

Benoit Turpin



ARKUSZE PUNKTACJI,  
KARTY PLANU MIEJSCOWEGO  
I KARTY ZOMBIE

BLAADJES, PLANNEN  
& ZOMBIEKAARTEN

**Inwazja  
zombie**

**Zombie  
invasie**

ARKUSZE PUNKTACJI  
I KARTY PLANU MIEJSCOWEGO

BLAADJES & PLANNEN

**Lodowe  
szaleństwo**

**De ijscokar**



**Zombie atakują! Zrób zapasy i postaw barykady, aby ochronić swoje miasteczko.**

Do ochrony przed zombie potrzebujesz amunicji, którą zdobywasz dzięki karcie pośrednika nieruchomości (równocześnie zwiększając wartość osiedli mieszkaniowych). Gdy zaznaczysz pole z symbolem pocisku w wybranej kolumnie wartości wybudowanych osiedli, **zakreśl** pocisk na górze swojego arkusza punktacji (grę zaczynasz z 1 pociskiem).

Dzięki karcie geodety możesz stawiać nie tylko płoty, lecz także barykady. Gdy chcesz postawić barykadę, wpisz numer z karty geodety na rysunku domu bez barykady i zamiast płotu postaw barykadę przed tym domem od strony ulicy.

### Jak poruszają się zombie?

Na początku gry weź 1 z 3 stosów kart budowy i podziel go na 3 mniejsze stopy po 9 kart. Do każdego z tych stosów wtasuj kartę zombie i złóż je ponownie w 1 stos.

Gdy odkryjesz kartę zombie, **fala zombie natychmiast zalewa Twoje miasteczko**. Jeśli masz pociski, możesz strzelać do zombie. Skreśl pocisk przy danej ulicy, aby powstrzymać zombie przed wejściem na tę ulicę. Następnie narysuj na ulicy strzałki w kierunku wskazanym na karcie zombie na każdej ulicy, na którą wchodzi zombie, do momentu aż zombie napotkają pierwszą lukę w barykadzie. Jeśli wcześniej postawiłeś tam swoją barykadę, nic się nie dzieje. W przeciwnym razie dom zostaje zainfekowany - napisz na nim literkę „Z” i odgradź go od sąsiednich domów 2 płotami, aby zapobiec rozprzestrzenianiu się zarazy. Następnie odrzuć kartę zombie i dokończ swoją turę.

Jeśli jako pierwszy osiągniesz cel z dowolnej karty planu miejscowego, możesz przetasować osobno każdy z 3 stosów kart budowy.

**De zombies komen er aan! Presenteer het geweer en bouw versterkingen om je buurt te redden van een hersenloze plaag.**

Om jezelf te beschermen, gebruik je de actie van de Vastgoedmakelaar niet alleen om je percelen op te waarderen, maar ook om munitie te verzamelen. Als je een vakje doorstreep in de zone van de Vastgoedmakelaar met een kogel, dan mag je ook een kogel omcirkelen bovenaan je blaadje. (Je start met één kogel.)

De actie Landmeter laat je toe om het gebruikelijke hek of een versterking te bouwen. De versterking mag je bouwen aan het huis dat je in diezelfde ronde bouwt, op voorwaarde dat er nog geen versterking staat.

### Hoe bewegen zombies?

Aan het begin van het spel kies je één stapel van 27 bouwvergunningsskaarten. Verdeel de stapel in 3 stapels van 9 kaarten elk. Schud door elk stapeltje een zombiekaart en plaats vervolgens de stapeltjes op elkaar zodat je weer één stapel hebt.

Wanneer een zombiekaart zichtbaar wordt, **bewegen de zombies direct!** Je kan op zombies schieten door een kogel te gebruiken per straat waar je de zombies wil verhinderen te bewegen. In elke straat waar een zombie beweegt, trek je een lijn in de richting die op de zombiekaart staat, tot aan het eerste gat in de voorgedrukte versterkingen. Als het gat reeds gebarricadeerd werd, gebeurt er niets. Maar is het gat nog leeg, dan wordt het huis geïnfecteerd: Schrijf een Z in het huis (ook als daar al een nummer stond) en zet aan beide kanten ook een hek, om verspreiding te voorkomen. Leg vervolgens de zombiekaart in de doos.

Als je een stapel kaarten wil schudden na het afwerken van het eerste bouwvoorschrift, schud dan elke stapel apart.

## Karty planu miejscowego / Bouwvoorschriften



Postaw wszystkie barykady na 2 ulicach.

Bouw alle versterkingen in 2 straten.



Postaw 2 środkowe barykady na wszystkich ulicach.

Bouw de 2 middelste versterkingen in alle straten.



Wykorzystaj 5 pocisków.

Gebruik 5 munitie.

**WARIANT 1-OSOBOWY.** Przed rozpoczęciem gry uformuj z kart budowy 2 równe stopy i podziel 1 z nich na 2 mniejsze. Wtasuj 1 kartę zombie do wszystkich 3 stosów. Wtasuj karty planu miejscowego z napisem „Approved” do większego stosu. Następnie umieść ten stos pod 2 mniejszymi stosami. Na koniec gry konkurencyjne biuro projektowe AAA traci 5 punktów za odmowę wydania zezwolenia na budowę.

**SOLO-MODUS:** Aan het begin van het spel verdeel je de bouwvergunningsskaarten in 2 gelijke stapels. Neem één van beide stapels en verdeel deze stapel opnieuw in 2 gelijke stapels. Zo krijg je 3 stapels. Schud door elke stapel een zombiekaart. Schud vervolgens de kaarten van de AAA door de grootste stapel kaarten en leg de stapel onder de 2 kleinere pakjes. Op het einde van het spel krijgt de AAA 5 strafpunten voor geweigerde bouwvergunningen.





## „Lody, lody dla ochłody!”

Furgonetka z lodami przejeżdża wzdłuż każdej ulicy tylko raz – **zakreśl jak najwięcej lodowych rożków, zanim odjedzie.**

Gdy wpisujesz numer na rysunku domu, narysuj linię od furgonetki do tego domu. Jeśli furgonetka zatrzyma się przed domem z symbolem lodowego rożka, **zakreśl go i wykreśl wszystkie pozostałe symbole lodowych rożków na trasie furgonetki.**

Gdy zakreślisz albo wykreślisz ostatni symbol lodowego rożka na danej ulicy, **zdobyczasz bonus w postaci 1 punktu za każdy zakreślony na niej symbol.** Pozostali gracze muszą **wykreślić ten bonus** ze swoich arkuszy, ale wciąż mogą **zakreślać lodowe rożki** na tej ulicy.

Gdy zaczniesz numerować domy na trzeciej ulicy, **wybij, z której strony furgonetka na nią wjedzie – przekreśl niewybraną furgonetkę i znajdujący się nad nią bonus.**

Na koniec gry otrzymujesz **1 punkt za każdą gałkę lodów, która znajduje się na zakreślonym przez Ciebie lodowym rożku.**

## Word de beste ijsjesverkoper van je de buurt.

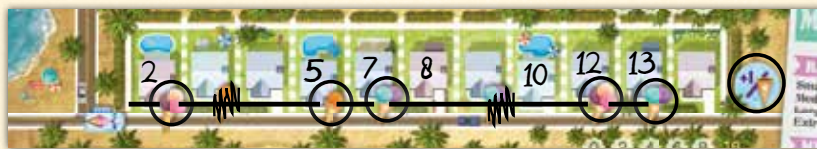
De ijscokar rijdt slechts eenmaal door elke straat. **Alle gemiste bestellingen zijn definitief verloren.**

Wanneer je een nummer in een huis schrijft, **trek dan ook een lijn vanaf de ijscokar tot aan hetzelfde huis.** Stopt de kar voor een huis met een ijsorentje, **omcirkel het dan.** Vervolgens **doorstreep je alle ijsorentjes** waar je bent voorbij gereden zonder te stoppen. Deze kunnen geen punten meer scoren.

Zodra het laatste horentje in een straat is omcirkeld of doorstreept, **scoor je een bonus van 1 punt per omcirkeld ijsje in diezelfde straat.** Alle andere spelers **moeten de bonus van dezelfde straat doorstrepen** en kunnen de bonus niet meer scoren, maar ze kunnen nog wel ijsjes verkopen.

Wanneer je de eerste keer een nummer zet in de onderste straat, **mag je zelf kiezen dat je de linkse of rechtse ijscokar gebruikt.** Doorstreep daarna de andere ijscokar. De bonus telt slechts éénmaal voor deze straat.

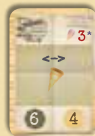
Je scoort **1 punt voor elke bolletje ijs** dat je hebt omcirkeld tijdens het spel.



## Karty planu miejscowego / Bouwvoorschriften



Zbuduj 3 osiedla mieszkaniowe składające się z 4 domów z 3 zakreślonymi lodowymi rożkami.  
Bouw 3 percelen van 4 huizen met 3 omcirkelde ijsjes.



Zakreśl wszystkie lodowe rożki na 1 ulicy.  
Omcirkel alle ijsjes in een straat.



Zbuduj 3 osiedla mieszkaniowe składające się z 3, 4 i 5 domów bez zakreślonych lodowych rożków.  
Bouw 1 perceel van 3 huizen, 1 perceel van 4 huizen en 1 perceel van 5 huizen zonder omcirkelde ijsjes.

**WARIANT 1-OSOBY.** Gdy dobierzesz kartę planu miejscowego z napisem „Approved”, **wykreśl bonus z ulicy odpowiadającej numerowi karty.** Przykład. Dobrałeś kartę planu miejscowego n°1, więc **wykreślasz bonus z pierwszej ulicy.** Na koniec gry **konkurencyjne biuro projektowe AAA** zdobywa 25 punktów za lody.

**SOLO-MODUS:** Wanneer er een afgewerkte Bouwvoorschriftkaart van de AAA wordt getrokken, **doorstreep dan je ijsjesbonus van de overeenstemmende straat.** Voorbeeld: Zodra Bouwvoorschrift Nr 1 van de AAA wordt getrokken, **doorstreep dan de ijsjesbonus van de eerste straat.** Aan het einde van het spel, **scoort de AAA 25 punten voor de ijsjes.**

# Welcome

to  
★ Your perfect Home ★



*Benoit Turpin  
Alexis Allard*



*Anne Heidsieck*



1-50



10+



25 min

Dodatek – wymagana podstawowa wersja gry **Welcome** to  
Uitbreiding: enkel speelbaar met **Welcome** to

ZAWARTOŚĆ: INHOUD

- tematyczny notes punktacji „Inwazja zombie”, ★ 1 «Zombie invasie» thematisch scoreblok  
tematyczny notes punktacji „Lodowe szaleństwo”, ★ 1 «IJscokar» thematisch scoreblok  
6 tematycznych kart planu miejscowego (58 × 88 mm), ★ 6 thematische Bouwvoorschriften (58x88 mm)  
3 karty zombie (58 × 88 mm), ★ 3 zombiekaarten (58x88 mm)  
instrukcja do wariantu 1-osobowego. ★ spelregels



WTD-PL/NL-P01-2019



5 902650 613461 >



**BLUE  
COCKER**

Producent/Producer:

**Blue Cocker Games**

Tel. : +33 5 34 28 05 01

209 avenue de Castres

31500 TOULOUSE, FRANCE

[www.bluecocker.com](http://www.bluecocker.com)

**rebel**

Importer/Dystrybucja w Polsce:

**Rebel** Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Polska

wydawnictwo@rebel.pl

[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)

MADE IN POLAND

© BLUE COCKER GAMES 2018 ALL RIGHT RESERVED  
UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO BLUE COCKER

OSTRZEŻENIE! Niebezpieczeństwo zadławienia się.  
Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie  
dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować  
opakowanie ze względu na podane informacje.

Waarschuwing: Niet geschikt voor kinderen  
onder de 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die  
ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Te  
bewaren informatie.



**Jumping Turtle Games**

Tenk VOF

Begijnendijksesteenweg 60A

2230 Ramsel

Belgium

[www.jumpingturtlegames.be](http://www.jumpingturtlegames.be)