



UZUPEŁNIENIE INSTRUKCJI

1. Tury zwykłe: 1-4, 6-9, 11-14
2. Tury specjalne: 5, 10, 15
3. Tury zwykłe dzielą się na etapy:

DZIEŃ (praca):

- a) pobudka
- b) planowanie zadań
- c) wyjazd do miasta
- e) zwiad
- f) produkcja
- g) walka na barykadach
- h) wyżywienie i leczenie
- i) uzbrajanie siedziby

NOC (atak zombie):

- a) nadejście nowych zombie
- b) efekt ataku zombie

4. Punkty C-H to tzw. *wykonywanie zadań*, ale realizuje się je po kolei tak, jak każdy inny etap – czyli dopóki wszyscy gracze nie zakończą jednego, nie mogą przejść do drugiego.
5. W turach specjalnych następuje tylko i wyłącznie atak hordy. Nie ma zatem *pobudki* (i losowania kart wydarzeń czy stosowania kart podstępów), *wyjazdu do miasta*, *zwiadu*,

produkcji, żywienia i leczenia, a co za tym idzie, nie następują konsekwencje wynikające z tych działań czy ich braku.

6. Kiedy gracz werbuje nowego człowieka (zwiad) wówczas może wybrać dowolny towar i umieścić go w swojej siedzibie, zaś człowieka kładzie w pozycji leżącej na torze mieszkańców, na znak, że w tej turze nie wymaga on żywienia.
7. Kiedy w turze 6 i 11 do każdej grupy dołącza nowy człowiek, przychodzi on standardowo z wybranym przez gracza towarem, ale także wyjątkowo z wylosowaną kartą znaleziska.
8. W magazynie może znajdować się tylko 6 towarów. Dlatego warto trzymać amunicję od razu w punktach strzelniczych, zaś paliwo w pojeździe. Warto przy tym pamiętać, że i amunicję, i paliwo w każdej chwili można przenieść z powrotem do magazynu.
9. Karty wydarzeń działają na wszystkich graczy, chyba że treść mówi inaczej (karty wskazujące graczy o odpowiedniej ilości beczek lub odpowiedniej liczebności). Ponadto są one aktywne tylko jedną turę, chyba że ich treść mówi inaczej (*Awaria w kuchni, Pasażer na gapę, Niezapowiedziana wizyta*).
10. Karty znalezisk działają z korzyścią tylko na ich posiadacza.
11. Wymieniona w instrukcji karta znaleziska o nazwie *Remont barykady* to w talii *Uszkodzona barykada*.
12. Żywności wytworzonej w *zagrodzie* lub *na grządkach* nie zamienia się na żetony. To świeży pokarm. Żetony to w istocie konserwy, które można pozyskać tylko poprzez *wyjazd do miasta, kradzież od rywala, wymianę karty znaleziska* lub *przyjęcie do grupy nowego człowieka z zapasem jedzenia*. Oczywiście, zarówno żywność świeża, jak i konserwowa mnoży się w kuchni, dając podwójną ilość porcji.
13. Wyżywienie przebiega tak, że zlicza się świeżą żywność wytworzoną w *zagrodzie* i/lub *na grządce* przez wysłanych tam wcześniej ludzi (przenosi się ich teraz na *tor mieszkańców*, mając w pamięci ilość powstałych porcji), następnie dodaje się żetony jedzenia (odkłada się je do *puli zasobów*) i mnoży całość przez 2, jeśli w *kuchni* też znajdował się człowiek (w tym momencie on także wraca na *tor mieszkańców*). Sumę przeznaczają się w pierwszej kolejności na kolację dla ludzi na *torze mieszkańców*, a potem (można, ale nie trzeba) dla lekko chorych w *izolatce*. Zdrowym ludziom, zamiast jedzenia, można podać lek, ale nie mnoży się on w kuchni.
14. Leczenie lekami polega na odłożeniu leku i przeniesieniu lekko lub ciężko chorego od razu w pozycję stojącą na *tor mieszkańców*. Ludzi wyleczonych nie trzeba już karmić.
15. Ludzi w *izolatce* nigdy nie uwzględnia się w liczeniu punktacji czyli ani przy realizowaniu działania kart *3 i więcej ludzi* oraz *4 i więcej ludzi*, ani przy określaniu możliwości najazdu, ani w wyznaczaniu najsilniejszego czy najsłabszego gracza, ani w punktacji końcowej.