym dolnym rogu, a zatem nie może zostać użyta tylko do spowodowania Hałasu.



TWÓRCY

Projekt gry: **David Vaquero**
Ilustracje: **Albert Tworens**
Kierownik projektu: **Marek Chołostiakow**
Tłumaczenie: **Filip Makówka**
Korekta: **Ewa Popielarz**
Opracowanie graficzne wersji polskiej:
Paweł Niziołek



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podłęże 650, 32-003 Podłęże
Muduko jest marką wydawniczą
Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

© 2019 Tranjiss Games
© 2020 for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

PRZEGLĄD SYMBOLI

 W Twoim Schronie

 W innym Schronie lub z talii Miasta



Ocalali



Schron



Zombie dowolnego rodzaju



Zwykły Zombie



Szybki Zombie



Silny Zombie



Bariera



Wyliminuj



Anuluj atak



Każdy Zombie



Ocalały z talii Miasta



Zombie z talii Miasta



Eliminuje 1 Zwykłego lub Szybkiego Zombie



Eliminuje 1 Silnego Zombie lub 2 Zwykłych (lub Szybkich) Zombie



Eliminuje 1 Zombie dowolnego rodzaju z Twojego Schronu lub z wierzchu talii Miasta



Sprowadź 1 Ocalałego z talii Miasta



Sprowadź 2 Ocalałych z talii Miasta



Anuluj atak 1 Zombie dowolnego rodzaju



Anuluj fazę ataku w tej turze



Eliminuje do 2 Zombie dowolnego typu



Zniszcz wszystkie Bariery innego gracza



Sprowadź 1 Ocalałego ze Schronu innego gracza



Wyliminuj 1 Ocalałego i przydziel wszystkich Zombie z Twojego Schronu do Schronów innego gracza



Zamień swój Schron ze Schronem innego gracza



Wyślij 1 Zombie z Twojego Schronu do Schronu innego gracza



Wyślij 1 Zombie z Twojego Schronu i 1 z wierzchu talii Miasta



Powoduje Hałas
Odwróć Ocalałego z wierzchu talii Miasta **lub** umieść widocznego na wierzchu talii Miasta Zombie w Twoim Schronie