

# ZOMBIE FLUXX

## JAK TO DZIAŁA?

### O GRZE

**ZOMBIE FLUXX** to łatwa do opanowania gra karciana. Wszystko zaczyna się od dobrania 1 karty i zagrania 1 karty, ale z czasem rozgrywka staje się nieco bardziej złożona... Instrukcja zaczyna się od zasad podstawowych umieszczonych na tej stronie, podczas gdy na następnej znajdują się nowe, specjalne zasady dla **Zombie FLUXXa**.



**Umiesz już grać we FLUXXa?**

Przewróć stronę i przejdź od razu do Zombie!

**To Twoje pierwsze spotkanie z FLUXXem?**

Może lepiej będzie zacząć bez Zombie...

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położ kartę **Zasad Podstawowych** na środku stołu. Potasuj resztę kart i rozdaj 3 każdemu z graczy. Pozostałe karty połóż zakryte obok karty Zasad Podstawowych, one tworzą talię, z której będziecie dobierać karty. Na początku nie ma w grze żadnych kart Celów ani Nowych Zasad.

## KTO ZACZYNA?

Nie ma żadnej zasady wyznaczającej pierwszego gracza. Sami zdecydujcie, kto będzie zaczynał.

## JAK GRAĆ?

We **FLUXX** chodzi o ciągłą zmianę. Gra zmienia się w miarę postępu partii. Zaczyna się od paru bardzo prostych zasad i staje się bardziej złożona, gdy dzięki kartom Nowych Zasad dochodzą kolejne reguły.

Zacznijcie od trzymania się Zasad Podstawowych (**Dobierz 1 kartę i Zagraj 1 kartę**), a później stosujcie się do wszystkich dodatkowych Nowych Zasad, gdy tylko zostaną zagrane. Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dobierając i zagrywając podaną liczbę kart, aż do chwili, gdy ktoś spełni warunki zwycięstwa wyznaczone przez obecny Cel.

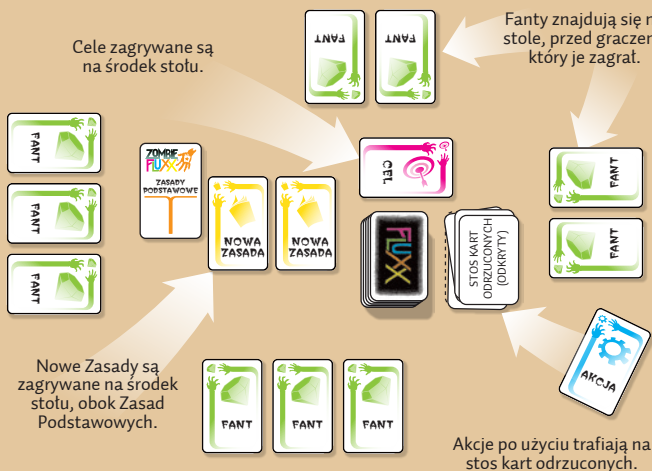
### W swojej turze

- 1) Dobierz wymaganą liczbę kart.
- 2) Zagraj wymaganą liczbę kart.
- 3) Odrzuć karty z ręki do górnego limitu (jeśli jakiś jest).
- 4) Dostosuj liczbę zagrzanych Fantów do górnego limitu (jeśli jakiś jest).

Dodatkowe akcje wynikające z kart Nowych Zasad, Fantów itd. można wykonać w dowolnym momencie swojej tury.

Gdy chcesz zagrać kartę, wybierz dowolną z posiadanych na ręce kart i połóż ją na stole. Jeśli nie jesteś pewien, jak ona dokładnie działa, przeczytaj cały jej tekst na głos, gdy będziesz ją zagrywać.

### PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA



## GRAJĄC BEZ ZOMBIE

Jeżeli wszyscy gracze dopiero zaczynają swoją przygodę z **FLUXXem**, to dobrym pomysłem będzie zacząć grę od odłożenia Zombie na bok. W ten sposób będziecie grać tylko częścią kart i dobrze poznacie podstawy gry. Grajcie w taką uproszczoną wersję tak długo, aż wszyscy gracze nie będą gotowi, by dołożyć Zombie do talii.

Oto lista kart, które należy odrzucić. Zignorujcie też wszystkie warunki zwycięstwa umieszczone na kartach Celów, które odnoszą się do posiadania lub nieposiadania Zombie.

### Odrzućcie z gry

Wszystkie Zonki i Antycel	Nowe Zasady:	Fanty:
<b>Akcje:</b>	• Premia za broń	• Syrena alarmowa
• Pożarty przez Zombie	• Premia za wyplenienie	• Spray na Zombie
• Powrót umarłych Tutaj!	• Uderzenie adrenaliny	<b>Cele:</b>
• Poszwendajmy się	• Sezon na Zombie	• Cztery, trzy, dwa, jeden
• Żadnych Zombie	• Patrz, tam!	• Ostatni ocalały
• ... i zostańcie martwi	• Nie działa	• Zatrzymam je!
• Koniec amunicji	• Jęczenie wymagane	• Drużyna baseballowa „Zombie”
• Karnawat Zombie	• Martwi przyjaciele	
	• Zombie nie są takie złe	

## PODSTAWOWE TYPY KART



**ZASADY PODSTAWOWE:** To podstawa każdej rozgrywki, fundament, na którym budowana jest reszta gry. Te początkowe zasady będą zastępowane przez Nowe Zasady w trakcie partii, jednakże ta karta pozostaje na stole przez cały czas. Zasady Podstawowe to **Dobierz 1 kartę na turę i Zagraj 1 kartę na turę** (bez żadnych innych ograniczeń jak Limit kart czy Limit Fantów).



**NOWA ZASADA:** Zagrywając Nową Zasadę połóż ją obok karty Zasad Podstawowych. Jeśli jest sprzeczna z Nową Zasadą będącą już w grze, odrzuć starszą kartę. Nowe Zasady wchodzi w życie natychmiast. Wszyscy gracze muszą się do nich od razu stosować. Często będzie to wymagać od aktywnego gracza, by od razu dobrał bądź zagrał dodatkowe karty, będzie też czasami zmuszać innych graczy do natychmiastowego odrzucenia kilku kart.

### Przykłady

Po dobraniu 1 karty zagrywasz Nową Zasadę **Dobierz 4**. Od teraz zasady wymagają, byś dobrał 4 karty w każdej turze, ale skoro wcześniej dobrałeś tylko 1 kartę, teraz musisz dobrac 3 kolejne. Kolejny gracz dobiera 4 karty. Zagrywa kartę **Dobierz 2**, co znów zmienia zasady, ale nie dobiera on dodatkowych kart, gdyż dobrał w tej turze (przynajmniej) 2 karty. Ponieważ zasada **Dobierz 2** jest sprzeczna z zasadą **Dobierz 4**, zasada **Dobierz 4** jest odrzucana.



**CEL:** Zagrywając Cel połóż go odkrytego na środku stołu i odrzuć poprzedni Cel (jeśli jakiś był). Gra zaczyna się bez żadnego Celu, więc nikt nie może wygrać, zanim jakiś nie zostanie zagrany. Cel stosuje się do wszystkich graczy. Gdy tylko ktoś spełni wymagania, wygrywa (nawet w trakcie trwania tury innego gracza)!



**FANT:** Zagrywając Fant połóż go odkrytego na stole przed sobą. Większość Celów wymaga posiadania konkretnej pary Fantów, więc zagranie Fantu jest zawsze dobre.



**AKCJA:** Akcje są jednorazowego użytku. Wykonaj polecenie z karty i odłóż ją na stos kart odrzuconych. Czasami Akcje potrafią wprowadzić sporo zamieszania w rozgrywce, innym razem nie mają żadnego efektu. Niektóre Akcje pozwalają na zagranie dodatkowych kart. Wszystko to, co jest efektem karty Akcji, liczy się jako zagranie jednej karty.

### Przykłady

Jeśli zagrasz Akcję **Dobierz 2 i Zagraj Je**, natychmiast dobierzesz dwie karty i obie zagrasz. Jeśli jedną z tych kart jest **Dobierz 3, Zagraj 2 z Nich**, będziesz kontynuował, dobierając trzy kolejne karty, zagrywając 2 z nich, a trzecią odrzucając. Wszystko to liczy się jak zagranie jednej karty.

## WYGRYWANIE

Gra toczy się do momentu, w którym jeden z graczy spełni warunki zwycięstwa wyznaczone przez obecny Cel. Taki gracz wygrywa natychmiast, niezależnie od tego, czyja tura obecnie trwa!

## UWAGI

Jeśli skończy się Talia kart do dobierania, przetasujcie stos kart odrzuconych, stwórzcie z niego nową Talię i kontynuujcie grę.

Jeśli cokolwiek odnosi się do karty „w grze”, to oznacza, że odnosi się do karty, która leży odkryta na stole, ale nie znajduje się na stosie kart odrzuconych.

### Odnosnie odrzucania

Odrzucanie karty to nie to samo, co zagrywanie jej. Gdy zagrywa się kartę, rozpatrujemy cały jej tekst (o ile to możliwe). Nie można tak po prostu odrzucić niechcianych kart, można je jedynie odrzucić, dostosowując liczbę kart na ręce do wymaganego Limitu. (Tak, to może oznaczać, że będziesz zmuszony do zagrania karty, która sprawi, że inny gracz wygra.)

Gra kończy się dopiero wtedy, gdy wygra jeden gracz. Jeśli z jakiegoś powodu dwóch lub więcej graczy spełni warunki zwycięstwa w tym samym czasie, to gra toczy się tak długo, aż nie będzie można wyłonić jednego zwycięzcy.

Nowi gracze mogą dołączyć w dowolnym momencie. Zaczynają grę z trzema kartami.

# Skoro już umiecie grać we FLUXXa...



Oto nowe i ważne ikonki, które znajdują się na kartach **Zombie FLUXX**:



Czasami to dobrze mieć jakiegoś Zombie. Ta ikona pokazuje, że posiadanie Zombie jest do czegoś wymagane lub że Zombie jest w jakiś sposób celem.



Zombie z reguły stanowią problem. Ten symbol pojawia się w sytuacjach, gdy posiadanie Zombie stoi na drodze do zwycięstwa bądź robi coś innego.



Ta ikona odnosi się do czegoś, co może zostać użyte jako broń. Gdy Nowa Zasada **Premia za Broń** jest na stole, Fanty z tą ikoną mogą być używane do usuwania Zombie.

PRZYGOTUJcie SIĘ NA...



NOWE TYPY KART



**ZONK:** W przeciwieństwie do Fantów, które umożliwiają Ci zwycięstwo, Zonki to niechciane karty, które często uniemożliwiają wygraną. Zonki trzymane są na stole przed Tobą, obok Fantów. O ile Fanty mogą zostać na Twojej ręce, aż nie zdecydujesz się ich zagrać, **Zonki zagrywane są automatycznie**. Jak tylko dobierzesz Zonk, musisz go wyłożyć i dobrać kolejną kartę. NIE liczy się to jako zagranie karty. Możliwe, że będziesz musiał wyłożyć kilka Zonków w jednej turze w miarę dobierania kart, aż nie dobierzesz wymaganej liczby kart, które nie są Zonkami. Pamiętaj, że ta zasada ma zastosowanie za każdym razem, gdy dobierasz karty np. w przypadku karty **Każdy Dostaje 1**, musisz zatrzymać i wyłożyć (oraz zastąpić nową kartą) wszystkie Zonki, które dostaniesz w miarę dobierania kart dla innych graczy.



**ANTYCEL:** Antycel traktowany jest tak jak zwykły Cel, jednak zamiast zawierać warunki zwycięstwa, zawiera warunki przegranej. Jeśli zostaną spełnione warunki Antycelu, gra się kończy, a wszyscy gracze przegrywają. Zombie wygrywają!

PIERWSZA RUNDA

Ze względu na obecność Zonków, partia **ZOMBIE FLUXXa** rozpoczyna się od rundy eliminacyjnej, podczas której wszyscy gracze patrzą na swoje **3** karty i jeśli mają jakiegokolwiek Zonki, od razu je wykładają. Następnie uzupełniają karty na ręce, tak by każdy zaczynał z 3 kartami, nie posiadając przy tym żadnego Zonka na ręce. Wtedy gra zaczyna się według normalnych zasad, czyli kto pierwszy sięgnie po kartę.

USUWANIE ZOMBIE

Zombie muszą zostać zniszczone. Ale jak? Niektóre Fanty jak np. **Strzelba**, mogą zostać użyte, by walczyć z Zombie... po prostu przeczytaj, co jest napisane na karcie. Inne Fanty mają potencjał na bycie użytymi jako broń, ale tylko jeśli aktualnie obowiązujące zasady na to pozwalają (podczas **Sezonu na Zombie** możesz je zabijać gołymi rękami!). Podczas swojej tury możesz zabić tyle Zombie, ile pozwalają Ci zasady. Uwważaj, niektóre Zombie nie trafiają na stos kart odrzuconych - czytaj dokładnie treść kart!

TYPY ZOMBIAKÓW

Nie wszystkie Zombie są równe. Niektóre jest łatwiej zabić niż inne! Są cztery typy kart Zombie:

**Zombie:** To zwykły, powszechny Zombie. Gdy go zabijesz, trafia na stos kart odrzuconych.

**Para Zombie:** Zombie w parze są mądrzejsze od przeciętnego nieumarłego. Gdy masz je u siebie i zabijesz innego Zombie, przestraszają się i uciekną w poszukiwaniu kryjówki! (Ty decydujesz, do którego gracza przesunąć Parę Zombie). Możesz też je zabić jak zwykłego Zombie.

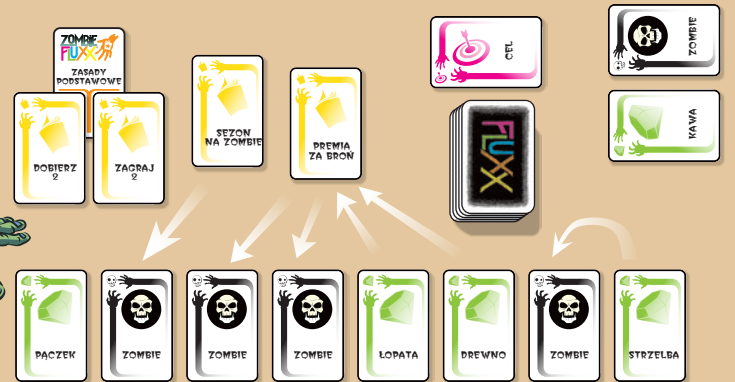
**Zombie Trio:** Gdy zabijesz trio Zombie, karta nie jest odrzucona, zamiast tego przesuwasz ją do najbliższego gracza, w kierunku wskazanym przez strzałkę na karcie.

**Zombie Kwartet:** Ta karta wraca do życia. Po zabiciu kwartet Zombie, jest umieszczany na górze talii.



PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

Jest Twoja tura. Zaczynasz od dobrania **2** kart. Jeśli masz Akcję **Wymień Fanty** i Cel **Drugie Śniadanie** wygrasz, ale tylko jeśli uda Ci się pozbyć wszystkich swoich Zombie. Oto, jak to zrobić.



Nowa Zasada **Sezon na Zombie** pozwala Ci na usunięcie jednego Zombie, zupełnie jak za pomocą **Strzelby**. Dzięki Nowej Zasadzie **Premia za Broń** za pomocą **Łopaty** i **Drewna** możesz usunąć **2** kolejne Zombie. Są to darmowe akcje, więc cały czas pozostały Ci jeszcze **2**. Wymieniasz swoją **Łopatę** na **Kawę** posiadaną przez przeciwnika, a następnie zmieniasz Cel na **Drugie Śniadanie**. Wygrałeś!

MIESZANIE

**ZOMBIE FLUXX** jest samodzielną wersją gry **FLUXX**. Można grać w niego jak w osobną grę albo mieszać z wersją podstawową, by otrzymać dawkę nowych wrażeń! Możesz też dodać swoje ulubione Nowe Zasady (czy odważysz się dołożyć **Inflację**?). Jeśli czujesz się na siłach, poszukaj pustych kart do **FLUXXa** (znanych jako FLUXX Blannx) i wykorzystaj je, by dodać swoje dziwaczne pomysły do gry. Pamiętaj, że możesz mieszać ze sobą dowolne wersje **FLUXXa**, wszystkie mają takie same rewersy.

Sprawdź też inne gry wydawnictwa Black Monk w swoim w lokalnym sklepie lub na stronie internetowej: [www.blackmonk.pl](http://www.blackmonk.pl)

TWÓRCY GRY

**ZOMBIE FLUXX** jest bazowany na **FLUXX**, wydanym w 1997 r.

Projekt gry: Andrew Looney

Ilustracje: Derek Ring

Projekt oryginalnego pudełka: Tim Kenney i Eric Pfeleiderer

Playtesty: Kristin Looney, Alison Looney, Robin Vinopal, Carol Townsend, Laura Marsh, Jean Frane oraz różni gracze na MarCon, Origins, a także Wunderland Toys Society

Zombie doradcy: Russell Grieshop, Skip Soneson, „Spanky” Bob Mabry

FLUXX® jest zarejestrowanym znakiem towarowym Looney Labs® Wyprodukowano w porozumieniu z Twilight Creations Inc, właścicielem ZOMBIES!!!®

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Black Monk Michał Lisowski

Opiekun projektu: Daria Pilarczyk, Norbert Pałuka

Projekt polskiego pudełka i kart: Marcin Bieliński

Skład i opracowanie graficzne: Marcin Bieliński

Tłumaczenie: Maciej Głuszek

Korekta: Martyna Jałoszyńska

Gdy nam już zabrakło pomysłów, z pomocą przyszli: Agnieszka Przychodniak i Adam „Ceti” Cetnerowski - dziękujemy!

Wydawca: Black Monk Michał Lisowski  
ul. Kościelna 24a/4  
60-538 Poznań  
Tel: +48 605066067  
Email: wydawnictwo@blackmonk.pl  
Wyprodukowano w Polsce.

FLUXX © Looney Labs 1997-2014, Inc. PO Box 761 College Park, MD, 20741 USA. Logo Looney Labs oraz nazwy wszystkich produktów Looney Labs są znakami towarowymi bądź zarejestrowanymi znakami towarowymi Looney Labs i są używane na licencji przez Black Monk

FLUXX © Looney Labs 1996. Edycja Polska © Looney Labs 2015. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja zasad (5.0)



WERSJA POLSKA

