

HOLTAK TELE

VÁLASZÚTON



A JÁTÉK CÉLJA

A Holtak telében a játékosok túlélők **egy-egy csoportját** irányítják, akik egy különösen rideg telet próbálnak átvészelni a zombiapokalipszist követően egy kolóniában. A kolóniának van egy célja, amit közösen próbálnak teljesíteni, de minden játékos rendelkezik saját, titkos céllal is. Ennek legtöbb esetben része, hogy a közös cél teljesüljön. A játékot csak azok a játékosok nyerhetik meg, akik a saját céljukat elérték. A játék többféleképpen érhet véget: a morál nullára csökken, elfogy az idő vagy teljesül a közös cél.

TARTOZÉKOK

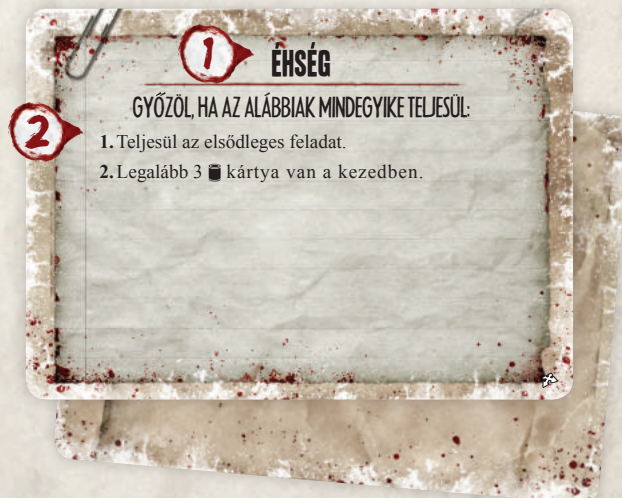
- 10 – kétoldalas főcél-kártya
- 24 – titkoscél-kártya
- 10 – árulás titkoscél-kártya
- 10 – száműzött célkártya
- 30 – túlélőkártya
- 5 – játékossegédlet-kártya
- 1 – kezdőjátékos-jelző
- 25 – induló tárgykártya
- 20 – rendőrség tárgykártya
- 20 – közért tárgykártya
- 20 – iskola tárgykártya
- 20 – benzinkút tárgykártya
- 20 – könyvtár tárgykártya
- 20 – kórház tárgykártya
- 20 – kríziskártya
- 80 – választókártya
- 25 – sérülésjelző
- 20 – védtelen túlélő jelzője
- 20 – élelemjelző
- 20 – zajjelző
- 20 – barikádjelző
- 6 – **éhezésjelző**
- 1 – moráljelölő
- 1 – fordulójelölő
- 30 – zombifigura
- 30 – zombijelző (ha kifogynátok a zombifigurákból)
- 30 – túlélőfigura
- 60 – műanyag talp
- 1 – kolóniatábla
- 6 – helyszínkártya
- 1 – szabálykönyv
- 30 – akciókocka
- 1 – veszélykocka

FŐCÉL-KÁRTYÁK



- Cím:** A fő cél által meghatározott történet címe.
- Induló állapot:** Így készítsétek elő a játékot a választott történethez.
- Győzelem:** A feladatok, amelyeknek teljesülniük kell ahhoz, hogy a fő célt elérjétek.
- Időtartam:** A játék várható hossza. Rövid: 45–90 perc. Közepes: 90–120 perc. Hosszú: 120–210 perc.

TITKOSCÉL-KÁRTYÁK



- Név:** A kártya neve.
- Cél:** A feladatok, amelyeknek teljesülniük kell, hogy elérd a célodat.

Megjegyzés: A kártyákat ebben a Holtak tele-kiadásban választóikkal jelöltük meg, hogy könnyen meg tudjátok majd különböztetni őket a későbbi kiegészítők kártyáitól.

TÚLÉLŐKÁRTYÁK



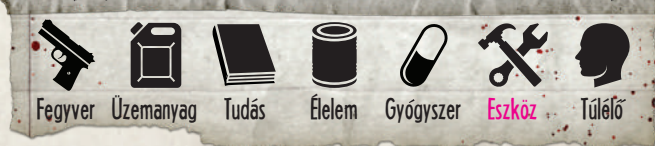
- Név:** A túlélő neve.
- Foglalkozás:** A túlélő foglalkozása a zombiapokalipszis előtt (nincs hatással a játékra).
- Befolyásérték:** Helye a kolónia hierarchiájában.
- Támadási érték:** Harcban való jártassága.
- Keresési érték:** Keresésben való jártassága.
- Képesség helyszíne:** A helyszín, ahol a képességét használni tudja.
- Képesség:** Egy különleges akció/hatás, amit a túlélő ki tud fejteni a játékra.

TÁRGYKÁRTYÁK

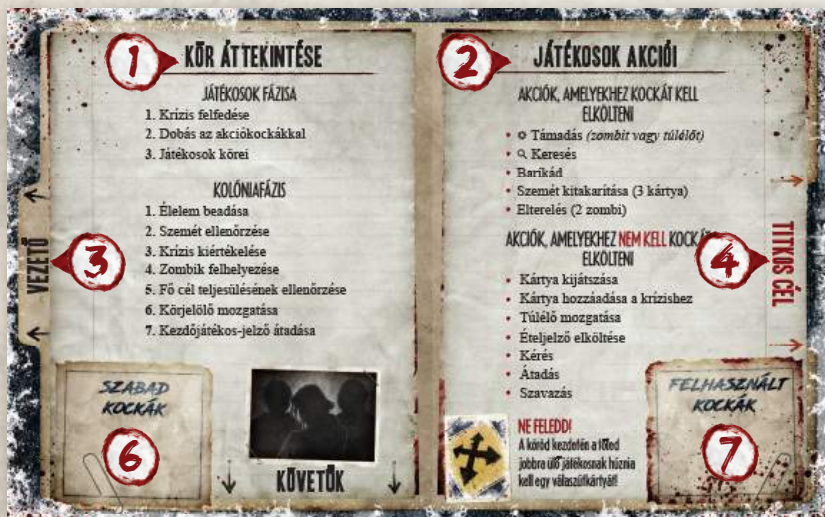


- Név:** A tárgy neve.
- Tárgytípus szimbóluma:** hétféle típusuk van a tárgykártyáknak.
- Képesség:** Egy különleges hatás, amit a kártya kijátszásával lehet elérni.
- Helyszín:** Ez határozza meg, melyik pakliban található a tárgy a játék elején.

TÁRGYTÍPUSOK SZIMBÓLUMAI



JÁTEKOSSEGÉDLET-KÁRTYÁK



- Egy forduló:** Rövid összefoglalás emlékeztetőül, hogy mi milyen sorrendben történik egy fordulóban.
- Játékosok akciói:** Egy lista a játékos által a saját körében végrehajtható akciókról.
- Vezető:** A játékos túlélőcsapatának vezetőjét helyezték ide, képpel felfelé fordítva.
- Titkos cél:** A játékos titkoscél-kártyája, képpel lefelé fordítva.
- Követők:** A játékos által irányított többi túlélő.
- Szabad kockák készlete:** Miután dobhatok az akciókockákkal, helyezték ide azokat.
- Felhasznált kockák készlete:** Ide kerülnek majd a felhasznált akciókockák.

KRÍZISKÁRTYÁK



- Név:** A krízis elnevezése.
- Megelőzés:** Itt látható a tárgy típus, amiből a játékosoknak adott mennyiséget össze kell adniuk, hogy megakadályozzák a krízis bekövetkeztét.
- Hatás:** Ez történik, ha nem akadályozzák meg a krízist.
- Lehetőség:** A játékosok beadhatják ezeket a tárgyakat cserébe egy ugyanitt leírt jutalomért.

VÁLASZÚTKÁRTYÁK



- Cím:** A kártya címe.
- Kiváltó ok:** A dőlt betűvel írt rész. A kártya akkor fejti ki hatását, ha az ebben leírtak teljesülnek.
- Választási lehetőségek:** A játékos ezek közül választhat, miután egy játékostársra felolvasta neki a kártya felső részében leírt szöveget.

Fontos: Néhány választútkártyán felnőtt tartalom olvasható: szex, alkohol, öngyilkosság, erőszak, erőszakos nyelvezet stb. Ezeket a kártyákat ezzel szimbólummal jelöltük: (18+) A játékosok dönthetnek úgy, hogy ezeket a lapokat kiveszik a játékból.

EGYÉB TARTOZÉKOK



Kezdőjátékos-jelző: A kezdőjátékos cselekszik a körben először, és ő a döntőbíró. Ez a jelző mindig az éppen aktuális kezdőjátékosnál lesz.



Barikádjelző: Akkor használjátok, ha elbarikádoztok egy bejáratot.



Védetlen túlélő jelzője: Ezek a korongok jelölik a túlélők közösségének azon tagjait, akik vagy túl fiatalok, vagy túl öregek ahhoz, hogy segíteni tudják a csapatot, de helyre és élelemre van szükségük.



Sérülésjelzők: Ezek a jelzők kétoldalasak. Az egyik oldalukon közönséges sérülés látható, a másikon fagyási sérülés.



Élelemjelzők: Az élelmiszerraktárba kerülnek, illetve onnan fogynak különböző játékbeli események hatására.



Zajjelzők: Ha egy helyszínen zajt csaptok, ezek a jelzők kerülnek oda.



Veszélykocka: Ez a kocka dönti el sok esetben, hogy a játékos megússza-e a sérülést, vagy könnyebben/súlyosabban sérül, esetleg harapás áldozata lesz.



Túlélő- és zombifigurák: Ezek reprezentálják a túlélőket és a zombikat a táblán. Illesszétek a figurákat a műanyag talpakba.



Akciónckockák: Ezekkel a kockákkal dobtok majd minden körben, hogy az akciók végrehajtásához felhasználhassátok őket.



Éhezésselzők: Ezeket akkor kell az élelmiszerraktárhoz adnotok, amikor nincs elég élelmetek ahhoz, hogy ellássátok a kolóniát.

JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla hét különböző részből áll:
a kolóniatáblából és a 6 helyszínkártyából.



KOLÓNIATÁBLA

1. **Név**
2. **Bejáratok:** Számozott bejáratok. A zombikat, amelyeket a kolóniára helyeztek, ebben a számsorrendben kell lehelyeznetek.
3. **Bejáráthelyek:** Ezekre a helyekre zombikat és barikádokat tehettek.
4. **A kolónia lakói:** Ezeken helyezhetitek el a túlélőket.
5. **Morálsáv:** Ez a sáv reprezentálja a kolónia morálját. Csökkenti a morált, ha egy túlélő meghal, ha túl sok a szemét vagy ha nincs elég élelem, sőt csökkenhet krízis bekövetkeztekor vagy választótkártyák hatására is.
6. **Fordulósáv:** Ez mutatja, hány **forduló** van hátra a játékból.
7. **Élelmiszerraktár:** Ide helyezzék majd az élelemjelzőket.
8. **Fő cél:** Ide helyezzék a főcél-kártyát.
9. **Szeméthalom:** Ide kerülnek a kártyák, miután kijátszották őket.
10. **Krízispakli:** Ide kerül majd a krízispakli.
11. **Krízis-hozzájárulás:** Ide kerülnek majd azok a lapok, amelyeket a játékosok adnak be a krízis megakadályozása érdekében.

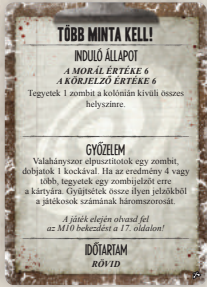
HELYSZÍNKÁRTYA

1. **Név:** A helyszín neve.
2. **Túlélőmezők:** Ide kerülnek az ezen a helyszínen tartózkodó túlélők.
3. **Bejáratok:** Ide érkeznek a zombik és ide építhetők a barikádok.
4. **Tárgypakli:** Ebből a pakliból húznak a játékosok, ha a túlélőjük ezen a helyszínen keres.
5. **Zaj:** Ide kerülnek a zajjelzők. Egy helyszínre egy fordulóban legfeljebb 4 kerülhet.
6. **Tárgyszimbólumok:** Itt láthatók azok a tárgytípusok, amelyek a helyszínen találhatók, gyakoriságuk szerint.



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek a kolóniatáblát a játéktér közepére, köré a 6 helyszínkártyát olyan elrendezésben, ahogy az nektek a legkényelmesebb.
2. Minden játékos vegyen el egy játékossegédletet.
3. Kiválaszthatjátok, melyik fő célt szeretnétek teljesíteni, vagy húzhattok egyet véletlenszerűen.



← **Megjegyzés:** Javasoljuk, hogy első alkalommal válasszátok a „Több minta kell!” fő célt.

Helyezzétek a főcél-kártyát a neki kijelölt helyre a kolóniatáblán, majd készítsétek elő a játékot az „Induló állapot”-ban leírtaknak megfelelően. A zombik hozzáadásának részletes leírásáért lapozz a „Zombik felrakása” (13. oldal) részhez.

4. Keverjétek meg a (nem árulás) titkoscél-kártyákat, és tegyetek félre kettőt játékosonként (képpel lefelé fordítva). A többiit tegyétek vissza a dobozba. Ezután keverjétek meg az árulás titkoscél-kártyákat, és adjatok egyet (képpel lefelé) az előzőleg félretett lapokhoz. A többiit tegyétek vissza a dobozba. Az így kapott paklit keverjétek meg, majd osszatok minden játékosnak egyet. A maradékot tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznék őket. A játékosok nem fedhetik fel a titkos küldetésüket egymás előtt.
5. Keverjétek meg a krízispaklit, majd helyezzétek a kijelölt helyre.
6. Külön-külön keverjétek meg a túlélő-, a száműzött- és a válaszütpaklit, majd helyezzétek azokat a játéktér szélére.

Fontos megjegyzés: Néhány válaszütkártyán felnőtt tartalom olvasható: szexualitás, erőszakos nyelvezet, öngyilkosság, alkohol stb. Ezeket a kártyákat az itt látható szimbólummal láttuk el. Dönthettek úgy, hogy ezeket eltávolítjátok a pakliból a játék kezdete előtt.



7. Keverjétek össze az induló tárgykártyákat, és osszatok mindenkinek 5-öt. A többiit tegyétek vissza a dobozba.
8. A nem induló tárgykártyákat válogassátok szét helyszínek szerint, majd az így kapott paklikat keverjétek meg, és helyezzétek a megfelelő helyszínekre.

9. Osszatok négy túlélőkártyát minden játékosnak, amelyekből mindenki válasszon ki kettőt, amit megtart, a többiit pedig keverjétek vissza a túlélőpakliba.
10. Minden játékos tegye meg vezetőnek az egyik túlélőjét (helyezze a segédlet „vezető” részére).
11. A másik túlélője mindenkinek követő lesz, helyezzétek a saját segédletetek „követők” részéhez.
12. Helyezzétek a túlélőitek figuráit a kolóniatáblára.

TÚLÉLŐK KOLÓNIAHOZ ADÁSA



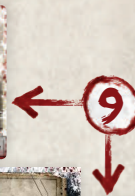
13. Válogassátok szét a maradék figurákat és jelzőket, és helyezzétek el őket elérhető távolságra.
14. A legbefolyásosabb **vezetőt** irányító játékos lesz a kezdőjátékos az első körben – ő kapja a kezdőjátékos-jelzőt.



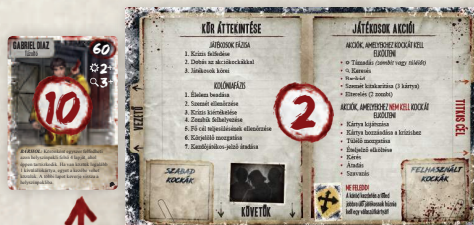
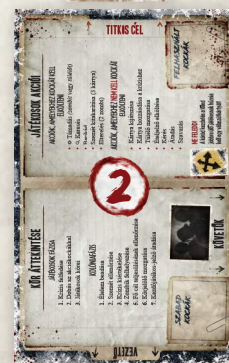
„Egyvalamit azért a világvége javára kell írunk – sosem unalmas. Amint azt hiszed, tudod, mi számít újabban normálisnak, azonnal megváltozik minden. Minden nap másmilyen.”

Loretta Clay

ELŐKÉSZÜLETEK 3 JÁTÉKOS ESETÉN



Megjegyzés: Amikor előkészítitek a táblát a fő cél alapján, használjátok a kék gyűrűt a morál, a piros gyűrűt pedig a forduló jelölésére.



EGY FORDULÓ

A Holtak telét fordulóról fordulóra játszunk. Minden forduló a következő két fázisból tevődik össze:

1. **Játékosok köreinek fázisa**
2. **Kolóniafázis**

JÁTÉKOSOK KÖREINEK FÁZISA

Ebben a fázisban három dolog történik, a következők sorrendben:

1. **Krízis felfedése:** Fordítsátok fel a krízispakli legfelső lapját. A kártya a kolóniafázisban fejtí majd ki a hatását, hacsak ezt meg nem akadályozzátok. A krízist úgy tudjátok megakadályozni, hogy a megadott típusú tárgyakból legalább annyit beadtok, amennyi a kártyára írva van.
2. **Dobás az akciókockákkal:** Szedjétek össze az összes felhasznált és fel nem használt akciókockát, majd osszátok minden játékosnak egyet, plusz minden túlélője után még egyet (tehát a játék elején mindenki 3 kockát kap). Ezután mindenki dobjon a kockáival, majd azokat át nem forgatva helyezze a „szabad akciókockák” mezőre a segédletén. Ezeket fogjátok majd használni a saját körötökben. Noha minden egyes túlélő után 1 kockát kaptok, az a kocka nem a túlélő kockája, hanem a játékosé. Tehát a játékos a kockái közül bármennyit elkölthet egy túlélő akcióra.
3. **Játékosok körei:** Először a kezdőjátékos hajtja végre a saját körét. Minden játékos köre úgy kezdődik, hogy a tőle jobbra ülő húz egy válaszkártyát, amit felolvas, amint a kártya feltételei teljesülnek ebben a körben. A körében egy játékos több akciót is végrehajthat. Ha az összes akciót végrehajtotta, amit szeretett volna (vagy kifogyott a kockáiból, és már nem tud többet végrehajtani), passzol. Ezután a tőle balra ülő következik. A játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik, míg minden játékos végre nem hajtotta a saját körét. Ha már mindenki sorra került, a játékosok köreinek fázisa véget ér, és következik a kolóniafázis.

A JÁTÉKOS KÖRÉNEK AKCIÓI

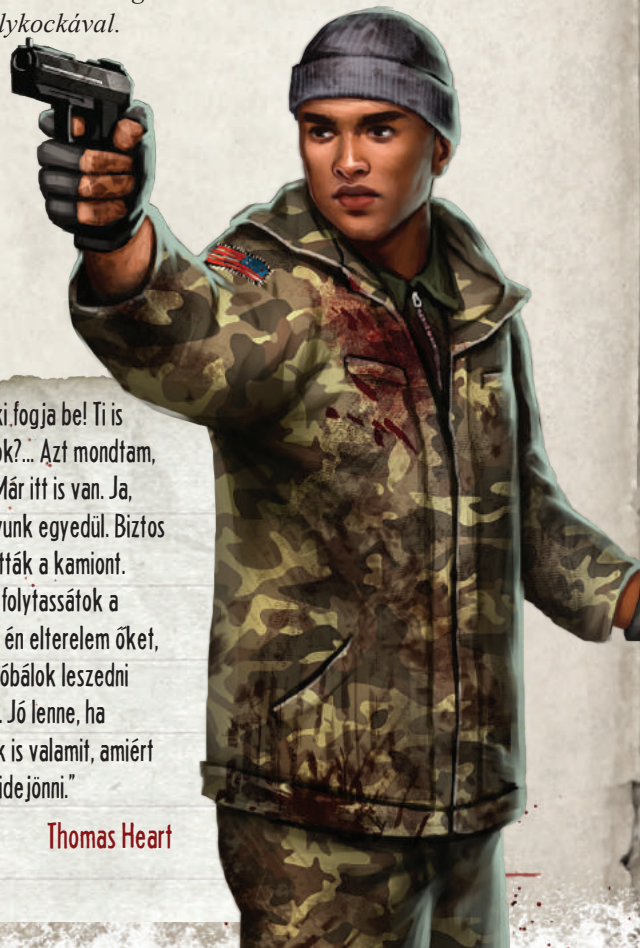
Egyes akciók végrehajtásához kockákat kell felhasználnotok, másokhoz pedig nem. Az akciókocka felhasználása annyit tesz, mint áthelyezni egy kockát a szabad készletből a felhasználtak közé. Néhány akció végrehajtásához adott értékű kockára lesz szükségetek (az az érték, amit a „dobás az akciókockákkal” lépésben kidobtatok).

Akciók, amelyek kockát igényelnek



- **Támadás:** Ehhez a játékosnak ki kell választania egy túlélőjét (aki támad), és fel kell használnia egy akciókockát, amelynek az értéke nagyobb vagy egyenlő a túlélő támadási értékével. A játékos ezután választ egy célpontot. A célpont olyan zombi vagy túlélő lehet, akivel egy helyszínen tartózkodik. Ha a célpont egy zombi, azt a játékos azonnal megöli: vegyétek le a tábláról, majd dobjatok a veszélykockával (lásd: „Veszélykocka”, 11. oldal). Ha a célpont egy túlélő, a játékosnak dobnia kell a felhasznált akciókockával. Ha a dobott érték kisebb vagy egyenlő, mint a célpont támadási értéke, helyezzetek rá egy sérülésjelzőt, és a támadó játékos húzzon egy lapot a célpontot irányító játékos kezéből. (Példák a harcra a 9. oldalon.)

Megjegyzés: Túlélő megtámadása esetén nem kell dobni a veszélykockával.



„Mindenki fogja be! Ti is hallóttátok?... Azt mondtam, befogni! Már itt is van. Ja, nem vagyunk egyedül. Biztos meghallották a kamiont. Ti ketten folytassátok a keresést, én elterelem őket, és megpróbálok leszedni néhányat. Jó lenne, ha találnátok is valamit, amiért megérte idejönni.”

Thomas Heart

PÉLDA ZOMBI MEGTÁMADÁSÁRA



1. A játékos irányítja Ashley Rosst. Ashley az iskolában van, a játékos pedig úgy dönt, hogy megtámad vele egy ezen a helyszínen tartózkodó zombit.
2. Ashley támadási értéke 2+. A játékos felhasznál egy 4-es értékű akciókockát, ami nagyobb (vagy egyenlő), mint Ashley támadási értéke.
3. A zombi halott, lekerül az iskoláról. Ettől függetlenül a játékosnak még dobni kell a veszélykockával.
4. A játékos sérülést dobott, tehát feltesz egy sérülésjelzőt Ashley túlélőkártyájára.



PÉLDA TÚLÉLŐ MEGTÁMADÁSÁRA



1. Ashley Ross ismét az iskolában van, és az őt irányító játékos úgy dönt, hogy Ashley megtámadja Mike Chót, egy másik játékos által irányított karaktert.
2. Ashley támadási értéke 2+. A játékos felhasznál egy 3-as értékű akciókockát, ami nagyobb (vagy egyenlő), mint Ashley támadási értéke.
3. Ezután dob a felhasznált kockával. 1-est dob, ami kisebb (vagy egyenlő) Mike 2+-os támadási értékénél.
4. A célpontot irányító játékosnak fel kell helyeznie egy sérülésjelzőt Mike-ra, és az Ashleyt irányító játékos egy lapot is elhúzhat a kezéből. A veszélykockával ezután NEM kell dobni (mivel a célpont egy túlélő volt).



Egy játékos a körében többször is támadhat ugyanazzal a túlélővel. De minden alkalommal el kell költenie egy akciókockát, aminek az értéke egyenlő vagy nagyobb a támadási értékénél. Viszont nem támadhat meg sem saját maga által irányított túlélőt, sem védtelen túlélőt.

Keresés: A játékos a keresés akció segítségével bármely helyszínt átkutathat, a kolóniát leszámítva. A keresés akcióhoz először ki kell választania egy általa irányított túlélőt, majd fel kell használnia egy, a túlélő keresési értékével megegyező vagy annál nagyobb értékű akciókockát. Ezután felhúzza a legfelső lapot annak helyszínek tárgypaklijáról, ahol a túlélő tartózkodik.

Ezt megnézi, de nem teszi rögtön a kezében tartott lapok közé. Két lehetőség közül választhat:

- a saját lapjai közé rakja a talált kártyát, ezzel befejezve a keresés akciót, vagy
- zajt csap, és tovább keres. Ilyenkor felhelyez egy zajjelzőt az adott helyszínre, majd megnézi a tárgypakli következő lapját is. Ezt addig ismételheti, amíg van üres hely a zajjelzőknek az adott helyszínen.

Ha a játékos úgy dönt, hogy már éppen elég zajt csapott vagy egyszerűen nem tud tovább zajongani (nincs üres hely), a megnézett kártyák közül egyet megtart (felveszi a kezében tartott lapok közé), a többi pedig a tárgypakli

PÉLDA A KERESÉSRE



1. A játékos irányítja Forest Plumot. Plum a benzinkúton tartózkodik, a játékos pedig úgy dönt, hogy keresés akciót fog végrehajtani vele. A játékos abban reménykedik, hogy talál egy kanna benzint.
2. Plum keresési értéke 5+. A játékos elkölt egy 5-ös értékű akciókockát, ami egyenlő (vagy nagyobb), mint Plum keresési értéke.
3. A játékos felhúzza a tárgypakli legfelső lapját. Egy öngyújtót talál.
4. Továbbra is remélve, hogy benzinre akad, folytatja a keresést. Zajt csap. Felhelyez egy zajjelzőt a benzinkút egy még üresen lévő zajmezőjére, és felhúz még egy lapot. És ez végre benzin! A játékos ezt a lapot tartja meg, az öngyújtót pedig a pakli aljára teszi.

aljára helyezi. A játékos egy körben több keresést is végrehajthat, de minden alkalommal fel kell használnia egy, a kiválasztott túlélő keresési értékével megegyező vagy annál nagyobb értékű akciókockát. Lásd a példát balra.

- **Barikád:** Az akció végrehajtásához a játékosnak ki kell választania egy túlélőjét, valamint fel kell használnia egy tetszőleges értékű kockát. Ezután felhelyezhet egy barikádjelzőt a választott túlélő helyszínén egy üres bejáratmezőre.
- **Szemét kitakarítása:** A játékos akkor hajthatja végre ezt az akciót, ha legalább egy túlélője a kolónián tartózkodik. Ilyenkor fel kell használnia egy tetszőleges értékű akciókockát, majd kivesz három lapot a szeméthalomból, és ezeket eltávolítja a játékból.
- **Elterelés:** Az akció végrehajtásához a játékosnak ki kell választania egy túlélőjét, valamint fel kell használnia egy tetszőleges értékű kockát. Ezzel **legfeljebb** 2 játékban lévő, bárhol tartózkodó zombit átmozgathat annak a helyszínnek a szabad bejáratmezőire, ahol a választott túlélője tartózkodik.
- **Túlélő képessége:** Néhány túlélő olyan képességgel rendelkezik, amely végrehajtásához akciókocka felhasználása szükséges. Ezen képességek leírásának elején látható egy szám. Ilyenkor ennél a számnál nagyobb vagy azzal egyenlő értékű kockára van szükség. A játékos többször is használhatja a túlélő képességét, ha annak leírása másként nem rendelkezik.

Akciók, amelyekhez nem kell kockát felhasználni



- **Kártya kijátszása:** A játékos a köre során bármennyiszer kijátszhat lapot a kezéből. A kijátszott kártyát a szeméthalomra kell helyezni. Kivételt képeznek ez alól többek között az esemény típusú tárgykártyák. Ezeket kijátszás után el kell távolítani a játékból.

Emlékeztető: A szemét ellenőrzésekor (kolóniafázis) minden 10., a szeméthalomban található kártya után a kolónia egy morált veszít.

A felszerelés típusú lapok (amelyek leírása a VISELÉS kulcsszóval kezdődik) sem a szeméthalomra kerülnek. Ezeket egy túlélő viselheti; a túlélő kártyája mellé téve játszhatók ki. A kártyán látható hatások ettől kezdve érvényesek az adott túlélőre. A viselt kártyát nem lehet „leszerelni”, csak átadni vagy a krízishez beadni. Ha a túlélő meghal, és ekkor a kolónián tartózkodik, a viselt tárgyai visszakerülnek az őt irányító játékos kezébe. Ha egy másik helyszínen hal meg, a felszerelését bele kell keverni az adott helyszín tárgypaklijába.

- **Kártyák hozzáadása a krízishez:** A játékos tetszőleges számú kártyát adhat a krízishez a kezéből vagy egy általa irányított túlélő felszerelése közül. A kézből beadott lapokat képpel lefelé kell beadni, a többi játékos nem láthatja azokat. A beadott kártyák közül azok, amelyek típusa megfelel a kríziskártya „megelőzés” részén látható tárgytípusnak, segítenek a krízis megelőzésében, minden egyéb beadott kártya a krízis bekövetkezését erősíti.

***Megjegyzés:** Némely élelem típusú lap egyszerre több élelemjelzőt is ad az élelmiszerraktárhoz, de a krízis megelőzésekor ezek is csak egy beadott élelemnek számítanak.*

- **Túlélő mozgathatása:** A játékos minden túlélőjét egy alkalommal mozgathatja a köre során. Egy túlélő bármely helyszínre mozgatható, amelynek még van legalább egy üres túlélőmezője. Minden mozgathatás után dobni kell a veszélykockával.

***Megjegyzés:** Ha a veszélykocka eredménye harapás, mindig arra a (legkisebb befolyású) túlélőre terjed tovább, aki azon a helyszínen áll, ahová a megharapott túlélő érkezik.*

- **Élelemjelzők elköltése:** A játékos elkölthet egy vagy több élelemjelzőt a kolónia élelmiszerraktárából, ezzel megnövelve 1 fel nem használt akciókockájának értékét 1-gyel minden elköltött élelemjelző után. Az elköltött élelemjelzőket ki kell dobni az élelmiszerraktárból.



- **Kérés:** Köre során az aktív játékos kérhet egy vagy több kártyát a többi játékostól. A többiek ilyenkor adhatnak egy lapot a kezükből, és ha így tesznek, az adott kártyát fel kell fordítani és azonnal kijátszani. Kért kártya nem adható a krízishez.
- **Átadás:** Saját körében a játékos átadhat egy túlélője által viselt tárgyat egy másik túlélőnek, aki az előbbivel egy helyszínen tartózkodik. Ilyenkor a tárgyat eredeti viselője „leszereli”, a másik túlélő pedig azonnal felveszi (a tárgykártyát a túlélőkártya mellé kell tenni).

***Megjegyzés:** Ha a tárgy fordulónként egyszer használható képességgel rendelkezik, és azt a fordulóban már használták, akkor az adott fordulóban már az átadás után sem lehet újra használni.*

- **Szavazás száműzésről:** Körében egyszer a játékos indíthat szavazást egy másik játékos száműzésével kapcsolatban. Ilyenkor az összes játékos köteles egyszerre szavazni felfelé vagy lefelé fordított hüvelykujjal, hogy a kijelölt játékost száműzzék-e vagy sem. Önmaga száműzésére irányuló szavazást senki sem indíthat. Döntetlen esetén a kezdőjátékos dönt (bővebben lásd: Száműzés, 14. oldal).

VESZÉLYKOCKA



Miután egy túlélő egyik helyszínről a másikra mozog vagy megöl egy zombit, az őt irányító játékosnak azonnal dobni kell a veszélykockával. A dobott hatás azonnal megtörténik.

Hatások:



Üres oldal: Nem történik semmi.



Sérülés: A túlélő kap egy sérülésjelzőt.



Fagyási sérülés: A túlélő kap egy fagyási sérülés jelzőt. Ez egy sérülésnek számít. A játékos körének elején minden fagyási sérüléssel rendelkező túlélője újabb sérülésjelzőt kap.



Harapás: A túlélő meghal, és a harapás által okozott fertőzés terjedni kezd.

Fertőzés terjedése

Ha egy túlélővel harapás végez, a harapás okozta fertőzés továbbterjed a vele egy helyszínen tartózkodó, legalacsonyabb befolyású túlélőre. Ilyenkor az a játékos, aki az *újonnan megfertőzött túlélőt* irányítja, választhat:

- **1. lehetőség:** Végez a túlélővel. Így a fertőzés nem terjedhet tovább.
- **2. lehetőség:** Dob a veszélykockával. Ha üres oldalt dob, a túlélő leküzdötte a fertőzést. Az nem terjed tovább, a túlélő pedig életben marad. Bármely más eredmény esetén a túlélő meghal, a fertőzés pedig továbbterjed. Ez egészen addig folytatódik, amíg a soron következő fertőzött az 1. lehetőséget nem választja vagy a 2. lehetőséget választva üres oldalt nem dob, vagy mindenki el nem pusztul az adott helyszínen.

***Emlékeztető:** Ha egy túlélő bármilyen okból kifolyólag meghal, a morál eggyel csökken.*

„Vau-Vau!” (Fordítás: Nem volt egy filmsztáralapanyag, de ahhoz képest, hogy ember, rendes volt. Hiányozni fog.)

Sparky



VÁLASZÚTKÁRTYÁK

Minden játékos körének kezdetén a tőle jobbra ülő húz egy választútkártyát. Ennek a játékosnak a húzott kártya tartalmát titokban kell tartania, és csak akkor fedheti fel azt, ha annak feltételei teljesültek. A kártyán leírtak az éppen aktív játékosra vonatkoznak. Amint a kártya hatását kiváltó feltételek teljesültek, a kártyát tartó játékosnak azonnal fel kell olvasnia a kártyára írt teljes szöveget. A legtöbb kártya két választási lehetőséget kínál. Mindkettőt teljes egészében fel kell olvasni. Az aktív játékosnak (vagyis akire a szöveg vonatkozik) választania kell a lehetőségek közül. A kártya a választásnak megfelelően azonnal kifejti a hatását, ezután el kell távolítani a játékból. Ha a kártya feltételei nem teljesülnek, akkor azt a választútpakli alá kell helyezni. Ha egy játékos nem tudja teljesíteni az egyik választási lehetőség feltételeit, akkor a másik lehetőséget kell választania.

Megjegyzés: Néhány választútkártya feltétele egy bizonyos akció végrehajtása. A kártyát ez esetben azután kell felolvasni, hogy az akciót a játékos végrehajtotta, és annak az eredményét kiértékelétek.

Megjegyzés: Néhány választútkártya arra utasít, hogy keressetek ki valamit valamelyik pakliból. Miután a lapot kikerestétek, keverjétek meg a paklit.



KOLÓNIAFÁZIS

A kolóniafázisban a következő hét lépést kell sorrendben végrehajtani:

- Élelem beadása:** Távolítsatok el egy élelemjelzőt az élelmiszerraktárból minden **kettő** olyan túlélő után, aki a kolónián tartózkodik (felfelé kerekítve). **Tehát 3 túlélő esetén 2 élelemjelzőt kell eltávolítani.** Ebből a szempontból a védtelen túlélők is túlélőnek számítanak!

Megjegyzés: Azok a túlélők, akik más helyszíneken tartózkodnak, nem számítanak bele a kolónia túlélőibe. Úgy tekintjük, hogy ők szereznek maguknak élelmet, így miattuk nem kell jelzőket költeni az élelmiszerraktárból.

Ha nincs elég élelemjelző a raktárban, akkor a következőket kell tennetek:

- ne vegyetek el egyetlen jelzőt sem a raktárból
- adjatok egy **éhezésjelzőt** a raktárhoz
- csökkentsétek a morált minden egyes éhezésjelzőért, ami a raktárban található

- Szemét ellenőrzése:** Számoljátok meg, hány kártya alkotja a szeméthalmot. Minden 10. kártya után (**felfelé kerekítve**) csökkentsétek egygel a morált.

- Krízis kiértékelése:** Képpel lefelé fordítva keverjétek meg a kártyákat, amelyeket a krízishez adtatok a játékosok köreinek fázisában. Minden egyes kártya, amelynek típusa megegyezik a kríziskártya megelőzés részén láthatóval, 1 pontot ér. Minden kártya, amelyen másfajta szimbólum látható, csökkenti az esélyt a krízis megelőzésére, és mínusz 1 pontot jelent. Miután felfordítottátok a kártyákat, számoljátok össze a pontokat. Ha a végeredmény nagyobb vagy egyenlő a nem száműzött játékosok számával, sikerült megakadályoznotok a krízist. Ráadásul, ha a pontszám 2-vel vagy többel nagyobb a nem száműzött játékosok számánál, a kolónia morálja egygel nő. Miután kiértékelétek a krízist, távolítsatok el minden, a krízishez adott kártyát a játékból. *Lásd: krízis kiértékelése, balra.*

- Zombik felrakása:** Minden **kettő**, a kolónián tartózkodó túlélő után adjatok 1 zombit a kolóniához (felfelé kerekítve, a védtelen túlélők is számítanak). **Tehát 3 túlélő esetén 2 zombit.** Minden egyéb helyszínhez pedig minden túlélő után 1-et. Ez után egyesével távolítsatok el a zajjelzőket minden helyszínről, és mindegyik levételekor dobjatok egy kockával. Ha a dobott szám 3 vagy kevesebb, helyezetek fel még egy zombit az adott helyszínre. (A részletekért lásd a „Zombik felrakása” részt a következő oldalon.)

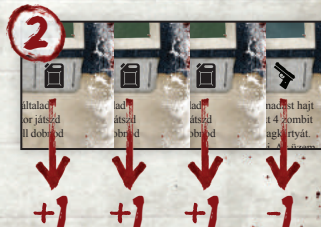
- Fő cél teljesülésének ellenőrzése:** Ellenőriztétek, hogy a fő célt sikerült-e teljesítenetek. Ha sikerült, a játéknak vége.

PÉLDA A KRÍZIS KIÉRTÉKELÉSÉRE

- Egy háromfős játék alkalmával az „Üzemanyaghiány” az aktuális krízis. A játékosok közül senki sincs száműzve, tehát összesen 3 üzemanyagkártyát kell összeadniuk, hogy megelőzzék a krízist.



- A krízishez 4 kártya került. Ezeket játékosok megkeverik, majd felfordítják, és megállapítják, hogy azokon 3 üzemanyag és 1 fegyver szimbólum található.



- Minden megfelelő szimbólummal ellátott kártya egy-egy pont, ezek összeadódnak. Csakhogy a fegyver szimbólum nem szerepel a kríziskártya „megelőzés” részén, így az pontvesztéssel jár. A végeredmény két pont, ami kevesebb, mint a túlélők száma. A krízist nem sikerült megelőzni.

6. **Fordulójelölő mozgatása:** Mozgassátok eggyel lefelé a fordulójelölőt a fordulósávon. Ha a jelölő eléri a 0-t, a játék azonnal véget ér.
7. **Kezdőjátékos-jelző átadása:** A kezdőjátékos adja át a kezdőjátékos-jelzőt a tőle *jobbra* ülőnek. A következő forduló a „krízis felfedése” lépéssel kezdődik.

ZOMBIK FELRAKÁSA

Minden alkalommal, amikor zombikat helyeztek valamely helyszínre, azokat egyesével kell lerakni egészen addig, míg minden előírt számú zombi le nincs rakva.

Amikor a kolóniára raktok zombikat, az első zombit helyezzétek az első bejárat egy üres mezőjére, a másodikat a második bejárat üres mezőjére, a harmadikat a harmadik bejáratára és így tovább. Amikor a hetedik zombit raknátok le, az ismét az első bejáratához kerül, a nyolcadik a másodikhoz és így tovább. Ha nem maradt több üres hely egy adott bejáratnál, ahová zombit kéne helyeznetek, de van ott egy barikád, akkor pusztítsátok (dobjátok) el a barikádokat onnan, ahová a zombit le kellett volna helyezni, és a zombit rakjátok vissza a fel nem használt zombik közé. Ha sem üres hely, sem barikád nincs egy adott bejáratnál, akkor azt a bejáratot lerohantátok a zombik. Ilyenkor a zombit ne helyezzétek le, hanem helyette öljétek meg a legalacsonyabb befolyású túlélőt a kolóniatáblán. Ha már csak védtelen túlélők maradtak életben, akkor védtelen túlélőt. Ha a kolóniában nincs senki, akkor ugyanúgy nem kell lehelyeznetek ezt a zombit, viszont semmi különös nem történik. Minden alkalommal, amikor egy túlélőt **(vagy védtelen túlélőt)** megölnek, csökkentésék a morált eggyel. Ha nem a kolónia helyszínre raktok zombikat, akkor is a fentiekben leírtak szerint járjatok el – kivéve persze, hogy a többi helyszínnek egy bejárata van. *Lásd a jobb oldali példát.*



Abban az igen ritka esetben, ha a játékosoknak zombikat kéne lehelyezniük, de a zombi-figurák már elfogytak, használjátok helyettük a játékban található zombijelzőket.

ZOMBIK MEGÖLÉSE

Minden alkalommal, amikor egy túlélő végez egy zombival, akár kártya segítségével, akár úgy, hogy támadás akciót hajt végre, az őt irányító játékosnak dobnia kell a veszélykockával. Ha a kolónián öltök zombit, válasszátok ki, melyik zombit ölitek meg. Bármelyik bejáratnál lévő választhatjátok. Minden megölt vagy más okból a játéktérrel eltávolított zombi a fel nem használt zombik kupacába kerül vissza.



PÉLDA A ZOMBIK FELRAKÁSÁRA



1. A zombik felrakása lépésben tizennégy túlélő van a kolónián, így hét zombit kell a kolóniára rakni. Az első közülük az első bejárat bármelyik üres helyére kerül.
2. Az óramutató járásával ellentétesen haladva a következő zombi a kettes bejáratához kerül.
3. A harmadik zombit tehát a harmadik bejáratához kellene rakni, csak hogy ez a bejárat már így is tele van zombikkal. A harmadik bejáratot lerohanják. A zombi, amit ide kellett volna rakni, nem kerül fel a táblára, ehelyett a kolónián tartózkodó, legalacsonyabb befolyással rendelkező túlélő meghal.
4. Tovább haladva az óramutató járásával ellentétesen, felkerül a negyedik zombi a negyedik bejáratához.
5. Ugyanígy az ötödik zombi az ötödik bejáratához.
6. És a hatodik a hatodikhoz.
7. A hetedik zombi, tovább folytatva a kört az óramutató járásával ellentétesen, az első bejáratához kerül.

TÚLÉLŐK JÁTÉKBA HOZÁSA

Előfordulhat a játék során, hogy egy játékosnak új túlélőt kell a követői közé vennie. Ilyenkor a túlélő figuráját tegyék a „Kolónia lakói” mezőre. Az őt irányító játékos már használhatja ezt a túlélőt a körében, de nem kap utána új akciókockát, egészen a következő forduló „Dobás az akciókockákkal” lépéséig. Ha a kolónián már nem maradt szabad hely a túlélő számára, akkor a játékosok nem érvényesíthetnek olyan válaszkártyákat és nem játszhatnak ki olyan tárgykártyákat, amelyek túlélőt hoznának játékba.

TÚLÉLŐK MEGÖLÉSE

- Ha a zombik lerohannak egy bejáratot, **egy túlélő meghal azon a helyszínen.**
- Ha a túlélő kártyáján 3 vagy több sérülésjelző van, meghal.
- Ha a túlélőt megharapja egy zombi (fogat dob a veszélykockával), meghal.
- És még néhány kártya hatására is meghalhat.

Ha a túlélő meghal, távolítsátok el a hozzá tartozó figurát és túlélőkártyát a játékból, majd csökkentsétek a morált eggyel. Ha a túlélőnek volt felszerelése, és a kolónián halt meg, a viselt felszerelését a korábban őt irányító játékos vegye a kezébe. Ha a kolónián kívül halt meg, akkor minden általa viselt holmit keverjetelek azon helyszín tárgykártyái közé, ahol meghalt.

Ha egy játékos vezető túlélője hal meg (vagy más módon „elvész”), a játékosnak új vezetőt kell választania a túlélői közül.

Ha egy játékos utolsó túlélője is meghal (vagy más módon „elvész”), a játékos minden kézben tartott kártyáját el kell távolítania a játékból, majd új túlélőt kell húznia, aki automatikusan a vezető túlélője lesz.

Ha egy védtelen túlélő hal meg (akár valamely kártya hatására vagy egy zombiroham következtében, amikor már csak védtelenek vannak a kolónián), távolítsátok el a jelzőjét a játékból, és csökkentsétek a morált eggyel.

Megjegyzés: Néhány kártya hatására túlélőket kell a játékból eltávolítani. Ez nem ugyanaz, mintha megölte volna őket valami. Ilyenkor nem veszítetek morált, kivéve, ha a kártya kifejezetten ezt írja.

SZÁMÜZETÉS



Ha egy játékost a többiek szavazás során száműzésre ítélnék, azonnal húznia kell egy száműzött célkártyát. Ez a kártya módosítja az ő titkos cél-kártyáját. A száműzött játékosnak minden túlélőjét el kell mozgatnia a kolóniáról tetszése szerinti egyéb helyszi-
nekre. Ilyenkor a túlélőkre a szokásos mozgással kapcsolatos szabályok vonatkoznak, de ez a mozgás nem számít bele a körükben végrehajtható 1 mozgásba, tehát ebben a körben ezen kívül egyszer még mozgathatók. A száműzött játékosra innentől fogva néhány új szabály is érvényes lesz:

- A száműzött nem adhat kártyákat a krízishez.
- Ha védtelen túlélőket kellene a kolóniához adnia, azt nem teszi meg.
- Ha túlélő tárgykártyát játszik ki, amely szerint új túlélőt hoz a játékba, azt nem a kolóniára, hanem egy általa választott egyéb helyszínmre helyezi.
- Nem költethet élelemjelzőket, hogy azzal növelje akciókockáinak értékét, de eldobhat élelemkártyákat – ahelyett, hogy a rajtuk írt szöveg szerint kijátszaná azokat –, így növelve egy kockájának értékét minden eldobott kártya után eggyel.
- Száműzött játékos nem szavazhat.
- A kolónia nem veszít morált, ha olyan túlélő hal meg, akit a száműzött játékos irányít.
- Ha a száműzött játékos kártyát játszik ki, a kártya nem a szeméthalomra kerül, hanem egyszerűen kikerül a játékból.

Fontos megjegyzés: Ha bármikor a játék folyamán két játékos száműzött lesz, és egyikük sem árurol, a morál azonnal 0-ra csökken.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE / ELVESZTÉSE

Ha a játék bármilyen oknál fogva véget ér, és egy játékos teljesítette a titkos célját, a játékos győz. Ha nem sikerült teljesítenie, akkor veszít. Néhány játékos nyerhet olyan játékban, amit a többiek elveszítettek és több nyertes is lehet egyszerre. Az is megtörténhet, hogy minden játékos veszít, ha a játék úgy ér véget, hogy senkinek sem sikerült a titkos célját teljesítenie.

A játék többféleképpen is véget érhet:

- Ha a morál nullára csökken, a játék azonnal véget ér. Ilyenkor ne is ellenőrizzétek, hogy a fő célt sikerült-e teljesíteni.
- Ha a fordulójelölő eléri a nullát, a játék szintén azonnal véget ér. Ilyenkor se ellenőrizzétek, hogy a fő cél teljesült-e.
- Ha a fő cél teljesül.

SZAVAZÁS

A játék során előfordulhat, hogy a játékosoknak szavazniuk kell valamilyen kérdésben felfelé vagy lefelé tartott hüvelykujjakkal, vagy azért, mert valakinek a száműzéséről kell dönteni, vagy azért, mert egy választókártya arra utasítja őket, hogy döntsenek közösen. A játékosoknak ilyenkor természetesen van idejük megfontolni, megvitatni a kérdést. Amikor úgy érzik, hogy készen állnak, háromtól nulláig számolnak, és nullára mindenki egyszerre szavaz.

KÁRTYÁK SZÖVEGE

Ha egy kártya szövege ellentmondásba kerül a játékszabállyal, a kártya az irányadó. Ha két különböző hatás bármikor egyszerre történne a játékban, akkor a kezdőjátékos dönt, hogy milyen sorrendben legyenek végrehajtva. Tárgykártyát nem lehet valamilyen hatásra reagálva, azt megszakítva kijátszani.

Példa: Gyógyszerskártya nem játszható ki azért, hogy egy sérülésjelző felvétele alól mentesítsen egy túlélőt. Tehát ha egy túlélő megkapja a harmadik sebeit, akkor meghal. Nem lehet megmenteni gyógyszerkártya kijátszásával.

KOCKADOBÁS

Néhány kártya utasíthat arra egy játékost, hogy kockával dobja ki egy lehetséges esemény kimenetelét. Minden alkalommal, amikor ilyenre kerül sor, használjatok olyan kockát, ami egyik játékosnál sincs használatban. Ha a dobás megvolt, egyszerűen tegyetek vissza azt a nem játékban lévő kockák közé.

SZEREPJÁTÉK, TITKOS CÉLOK ÉS JÁTÉKEGYENSÚLY

A Holtak telében minden játékos egy zombiapokalipszist túlélni próbáló személy bőrébe bújik. Ez a túlélő vezeti más, hasonló helyzetben lévő túlélők egy csoportját. Ez a csoport egy nagyobb kolónia része, amit ugyancsak olyan túlélők alkotnak, akik egy világ romjain próbálják átvészelni életük legkeményebb telét.

Minden játékos egy titkos céllal kezdi a játékot. Ez a titkos cél reprezentálja az ő csoportjának titkos törekvését, a célt, amely a szemük előtt lebeg. A legtöbben a kolónia jövőjéért küzdenek, ugyanakkor mindöjükben ott él valahol mélyen a kényszer, hogy valamit még el kell érniük emellett.

Az árulás célkártyák azoknak a célját testesítik meg, akik a kolónia ellen törekednek. A száműzött titkos cél pedig egy csoport válasza a száműzésre. Néhány titkos célt nehezebb teljesíteni, mint másokat.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

KOOPERATÍV VÁLTOZAT

A játékosok dönthetnek úgy, hogy kooperatív módon játszanak. Ilyenkor a fő cél kártya „Durva” oldalát használják, és nem kapnak egyéni, titkos célokat. Minden játékos egyetlen célja a közös siker, vagyis a fő cél elérése. A játékosok ebben a változatban nem száműzhetnek senkit. A játék előkészítésekor tegyetek vissza a dobozba minden olyan kártyát, aminek a jobb alsó sarkában a nem kooperatív jel szerepel.



nem kooperatív jel

KÉTFŐS VÁLTOZAT

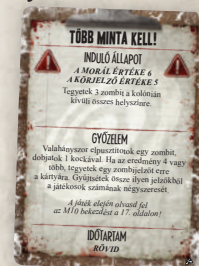
A szabályok megegyeznek a fentebb leírt kooperatív móddal. Amikor előkészítitek a játékot, minden játékosnak 7 kártyát osszatok 5 helyett, valamint 4 túlélőt, amiből hármát-hármát válasszatok ki kettő-kettő helyett.

ÁRULÓ VÁLTOZAT

A játék előkészítésekor dönthettek úgy, hogy játékosonként nem 2, hanem 1 nem áruló titkos célkártyát kevertek össze az árulókártyával, így növelve az árulás esélyét.

DURVA VÁLTOZAT

Ahelyett, hogy a fő cél kártya „Normál” oldalát használnátok, dönthettek úgy, hogy a „Durva” oldallal játszatok a nagyobb kihívás kedvéért.



Durva oldal

JÁTÉKOSKIESÉSES VÁLTOZAT

Ebben a variációban, ha egy játékos utolsó túlélője is meghal (vagy más módon „elvész”), távolítsátok el minden kártyáját a játékból. A játékos kiesett.

„Mind barmok vagytok! Sőt, még rosszabb: döglött barmok!
Ja, tudom, hogy megy ez: mindegyikőtök egy szem a láncban, bla, bla, bla... Nos, egyetlen győnge láncszem elég, és akkor annyi az egésznek. Szóval sok szerencsét!
Szorongassátok csak egymás kezét, és énekeljétek a tábornöves dalaitokat, de amint nem a megfelelő emberre bízzátok a komoly melókat, zabálhatjátok fel egymást, mint a többi döglött forszülött odakint!”

Gray Beard



M01 – 8/10 hét sötétség

Január 30.

Ez a hely halott, mint azok a dolgok, amik vadásznak ránk... Amikor létrehoztuk a kolóniát, azt hittük, képesek leszünk akár éveken át a városon kívül élni. De rosszul ítéltük meg, mit tartogat számunkra ez a hely. Csak feltételezhettem, hogy más túlélők találtak rá, még előttünk, mert mindazt, amit itt találunk kellett volna, csak nagyon szűkösen tudtunk szerezni: konzerv, lőszer, üzemanyag... Mindenből, amire szükségünk van, feltűnően kevés van errefelé. Tovább kellene mennünk, de túl nagy a hideg. Így hát várunk, és imádkozunk, hogy forduljon olyanra az időjárás, hogy újra útra kelhessünk, és előről kezdhesük ezt a szenvedéssel teli kutatást. Úgy látszik, minden alkalommal, amikor már épp készen állnék golyót röpíteni a saját fejembe, hirtelen újabb krízis adódik, és én úgy küzdök minden erőmmel, mintha az életben maradás lenne az egyetlen dolog, ami számít...

M02 – Nyírjuk ki őket!

Január 15.

Eleinte vonakodtam elhinni, de itt a bizonyíték, kristálytisztán, mindenki láthatja. Huszonnégy óra telt el, és Mel még mindig nem kelt fel. A harapások végeztek vele, ez tény, de rosszul teljesítettek. Hiányzott belőlük a nedv, ami visszahozná őt. Az optimizmus úgy terjed végig a kolónián, mint ropogó tűz a száraz tarlón. Már azon tűnődünk, miért vékonyodtak el mostanra a dögök hordái... Lehetséges, hogy a legvadabb álmunk valóra vált? Lehetséges hogy az a valami, ami lábra állította a hullákat, végleg kimerült vagy kipusztult? Ha így van, akkor ez mindent megváltoztat. Ha végezni tudnánk azokkal a holtakkal, amik a városon vonszolják magukat keresztül vagy a falaink körül ólálkodnak, talán lenne esélyünk békében leélni életünk hátralévő részét. Végre! Nem félek, hogy meghalok a harcban, de nem akarok úgy elpusztulni, hogy azután akként térjek vissza, ami ellen végig küzdöttem.

M03 – Meg kell találnunk a gyógyírt!

December 20.

Itt ülök némán, remegve a sokktól. Tényleg ennyire egyszerű lenne a válasz? Képes lett volna a kihalás szélére sodorni az emberiséget az egyik legöregebb és legegyszerűbb vírusának mutációja? Ha léteznek istenek, most biztos jól röhögnek rajtunk. Vagy legalábbis röhögtek

minden alkalommal életemben, amikor ellinkeltem a kézmosást. Jobb laborra lenne szükségem... És eszközökre. Össze kell szednem a többieket, és rávennem őket, hogy hozzanak el nekem mindent, amit csak tudnak. Azt hiszem, képes vagyok arra, hogy immúnissá tegyem magunkat, sőt, azt hiszem, arra is, hogy egy csapásra teljesen kipusztítsam ezt a fertőt. Ha visszagondolok arra a nyárra, amikor fiatalságtól és szerelemtől megrészesgélve azt fontolgattam, hogy Olaszországban maradok, és pokolba az egész orvosi képzéssel, nem fejezem be... Milyen rémisztő belegondolni, hogy az a barátnőjét csaló, olasz kölyök fontos tényező abban, ami véget vethet az emberiség legnagyobb katasztrófájának...

M04 – Otthon, édes otthon

Február 5.

Kemény munkánk olyan gyümölcsöt hozott, amelyet remélni sem mertem volna. Tegnap még csak egy menekülttábor volt, ma már, istenemre mondom, akár egy város. Amikor az emberek azt mondják: „a kolónia”, a hangjukban nyoma sincs iróniának, és ez már azért jelent valamit. Az egyetlen gond, hogy mindez a kemény munka egy hordányi holtat hozott a nyakunkra. És nap mint nap újabb ostromlók érkeznek a falainkhoz, és a várost róják, arra várva, hogy eleven falatra akadnak. Ha találnák valami megoldást, hogy kiirtsuk ezt a falkát, hogy aztán igazi védelmi vonalat építsünk ki, és talán megússzuk anélkül, hogy még többet ide vonzanánk belőlük... Persze, az biztos, hogy néhány kóssa példánnyal számolnunk kell majd a hátralévő napjainkra, de bármi jobb lenne, mint az a raj, amivel most szemben állunk...

M05 – Fosztogatók

November 13.

Közeleg a tél, és itt lesz, mielőtt észbe kapnánk – de nem akarjuk megvárni, míg ideér. A város nem tűnik annyira kifosztottnak – hirtelen verheték szét. Itt tábort verünk, belevetjük magunkat, és meglátjuk, mit találunk. Sietnünk kell, és nem csak az időjárás miatt. Mintha a holtak megéreztek volna a szagunkat. Napról napra egyre több ólálkodik errefelé. Ha embereket és ellátmányt veszítünk azzal, hogy ezekkel a dögökkel próbáljuk felvenni a harcot, akkor az egész rajtaütés értelmetlen volt. Mindenekelőtt üzemanyagot keresünk, de én a magam részéről remélem, hogy elegendő kötszert és orvosi holmit is találunk. Ha nem kezdek valamit ezzel a harapással egyhamar, valaki biztos észreveszi. Enyhe lázam van, és nem akar elmúlni – ha izzadni kezdek, képtelen leszek abbahagyni. Csak valami

antibiotikumfélére van szükségem. Egyszerűen tudom. Kizárt dolog, hogy úgy végezzem, mint azok... Nem hagyom, hogy megtörténjen!

M06 – Hagyj hátra mindent!

Február 21.

Most már ez van: vagy mi, vagy ők. Gyűlölöm, hogy idáig jutottunk. Tényleg. De a fajunk egyszerűen képtelen lesz túlélni anélkül, hogy szembenézne bizonyos kemény, fájdalmas igazságokkal. Van egy keménymag, és azok, akik ránk akaszkodnak. Az előbbi viszi vásárra a bőrét. A haszonlesők meg csak arra valók, hogy zabálják az élelmünket és a kényelmetlenségeik miatt nyavalyogjanak. Rohadjanak meg! Én azt mondom, ha menni kell, akkor hátra kell hagynunk azokat a civakodó kreténeket, akik azt képzelik, hogy minden döntésről vitázni meg szavazni kell. Le kéne ráznunk magunkról azokat a puffogókat, akik nem képesek értékelni egy olyan rendszert, ami a teljesítmény alapján ítél. Hát persze, hogy nem – ők nem csinálnak semmit. Hát én már döntöttem, és tudom, hogy a többiek egyet fognak velem érteni. De gyorsan kell cselekednünk, amikor majd lehetőség kínálkozik...

M07 – Készletek

December 16.

Ma reggel felmentem az öröronyba (hihetetlen, hogy még mindig nem dőlt össze), és lenéztem a városra. Úgy tettem, mintha észre sem venném az utcákon tántorgó hullákat, és így olyan szépnek tűnt. A föld felett kísértetként formálódott a köd, és a friss hajnali levegő érzete a tudómban is egészen káprázatos volt. Nem akarok elmenni innen. A tél kemény lesz ugyan, de én már arról álmodom, mit hoz majd a tavasz. Talán örült vagyok, mert inspirál az évszak, amelyben az egész világ hervadni és haldokolni látszik, de számomra mindig is az újrakezdés ígéretét hordozta. Most van itt az ideje, hogy összehúzzuk magunkat, és annyi élelmet szedjünk össze, amennyit csak tudunk. Most kell hatalmas falakat építenünk, amin már nem képes áttörni az ellenség. A hó elolvad majd, és mindenhol fű sarjad, levelek és virágok bomlanak, és amikor így lesz, a tavasz nemhogy élve, de kivirulva talál majd bennünket.

M08 – Beköszöntött a tél

November 28.

Olyan hirtelen ütött rajtunk, hogy pislogni sem volt időnk. Én megmondtam. Bárki, aki nyitott szemmel járt, láthatta a jeleket. Kora reggeli fagy. Hirtelen változó időjárás. Csak idő kérdése volt. Most itt a tél, és eddig csak az élelemmel

törődtünk. A generátorok életben tudnak tartani bennünket, de benzin nélkül használhatatlanok. Tegnap az egyik kölyök felajánlott egy fuvarra a városba; guberálni. Alig bírtam megállni, hogy ne pofozzam fel. Autózni?! Ahhoz nem benzin kell?! Próbálj sétálni – az legalább melegen tart. Istenem, segíts! Olyan ez az egész, mint a tücsök és a hangya meséje. Azzal a különbséggel, hogy itt a hangya is megdöglik a lusta sorstársával együtt.

M09 – Túl sok éhes száj

Február 10.

Nem ma van az a nap, amikor előjönnek a medvék megnézni az árnyékukat? Már nem emlékszem. Nyomasztó, mennyire triviális dolgokon képes hosszasan mészárolni az ember, ha éheznek. Nem kellett volna már minden agysejtemnek rég konzerválódnia? A konzervek egy hete elfogytak, nem sokkal később a gabona. Nincs már csirke, sem vadhús. Abból a hulladékból próbálunk megélni valahogy, amit a városban találunk, de az nem elég. Sosem gondoltam magamra rossz emberként, de Istenem, segíts, a gondolataim mostanság annyira sötétek. Tudom, nem én vagyok az egyetlen. Nincs elég élelmünk mindenkinek, és ami van, azt nehéz nem keserű szájjal osztani meg azokkal, akik még a magukét sem képesek összekaparni. Gonosz dolgok ezek. Tudom. Senki sem hibás azért, mert az ő képességeik nem e világra valók. Vagy nem ilyen időkre. A gondolatiságunk az, ami megkülönböztet minket az állatoktól. Mégis, amikor a legalapvetőbb szükségleteink nincsenek kielégítve, nehéz nem úgy gondolkodni és cselekedni, mintha állatok volnánk...

M10 – Több minta kell!

Január 25.

Na, csak az kellett, hogy a kolónia még bűdösebb legyen. Most hullákat gyűjtünk a csűrbe, ami egyszer roskadozó éléskamraként szolgált. Istenem, mit nem adnék egy falat répáért! Tudjuk ki megint főnököt játszik. A világvége előtt sem bírtam az orvosokat – hát azóta sem kedveltem meg őket. Ez a nő azt állítja, hogy a hullák tanulmányozása talán segít neki megállítani a kórt. Hát hogye! Jobban járunk, ha azzal töltjük az időnket, hogy kitaláljuk, hogyan tudjuk a lehető leggyorsabban és leghatékonyabban kinyírni magunkat. De tökmindegy. Mindenki más annyira izgatott, hogy segíthessen, és talán ez az igazi értéke ennek a kis projektnek. Ez az egész „kutatás” pont arra lesz jó, hogy megtudjuk, amit már úgyis tudunk: a holtak visszatérnek, és megpróbálnak felzabálni. Hollári-haláli-hó! Mégis, ha ökirálynői felsége előáll valami gyógymóddal, legjobb lesz, ha ott leszek az első sorban...

ÁRULÓK TÖRTÉNETEI

S11 – Árulás: falánkság

Minden reggel meztelenül állok a tükör előtt, és izlelgetem a látványt. Feltűnt, ahogy soványodnak az arcok körülöttem, ahogy elötűnnek a bordák az elvékonyodó hús és bőr alatt. Csak az életben maradáshoz elég, amit esznek, de mindenki éhezik, és ez engem, megmagyarázhatatlan módon, felcsigáz... Minden éjjel előszedem a saját titkos készletemet, és csak a szememet legeltetem rajta. Néha csipegetek ugyan egy keveset ezekből a lopott morzsákból, de persze nem ehetek sokat, mert akkor rájönnének. Feldob a gondolat, hogy tele a gyomrom, míg másoké fájdalmasan korog. Amikor a tükörbe nézek, szeretettel cirógatom magam, élvezettel simítok végig húsosan egészséges testemen. Imádom a finom kis hurkáimat, az enyhe pocakot, amit olyan gondosan tápláltam. Micsoda luxus, és beleborzongok, ha arra gondolok, hogy mindezt a többiek állták. Nekem van, és nekik nincs, és ez egyszerűen fájdalmasan tökéletes.

S12 – Árulás: gyávaság

Kedves Barátaim!

Ha eddig nem tűnt fel, hogy eltűntem, hát, most már tudjátok. Szavakkal ki sem lehet fejezni, mennyire borzasztóan érzem magam, hogy így léptem le tőletek, remélem, meg tudtok bocsátani. Szeretném azt mondani nektek, hogy amit tettem, arra valami mély, belső meggyőződés vagy valami ilyesmi készítetett, de igazából csak szimplán gyáva vagyok. És mostanában nagyon féltem.

A kolónia éppen, hogy összetart. Az utóbbi hetekben rengeteg gyengeséget véltem felfedezni a létesítményünkben, és ez megrémített. Azt hiszem, mondanom kellett volna valamit, ami talán segített volna megoldást találni, de úgy érzem, most egy kis időre van szükségem, „csak magammal”, értitek? Semmi személyes. Szerintem ti emberi lények remek kis csapata vagytok. Srácok, úgy szeretlek titeket!

Ui.: Sztét kellett vágnom a nyugati kerítést csavarvágóval, hogy ki tudjak jutni, szóval mostanra valószínűleg egy rakás zombi nyomakszik befelé arról – csak gondoltam, szólok!

S13 – Árulás: hatalomvágy

Mindenekelőtt szeretném, ha mind nagyon büszkéek lennétek magatokra. Komolyan, igazi csapatmunka volt. Szép munka, mindenki részéről. A kolónia nem is lehetne tökéletesebb. Széles körű védelem, temérdek étel – minden, amire nekem és a bandámnak szükségünk van, hogy kényelmet biztosítsunk magunknak, míg kivárjuk a zombiapokalipszis végét. És most, ha nem bánjátok, ahogy a régi mondás is tartja: nem kell hazamennetek, de itt nincs többé maradásotok. Na, ne nézzetek már ilyen

mogorván! Igazán lenyűgöző munkát végeztetek itt, és biztos vagyok benne, hogy meg tudjátok ismételni. Vagy meghaltok. Akárhogy is, én jól elleszek. Na, most azt szeretném kérni, hogy rendeződjetek egy sorba, így az embereim meg tudnak motozni benneteket, mielőtt a kapukhoz visznek, ok? Most mit izgultok? Nem vagyunk mi szörnyetegek. A ruháitokat megtarthatjátok.

S14 – Árulás: mindenki egyért!

Nektek, idiótáknak, még csak reménykednetek sem lett volna szabad a túlélésben. Az egyetlen oka annak, hogy bármelyikőtök is itt van, hogy szerencsétek volt. Vagy valaki okosabb és erősebb megmentett titeket. Én például. Röhögnöm kellett minden alkalommal, amikor arról beszéltek, hogy barikádot kell építeni vagy kimenni kutatni. Micsoda időpocsékolás! Csak idő kérdése volt, hogy ez az egész romba dől, és bakker, tessék, itt van. Szóval összepakoltam pár cuccot, és most ideje lelépni. Mi? Ó, kérlek! Ember, tudtam, hogy valaki majd ezzel jön. Persze, az, hogy ezeket lenyúltam, meggyorsíthatja a kolónia pusztulását, de nem lesz büntudatom olyasmi miatt, ami így is-úgy is bekövetkezett volna. Nem az én hibám, és nem azért van, mert én azt tettem, amit. Amúgy fogadok, hogy bármelyikőtök megtette volna ugyanezt, ha nektek, seggfejeknek lenne annyi eszetek, hogy belegondoljátok. És most... Tűnés a kamiontól, vagy megmutatom, milyen veszélyes tudok lenni ezzel! Elég volt abból, hogy az én kemény munkámból éljete!

S15 – Árulás: fogadjátok el a sorsotokat!

Csak most fogjátok fel a végzetet, amely fajunkra várt. Próbáltam nektek elmagyarázni, hogy reménytelen, de azt hiszem, ti kemény munkára akartátok elpazarolni azt, ami még maradt az életből. A kolónia ostoba leányálom volt. Biztos, hogy mélyen, legbelül tudtátok, hogy ez az egész nem fenntartható. Semmi sem képes szembeszállni a teljes megsemmisüléssel! A holtak egyre csak jönnek, az a kevés, aki belőlünk ezen a bolygón maradt, csak tovább dagasztja majd a hordáikat. A legjobb, ha fogjátok magatokat, és kiválasztjátok a legszimpatikusabb halálánemet. Én? Én csak fekszem itt, és várok. Bármilyen más csinálni kínosan értelmetlen lenne.

S16 – Árulás: az izgatott gyilkos

Egér, egér, ki a házból! Na, gyerünk, gyertek elő, akárhol is vagytok! A legtöbbeteket már kinyírtam, és ti, akik maradtatok, ti sem bújhattok el. Látjátok, senkit sem lőttem fejbe. A drága szomszédaitok és szeretteitek nemsokára újra izegni-mozogni kezdenek, és akkor rájöttök majd, hogy a kolónia is csak egy újabb halálos csapda. Vagy a zombik, vagy én, srácok! És nem hibáztathattok mást, csak magatokat. Nem halmoztam volna fel

ezeket a fegyvereket, ha csak egy pillanatig is figyeltetek volna rám. Ha felfogtátok volna, milyen keményen dolgozom! Hát képtelenek voltatok észrevenni, hogy mit tettem a kolóniáért!? Ha csak egy kicsike figyelmet szenteltetek volna nekem, esélyem sem lett volna összeszedni ezt az arzenált. De neem, nem, ti csak rohagáltatok, mint a csirkék, akiknek lecsapták a fejét, egyik krízisből a másikba szaladva. Kolóniánk bátor, önjelölt vezetői! Csak egy újabb elit... Mit sem törődtek a többiekkel, akiket csak úgy megrágtok és kiköptök! Mert ez a ti sztoritok, igaz? Mi, többiek itt csak mellékszereplők vagyunk! Ezt gondoltátok, ugye? Hát akkor: meglepetés! Úgy alakult, hogy ez az én sztorim, és az egész a revánsról szól! Na, most elmondom még egyszer. Egér, egér, ki a házból...

S17 – Árulás: a szektavezér

Egy új korszak köszönt reánk. Az Ótestamentumban meg van írva, hogy az Úr elküldte az ő angyalait, hogy büntetést hozzanak a nyájnak. De amint eltelt kétezer év, a nyáj abban lelt hitet magának, hogy a pásztor nem létezik. Azt állították, hogy mitológia csupán, így hát tovább dagonyázhattak földi hívságaikban és bűneikben. De mi ezer év az Úrnak? Mi akár egy évezred a Mindenható számára? Most hát a pásztor szeméit újra a nyájra veté, és látá, hogy korcsult az és romlott, hát azt teszi, amit minden jóakarató gondviselő tenne: kiostálja a férgek, hogy élhessen a jó! Féltre ne értsétek azért a fegyelmezést! A holtak, akik ez ország utcáin kóborolnak, kárhozottak, és kutatják mindazokat, akikről lefoszlott már a bűnbánat. A mi Urunk nem akarja elveszejteni gyermekeit, mert valóban szereti őket, még ha le is sújt rájuk. De nem lehet neki sem örökké szenvednie a mi lelkeinknek mételytől. Üdvözljük hát a falánk holtakat, azokat a nyomorultakat, akik könnyűnek találtattak az Úr előtt, tudván, hogy ez igazságos büntetése igaztalan világunknak!

S18 – Árulás: sorozatgyilkosok

Mielőtt kitört a fertőzés, rettegetem, hogy elkapnak. Én nem vagyok szadista. Nem, nem hinném. Nem élvezek el attól, ha szenvedni látok valakit, semmi ilyen beteg izém nincs. Csak érdekel, ennyi az egész. Azt hiszem, olyan vagyok, mint valamiféle tudós. Szeretem tanulmányozni az embereket ezekben az utolsó, értékes percekben. Nézni, hogyan reagálnak fizikailag és érzelmileg a fájdalomra... hogyan birkóznak meg azzal a felismeréssel, hogy meg fognak halni. Azt hiszem, Isten megértette, mire volt szükségem, amikor elhozta a világvégét. És már annyi ember meghalt a kolóniában, hogy azt hiszem, már nem elég, ha csak nézem – nincsenek elegendő ahhoz, hogy megállítsanak minket, ráadásul a meglepetés erejével is mi rendelkezünk. És a meglepetés különösen izgalmas tanulmányoknak tud alapja lenni! Itt mindenki meg fog halni, mégpedig akkor és olyan módon, amikor és ahogy nekem tetszik. Úgy izgulok – annyi figyelni- és tanulnivaló vár!

S19 – Árulás: az őrült tudós

Ők majdnem tökéletesek, tudják? A holtak, úgy értem. Nemcsak, hogy ellenállnak bármilyen mentális traumának, de töretlenül mozognak tovább, bármennyi sérülés is éri akár a törzsüket, akár a végtagjaikat. Egyetlen hibájuk, hogy nem irányíthatók, és hogy híján vannak mindennemű intellektuális kapacitásnak. Legalább is mostanáig. Engedjék meg, hogy bemutassam önöket két bukott elvtársunknak! A kísérleteimet megelőzően ezek ketten arra lettek volna kárhozhatóak, hogy agyatlan kannibálként vegetálva szép lassan szétrohadjanak. De az úgynevezett zombivírus általam fejlesztett verziója 35%-kal veti vissza a lappangási idő alatt az agyat ért károsodást. Barátaink mindössze attól a hétköznapi sejtbomlástól szenvednek, amit minden élőlény megtapasztal, és igen sok agyi funkciójuk épen maradt. Ők is nyáladzó automaták, természetesen, de még képesek követni kezdetleges parancsokat – a félelem érzetének írmagja nélkül! Szóval tegyék csak le a fegyvereiket, maguk marhák. Már túlságosan is elkéstek. Már belecsempésztam az én gZ3 vegyületemet az ivóvízbe... tegnap reggel. Észre sem vették, hogy mennyire belassult a kolónia? Nem tűnik egyre nehezebbnek követni a szavaimat, minél hosszabban beszélek? Az önök kalandja itt véget ért. És most már mindnyájan az én tulajdonomat képezik...

S20 – Árulás: a megszállott

Már csak ti és én vagyunk. Amikor először megláttalak benneteket, megértettem, hogy egymásnak vagyunk teremtvé. Olyan volt, mint egy már-már vallásos jelentőségű tapasztalás. Ti nem éreztétek? Titeket egyenesen nekem alkottak! A személyiségetek minden nüanszával, az arcotok minden édes vonásával – minden pontosan úgy, hogy tökéletesek legyetek, éppen nekem. Így hát megérthetitek frusztrációmát annak kapcsán, hogy úgy éreztem, nem is, tanúja voltam a szeretetnek, amivel mindenki felé fordultatok, engem kivéve. Azt kellett hinnetek, hogy vak vagyok, ha hittétek, hogy nem veszem észre. Csak azt nem tudtam megfeyteni: miért? Valamiféle perverz élvezeteket származik abból, hogy megtagadjátok az okot, amiért a világon vagytok? Erőszak ez? Vagy talán – és én ebben reménykedem – mindez csak valamiféle teszt. Nos, itt vagyunk, drágáim. Csak ti és én, és egy kis apróság, amivel tisztázzuk, hogy nektek már nincs hová rohannotok. Hát a többiek, akiket úgy bámultatok és akikkel talán titkos találkákat szerveztetek? Kinyúltak vagy elkotródtak. Én tettem. És értetek tettem. Értünk! Mindig értünk! Nos, itt vagyunk, a teszt végén. Kérlek, hagyjátok abba a szüntelen nyüzgítést, és öleljük magunkhoz új életünket közösen! Azt hiszem, soha többé nem lesz már olyan pillanat az életetekben, amikor én nem vagyok ott veletek...

INDEX

A játék megnyerése/elvesztése	14
Átadás	11
Barikád	10, 13
Élelem beadása	12
Élelemjelzők elköltése	11
Előkészületek	6, 7
Elterelés	10
Fertőzés terjedése	11
Fordulójelölő mozgatása	13
Fő cél teljesülésének ellenőrzése	12
Játékosok köreinek fázisa	8
Játékvariánsok	15
Kártya kijátszása	10
Kártyák hozzáadása a krízishez	11
Kártyák szövege	15
Kérés	11
Keresés	9, 10
Válaszútkártyák	12
Kezdőjátékos-jelző átadása	13
Kockadobás	15
Krízis felfedése	8
Krízis kiértékelése	12
Száműzés	14
Szavazás	15
Szavazás száműzésről	11
Szemét ellenőrzése	12
Szemét kitakarítása	10
Támadás	8, 9
Túlélő képessége	10
Túlélő mozgatása	11
Túlélők játékba hozása	14
Túlélők megölése	14
Veszélykocka	11
Zombik felrakása	12, 13
Zombik megölése	13



WWW.PLAIDHATGAMES.COM

Gyártó: Plaid Hat Games, 128 E. Main St.
Suite 1, Woodville OH 43469, USA.

© 2014 Plaid Hat Games. Plaid Hat Games, Dead of Winter (Holtak tele) és a Plaid Hat Games logó a Plaid Hat Games tulajdona.

Minden jog fenntartva.

Kérjük, őrizze meg ezeket az információkat. Az alkatrészek színe és formája eltérhet a képen látható illusztrációktól.

Made in China



WWW.GEMKER.HU

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday utca 30.
info@gemker.hu

KÉSZÍTŐK

Dizájn: Isaac Vega, Jon Gilmour

Producer: Colby Dauch

Illusztrátor: Fernanda Suarez

Szöveg: Mr. Bistro

Grafika: David Richards, Peter Wocken

Szerkesztő: Nate Rethorn, David Moody, Aaron Levine,
Bob Klotz

Fordították: Csete Viktor, Csirke József, Nagylaki András,
Szádovszky András

TESZTELŐK

Kevin Jackson, Bob Klotz, Jake Ollervides, Brian Beyke, Josh Rios, Caleb Jackson, Joe LoPresto, Eric Foldenauer, Zachary Wendorf, Jason Luke, Sara Luke, Jason Clark, Eric Hehl, Jamie Gilmour, Jennifer Buehler, John Burns, Codie McCarthy, Jim Schoch, Travis Magrum, Lucas Magrum, Chris McCleese, Matt Daget, Robert Walters, Angela Foster, Donn Stroud, Jeremiah Lee, Clint Herron, Josh Hoover, Heather Campbell, Brian Cooley, Earl Tietz, Taylor McCarthy, Benjamin Jaxon, Harold J. „Joe” Largen III., Christopher Pitts, Ben Porter, Arthur D. Lender, David Ungar, Bart Gasiewski, Crystal McLaughlin, Ben Maloney, Grace Andrew, Dan „Game Genie” Thursby, Nick Goldsberry, Dustin Monson, Reverend Garrett Walker, Don Grant, Jack Mills Eddy, Robert Conley, Christina Marie Eddy, Zeno M. Cole, John L. S. Foster, Christopher G.M. Nelson, Tiffany Leigh Nelson, John J. Fleming IV., Whitney Grace Fleming, David Payne, Jake Watson, Katie Armstrong-Lamb, Nick Burgoyne, Jason Vany, Valerie Vany, Justin James Vany, Kayla Krawetz, Jenni Portman, Giuseppe Zerilli, Shannon Nicley Demlow, James Demlow, Connor Glosser, Jim (NiceBloke) Radford, Barrie (Take Back King) Battams, Mark (Old Man) West, James Byam, Mike Hume, John Mark Barnes, Christopher Selby, Matt Conneran, The Primos Library Game Designer’s Guild, John Pappas, Devin Burke, Rob Tittermary, Kevin Kortekaas, Tom Heffernan, Tim Fowler, Jason „Jay” Farrer, Paul Melian, Ralin Trosclair, Rusty Trosclair, Melissa Chacinski, Matthew Martin Jones, Ricky Stewart, Lynnze Bascom Stewart, Chris Casby, Mike Holzwarth, Mike Williams, Tyler Dahl Nolto, Cody Kurz, Nathan Poellet, Ryan Holaday, Ross George, Dexter Thompson, George Cummings, Matthew Haase, Jason Paasch, Matt Pemberton, Brian Paasch, James Lewis, Michael Ashley, Daryl Walker, Travis Landers, Julian Setiawan, Mike Tran, Sheen Andola, Stone Huang, Ben Leung, Amber Wells, Aubrey Wells, Brad Wild, Scott Dowell, Larry Noggle, Cody Jorgensen, Brent Jorgensen, Dryden Meints, Dave Sommers, Candace Jorgensen, Josh Wright, Andrew McIntire, J. Brandon Massengill, Dean Gorsuch, Mike Baily, Benjamin Schultz, Andrew Wade, Ashley Lyne Wade, Garrett Pomeroy, Meghan Pomeroy, Ryan Ernst, Brian Anthony Tarwater, Katharine Scott, Brad Newton, Clint Lyle, Clint Miller, Aaron Zimlich, Loren Norman, Dan Ritchie, Christopher W. Lewis, David Pierre Liard, Brian Fung, Vanessa Stednitz, Dave Trumble, James M. Adams, Shawn Hoskey, John H. Ryder, DaveTheBabe, Jonathan Stone-Myers, Richard Trueblood, Shera Pagan, Drew Dowden, Josh Lacey, Thomas Howard, John Grosskurth, Chris Higdon, Ben Bowers, Ann Petrila, Ellen Jackson, Chance Anderson, Caleb Green, Matt Miller, Jeremy Cook, CJ Heintz, Casey Perkins, Jeremy Fredin, Jamie Heintz, Jacob Grimm, Claire Grimm, Jeff Boyett, Cyndi Boyett, Phillip Kamps, Jake Spencer, Kevin Geoghegan, Joel Kratzer, Michael Hullinger, Jacob Blye, Jonathan Baker, Shawn A. Rose, Chance Anderson, Olivia Arizmendi, Paco1001, Karl Hoipkemeier, Lucas McDaniel, Scott Neal, Rob Lewis, Aaron Brink, Jeff Brickley, Randy Hargis, Matt Oliver, Becca Oliver, William McDavid, Steven Queen, Matt Williams, Michael Young, Josephine Young, Megan Young, Craig Young, Collin Minch, Eric Harmon, Drake Delcambre, Justin Sanders, Richard Dixon, Nicholas Antonov, Trevor „I’m Kodiak Again” Miranda, Andre Menzel, Jeremy Phillip, Phillip Roach of America, Patrick Grosso, Jason Ajmo, Nicholas Deraway, Wesley Taylor, Robbie Doman, Nick „Docbrownsugar” Heil, Don Browning, Jeremy „Sweet Baby J” Zentz, Chance Garcia, Aldo Mora-Blanco, Dave Dayneko, Vicky Knoop, Ryan Schubert, Ted Dickinson, Timothy Leverston, Brad DeRan, Dan LaPointe, Leslie Dowler, Conrad Hershberger, Alex Masheter, Joseph Ellis