Autor: Eero Tuovinen
Przekład: Kordian Krawczyk
Redakcja: Marcin Segit
Ilustracje: Marcin Adamczyk
Pomoc: Adrian Sprysak

Kino zombie

Gra „Kino zombie" powstała jako rozwinięcie pomysłu z wcześniejszej gry Eero Tuovinena z 2007 roku zatytułowanej „Zombeja! Ovella!". Wersję polską opracowano na podstawie wydania angielskiego z 2008 roku pt. „Zombie Cinema".

Liczba graczy: 3–6; wiek: 12+; czas gry: 30 minut na gracza.

Do gry potrzebne są:

1 plansza

1 pionek zombie

1 znacznik rundy

6 pionków postaci (w różnych kolorach odpowiadających kolorom kostek)

6 kostek (w różnych kolorach odpowiadających kolorom pionków)

27 kart klisz (po 9 w każdym kolorze)

Kino zombie to gra narracyjna, której uczestnicy wspólnie tworzą opowieść o zwykłych ludziach nękanych przez niemogących zaznać spoczynku zmarłych. Każdy z graczy tworzy postać, której myśli i czyny będzie przedstawiał pozostałym uczestnikom gry. Gracze będą zarówno reprezentować interesy postaci, jak i współtworzyć wspólną historię. W tej grze wygrywają wszyscy poprzez stworzenie dobrej opowieści.

Nasza historia będzie opierać się na motywach *Nocy żywych trupów (Night of the Living Dead)* George'a Romero, dzieła przełomowego dla gatunku filmów o zombie. Grupa ludzi z różnych środowisk staje wobec straszliwego zagrożenia ze strony żywych trupów. Przerażenie, zwątpienie i nieustanna walka o przetrwanie zmuszają do błyskawicznego decydowania o życiu, śmierci oraz o tym, co jest ważne.

Cele gry i reprezentacja

W grze narracyjnej gracze nie rywalizują o zwycięstwo. Celem jest zabawa we wspólne tworzenie historii. Jednocześnie sednem rozgrywki jest to, że gracze nie muszą dążyć w tym do porozumienia. Zamiast tego każdy gracz ma postać, którą **reprezentuje** w tworzonej opowieści: opisuje myśli i czyny swojego bohatera pozostałym graczom i pozwala, aby w ramach opowiadanej historii dbał on o swoje interesy. Poprzez zderzenie dążeń postaci historia tworzy się praktycznie sama.

Reprezentacja oznacza, że gracz stara się, aby zamiary jego postaci były czytelne dla innych i pozwala jej o nie walczyć. Jednocześnie sam, jako uczestnik zabawy, pozostaje bezstronny i współdziała z innymi graczami. W *Kinie zombie* wiele postaci graczy przede wszystkim stara się uniknąć zombie i uratować własną skórę. Jednocześnie gracz próbuje stworzyć interesującą opowieść, która może wymagać od niego, aby uczynił z postaci np. sympatycznego protagonistę bądź podłego, godnego pożałowania antagonistę. Gracze współpracują, postacie rywalizują.

Deklaracja

Rozgrywka w *Kino zombie* opiera się na dążeniu do kompromisu pomiędzy graczami opowiadającymi wspólną historię. Zasady przyznają pojedynczemu graczowi całkowitą odpowiedzialność za podjęcie decyzji rozwijającej opowieść – jest to nazywane **deklaracją**.

Kiedy gracz w danym momencie gry ma prawo do wygłoszenia deklaracji, pozostali gracze mogą swobodnie podpowiadać i dyskutować na temat sytuacji. Deklaracja nie jest sprawdzianem kreatywności. Nie ma nic złego w wybraniu najlepszej sugestii zaoferowanej przez resztę grupy.

Siła deklaracji jest absolutna, z wyjątkiem sytuacji, gdy wszyscy pozostali gracze się jej sprzeciwią. W tym przypadku mogą jednogłośnie ją **uchylić**. Kiedy to nastąpi, grupa powinna przedyskutować, dlaczego nie zaakceptowała deklaracji. Uchylenie deklaracji jest wyraźnym sygnałem sprzecznych oczekiwań, co do których warto dojść do konsensusu, zanim gra potoczy się dalej.

Czasami zasady przyznają graczowi tymczasowe prawa **narratora**. Narrator zawsze może zadeklarować **wszystko**, co dzieje się w opowieści, dopóki dana mu moc nie wygaśnie.

Rozpoczęcie gry

Przygotujcie planszę w następujący sposób: połóżcie pionek zombie na polu „Start zombie" oraz po jednym pionku dla każdego gracza na polu „Start postaci". Każdy gracz powinien otrzymać kostkę w kolorze odpowiadającym kolorowi jego pionka.

Zanim gra się rozpocznie, gracze powinni uzgodnić tło historii. Ta decyzja określa, gdzie i kiedy rozgrywa się opowieść. Dobrym domyślnym wyborem jest „nasze

miasto, dziś w nocy", lecz doświadczeni gracze mogą zapragnąć rozegrać grę w innym czasie lub miejscu.

Następnie każdy z graczy tworzy swoją postać, losując **karty klisz**. Domyślnie dobiera się po jednej karcie z każdego koloru, lecz gracze mogą pociągnąć ich mniej lub więcej bądź wymieniać się z pozostałymi graczami tak, aby byli zadowoleni. Gracz opisuje swoją postać, używając kart jako inspiracji, wymyślając wedle uznania wygląd, postawę, historię, zapewne także imię.

Do określenia tła i postaci wystarczy parę zdań. Początkowa sytuacja może pomóc rozpocząć grę: na przykład gracze mogą zgodzić się, że w momencie wybuchu epidemii zombie wszystkie postacie przypadkiem znajdują się w centrum handlowym.

Wybierzcie gracza rozpoczynającego rozgrywkę. Dobrym wyborem będzie osoba, która miała wcześniejsze doświadczenia z grą lub która najbardziej lubi filmy o zombie. Połóżcie przed nią **znacznik rundy**.

Schemat tury i przebieg rozgrywki

Tura każdego z graczy składa się z następujących kroków:

1. Ustawienie sceny.
2. Swobodna narracja.
3. Rozstrzyganie konfliktów.
4. Zakończenie sceny.

Gracze kolejno rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Tak dzieje się do końca gry. Gracz, którego tura właśnie trwa, nazywany jest **aktywnym graczem**.

Przez większość czasu gracze uczestniczą w grze wedle uznania. Kiedy dwoje grających próbuje działać jednocześnie bądź czeka nawzajem na ruch drugiej osoby, aktywny gracz może odwołać się do opisanego wyżej **przebiegu rozgrywki**. Według niego gracze muszą działać w kolejności zgodnie z ruchem wskazówek zegara, licząc od aktywnego gracza. (Zwróćcie uwagę, że schemat przebiegu rozgrywki dotyczy wyłącznie graczy. Gdy do porozumienia nie mogą dojść postacie, stosowane są opisane dalej zasady konfliktów).

Ustawienie sceny

Każda tura rozpoczyna się od **ustawienia sceny** rozwijającej fabułę opowieści. Aktywny gracz deklaruje czas, miejsce i uczestników sceny, kadrując jej otwarcie na wzór filmowego ujęcia. Zazwyczaj w scenie bierze udział jedna lub więcej postaci graczy, lecz dopuszczalne jest również wprowadzanie scen jedynie z postaciami drugoplanowymi lub w ogóle bez nikogo.

Podczas ustawiania sceny bohater może zostać umieszczony w jakiejś paskudnej sytuacji, jednak tylko za zgodą grającego tą postacią. Możecie również kontynuować opowieść bez zmiany miejsca i czasu akcji, bezpośrednio po zakończeniu poprzedniej sceny. Jeżeli gracz w swojej turze nie ma dobrego pomysłu na scenę, może **spasować** – nie wstrzymuj gry zbyt długo, aby się namyślić, po prostu spasuj.

Swobodna narracja

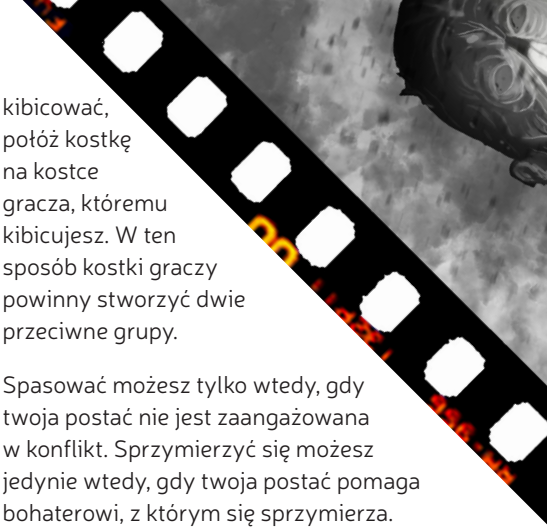
Wszyscy gracze mogą w ramach sceny prowadzić swobodną narrację. Ich głównym zadaniem jest opisywanie myśli i działań postaci. Gracze mogą przy tym podsuwać sobie nawzajem pomysły i opisywać działania drugoplanowych bohaterów opowieści, lecz to aktywny gracz deklaruje wszystko poza poczynaniami postaci graczy. Z kolei każdy z graczy deklaruje myśli i działania swojej postaci.

Podczas swobodnej narracji postacie graczy nie mogą zostać trwale usunięte z opowieści. Wszyscy gracze mają także prawo do wprowadzenia swoich postaci do sceny, gdy ta już zostanie ustawiona. Decyzja o wprowadzeniu postaci do sceny należy do reprezentującego ją gracza. Po rozegraniu sceny aktywny gracz ogłasza jej zakończenie. Typowa scena trwa około 5–10 minut.

Rozstrzyganie konfliktów

Kiedy podczas swobodnej narracji dochodzi do **konfliktu interesów** (dużego bądź małego) między postaciami graczy, jeden z zaangażowanych graczy ogłasza konflikt poprzez położenie swojej kostki na środku stołu. Po ogłoszeniu konfliktu wyzwany gracz może albo **wycofać się** ze swojego zamiaru, albo **podjąć wyzwanie** poprzez wyłożenie swojej kostki. Jeżeli konflikt nie zostanie zażegnany przez wycofanie się wyzwanego gracza, przystąpcie do jego rozstrzygnięcia.

Wszyscy pozostali gracze mają teraz możliwość **spasowania**, **sprzymierzenia się** lub **kibicowania** którejś ze stron konfliktu za pomocą swoich kostek. Aby spasować, zatrzymaj swoją kostkę; aby się sprzymierzyć, połóż kostkę obok kostki gracza, z którym się sprzymierzasz; aby kibicować, połóż kostkę na kostce gracza, któremu kibicujesz. W ten sposób kostki graczy powinny stworzyć dwie przeciwne grupy.



Spasować możesz tylko wtedy, gdy twoja postać nie jest zaangażowana w konflikt. Sprzymierzyć się możesz jedynie wtedy, gdy twoja postać pomaga bohaterowi, z którym się sprzymierza. Kibicować komuś w konflikcie możesz zawsze, niezależnie od tego, co twoja postać robi lub myśli. Kibicowanie wyraża twoją sympatię jako widza, a nie to, co twoja postać myśli lub robi podczas sceny. **Uwaga:** twoja postać nie musi brać udziału w scenie, abyś mógł komuś kibicować lub spasować.

Gdy wszyscy gracze spasują, sprzymierzą się lub określą, komu kibicują, uczestnicy konfliktu rzucają swoją kostką oraz kostkami graczy, którzy im kibicują. Natomiast każdy ze sprzymierzeńców rzuca swoją kostką oraz kostką każdego, kto mu kibicuje. Najwyższy uzyskany wynik na pojedynczej kości jest nazywany **najlepszą kostką**.

Gracz, który wyrzucił najlepszą kostkę, uzyskuje prawa **narratora** i opowiada, w jaki sposób konflikt został rozstrzygnięty po jego myśli. Narrator może w ramach sceny zadeklarować *wszystko*, łącznie z działaniami innych postaci prowadzącymi do rozstrzygnięcia konfliktu. Pod wpływem stresu i napięcia postacie mogą robić rzeczy, których potem będą żałować. To tłumaczy, dlaczego narrator może działać nie po myśli grających innymi postaciami.

Pionki postaci przegranej strony konfliktu **cofane są o jedno pole** w stronę pionka zombie. Natomiast pionki zwycięzców **są przesuwane o jedno pole do przodu**. Gracze, którzy spasowali lub kibicowali w konflikcie, nie poruszają swoich pionków.

W przypadku **remisu** na kostkach zwycięskiej strony, gracze wspólnie opowiadają o rozstrzygnięciu konfliktu, a wszelkie nieporozumienia rozstrzyga aktywny gracz. W przypadku remisu pomiędzy stronami konfliktu, zamiast przesuwać pionki graczy, **przesuńcie pionek zombie o jedno pole do przodu**. Aktywny gracz staje się narratorem i opisuje, w jaki sposób zombie przerywają konflikt, pozostawiając go

nierozstrzygniętym. Aktywny gracz zabiera także **znacznik rundy**.

Zakończenie sceny

Jeżeli podczas sceny nie dochodzi do konfliktu, aktywny gracz może zadeklarować **zakończenie sceny**, gdy uzna, że wszystkie interesujące rzeczy zostały rozegrane. Jeżeli podczas sceny został ustalony narrator, to on kończy scenę po opisaniu następstw konfliktu.

Zakończenie sceny kończy turę. Gra kontynuowana jest przez gracza po lewej stronie ostatniego aktywnego gracza. **Uwaga:** znacznik rundy pozostaje na swoim miejscu.

Poświęcenie

Gracz może zdecydować się na **poświęcenie** pozycji pionka swojego bohatera na planszy na rzecz innego pionka. Cofa wtedy swój pionek w stronę pionka zombie i jednocześnie o tyle samo pól przesuwa do przodu pionek innej postaci.

Gracz dokonujący poświęcenia może natychmiast zostać narratorem i opisać, w jaki sposób jego postać ocaliła innego bohatera. Jeżeli poświęcenie nastąpiło pomiędzy scenami, może w tym celu ustawić nową scenę.

Poświęcenie **przerywa wszystko inne**, łącznie ze *śmiercią i ucieczką*. Na przykład gracz może poświęcić pionek, aby uratować postać będącą o włos od śmierci. Postacie mogą również uciec w wyniku poświęcenia. Następnie gra kontynuowana jest normalnie od miejsca, w którym została przerwana.

Pionek zombie

Pozycja pionka zombie wskazuje na aktualną rolę żywych trupów w fabule. Każde z pól na planszy opisuje pewne działania zombie, które powinny w danym momencie dominować w opowieści.

W trakcie swobodnej narracji **każdy z graczy** może zadeklarować, że zombie działają w dowolny sposób dopuszczony przez ich pozycję na planszy. Jeżeli gracze nie mogą dojść do porozumienia, pierwszeństwo ma akcja odpowiadająca **wyższej pozycji na planszy**; do aktywnego gracza należy wybór spośród równorzędnych propozycji. Jeżeli pionek zombie jest zbyt nisko na planszy, aby można było wprowadzić zdarzenie z udziałem żywych trupów, każdy z graczy może **zawetować** deklarację, uzasadniając to sytuacją na planszy. Deklaracja oparta na bieżącej sytuacji na planszy ma pierwszeństwo przed niezgodną z nią swobodną narracją.

Dodatkowo pionek zombie zjada pionki postaci. Kiedy pionek postaci i pionek zombie znajdą się na tym samym polu, pionek postaci jest usuwany z planszy. To powoduje *śmierć* postaci w opowieści.

Pionek zombie przesuwa się do przodu o jedno pole na planszy podczas zremisowanych konfliktów oraz **bezpośrednio przed turą gracza**, przed którym leży **znacznik rundy**.

Śmierć i ucieczka

Postać gracza nigdy nie może zostać zabita bądź trwale usunięta z opowieści w wyniku swobodnej narracji lub konfliktu. Dzieje się tak jedynie wtedy, gdy pionek postaci zostanie zjedzony lub ucieknie.

Kiedy pionek zombie zje pionek postaci, ta umiera. Taka postać może pojawić się ponownie jedynie jako bezlitosne zombie. Natomiast jeżeli pionek postaci dojdzie do pola „Ucieczka", postać jest bezpieczna. Nie musi być szczęśliwa, lecz przetrwała opowieść i uszła z życiem.

Gracz postaci, która zginęła lub uciekła, natychmiast zostaje narratorem i opisuje innym graczom, w jaki sposób jego postać została usunięta z opowieści, po czym kończy scenę. Jeżeli śmierć lub ucieczka miała miejsce poza sceną, gracz ustawia osobną scenę, opowiada jej przebieg i kończy ją. Następnie gra normalnie toczy się dalej od miejsca, w którym została przerwana.

Gracze bez postaci

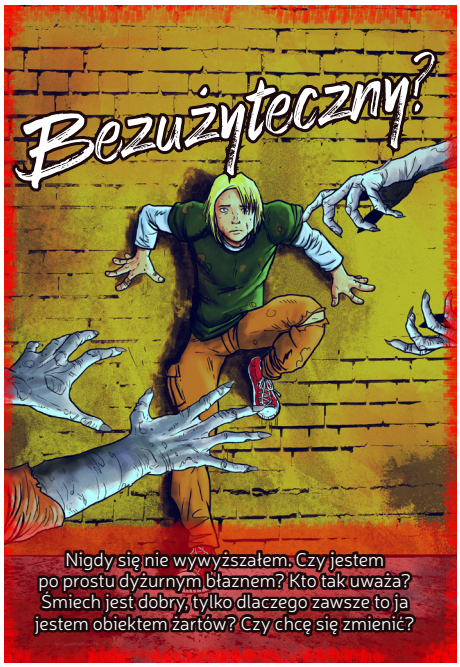
Kiedy postać ucieknie lub zginie, gracz nadal uczestniczy w grze, jednak nie reprezentuje już konkretnej postaci. Zamiast tego może sprzymierzać się w konfliktach przez tymczasowe reprezentowanie bohaterów drugoplanowych występujących w danej scenie; może także kibicować na normalnych zasadach.

Gdy gracz bez postaci staje się aktywnym graczem, pozostali uczestnicy zabawy mogą deklarować konflikt **przeciwko zombie** zamiast postaci innego gracza. W tej sytuacji aktywny gracz reprezentuje zombie i rzuca za nie kostkami, tak jakby były postacią biorącą udział w konflikcie. Inni gracze mogą sprzymierzać się i kibicować na zwykłych zasadach, a nawet sprzymierzyć się z zombie, jeśli tego zechcą. Pionek zombie zachowuje się w tej sytuacji w zwykły sposób – jest przesuwany do przodu jedynie w przypadku remisu. Celem konfliktu przeciwko zombie jest umożliwienie postaciom posuwania się do przodu bez konieczności zwracania się przeciwko sobie.

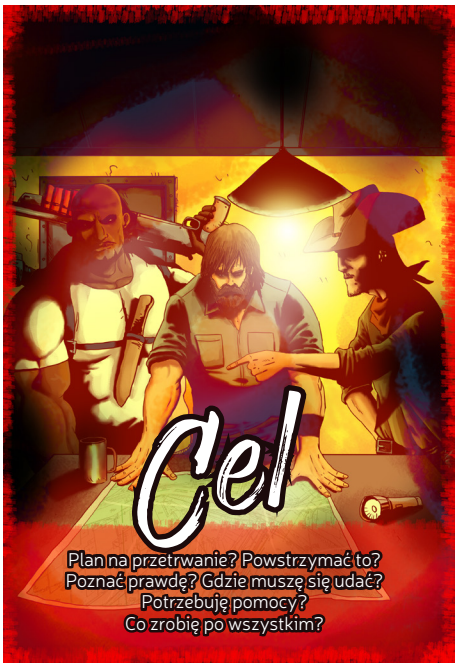
Koniec gry

Gra kończy się, gdy wszystkie postacie graczy zginą lub uciekną. Finałową scenę opisuje gracz reprezentujący ostatnią żywą postać. Wszyscy gracze mogą przyłączyć się, aby opisać, jak wygląda sekwencja napisów końcowych.

Jeżeli to twój pierwszy kontakt z grami narracyjnymi bądź też zasady budzą twoje wątpliwości, zajrzyj na stronę internetową (w języku angielskim): www.arkenstonepublishing.net. Znajdziesz tam przykładowe opisy rozgrywki, porady dotyczące strategii i sposobów gry oraz inne materiały. Eero uwielbia otrzymywać informacje zwrotne od graczy, zatem zachęcamy do wysyłania mu pytań, komentarzy i sugestii (w języku angielskim lub fińskim) na adres eero.tuovinen@arkenstonepublishing.net.


Bezużyteczny?
Nigdy się nie wywyższałem. Czy jestem po prostu dyżurnym błaznem? Kto tak uważa? Śmiech jest dobry, tylko dlaczego zawsze to ja jestem obiektem żartów? Czy chcę się zmienić?

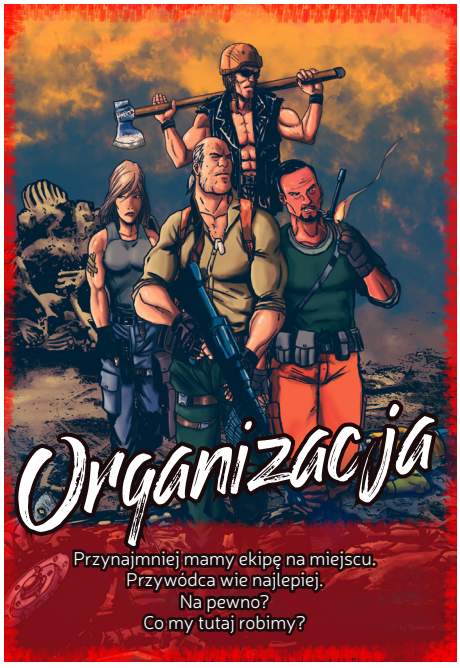
Bliscy
Są całym moim życiem. Czemu powinienem się martwić? Czy oni martwią się o mnie? U nich jest wszystko w porządku. Na pewno? Gdzie są teraz? Gdzie ja jestem? Czy jesteśmy razem? Co teraz? Jak mogę ich ochronić?

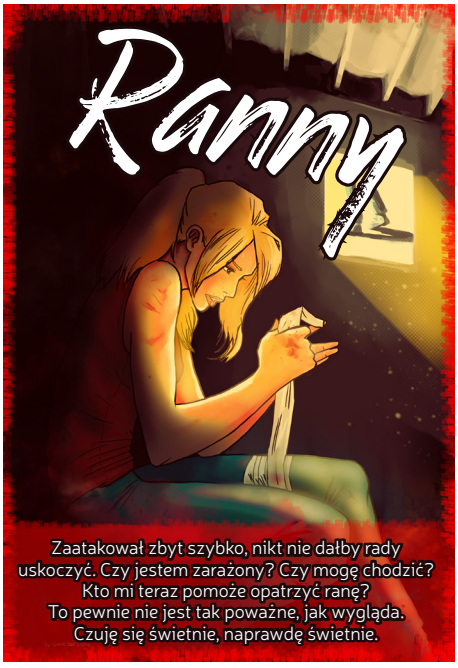

Cel
Plan na przetrwanie? Powstrzymać to? Poznać prawdę? Gdzie muszę się udać? Potrzebuję pomocy? Co zrobię po wszystkim?

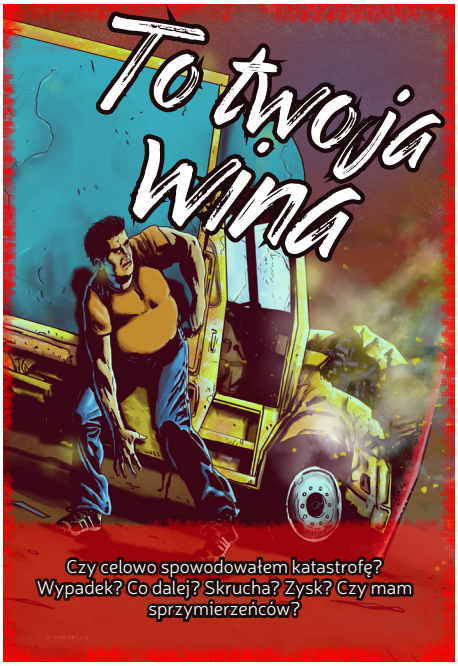
Co się dzieje?
Do tej pory byłem bezpieczny, a teraz – katastrofa. Czy byłem na to gotowy? Czy wiem, co się dzieje? Jestem w lepszej formie niż inni.

Cóż za okazja!
Wolność od społeczeństwa? Łatwe zyski? Nowy styl życia? Przyzwolenie? Katastrofa to z pewnością świetna wiadomość dla kogoś w mojej sytuacji.

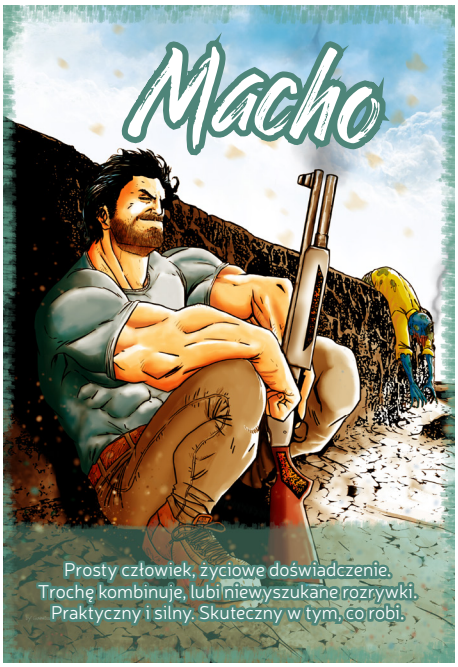
Jesteś wyjątkowy?
Jestem lepszy od innych. Przygotowany. Znam sekrety. Mam narzędzia. Pieniądze. Szkolenia. Magię. Serio.

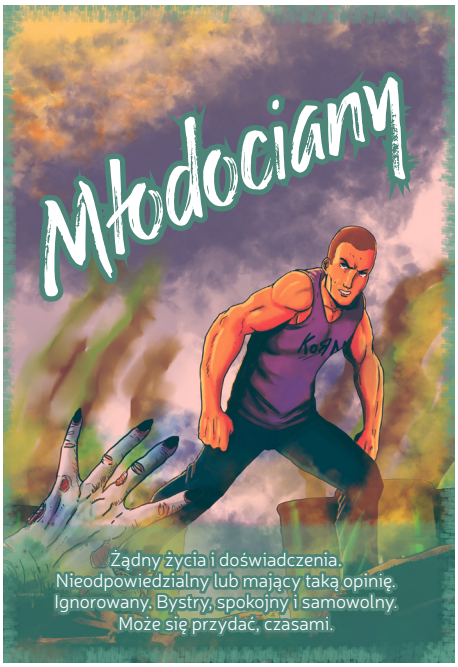

Organizacja
Przynajmniej mamy ekipę na miejscu. Przywódca wie najlepiej. Na pewno? Co my tutaj robimy?


Ranny
Zaatakował zbyt szybko, nikt nie dałby rady uskoczyć. Czy jestem zarażony? Czy mogę chodzić? Kto mi teraz pomoże opatrzyć ranę? To pewnie nie jest tak poważne, jak wygląda. Czuję się świetnie, naprawdę świetnie.


To twoja wina
Czy celowo spowodowałem katastrofę? Wypadek? Co dalej? Skrucha? Zysk? Czy mam sprzymierzeńców?

POLICE
Funkcjonariusz
Policjant, szeryf, strażnik, nawet żołnierz.
Uzbrojony. Przedstawiciel władzy.
Sprawiedliwy. Ma autorytet. Przywódca.
Prawo ponad wszystkim innym.

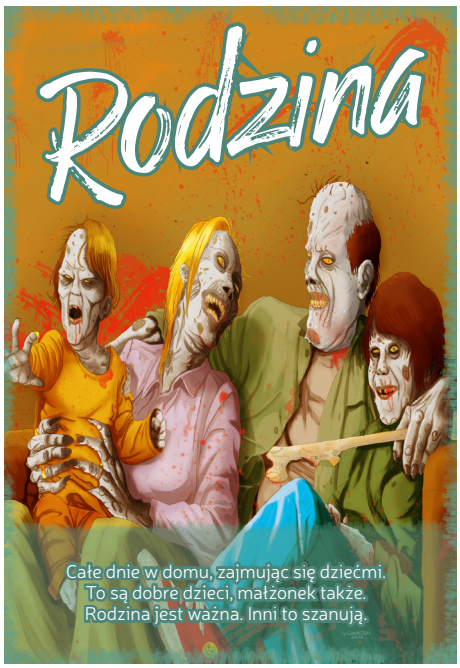

Macho
Prosty człowiek, życiowe doświadczenie.
Trochę kombinuje, lubi niewyszukane rozrywki.
Praktyczny i silny. Skuteczny w tym, co robi.


Młodociany
Żądny życia i doświadczenia.
Nieodpowiedzialny lub mający taką opinię.
Ignorowany. Bystry, spokojny i samowolny.
Może się przydać, czasami.

Mniejszość etniczna
Czarny, brązowy, żółty, czerwony.
Bezbarwny stereotyp.
Nadaj mu głębię lub nie – cokolwiek, byle nie pustą
powierzchowność. Inni także to dostrzegą.

Niezależna kobieta
Niezamężna. Od czasu do czasu szuka faceta.
Ma pracę. Trochę flirtuje, lecz nie na poważnie.
Robi karierę.

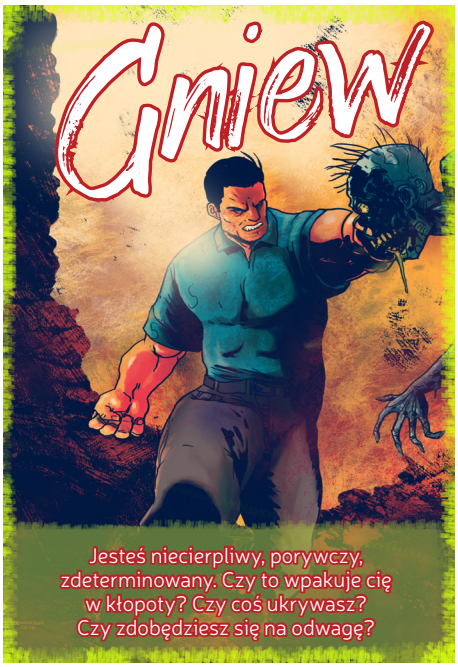
Pracownik opieki medycznej
Lekarz, pielęgniarka, niania, także pracownik socjalny;
przeszkolony do pracy z ludźmi.
Współczujący i skłonny do poświęceń.
Z doświadczeniem. Cierpiący w milczeniu.


Rodzina
Całe dnie w domu, zajmując się dziećmi.
To są dobre dzieci, małżonek także.
Rodzina jest ważna. Inni to szanują.

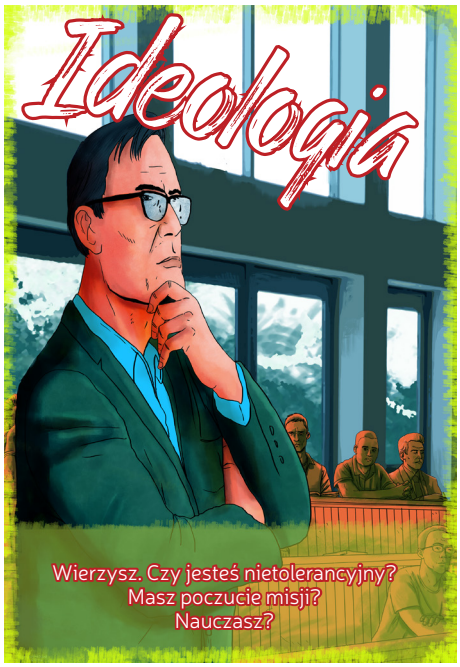
Specjalista
Społeczeństwo specjalistów. Polegaj na innych.
Skup się na mocnych stronach. Kontraktuj usługi.
Doprowadzaj projekty do końca.

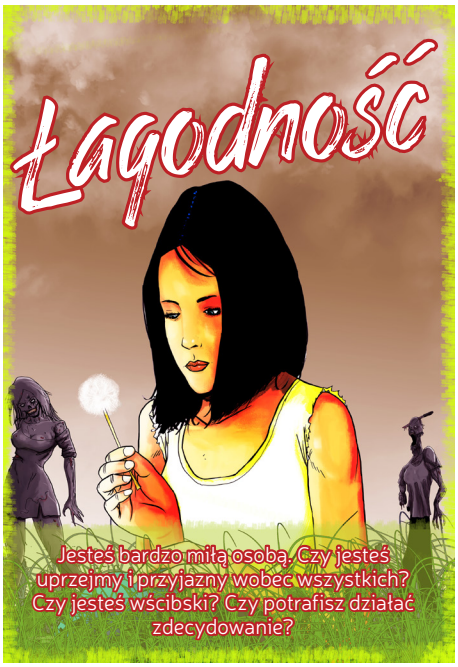
Zależny
Nie potrafi żyć bez innych.
Kaleki, niepełnosprawny, stary.
Wciąż może coś zrobić. Chce działać.
Wykorzystaj mocne strony.

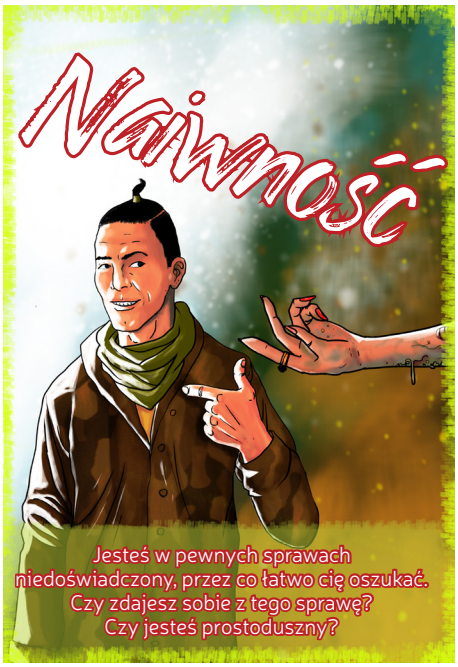
Chciwość lub pożądanie
Masz wielkie pragnienia. Planujesz, jak je zaspokoić, czy po prostu oddajesz się swoim żądzom bez wahania? Czy masz skrupuły? Czy jesteś zepsuty?

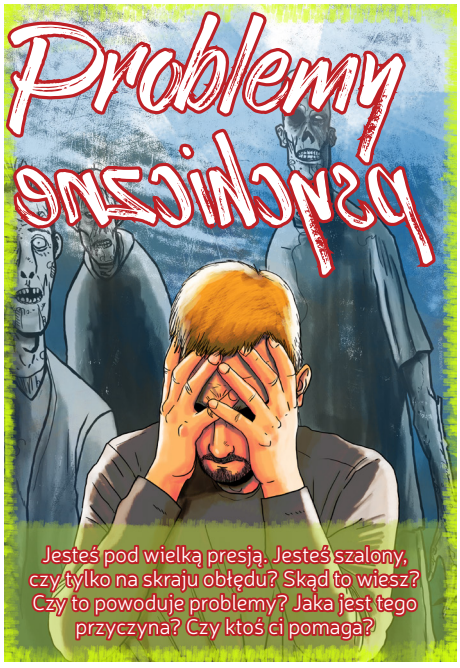

Gniew
Jesteś niecierpliwy, porywczy, zdeterminowany. Czy to wpakuje cię w kłopoty? Czy coś ukrywasz? Czy zdobędziesz się na odwagę?

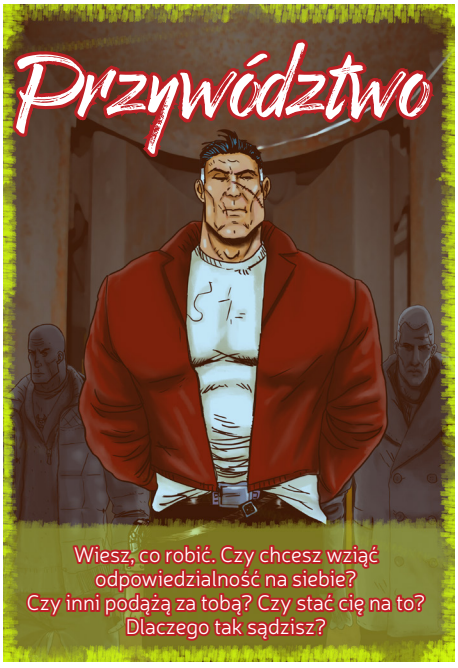
Historia
Wydarzenia z przeszłości nie dają o sobie zapomnieć. Czy uczyniły cię silniejszym? Czy jesteś zgorzkniały? Czy twoja przeszłość kryje tajemnice? Czy będzie cię prześladować?

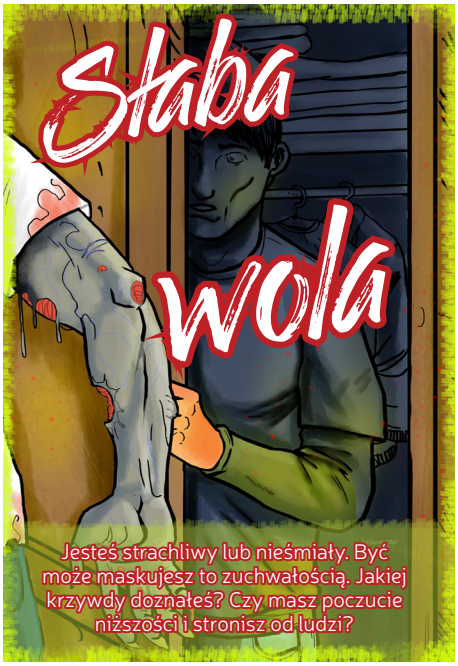

Ideologia
Wierzysz. Czy jesteś nietolerancyjny? Masz poczucie misji? Nauczasz?


Łagodność
Jesteś bardzo miłą osobą. Czy jesteś uprzejmy i przyjazny wobec wszystkich? Czy jesteś wścibski? Czy potrafisz działać zdecydowanie?


Naiwność
Jesteś w pewnych sprawach niedoświadczony, przez co łatwo cię oszukać. Czy zdajesz sobie z tego sprawę? Czy jesteś prostoduszny?


Problemy psychiczne
Jesteś pod wielką presją. Jesteś szalony, czy tylko na skraju obłędu? Skąd to wiesz? Czy to powoduje problemy? Jaka jest tego przyczyna? Czy ktoś ci pomaga?


Przywództwo
Wiesz, co robić. Czy chcesz wziąć odpowiedzialność na siebie? Czy inni podążą za tobą? Czy stać cię na to? Dlaczego tak sądzisz?


Słaba wola
Jesteś strachliwy lub nieśmiały. Być może maskujesz to zuchwałością. Jakiej krzywdy doznałeś? Czy masz poczucie niższości i stronisz od ludzi?

UCIECZKA

Całkowity rozpad struktur społecznych. Przetrwać mogą tylko jednostki.

Działania zombie zdają się mieć jakiś głębszy cel. Każdy gotów jest zdradzić i wydać innych na pastwę zombie.

START POSTACI

Zombie mogą dostać się wszędzie. Ucieczka jest jedynym wyjściem. Rozpad struktur administracyjnych.

Słabi poddają się lub załamują. Zaraza rozprzestrzenia się poprzez nowych nosicieli.

Zombie wykazują nowe zdolności lub zachowania. Zjawisko wciąż nie jest w pełni poznane.

Zombie dostaną się wszędzie, o ile nie zostaną powstrzymane przez wyszkolonych żołnierzy lub uprzednio przygotowane przeszkody.

Zombie są nieliczne i powolne, łatwe do ominięcia lub pokonania.

Zombie stanowią śmiertelne zagrożenie na otwartej przestrzeni, lecz solidne ściany i drzwi wciąż dają ochronę.

START ZOMBIE

Zombie pojawiają się jedynie pośrednio: np. jako plotki, przywidzenia, wiadomości w mediach.

by GUARDAN 2016