

ZOMBIAKI AMERYKI

GRA O PRZETRWANIU
APOKALIPSY ZOMBIE DLA 1-4 GRACZY.

INSTRUKCJA

Cześć, Martin z tej strony. W zeszłym roku wraz z rodzicami i siostrą przeżyliśmy odjechaną przygodę. Straciliśmy po drodze kilku przyjaciół, ale udało nam się też nawiązać parę nowych znajomości.

Świat się kończy, ale przynajmniej możemy żyć pod chmurką. Nie ma szkoty, a ja załapałem się na nową fuchę - robię amunicję, żeby mój tata miał czym faszzerować zombiaki.

Mam masę wolnego czasu i z nudów postanowiłem stworzyć tę grę - opowiada o naszej wyprawie. Mam nadzieję, że się Wam spodoba. 😊

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

-> 76 kart przygód



x 20

KARTY PIERWSZEGO POZIOMU



x 28

KARTY DRUGIEGO POZIOMU



x 28

KARTY TRZECIEGO POZIOMU



x 4



x 7



x 3



x 18



x 10



x 1



x 30



x 30



x 30



x 2

-> karty zakończenia

-> czarne kości

-> czerwone kości hordy

-> pionki liderów ocalałych
(w czterech różnych kolorach)

-> znaczniki licytacji
(w czterech różnych kolorach)

-> pionki ocalałych

-> pionki zombie

-> plansza licytacji

-> płytki inicjatywy

-> żetony amunicji

-> żetony paliwa

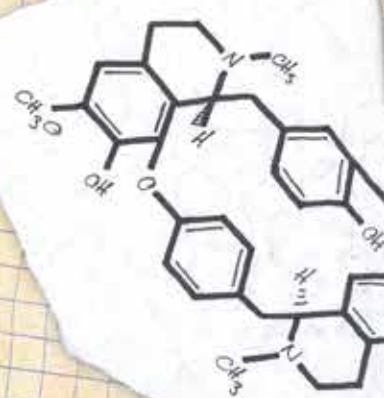
-> żetony adrenaliny

-> żetony specjalne (9)

-> znaczniki skażonych obszarów

Podczas gry nie ma limitu żetonów zasobów. Jeżeli w czasie gry żetony się skończą, można użyć dowolnych zamienników.

~~...~~ (3)
budo wannas
~~...~~



OTV Medical
3 Genera, Monroe St, Hackensack
252917 / 25573, Fax 555-254402

PRESCRIPTION

Space Cowboys

Dobutrol, 4 mg, Po TID
PRN
RPM
Clozapine, 25 mg, Po QHS
Disp #30 (th)
Disp #10 (th)

https://en.wikipedia.org/wiki/Donald_Ewen_Cameron

S (min, 18)
ca. 20

monetary

OPIS FABUŁY

ZOMBIAKI AMERYKI to wyprawa samochodowa rodem z horroru. Jedziecie z Chicago do Los Angeles - w sam środek apokalipsy zombie w USA. Będziecie musieli wykazać się nie lada zaradnością, aby pokonać swoich przeciwników i przetrwać tę podróż!

CEL GRY

Aby mieć szansę na zwycięstwo, przynajmniej jeden z grupy ocalałych danego gracza musi dotrzeć do Zachodniego Wybrzeża. Gdy więcej graczy doprowadzi swoich ocalałych do Los Angeles, wygrywa ten z nich, który na koniec gry będzie miał największą liczbę punktów.

OPIS KARTY

Zasoby zdobyte podczas poszukiwań



Liczba napotkanych zombie, z którymi gracz musi stoczyć walkę.

Wydarzenie, które musi zostać rozpatrzone przez gracza w fazie spotkań.

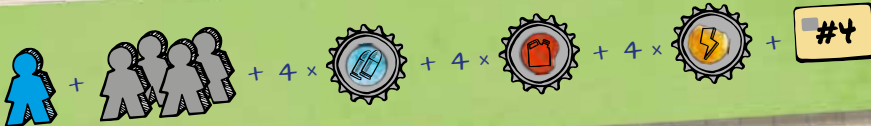
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

① Każdy z graczy wybiera jeden z czterech kolorów i bierze pionek lidera ocalałych oraz znacznik licytacji w wybranym przez siebie kolorze.

② Następnie każdy z graczy bierze po 4 pionki ocalałych, 4 żetony amunicji, 4 żetony paliwa i 4 żetony adrenaliny. Po zgromadzeniu tych elementów każdy z graczy powinien wylosować po 1 płytkę inicjatywy.

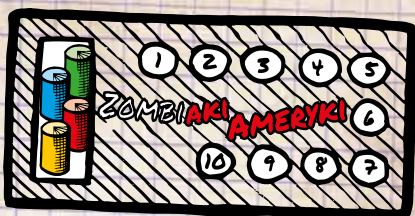
③ W zasięgu wszystkich graczy biorących udział w rozgrywce należy umieścić: planszę licytacji, kości, pozostałe pionki ocalałych, 10 pionków zombie, 2 płytki skażonych obszarów oraz wszystkie pozostałe żetony (amunicji, paliwa, adrenaliny), które w zależności od tego, jak potoczy się rozgrywka, mogą (ale nie muszą) wejść do gry.

④ Każdy z graczy umieszcza swój znacznik licytacji na polu "0" na planszy licytacji.

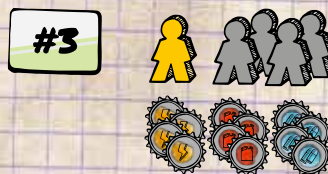
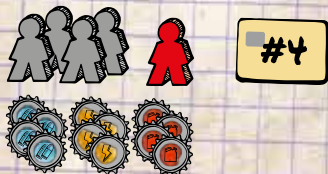
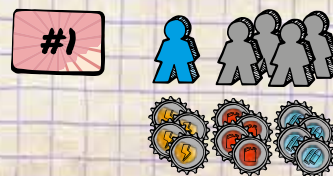
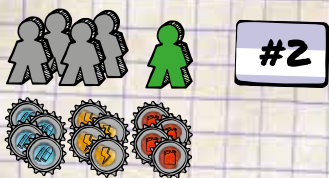


Gdy w rozgrywce bierze udział 1, 2 albo 3 graczy, należy zapoznać się z zasadami przedstawionymi na stronie 11.

PLANSZA LICYTACJI



OBSZAR GRY



OBSZAR REZERWY



Kości hordy

Kości

talia kart przygód

znaczniki skażonych obszarów i karty zakończenia



żetony zasobów



żetony specjalne



pienki zombie i ocalałych

Aby utworzyć talię kart przygód, należy postępować zgodnie z poniższymi wskazówkami:

-> Najpierw należy przetasować wszystkie karty trzeciego poziomu. Z przetasowanej talii należy wylosować 4 karty i umieścić je w pudełku od gry, a z pozostałych kart stworzyć zakryty stos.

-> Powyższą czynność należy powtórzyć dla kart drugiego poziomu. Otrzymaoną w ten

sposób talię należy umieścić rewersem do góry na wierzchu stosu kart trzeciego poziomu.

-> Opisaną powyżej czynność należy powtórzyć dla kart pierwszego poziomu, które po przetasowaniu i losowym odrzuceniu 4 kart należy umieścić na wierzchu stosu kart drugiego oraz trzeciego poziomu.



W ten sposób gracze otrzymują talię 64 kart przygód, która składa się (licząc od wierzchu talii) z 16 kart pierwszego poziomu, 24 kart drugiego poziomu oraz 24 kart trzeciego poziomu.

UWAGA! Powstałej w ten sposób talii **NIE MOŻNA PRZETASOWYWAĆ!**

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Przetrwaliśmy wyprawę przez Route 66 i dotarliśmy na Zachodnie Wybrzeże. W miarę podróży napotykałyśmy coraz bardziej przerażające rzeczy. W związku z tym gracze muszą zarządzać swoimi zasobami i wybierać trasę najostrożniej, jak to tylko możliwe, aby dotrzeć do Los Angeles w jednym kawałku.

FAZA PLANOWANIA

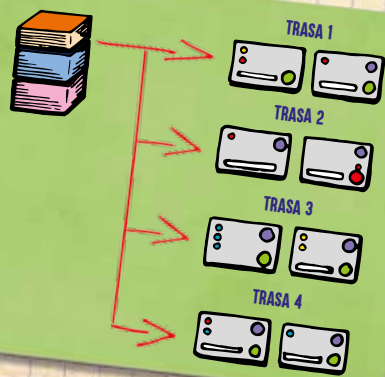
W czasie podróży zabieraliśmy ze sobą wszystko, co uznaliśmy za użyteczne. Za wszelką cenę.

Gracz z płytką inicjatywy #1 pobiera 8 kart z wierzchu talii przygód i umieszcza je na stole awersami do góry. Tworzy 4 trasy po 2 karty przygód tak, jak zostało to pokazane na ilustracji poniżej.

Rozgrzywka w **ZOMBIAKI AMERYKI** składa się z 8 rund. Wygrywa gracz, którego zespół przetrwał podróż do Los Angeles i zdobył po drodze największą liczbę punktów.

UWAGA! Karty są dobierane w pary w losowy sposób.

Każda z rund składa się z 3 faz:
-> **FAZA PLANOWANIA**,
-> **FAZA LICYTACJI**,
-> **FAZA SPOTKAŃ**.



Was it suicide? A cold
 Ms Parker, 62, great-granddaughter of the
 alleged suicide of her ancestor

FAZA LICYTACJI

Gracze widzą przed sobą możliwości kolejnego etapu podróży i wybierają jedną z 4 dostępnych tras. Jednak tylko najbardziej asertywny spośród graczy będzie w stanie wybrać najmniej niebezpieczną (i czasem najbardziej lukratywną) trasę. Nam udawało się podjąć dobrą decyzję za każdym razem... no, prawie za każdym...

Podczas tej fazy gracze licytują w kolejności zgodnej z numeracją na płytkach inicjatywy (zaczynając od płytki z numerem #1).

1) W swojej turze gracz może przemieścić swój znacznik licytacji zgodnie z poniższymi zasadami:

-> Jeżeli gracz podejmie decyzję o wzięciu udziału w licytacji, musi przemieścić swój znacznik o co najmniej jedno pole wyżej względem jego obecnego położenia.

-> Gracz może spasować i pozostawić swój znacznik tam, gdzie stał dotychczas. Jeżeli gracz podejmie decyzję o spasowaniu, nie zostaje wykluczony z fazy licytacji i może przebijać oferty innych graczy w późniejszych etapach licytacji (pod warunkiem, że pozostali gracze nie spasowali i nadal biorą udział w licytacji).

-> Na każdym polu planszy licytacji (oprócz pola "0") może znajdować się tylko 1 znacznik licytacji.

-> Po zakończeniu licytacji gracz musi wydać dowolną kombinację zasobów (amunicji, paliwa lub adrenaliny), której suma będzie równa liczbie wylicytowanej przez gracza. W trakcie

licytacji gracz nie może umieścić swojego znacznika licytacji na polu z liczbą wyższą niż suma posiadanych przez niego zasobów.

-> Gracze nie mogą licytować powyżej 10.

2) Faza licytacji dobiega końca, gdy wszyscy gracze po kolei spasują.

3) Następnie wszyscy gracze płacą swoimi zasobami w liczbie równej wynikowi licytacji (gracze mogą użyć dowolnej kombinacji zasobów).

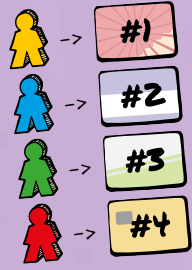
-> Jeśli kilkoro graczy zalicytowało 0, ich kolejność w następnej turze się nie zmienia.

4) W zależności od wylicytowanej przez siebie liczby każdy z graczy otrzymuje odpowiednią płytkę inicjatywy (gracz z najwyższym wynikiem otrzymuje płytkę inicjatywy #1, gracz z drugim wynikiem otrzymuje płytkę inicjatywy #2 itd.).

5) Na koniec fazy licytacji wszystkie znaczniki licytacji należy z powrotem umieścić na polu "0".

PRZYKŁAD

Kolejność graczy w turze przed fazą licytacji:



Sytuacja po fazie licytacji:



Gracze płacą swoimi żetonami zasobów. Następnie należy ustalić kolejność, która będzie obowiązywać podczas następnej rundy.



ZELONY wydaje 7 żetonów zasobów i otrzymuje płytkę inicjatywy #1 (zaoferował najwięcej podczas licytacji).

ZOLTY płaci 4 żetonami zasobów i otrzymuje płytkę inicjatywy #2 (zakńczył licytację z drugim wynikiem).

NEBESKI i **CZERWONY** postanowili nie wydawać swoich żetonów zasobów podczas fazy licytacji, więc podczas nadchodzącej rundy będą rozgrywać swoje tury jako ostatni. Aby rozstrzygnąć, który z tych graczy zagra najpierw, należy sprawdzić, w jakiej kolejności ci gracze rozgrają swoje tury podczas poprzedniej rundy. Jako że **NEBESKI** grał przed **CZERWONYM**, otrzymuje płytkę inicjatywy #3, natomiast **CZERWONY** dostaje płytkę inicjatywy #4.

FAZA SPOTKAŃ

Teraz gracze podążają wzdłuż wybranej przez siebie trasy.
Niech się dzieje wola Nieba.

Podczas tej fazy gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z numerami na ich płytkach inicjatywy. W czasie swojej tury gracz musi wybrać jedną z dostępnych tras i rozpatrzyć wszystkie wydarzenia, które są przedstawione na obu kartach znajdujących się na danej trasie.

Każda z tras składa się dokładnie z 2 kart przygód, które należy rozpatrywać w kolejności od lewej do prawej. Po rozpatrzeniu kart przygód gracz, który podążał daną trasą, umieszcza je przed sobą rewersami do góry. Rozpatrzenie każdej z kart przygód składa się z 3 etapów:

OPIS KARTY PRZYGÓD:

① > Pozyskiwanie zasobów

② > Wydarzenie

③ > Walka



① POZYSKIWANIE ZASOBÓW

Gracz dobiera żetony zasobów przedstawione w lewym górnym rogu karty przygody.

② WYDARZENIE

Jeżeli na karcie znajduje się opis wydarzenia, gracz musi się z nim zapoznać.

-> Jeżeli tekst jest czarny na białym tle, opisuje wydarzenie, które gracz musi natychmiast rozpatrzyć.



-> Jeżeli tekst jest czerwony na białym tle, opisuje zasadę specjalną, która wpływa na najbliższą walkę (zob. etap trzeci "Walka").

Wyjaśnienie:

-> Jeżeli instrukcja na karcie każe graczowi rzucić kością, gracz zawsze rzuca czarną kością.

-> Jeżeli w opisie wydarzenia występuje symbol z kości, gracz zlicza liczbę wyrzuconych symboli z opisu wydarzenia, nie biorąc pod uwagę symboli ⚡.

③ WALKA

Podczas walki gracz musi pokonać tylu zombie, ilu znajduje się na aktualnie rozpatrywanej karcie przygody (liczba na wychudłej dłoni w prawym dolnym rogu karty). Gracz umieszcza przed sobą pionki zombie w liczbie wskazanej na karcie przygód, aby mógł śledzić na bieżąco liczbę zombie, które musi jeszcze pokonać. Podczas każdej walki gracz może wykonać 1 rzut ataku dystansowego, który pozwala wybić zombie z bezpiecznej odległości. Atak dystansowy jest opcjonalny i jeżeli gracz się na niego zdecyduje, musi być pierwszym rzutem kości podczas całej walki. Za każdy wydany żeton amunicji gracz rzuca 2 czarnymi kośćmi, a za każdy wyrzucony symbol  albo , gracz usuwa 1 zombie.

UWAGA! Podczas ataku dystansowego wszystkie inne wyniki rzutu kośćmi nie są brane pod uwagę.

PRZYGOTUJ CIE SIĘ... I W NOGI!

Przed walką wręcz gracz może zdecydować się na ucieczkę, aby całkowicie pominąć dalszy etap walki. Aby uciec, gracz musi poświęcić 2 żetony paliwa. W wyniku ucieczki aktualnie rozpatrywana karta przygód zostaje odrzucona do pudełka, a gracz nie otrzyma za nią żadnych punktów.

Jeżeli gracz zdecyduje się pominąć atak dystansowy albo jeśli po jego przeprowadzeniu zostaną jakieś niepokonane zombie, wtedy sprawy przybiorą nieprzyjemny obrót, a gracz będzie zmuszony stoczyć z zombiakami walkę w zwarciu (wręcz). Takie zwanie trwa do momentu, aż cała grupa atakujących zombie albo cała

grupa ocalałych nie zostanie wyeliminowana. Podczas każdego rzutu kośćmi za walkę w zwarciu gracz rzuca czarnymi kośćmi w liczbie odpowiadającej liczbie wszystkich posiadanych pionków ocalałych (w tym lidera ocalałych). Wynik rzutu każdej z kości należy rozpatrywać w następujący sposób:



ZRANIENIE. Jeden spośród ocalałych gracza został ugryziony przez zombie i zginie w męczarniach, jeśli szybko nie zostaną podjęte odpowiednie kroki. Gracz musi poświęcić 1 żeton adrenaliny, w przeciwnym razie traci 1 ocalałego.



PUSTA ŚCIANKA. Udało się uniknąć obrażeń. Nic się nie dzieje.



POTENCJALNE TRAFIENIE. Zombie znajduje się w zasięgu gracza. Można wydać 1 żeton Adrenaliny, aby zabić 1 zombie.



LIKWIDACJA. Zabijasz 1 zombie.



TRYB RAMBO. Zabijasz 1 zombie, po czym możesz dodatkowo wydać 1 żeton Adrenaliny, aby zabić jeszcze 1 zombie.



Jeżeli gracz zdoła zabić wszystkie żywe trupy, wygrywa walkę, po czym umieszcza przed sobą rozpatrzoną kartę przygody rewersem do góry. Punkty zdobyte przez gracza (przedstawione na polu z niebieską gwiazdą w prawym górnym rogu kart przygód) są sumowane na koniec gry (o ile grupa prowadzona przez gracza dotrwa do tego momentu).

HORDA



Jeżeli wychudła dłoń pokazująca liczbę atakujących zombie jest narysowana na czerwonym tle, oznacza to, że gracz został zaatakowany przez całą hordę zombie. W takim przypadku gracz ma nadal możliwość zdecydowania się na atak dystansowy albo ucieczkę. Walka w zwarciu z hordą jest jeszcze bardziej niebezpieczna. Siła hordy jest określona za pomocą czerwonych czaszek (1-3) znajdujących się nad symbolem dłoni.

Podczas walki w zwarciu z hordą za każdy symbol czaszki występujący na karcie gracz musi wymienić 1 czarną kość na czerwoną kość hordy. W przypadku rzutu kośćmi za walkę w zwarciu, gdy siła hordy jest

wyznaczona za pomocą 2 czerwonych czaszek, gracz zamienia 2 czarne kości na 2 czerwone kości hordy itd. Należy pamiętać, że gracz nigdy nie będzie rzucał większą liczbą kości niż liczba ocalałych w jego ekipie.

PRZYKŁADY

- > Grupa ocalałych składająca się z 4 pionków została zaatakowana przez hordę zombie o sile 2. Gracz kontrolujący tę grupę ocalałych wykonuje rzut 2 czarnymi oraz 2 czerwonymi kośćmi.
- > Grupa ocalałych składająca się z 2 pionków została zaatakowana przez hordę zombie o sile 3. Gracz kontrolujący tę grupę ocalałych wykonuje rzut tylko 2 czerwonymi kośćmi.

Czerwona kość hordy ma 1 dodatkowy wynik rzutu.



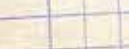
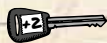
MAKABRYCZNA ŚMIERĆ. Jeden z ocalałych w grupie danego gracza natychmiast ginie. Niezbyt fair, racja, ale życie nie jest fair (a i tak wszyscy umrzemy).

GDY CAŁA GRUPA ZGINIE PO DRODZE...

Jeżeli wszyscy ocalali z grupy danego gracza zostaną zabici, gracz zostaje trwale wyeliminowany z rozgrywki. Nie bierze już udziału w licytacjach i powinien odłożyć zebrane przez siebie karty przygód do pudełka, a żetony do rezerwy. Pozostaje mu już tylko skoczyć po kawę dla wszystkich.

Począwszy od następnej rundy, zostają wprowadzone następujące zmiany:

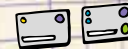
-> Podczas fazy planowania należy umieścić znacznik skażonego obszaru w kształcie klucza oznaczony symbolem "+2" obok ostatniej (dolnej) trasy.



-> Gracz, który zdecyduje się podążać właśnie tą trasą, będzie musiał poświęcić dodatkowo 2 wybrane przez siebie żetony zasobów jeszcze **przed** rozpatrzeniem pierwszej karty przygody z wybranej przez siebie trasy. W sytuacji, gdy gracz nie posiada wystarczającej liczby żetonów zasobów, nie może podążać trasą, przy której znajduje się znacznik skażonego obszaru.

Gdy drugi gracz zostanie wyeliminowany z rozgrywki, podlega ona następującym modyfikacjom:

-> Podczas fazy planowania należy umieścić znacznik skażonego obszaru w kształcie klucza oznaczonym symbolem "+2" obok trzeciej (przedostatniej) trasy.



-> Gracz, który zdecyduje się podążać właśnie tą trasą, będzie musiał poświęcić dodatkowo 2 wybrane przez siebie żetony zasobów jeszcze **przed** rozpatrzeniem pierwszej karty przygody z wybranej przez siebie trasy. W sytuacji, gdy gracz nie posiada wystarczającej liczby żetonów zasobów, nie może podążać trasą, przy której znajduje się znacznik skażonego obszaru.

-> Należy umieścić znacznik skażonego obszaru w kształcie klucza oznaczony symbolem "+4" obok ostatniej (dolnej) trasy.

-> Gracz, który zdecyduje się podążać właśnie tą trasą, będzie musiał poświęcić dodatkowo 4 wybrane przez siebie żetony zasobów jeszcze **przed** rozpatrzeniem pierwszej karty z wybranej przez siebie trasy. W sytuacji, gdy gracz nie posiada wystarczającej liczby żetonów zasobów, nie może podążać trasą, przy której znajduje się znacznik skażonego obszaru.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

- > Jeżeli w rozgrywce pozostał tylko 1 gracz i posiada na koniec fazy spotkań przynajmniej 1 ocalałego, automatycznie zostaje zwycięzcą gry.
- > Jeżeli żaden z graczy nie posiada ani jednego ocalałego na koniec fazy spotkań, nikt nie wygrywa.
- > Jeżeli 2 lub więcej graczy będzie kontrolowało przynajmniej po jednym ocalałym na koniec gry (po rozegraniu 8 rund), każdy z nich podlicza punkty z zebranych zakrytych kart przygód, które znajdują się przed każdym z graczy. Każda z kart zakończenia jest warta 3 punkty. Otrzymuje ją gracz, który na koniec

gry posiada najwięcej zasobów określonych na danej karcie zakończenia. W sytuacji, gdy gracze remisują w liczbie posiadanych zasobów sprecyzowanych przez kartę zakończenia, żaden z graczy nie otrzymuje tej karty.

-> Grę wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W sytuacji, gdy 2 lub więcej graczy zremisuje, wygrywa ten z nich, który posiada najwięcej pionków ocalałych.

-> Gdy gracze w dalszym ciągu remisują, współdzielą zwycięstwo i mogą razem założyć bazę wypadową w literze "D", która stanowi część napisu "HOLLYWOOD", zamieszkać w niej i przeczekać apokalipsę zombie.



Gracz z największą liczbą żetonów adrenaliny.



Gracz z największą liczbą żetonów paliwa.



Gracz z największą liczbą żetonów amunicji.



Gracz z największą liczbą pionków ocalałych.

OBJAŚNIENIE ŻETONÓW



EGZEKUTOR. Od chwili otrzymania tego żetonu przez gracza jego grupa ocalałych podróżuje w szkolnym autobusie. Nie ma to natychmiastowego wpływu na rozgrywkę. Jeżeli jednak gracz otrzyma kartę EGZEKUTORA w trakcie gry, autobus, którym podróżują ocalałi tego gracza, staje się EGZEKUTOREM, prawdziwą fortecą na kołach, która pozwala graczowi walczyć z hordami zombie tak, jakby byli zwykłymi zombie (gracz w czasie rozpatrywania walki w zwarciu rzuca czarnymi, a nie czerwonymi kośćmi). Od momentu otrzymania karty EGZEKUTORA gracz, w ramach przypomnienia, powinien trzymać ją przed sobą awerssem do góry.



KOKTAJLE MOŁOTOWA. Gracz może odrzucić ten żeton w dowolnym momencie swojej tury – nawet zaraz przed rozpoczęciem walki – aby zabić całą grupę albo hordę zombie (należy wtedy zignorować czerwony tekst na karcie przygody). Następnie gracz może umieścić przed sobą rozpatrzoną kartę przygody rewerssem do góry tak, jakby to zrobił po wygranej walce.

ZMIANY ZASAD PODCZAS ROZGRYWKI DLA 1, 2 I 3 GRACZY

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy usunąć z talii kart przygód karty, na których w lewym dolnym rogu znajdują się symbole kart do gry w pokera (J, Q, K, A), i odrzucić do pudełka.



Podczas fazy planowania gracz posiadający płytkę inicjatywy „#1” dobiera tylko 6 kart przygód z wierzchu talii i umieszcza je na stole zgodnie z podstawowymi zasadami gry, tworząc w ten sposób 3 trasy po 2 karty przygód.

ZMIANY ZASAD DOTYCZĄCE WYŁĄCZNIE ROZGRYWKI DLA 2 GRACZY



Przy trzeciej (ostatniej) trasie należy umieścić znacznik skażonego obszaru w kształcie klucza z symbolem „+2”.



Gracz, który zdecyduje się podążać właśnie tą trasą, będzie musiał poświęcić dodatkowo 2 wybrane przez siebie żetony zasobów jeszcze przed rozpatrzeniem pierwszej karty z danej trasy. W sytuacji, gdy gracz nie posiada wystarczającej liczby żetonów zasobów, nie może wybrać trasy, przy której znajduje się znacznik skażonego obszaru.

ZMIANY ZASAD DOTYCZĄCE WYŁĄCZNIE ROZGRYWKI DLA 1 GRACZA

Podczas fazy planowania gracz powinien dobrać 6 kart i umieścić je na stole tak, aby utworzyć z nich 3 trasy po 2 losowe karty przygód na każdą z tras. **UWAGA! Nie wszystkie karty przygód będą umieszczone awersami do góry!** Obie karty składające się na pierwszą trasę należy umieścić na stole rewersami do góry. Przy układaniu kart drugiej trasy, lewą kartę należy umieścić na stole awersiem do góry, a prawą rewersiem do góry. Obie karty przygód składające się na trzecią trasę powinny być umieszczone awersami do góry.

- > Jeżeli gracz wybierze pierwszą trasę, może dobrać dowolne 2 żetony zasobów z rezerwy przed odkryciem kart przygód!
- > Jeżeli gracz zdecyduje się podążać drugą trasą, rozpatruje obie karty przygód bez dodatkowych efektów.

- > W sytuacji, gdy gracz zdecyduje się podążać trzecią trasą, musi poświęcić 2 (wybrane przez siebie) dodatkowe żetony zasobów jeszcze przed fazą spotkań.

Uwaga! Jeżeli gracz nie posiada przynajmniej 2 żetonów zasobów do wydania, nie może wybrać trzeciej trasy.

Po rozstrzygnięciu kart przygód składających się na wybraną trasę gracz odrzuca karty z pozostałych tras i przechodzi do kolejnej fazy, a mianowicie fazy planowania. Celem rozgrywki indywidualnej jest przetrwanie 8 rund i ukończenie gry z jak największą liczbą punktów.

- > Po zakończeniu gry należy dodać do siebie punkty ze wszystkich zdobytych przez gracza kart przygód.
- > Należy doliczyć po 1 dodatkowy punkt za każdy posiadany przez gracza kompletny zestaw, w którego skład wchodzi: 1 ocalały, 1 żeton paliwa, 1 żeton amunicji i 1 żeton adrenaliny.

Aby sprawdzić, jak Ci poszło, spojrz na stronę 12.

IMIĘ	PUNKTY	OJCIEC GABRIEL (0-5)	CAŁKIEM SPOKO (6-10)	NIEŻLE (11-15)	BARDZO DOBRZE (16-18)	MÓW MI DARYL (19-21)	SZCZĘŚCIARZ/GENIUSZ (22+)
MARTIN	16				X		
ŁYSY	12			X			
Ola	20					X	

Projekt: Martin Wallace
 Ilustracje
 -> Okładka: Pascal Quidault
 -> Karty: Cari, Pascal Quidault,
 Coimbra Miguel, Emile Denis, JB
 Casasola, Cyril Nouvel, Oly



Wydane przez JE Éditions – SPACE Cowboys
 238, rue des frères Farman, 78530 BUC – Francja
 © 2016 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Dowiedz się więcej o „Zombiakach Ameryki” (Hit Z Road)
 i o wydawnictwie SPACE Cowboys na stronie internetowej
WWW.SPACECOWBOYS.FR lub na i na .

Ta gra została wyprodukowana z należytą uwagą. Jeżeli jednak zauważysz
 jakikolwiek problem ze swoim egzemplarzem, możesz skontaktować się
 z naszym biurem obsługi klienta poprzez stronę WWW.ASMODEE.COM albo
 skontaktować się z dystrybutorem: SKLEP@REBEL.PL.