

# MALL OF HORROR

Mall of Horror to gra dla 3 do 6 graczy w wieku od 14 lat. Rozgrywka trwa około 60 minut.

Na skutek tajemniczego eksperymentu naukowego martwi powstali i rzucili się pożerać żywych. Powoli zanikają wszelkie ślady cywilizacji, zaś organizacje rządowe zamykają swoje podwoje. Siły policyjne i wojskowe działają w ukryciu i nie są w stanie powstrzymać ani szukających łupów przestępców, ani nawet drobnych złodziejasków. Społeczeństwo stoi nad krawędzią przepaści, zaś nieliczni ocalali schronili się w centrum handlowym aby powstrzymać ciągły przyrost żywych trupów pochłaniających ludzkie mięso. Jesteś jednym z tych ostatnich żywych istot ludzkich na Ziemi i zrobisz wszystko co w Twojej mocy aby wykaraskać się z tej strasznej sytuacji.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

• 1 plansza zawierająca:

– 6 lokacji (3 sklepy, supermarket, pokój ochrony i parking). Na każdej z tych 6 lokacji znajduje się żółta karteczka z następującymi informacjami:

– numer lokacji

– ilość dostępnych miejsc na postaci (reprezentowane przez niebieskie pinezki).

W jednej lokacji nie może nigdy znajdować się więcej postaci niż wskazuje żółta kartka na tej lokacji. Na parkingu (lokacja numer 4) ilość miejsc jest nieograniczona, ale zombie atakują tam gdy tylko zobaczą ofiarę.

• 5 masek do oznaczenia zamkniętych i/lub zdobytych przez zombie lokacji

• 21 znaczników postaci w 6 kolorach

Każdy gracz otrzymuje:

– Śliczną lalunię, która przerażonymi piskami ściąga zombie. Jest warta 7 punktów

– Twardziela, który ma dość siły, aby trzymać zombie na dystans. Jest wart 5 punktów.

– Strzelca, który używa broni jako bardzo mocnego argumentu gdy przychodzi mu przekonać innych, by robili co on chce. Jest wart 3 punkty.

Przy rozgrywce na 3 graczy każdy dostaje jeszcze jedną postać:

– Małą dziewczynkę (młodszą siostrę laluni). Jest warta tylko 1 punkt.

• 30 figurek zombie

• 6 kół do głosowania (po 1 na gracza)

• 4 kości

• 1 pudełko na kości

• 21 kart akcji (3 karty Zagrożenia [Threat], 3 karty Kamer Ochrony [Security Camera], 3 karty Sprintu, 3 karty Hardware, 6 kart Broni [Weapon], 3 karty Ukrycia [Hidden])

• 1 plakietka szefa Ochrony

## CEL GRY

Każdy z graczy kontroluje 3 postaci (4 w grze na 3 graczy), które chce utrzymać przy życiu podczas Ataku Zombie, czekając na przybycie pomocy. Zwycięzcą zostaje ten, komu uda się uratować najwięcej swoich postaci w trakcie gry. Aby to osiągnąć będziesz musiał naszczuć przeciwników na siebie nawzajem, tak, aby ich postaci zostały pożarte, podczas gdy Twoje przetrwają bez uszczerbku!

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Każdy z graczy wybiera kolor, bierze odpowiednie 3 postaci (lalunię, twardziela i strzelca) oraz koło do głosowania. *Przy rozgrywce dla 3 lub 4 osób należy umieścić znacznik "zamknięta lokacja" na lokacji numer 2: nie będziecie z niej korzystać podczas rozgrywki.*

Przy rozgrywce dla 3 osób każdy otrzymuje dodatkową postać: małą dziewczynkę.

*Przy takiej ilości osób musicie grać następującymi kolorami: żółty, czerwony i niebieski.*

Każdy z graczy kładzie przed sobą koło do głosowania, aby inni widzieli, jakim kolorem gra.

Najstarszy z graczy zaczyna. Bierze plakietkę Szefa Ochrony i kładzie ją przed sobą. Tasuje karty akcji i rozdaje po jednej zakrytej karcie każdemu z graczy. Pozostałe karty kładzie zakryte w talii obok planszy.

## POCZĄTKOWE ROZSTAWIENIE FIGUREK

*Pierwszy gracz rzuca 2 kośćmi. Wybiera jedną z nich i kładzie jedną ze swoich postaci na lokacji oznaczonej tą cyfrą. Na jednej lokacji nie może znajdować się więcej postaci niż wskazuje ilość pinezek na żółtej karteczce. Tak więc jeśli jedna z kości wskazuje lokację zawierającą już maksimum postaci, gracz musi wybrać drugą kość. Jeżeli obie lokacje są pełne, może umieścić swoją*

postać na dowolnej lokacji, na której jest jeszcze miejsce. Gra kontynuowana jest zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Kolejni gracze działają tak samo, dopóki każdy z graczy nie umieści wszystkich swoich figurek.

## POCZĄTKOWE USTAWIENIE ZOMBIE

*Pierwszy gracz rzuca 4 kości.* Kładzie zombie przed każdą lokacją wskazaną przez kości.

## ROZGRYWKA

Rozgrywka dzieli się na następujące po sobie rundy. Każda z rund składa się z 6 następujących faz:

- a) przeszukiwanie auta
- b) wybór Szefa Ochrony
- c) przybycie zombie
- d) wybór celu
- e) ruch postaci
- f) atak zombie

## GŁOSOWANIE

Podczas rozgrywki gracze muszą często wybierać postać, która:

- pójdzie do auta na parking (lokacja numer 4) podczas fazy a) przeszukiwanie auta.
- zostanie szefem ochrony podczas fazy b) wybór Szefa Ochrony
- zostanie poświęcona w najeździe zombie podczas fazy f) atak zombie.

*Wszyscy gracze posiadający postaci w miejscu głosowania w sekrecie wybierają kolor na kołach do głosowania, a następnie jednocześnie odsłaniają swój wybór.*

Postać, której kolor pojawia się najczęściej na kołach do głosowania zostaje wybrana. Można głosować na siebie samego.

Jeżeli gracz ma kilka postaci w tej samej lokacji, ma tyle głosów, ile postaci się tam znajduje. Jeżeli wybrany zostanie jego kolor, to on decyduje, którą ze swoich postaci obecnych w tej lokacji wybierze.

*W przypadku remisu następuje powtórne głosowanie, w którym uczestniczą wszyscy gracze:* gracze nie posiadający postaci w lokacji gdzie przeprowadzane jest głosowanie otrzymują jeden głos. Można głosować tylko na remisujące postaci.

W przypadku kolejnego remisu:

- podczas głosowania aby wybrać, kto pójdzie przeszukać auto (faza a) przeszukiwanie auta), nikt nie pójdzie do auta

- podczas wyboru Szefa Ochrony (faza b) wybór Szefa Ochrony, nikt nie zostanie wybrany Szefem Ochrony

- podczas wyboru postaci do poświęcenia (faza f) atak zombie) postać ta zostanie wybrana losowo.

Zgodnie z kolejnością w turze, przed głosowaniem, gracze posiadający karty *Zagrożenia* [Threat] mogą je zagrać aby otrzymać jeden dodatkowy głos w obecnym głosowaniu. Następnie zagrane karty zostają odrzucone. Gracz może użyć kilku kart *Zagrożenia* w jednym głosowaniu.

Podczas głosowania strzelec może łatwiej przekonać innych aby głosowali po jego myśli, grożąc im bronią. Otrzymuje dodatkowy głos w każdym głosowaniu, gdzie jest obecny.

### A) PRZESZUKIWANIE AUTA

Wszystkie postaci obecne na Parkingu (lokacja numer 4) głosują, aby rozstrzygnąć, kto z nich przeszuka auto w poszukiwaniu zasobów. Wybrana postać ciągnie trzy karty akcji. Zatrzymuje jedną z nich, zaś drugą daje wybranemu przez siebie graczowi (gracz ten nie musi mieć postaci na Parkingu). Trzecią kartę umieszcza na spodzie talii.

Gdy skończy się talia oznacza to, że bagażnik jest już pusty i ta faza gry jest opuszczana do końca rozgrywki.

### B) WYBÓR SZEFA OCHRONY

wszystkie postaci obecne w Pokoju Ochrony (lokacja numer 5) głosują aby wybrać Szefa Ochrony na tę rundę. Wybrana osoba bierze plakietkę Szefa ochrony i kładzie ją przed sobą.

Przez resztę rundy każdą akcję najpierw wykonywał będzie Szef Ochrony, a następnie pozostali gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

*Uwaga!* Jeżeli lokacja ta jest pusta lub podczas głosowania nastąpią dwa remisy i nikt nie zostanie wybrany Szefem Ochrony, pozostaje nim osoba z poprzedniej rundy.

### C) PRZYBYCIE ZOMBIE

Szef Ochrony kładzie 4 kości pod pudełkiem na kości i potrząsa nim. Nikomu nie wolno podglądać wyniku tego rzutu. Kości wskazują lokacje, gdzie przybędą 4 zombie.

Jedynie Szef ochrony może w tajemnicy podejrzeć wynik rzutu, i to jedynie w sytuacji, gdy został wybrany szefem Ochrony w TEJ rundzie. Tak więc, jeżeli Pokój Ochrony (lokacja numer 5) jest pusty, lub jeśli podczas fazy b) wybór szefa Ochrony wystąpiły dwa remisy, nikomu nie wolno podglądać wyniku rzutu.

W tym momencie, zgodnie z kolejnością w turze, gracze posiadający karty *Kamera Ochrony* [Security Camera] mogą je zagrać. Po

tym mają prawo podejrzeć wynik rzutu jeżeli chcą. Zagrane karty zostają odrzucone.

#### D) WYBÓR CELU

Wszyscy gracze muszą w tajemnicy wybrać lokację, gdzie przesuną jedną ze swoich postaci. W tym celu wybierają na kole do głosowania lokację, gdzie uda się jedna z ich postaci.

*Ostrożnie*, wybierana zostaje jedynie lokacja docelowa, nie zaś postać, która ma się przesunąć.

Niezależnie od sytuacji *jedną postać zawsze trzeba przesunąć*: nie można po prostu zostawić jej tam, gdzie obecnie się znajduje (więc jeśli wszystkie postaci danego gracza są w tej samej lokacji, nie może jej wybrać jako swojego celu).

Jeżeli w tej rundzie wybrano Szefa Ochrony, musi on wybrać swoją lokację przed innymi graczami i powiedzieć im, co wybrał.

Następnie wszyscy gracze w tajemnicy wybierają lokacje, ale jeszcze nie przesuwają postaci.

#### E) RUCH POSTACI

Wszyscy gracze odsłaniają wybrane lokacje. Następnie szef Ochrony odkrywa kości zombie w pudełku, które pokazują lokacje, gdzie pojawią się 4 zombie. 4 zombie należy umieścić przed lokacjami wskazanymi na kościach. *Podczas rozgrywki dla 3 lub 4 graczy, jeżeli kość wskazała lokację numer 2, która jest zamknięta, należy zignorować tę kość.*

Uwaga: jeżeli przed pustą lokacją znajduje się 8 lub więcej zombie, los tej lokacji jest przesądzony: postaci nie mogą już tam chodzić i nie można już dodawać tam więcej zombie. Wszystkie zombie przed tą lokacją są usuwane z planszy. *Zasada ta nie dotyczy Parkingu (lokacja numer 4).*

Zgodnie z kolejnością w turze każdy z graczy wybiera jedną ze swoich postaci i umieszcza ją na lokacji, która wybrał przy pomocy koła do głosowania.

Gracz musi wybrać postać, która się jeszcze w tej lokacji nie znajduje.

Gracze posiadający karty *Sprintu* mogą zagrać je w tej turze i odrzucić je, aby zmienić swój cel. Mogą przemieścić swoją postać do lokacji innej niż pierwotnie wybrana, mogą nawet powrócić do lokacji, którą opuścili.

Jeżeli gracz przemieszczający postać stwierdza, że jego docelowa lokacja się zapełniła, nie może umieścić tam postaci i musi zakończyć ruch na Parkingu (*lokacja numer 4*).

Jeżeli postać już znajdująca się na Parkingu (*lokacja numer 4*) musi przemieścić się na lokację, która się zapełniła, zamiast tego pozostaje na Parkingu (*lokacja numer 4*). Super!

#### F) ATAK ZOMBIE

*Po wykonaniu wszystkich ruchów należy określić, w jakiej lokacji znajduje się najwięcej postaci. Zapach świeżego mięsa przyciąga jednego dodatkowego zombie, którego należy natychmiast umieścić przed tą lokacją. Jeżeli kilka lokacji ma tą samą (maksymalną) ilość postaci, żadna z nich nie przyciąga nowego zombie.*

*Ponadto lokacja z największą ilością łaluni jest najgłośniejsza i również przyciągnie dodatkowego zombie, którego należy natychmiast umieścić przed tą lokacją. Jeżeli kilka lokacji ma tą samą (maksymalną) ilość łaluni, żadna z nich nie przyciąga nowego zombie.*

Teraz należy sprawdzić wszystkie lokacje po kolei, zaczynając od lokacji numer 1 i kończąc na lokacji numer 6, aby stwierdzić, czy zombie uda się włamać do środka i pożreć żywych ludzi.

Jeżeli ilość zombie przed daną lokacją jest większa lub równa ilości postaci w tej lokacji, zombie udaje się wyłamać drzwi i wejść do środka aby kogoś zjeść. *Wszyscy gracze posiadający co najmniej jedną postać w tej lokacji głosują, aby wybrać spośród siebie tego, który zostanie zjedzony.*

Uwaga! Twardziel liczy się za dwie postaci przy podliczaniu liczby postaci odpierających zombie. Tak więc 2 łalunie i 1 twardziel mogą odeprzeć 3 zombie, ale nie dadzą sobie rady z 4 zombie (ponieważ aby zombie wdarły się do środka wystarczy, że będzie ich tyle samo lub więcej co postaci)

*Uwaga:* Supermarket (*lokacja numer 6*) jest duży i niemożliwe jest pilnowanie wszystkich wejść. 4 zombie wystarczą by wedrzeć się do środka, nawet jeżeli znajdują się tam więcej niż 4 postaci.

*Przed każdym głosowaniem każdy z graczy posiadających postaci w danej lokacji może zagrać jedną lub więcej ze swoich kart. Pierwszy robi to Szef Ochrony.*

**Hardware:** tej karty można użyć aby czasowo wzmocnić drzwi i dzięki temu utrzymać z daleka 1 dodatkowego zombie (na przykład 3 łalunie i karta Hardware mogą odpędzić 3 zombie). *Karty tej nie można używać na Parkingu (lokacja numer 4).* Bonus ten liczy się tylko w obecnej rundzie. *Karty tej nie można zagrać aby powstrzymać 4 zombie przed wejściem do Supermarketu (lokacja numer 6).*

**Bron:** natychmiast zabija jednego lub dwa zombie (zależnie od ilości sylwetek zombie na karcie).

W grze występuje 6 różnych typów broni.

**Ukrycie:** postać gracza chowa się w rogu i nie bierze udziału w głosowaniu. Nie głosuje, ale i nie można na niego głosować. natomiast postać ta liczy się podczas podliczania ilości postaci

niezbędnych do odparcia ataku zombie. Karta ta liczy się tylko w rundzie, w której została zagrana.

*Każda zagrana karta zostaje natychmiast odrzucona z gry.*

Gdy każdy z graczy miał już szansę zagrać jedną lub więcej kart, jeżeli na zewnątrz wciąż czyha zagrożenie (jest wystarczająco dużo zombie aby wdarły się do lokacji), następuje głosowanie i jakaś postać zostaje zjedzona. należy usunąć ją z gry.

*Po krwawej uczcie wszystkie zombie obecne przed tą lokacją należy zdjąć z planszy. Jeżeli zombie nie udało się dostać do środka, lub jeżeli znajdują się przed pustą lokacją - zostają w grze.*

#### SYTUACJA SPECJALNA NA PARKINGU (LOKACJA NUMER 4):

Każdy zombie obecny na Parking (lokacja numer 4) zje jedną z postaci także tam przebywających, niezależnie od ich ilości.

Odbywa się tyle głosowań, ile jest obecnych postaci. *Głosowania należy po kolei wprowadzać w życie zdejmując z planszy postać poartą po każdym głosowaniu (co oczywiste, zjedzone postaci nie uczestniczą w następnych głosowaniach).* Jeżeli są jeszcze zombie, ale nie ma już postaci do pożarcia, zombie zostają natychmiast zdjęte z planszy. Każdy z graczy mający postaci w tej lokacji może zagrać jedną lub więcej kart przed każdym głosowaniem. Karta Ukrycie [Hidden] działa przez wszystkie głosowania w tej rundzie od momentu, gdy została zagrana.

*Uwaga:* może się zdarzyć, że karta stanie się beużyteczna po nastąpieniu pewnych wydarzeń w grze. kartę tą i tak należy odrzucić z gry. Przykładowo, gracz może zagrać kartę by ukryć jedną ze swoich postaci. Inny gracz zabija 2 zombie *Granatem*, co sprawia, że ilość zombie jest mniejsza niż ilość obecnych w tej lokacji bohaterów. Atak nie następuje. Karta *Ukrycia* i tak zostaje odrzucona z gry, mimo że okazało się, że nie była potrzebna.

Jeżeli na koniec ataku graczowi nie pozostał żaden znacznik postaci, nie może on już uczestniczyć w rozgrywce, ale ciągle może uczestniczyć w głosowaniach grupowych (głosowaniach, które mają miejsce po remisie w pierwszej turze głosowania). Na koniec następnej rundy gracz ten może powrócić jako zombie: może umieścić zombie w wybranej przez siebie lokacji na koniec fazy *d) wybór celu*.

Następnie rozpoczyna się nowa runda gry.

## KONIEC GRY

Gra kończy się wraz z przybyciem ekipy ratunkowej (czyli o wiele za późno, by uratować wszystkich). Pomoc przybywa gdy nastąpi jedna z dwóch poniższych sytuacji:

- Wszystkie postaci, które ciągle żyją, znajdują się w tej samej lokacji (za wyjątkiem Parking (lokacja numer 4)).
- Przy życiu pozostały już tylko 4 postaci. Przy gracz dla sześciu graczy rozgrywka kończy się jeżeli pozostało tylko 6 postaci.

Wojskowy helikopter przybywa, by uratować ocalałych. Każda żywa postać przynosi właścicielowi tyle punktów, ile jest warta. Gracz z największą ilością punktów wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą ilością kart na ręce.

Ósmodee Editions. Mall of Horror jest znakiem zastrzeżonym Asmodee Editions. Mall of Horror jest grą Nicolasa Normandona, ilustracje: Aleski Briclot i Benjamin Carre.

Rebel Centrum Gier  
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa:

tel. 0502 352 454

Wersja polska na zlecenie sklepu Rebel

Rebel.pl - największy sklep z grami.

Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

Tłumaczenie: Katarzyna Bodziony-Szweda

Skład: Szymon Szweda

