

ZOMBICIDE

2.
EDYCJA



ZASADY GRY ORAZ KSIĘGA MISJI

ROZDZIAŁY

| | | | | | |
|--|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|
| • KOMPONENTY GRY | 3 | REORGANIZACJA/WYMIANA | 21 | • Cechy Ogólne Towarzyszy | 34 |
| • CZAS NA ZOMBIKIDE! | 5 | AKCJE W WALCE..... | 21 | TRYB KRWISTOCZERWONY | 35 |
| • OD ORYGINALNEGO ZOMBIKIDE PO DRUGĄ EDYCJĘ | 5 | ● Atak Wręcz..... | 21 | DOSTOSOWYWANIE POZIOMU | |
| • PRZYGOTOWANIE DO GRY | 6 | ● Atak Dystansowy | 21 | TRUDNOŚCI..... | 35 |
| • OMÓWIENIE GRY | 8 | ZDOBYSKIE LUB AKTYWACJA CELU | 22 | • MISJE | 36 |
| FAZA GRACZY..... | 8 | HAŁASOWANIE | 22 | MO - ZOMBIE SURVIVAL | |
| FAZA ZOMBIE | 8 | BRAK DZIAŁANIA | 22 | (SAMOUCZEK) | 36 |
| FAZA KOŃCOWA..... | 8 | ● FAZA ZOMBIE | 23 | M1 - ŚRÓDMIEŚCIE | 37 |
| ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA | 8 | ETAP 1: AKTYWACJA | 23 | M2 - STREFA-Y | 38 |
| • PODSTAWY | 9 | ● Atak | 23 | M3 - 24-GODZINNY WYŚCIG | |
| PRZYDATNE DEFINICJE..... | 9 | ● Ruch | 24 | PO ZOMBIKITY | 39 |
| POLE WIDZENIA | 10 | ● Gra Biegaczami..... | 25 | M4 - STRZAŁY Z WOZU | 40 |
| PORUSZANIE SIĘ..... | 11 | ETAP 2: NAMNAŻANIE | 25 | M5 - WIELKIE W | 41 |
| ODCZYTYWANIE KARTY EKWIPUNKU..... | 12 | ● Kolorowe Strefy Namnażania ... | 25 | M6 - UCIECZKA | 42 |
| Rodzaje Amunicji | 12 | ● Karty Zrywu Zombie | 26 | M7 - RZEŹNIA | 43 |
| Zabijanie Zombie, otwieranie Drzwi i głośny Ekwipunek | 13 | ● Karty Dodatkowej Aktywacji.... | 26 | M8 - ZOMBIE POLICJA | 44 |
| Cechy Bojowe | 13 | ● Skończyły się figurki..... | 26 | M9 - PRAWO PIĘŚCI | 45 |
| Hałas..... | 14 | ● WALKA | 27 | M10 - MIASTECZKO | 46 |
| ADRENALINA, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI | 15 | ATAK WRĘCZ | 27 | M11 - KANAŁ | 47 |
| • WYPOSAŻENIE | 16 | ATAK DYSTANSOWY | 27 | M12 - KRAKSA | 48 |
| • ZOMBIE | 17 | ● Kolejność Wybierania Celów.... | 28 | M13 - Ulice w Ogniu | 49 |
| SZWENDACZ | 17 | ● Bratobójczy Ogień | 28 | M14 - ŚNIADANIE U JESSEGO | 50 |
| SPAŚLAK | 17 | ● CECHY EKWIPUNKU..... | 29 | M15 - ZJEDNOCZENI PRZETRWMAMY. 51 | |
| BIEGACZ | 17 | ● Latarka | 29 | M16 - LICHE SCHRONIENIE..... | 52 |
| ABOMINACJA..... | 17 | ● Koktajl Mołotowa | 29 | M17 - PLAGA | 53 |
| ● Abominarz | 18 | ● Przeładowanie | 29 | M18 - KONIEC DROGI | 54 |
| ● Abominadycz | 18 | ● Umiejętności zapewniane przez | | M19 - PRZYJACIELE NA ZAWSZE | 55 |
| ● Aboglinacja..... | 18 | Ekwipunek | 29 | M20 - FESTIWAL ZOMBIE..... | 56 |
| ● Pacjent 0..... | 18 | ● DODATKOWE TRYBY GRY | 30 | M21 - CIĘŻKI SPRZĘT..... | 57 |
| ● Dopasowanie talii Abominacji . | 18 | FESTIWAL ABOMINACJI | 30 | M22 - PODBIJ BAS | 58 |
| ● FAZA GRACZY | 19 | AKCJE AUTA..... | 30 | M23 - CICHY ZAKĄTEK | 59 |
| RUCH | 19 | ● Wsiadanie i wysiadanie z Auta . | 30 | M24 - TARAN | 60 |
| PRZESZUKIWANIE | 19 | ● Zamiana miejsc w Aucie..... | 30 | M25 - WYSOKOPROCENTOWY | |
| OTWIERANIE DRZWI | 19 | ● Jazda Autem | 31 | KOKTAJL NEDA | 62 |
| NAMNAŻANIE W BUDYNKACH..... | 20 | ● Zdobycie Skrzyni z Podrasowaną | | ● UMIEJĘTNOŚCI | 63 |
| | | Bronią w Podrasowanej Bryce | 32 | ● INDEKS | 67 |
| | | ● Przeszukiwanie Radiowozu..... | 32 | ● TWÓRCY | 67 |
| | | STREFY MROKU..... | 33 | ● PODSUMOWANIE RUNDY | 68 |
| | | TOWARZYSZE..... | 33 | | |
| | | ● Eskortowanie Towarzysza | 34 | | |

#01 KOMPONENTY GRY

9 DWUSTRONNYCH KAFELKÓW



88 FIGUREK

12 Ocalanych



76 Zombie



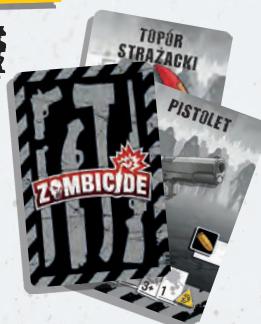
ZASADY ZOMBIICIDE 2. EDYCJA

107 MINI KART

63 karty Ekwipunku

• **6 kart Ekwipunku Początkowego**

| | |
|-----------------------|---|
| Kij Bejsbolowy | 1 |
| Łom | 1 |
| Pistolet..... | 3 |
| Topór Strażacki | 1 |



• **45 kart Ekwipunku Podstawowego**

| | |
|------------------------|---|
| Garść Naboi..... | 3 |
| Garść Patronów..... | 3 |
| Katana | 2 |
| Koktajl Mołotowa | 4 |
| Kukri | 2 |
| Latarka | 2 |
| Łom | 1 |
| Maczeta | 4 |
| Obrzyn..... | 4 |
| Ożeż!!..... | 4 |
| Paczka Ryżu | 2 |
| Piła Łancuchowa..... | 2 |
| Pistolet..... | 1 |
| PM | 2 |
| Snajperka..... | 2 |
| Strzelba | 2 |
| Topór Strażacki | 1 |
| Woda..... | 2 |
| Żarcie w Puszkach..... | 2 |



• **11 kart Podrasowanych Broni**

| | |
|----------------------------|---|
| Gunblade..... | 1 |
| Maczuga | 1 |
| Mamuśka | 1 |
| Ożeż!..... | 2 |
| Strzelba Automatyczna..... | 1 |
| Wojskowa Snajperka | 1 |
| Zantetsuken | 1 |
| Złe Bliźniaki..... | 1 |
| Złoty AK-47 | 1 |
| Złoty Kukri | 1 |



• **1 karta pomocy**

| | |
|------------|---|
| Auta | 1 |
|------------|---|

4 karty Abominacji



40 kart Zombie



71 ŻETONÓW

- Auto
(Podrasowana Bryka/Radiowóz)..3



- Drzwi
(Niebieskie - otwarte/zamknięte) 1
- Drzwi
(Zielone - otwarte/zamknięte) 1
- Drzwi
(Czerwone - otwarte/zamknięte) 15
- Strefa Wyjścia 1
- Pierwszy Gracz 1
- Hałas 18
- Cel (Czerwony/Niebieski) 1
- Cel (Czerwony/Zielony) 1
- Cel (Czerwony/Czerwony) 9
- Skrzynia z Podrasowaną Bronią 12
- Strefa Namnażania (Startowa) 1
- Strefa Namnażania
(Czerwona/Niebieska)..... 1
- Strefa Namnażania
(Czerwona/Zielona) 1
- Strefa Namnażania
(Czerwona/Czerwona) 5



6 PLANSZ OCALAŁYCH



6 KOLOROWYCH PODSTAWEK OCALAŁYCH



6 KOŚCI



48 ZNACZNIKÓW



#02 CZAS NA ZOMBICIDE!

Jeszcze nie tak dawno większość z nas była zwykłymi ludźmi, prowadzącymi zwykłe życie, wypełnione zwykłymi marzeniami i troskami codzienności. A potem nadeszły zombie, atakując ludzkość z zaskoczenia. W ciągu zaledwie kilku dni zarażeni zniszczyli stary Świat.

W obliczu apokalipsy kilkoro z nas odkryło swoje prawdziwe ja. Chwyciliśmy za broń i postanowiliśmy przeżyć. Nie jesteśmy już tymi, kim byliśmy. Co było, minęło. Teraz sami kształtujemy nasz los. To nie będzie świat zombie. Nadszedł czas na zemstę. Czas na Zombicide!

Zombicide to gra kooperacyjna dla 1 do 6 graczy, wcielających się w role Ocalałych, którzy walczą z hordami Zombie kontrolowanymi przez mechanikę gry. To gra o przyjaźni, współpracy i osiąganiu zwycięstwa wbrew wszelkim przeciwnościom losu, z przyprawiającymi o szyszcze bicie serca zwrotami akcji.

Celem gry jest wypełnienie zadań wyznaczonych przez wybraną Misję oraz zabicie tylu Zombie, ile tylko zdołacie. Zombie są nieprzewidywalne, a wraz ze wzrostem poziomu adrenaliny ich liczba może przytłoczyć Ocalałych. Ochronajcie się nawzajem! Ocalali używają do zabijania Zombie wszelkiej możliwej broni, aby spowolnić inwazję. Im lepsza broń, tym większy licznik zabójstw (czy w przypadku chodzących trupów, można w ogóle mówić o zabójstwie?) i tym więcej pojawi się Zombie, zwabionych zapachem świeżej krwi.

Dlatego najlepszą bronią jest ścisła kooperacja. Wszyscy gracze wspólnie wygrywają lub przegrywają. Gra drużynowa wyzwoli w was to co najlepsze, odblokujecie potężne Umiejętności i uzyskacie dostęp do najlepszych broni. Współpraca to klucz do przeżycia i zwycięstwa!



#03 OD ORYGINALNEGO ZOMBICIDE PO DRUGĄ EDYCJĘ

Wielu z was od lat poluje na zombie i zasady przetrwania macie w małym palcu. A najważniejszą z nich jest wiedzieć, kiedy należy się zmienić. Jeżeli znasz poprzednią edycję, powinieneś przejrzeć następujące strony i sprawdzić, co się zmieniło.

- **Przygotowanie do gry (patrz str. 6).** Szybsze przygotowanie, dzięki Drzwiom nadrukowanym na kafelkach Planszy i wyznaczonym miejscom na Cele Misji i Skrzynie z Podrasowaną Bronią.
- **Odczytywanie karty Ekwipunku (patrz str. 12).** Na kartach znajdują się nowe symbole, pozwalające łatwo rozróżnić rodzaj Broni i pasującej do niej Amunicji.
- Punkty Doświadczenia zostały zastąpione przez **Punkty Adrenalinę**, które działają w ten sam sposób.
- **Zombie (patrz str. 17).** Wprowadzono nowe zasady Abominacji i Zrywu Zombie.
- **Akcja Ruchu (patrz str. 19).** Dzieciaki (nowy typ Ocalałych) mogą raz na turę użyć Umiejętności *Nieuchwytny*.
- **Namnażanie w budynkach (patrz str. 20).** Zombie namażają się Strefach Mroku.
- **Atak Zombie (patrz str. 23).** Klasyczni Ocalali zostają wyeliminowani po otrzymaniu 3 Ran. Dzieciaki zostają wyeliminowane po otrzymaniu 2 Ran.
- **Ruch Zombie (patrz str. 24).** Zaktualizowano zasady rozdzielania grupy Zombie.
- **Namnażanie Zombie (patrz str. 25).** Etap Namażania rozpoczyna się zawsze od Startowej Strefy Namażania.
- **Kolejność Wybierania Celów (patrz str. 28).** Spałaki i Abominacje są pierwsze na liście. Uproszczono też zasady rozstrzygania kolejności trafień.
- **Bratobójczy Ogień (patrz str. 28).** Wprowadzono nowe zasady trafiania w naszych współtwarzyszy przez chybione Ataki Dystansowe.
- Maksymalna Precyzaja pozwala trafiać przy wartościach 2+, bez względu na możliwą kumulację efektów.
- Nie trzeba już przygotowywać **Koktajli Mołotowa**, ani samodzielnie składać **Snajperki**. Można je teraz znaleźć w talii Ekwipunku.
- **Dodatkowe tryby gry (patrz str. 30).** Rozszerzone zasady i dodatkowe tryby dodające różnorodność waszym rozgrywkom. Nowe zasady używania Aut, wariant Stref Mroku oraz Towarzysze.
- **Umiejętności (patrz str. 63).** Wiele z nich zostało dodanych lub dopasowanych do nowej edycji.

#04 PRZYGOTOWANIE DO GRY

I tak wędrujemy, od jednego miasta do drugiego. To w nich możemy znaleźć coś na żabę, nowe ciuchy, mydło, samochody i broń. Wydaje się, że nie rozumiesz, więc pozwól mi wyjaśnić: żyjemy tutaj nie pomimo plagi zombie, ale dzięki niej. Czyż drapieżnik nie podąża zawsze za swoją ofiarą?

W standardowej rozgrywce Zombicide bierze zwykle udział 6 Ocalałych, rozzielonych pomiędzy graczy. Początkującym graczom doradzamy grę w 6 osób, z których każda kontroluje 1 Ocaląego. Doświadczeni gracze bez trudu poradzą sobie z samodzielnym poprowadzeniem 6 Ocalałych, nawet podczas śmiertelnie trudnych misji!

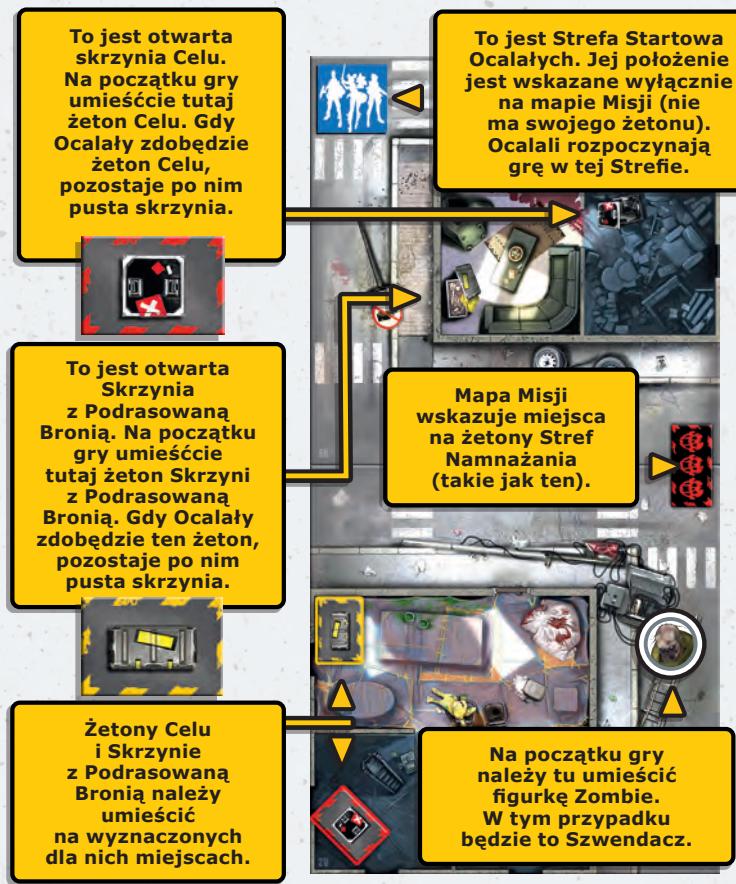
1– Wybierzcie Misję.

2– Rozłożcie kafelki Planszy.

3– Umieścicie na Planszy Strefy Namnażania, żetony oraz figurki zgodnie z opisem danej Misji i oznaczeniami na kafelkach.

Uwaga dla doświadczonych graczy:

- Kafelki Planszy mają nadrukowane miejsca, na których umieszcza się żetony Celu i Skrzynie z Podrasowaną Bronią.
- Zamknięte Drzwi są narysowane na ilustracjach budynków.



4– Wybierzcie Ocalałych i rozdzielcie ich pomiędzy sobą wedle uznania. Wszyscy gracze tworzą jedną drużynę i współpracują ze sobą, aby wygrać z mechaniką gry. Możecie siedzieć wokół stołu w dowolnej kolejności.

5– Dla każdego Ocalałego weźcie po jednej planszy Ocalałego i umieście na niej kartę Ocalałego. W celu łatwiejszego rozpoznania figurek Ocalałych umocujcie do nich kolorowe podstawki. Weźcie również po 5 plastikowych znaczników tego samego koloru. (pozostałe znaczniki przydadzą się przy grze w trybie Krwisto-czerwonym – patrz str. 35)

6– Przygotujcie następujące stosy kart. Karty poszczególnych typów różnią się od siebie kolorem rewersu. Potasujcie każdą z talii z osobna i połóżcie je zakryte obok Planszy.

- Ekwipunek Początkowy (szare).
- Ekwipunek (niebieskie).
- Podrasowana Broń (czerwone).
- Zombie (żółte).
- Abominacje.

Umieścicie kartę pomocy Auta w zasięgu wzroku wszystkich graczy. Ta karta nie należy do żadnego z graczy i ma jedynie przypominać o zasadach działania i statystykach obydwu Aut.



To jest karta pomocy Auta.

7– Weźcie wszystkie karty Ekwipunku Początkowego i rozdajcie je losowo pomiędzy Ocalałych w taki sposób, aby każdy z nich otrzymał co najmniej 1 kartę. Jeżeli zajdzie taka potrzeba, gracze wybierają Ocalałych, którzy otrzymają więcej niż 1 kartę.

8– Umieścicie figurki przedstawiające wybranych Ocalałych w Strefie Startowej Ocalałych (lub Strefach) wskazanej przez Misję.

9– Każdy z graczy kładzie przed sobą swoje plansze Ocalałych. Upewnijcie się, że strzałka wskaźnika Adrenalinę znajduje się na polu „0” Niebieskiego Poziomu Zagrożenia. Następnie umieścicie znacznik w odpowiednim gnieździeniu Toru Zdrowia (patrz następna strona) i kolejny znacznik w gnieździeniu wskazującym pierwszą (Niebieską) Umiejętność. Kolejne 3 znaczniki umieśćcie w gniazdach zapasowych w górnej części planszy Ocalałego. Ekwipunek Początkowy może być umieszczony w gnieździeniu Ręki lub Plecaka na planszy Ocalałego (patrz str. 16).



Amy jest klasycznym Ocalalim i rozpoczyna grę z 3 punktami Zdrowia.



10- Gracz z Toporem Strażackim jako swoim Ekwipunkiem Początkowym zostaje Pierwszym Graczem w pierwszej rundzie gry. Dajcie mu żeton Pierwszego Gracza.

To jest żeton Pierwszego Gracza.

3 znaczniki w zapasie.



Bunny G to Dzieciak. Rozpoczyna grę z 2 punktami Zdrowia i raz na Aktywację może skorzystać z Umiejętności Nieuchwytny.



Znacznik na Niebieskiej Umiejętności.

Wskaźnik na polu „0” Toru Zagrożenia.

Znacznik na 3. polu Toru Zdrowia.

Amy otrzymała Topór Strażacki jako swój Ekwipunek Początkowy, a wraz z nim żeton Pierwszego Gracza w pierwszej rundzie gry.

W Zombicide są 2 typy Ocalalych: klasyczni Ocalali i Dzieciaki. Klasyczni Ocalali nie wyróżniają się niczym szczególnym. Rozgrywkę rozpoczynają zazwyczaj z 3 punktami Zdrowia.



Dzieciaki mają specjalny symbol na swoich kartach Ocalalych. Zazwyczaj rozpoczynają rozgrywkę z 2 punktami Zdrowia i raz na Aktywację, podczas pojedynczej Akcji Ruchu, mogą użyć Umiejętności Nieuchwytny (patrz str. 64).



Ta Misja jest przygotowana do gry.
Zombicide czas zacząć!

#05: OMÓWIENIE GRY

Nasi zainfekowani wrogowie nie używają już broni, którą próbowali ocalić swe poprzednie życia. Czasem znajdujemy ją już gotową do użycia, z nieopźnionym do końca magazynkiem. Z drugiej strony nie należy lekceważyć zombie. Ich siła jest przewaga liczebna i potrafią działać w sposób nieprzewidywalny. To wojna, na którą nikt nie był przygotowany.

Gra w Zombicide składa się z szeregu rund, rozgrywanych według poniższej kolejności:

FAZA GRACZY

Rozpoczyna Pierwszy Gracz, aktywując swoich Ocalałych jednego po drugim, w wybranej przez siebie kolejności. Początkowo każdy Ocalały może wykonać 3 Akcje na turę – dopiero nabycie w trakcie gry Umiejętności umożliwiają im wykonywanie dodatkowych Akcji. Ocalały może wykorzystać swoje Akcje do zabijania Zombie, poruszania się po Planszy lub wykonywania innych zadań, wypełniając różne cele Misji.

Po wykonaniu wszystkich Akcji przez Ocalałych Pierwszego Gracza, gracz siedzący po jego/jej lewej stronie rozpoczyna swoją turę i aktywuje swoich Ocalałych w ten sam sposób.

Po tym, gdy wszyscy gracze skończą swoje tury, kończy się Faza Graczy.

Faza Graczy została szczegółowo omówiona na stronie 19.

FAZA ZOMBIE

Wszystkie Zombie na Planszy aktywują się i zużywają jedną Akcję albo na zaatakowanie Ocalałego znajdującego się w tej samej Strefie, albo, jeżeli nie mają możliwości Ataku, na Ruch w kierunku Ocalałych.

Zombie zwane Biegaczami mają do wykonania 2 Akcje na aktywację, czyli mogą dwa razy zaatakować, zaatakować i poruszyć się, poruszyć się i zaatakować lub po prostu wykonać dwa ruchy.

Gdy obecne na planszy Zombie wykonają już swoje Akcje, we wszystkich aktywnych Strefach Namnażania pojawiają się nowe Zombie.

Faza Zombie została szczegółowo omówiona na stronie 23.

FAZA KOŃCOWA

Usuńcie z Planszy wszystkie żetony Hałasu. Następny gracz otrzymuje żeton Pierwszego Gracza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Rozpoczyna się kolejna runda gry.

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

Spełnienie wszystkich celów Misji oznacza waszą natychmiastową wygraną.

Gracze przegrywają, gdy którykolwiek z Ocalałych zostanie wyeliminowany, gdy przynajmniej jeden z celów Misji nie może zostać zrealizowany, lub gdy zostanie spełniony określony warunek porażki.

Zombicide jest grą kooperacyjną, więc wszyscy gracze wspólnie zwyciężają lub przegrywają.



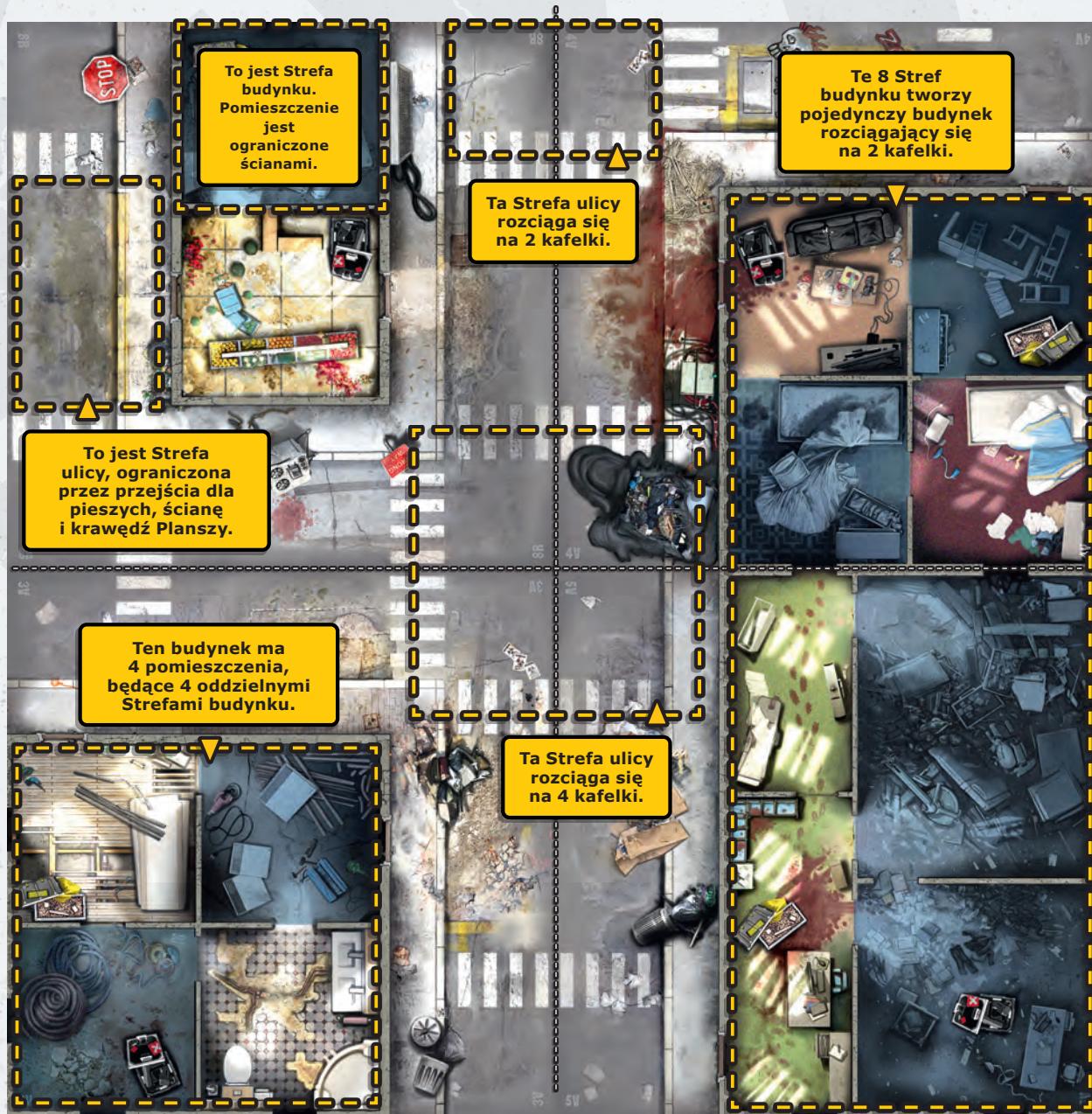
#06 PODSTAWY

Pierwsza zasada: brak zasad. No, prawie. Znajdziecie czadową broń, trzymajcie się razem, zabijcie zombie i cieszcie się życiem, a wszystko będzie w porządku.

PRZYDATNE DEFINICJE

Postać: Ocalały lub Zombie.

Strefa: Wewnątrz budynku Strefą jest pomieszczenie. Na ulicy Strefa to obszar pomiędzy dwoma przejściami dla pieszych (lub przejściem dla pieszych i krawędzią Planszy) oraz ścianami budynków.



POLE WIDZENIA

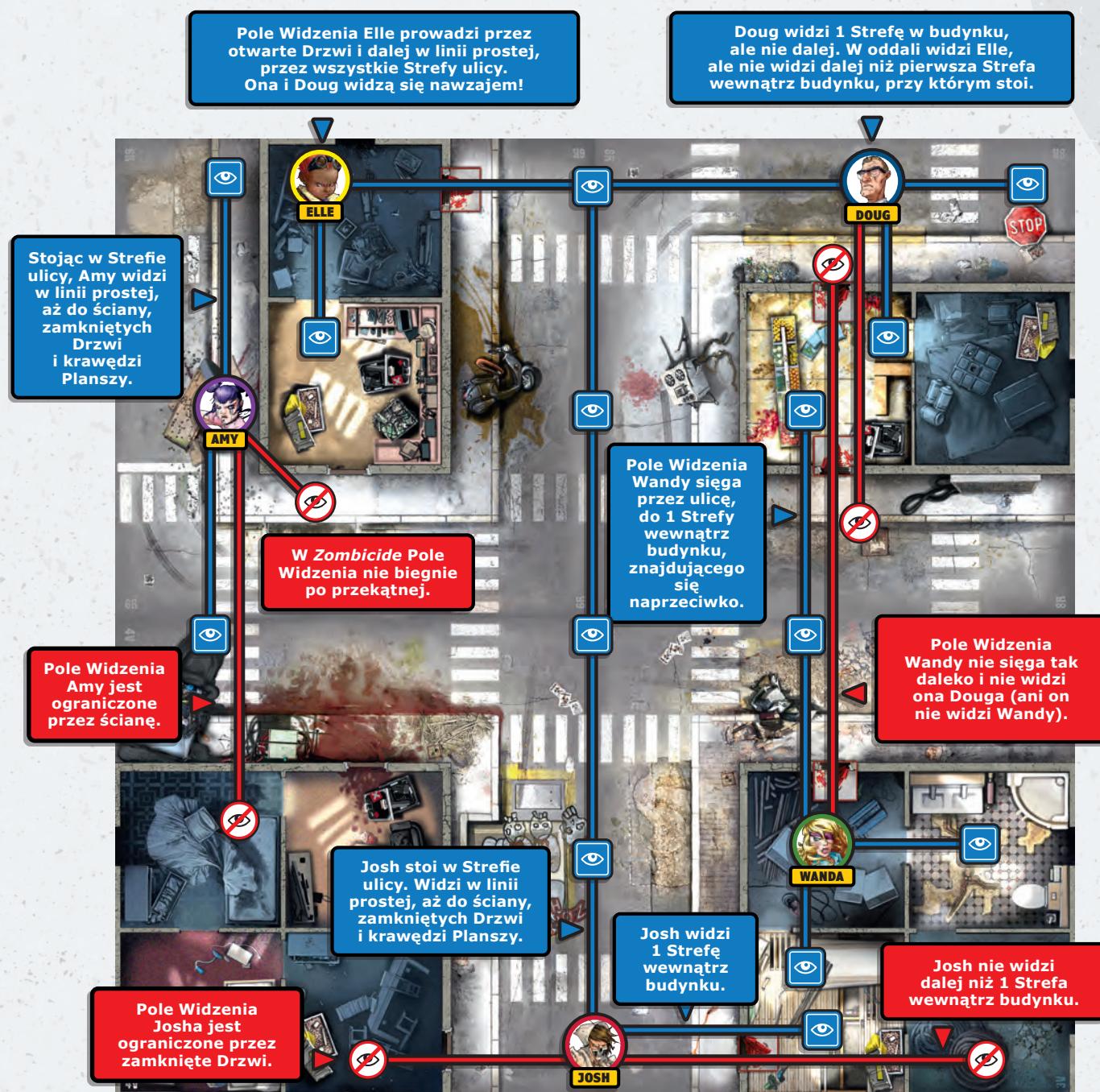
Pole Widzenia określa, czy Postacie widzą siebie nawzajem, na przykład: czy Ocalały widzi Zombie po drugiej stronie otwartych Drzwi, czy widzą się z sąsiednich pomieszczeń, wzdłuż ulicy itd.

W Strefach ulicy, Postacie widzą w liniach prostych, które biegą równolegle do krawędzi Planszy. Postacie nie widzą po przekątnych. W ich Polu Widzenia znajduje się każda Strefa, przez którą można przeprowadzić taką linię, zanim ta trafi na ścianę budynku lub krawędź Planszy.

W Strefach budynku, Postać widzi wszystkie Strefy, do których z danego pomieszczenia prowadzi otwarte przejście. Jeśli w ścianie znajduje się otwarte przejście, to ściany nie blokują Pola Widzenia pomiędzy dwoma Strefami. **Pole Widzenia Postaci jest jednak ograniczone do jednej, sąsiadującej Strefy**.

- Jeżeli Ocalały patrzy ze Strefy Budynku na Strefy ulicy, to jego Pole Widzenia obejmuje wszelkie Strefy ulicy znajdujące się w linii prostej.
- Jeżeli Ocalały patrzy ze Strefy Ulicy do wnętrza budynku, to jego Pole Widzenia obejmuje tylko jedną Strefę w tym budynku.

UWAGA: Zamknięte Drzwi blokują Pole Widzenia.



PORUSZANIE SIĘ

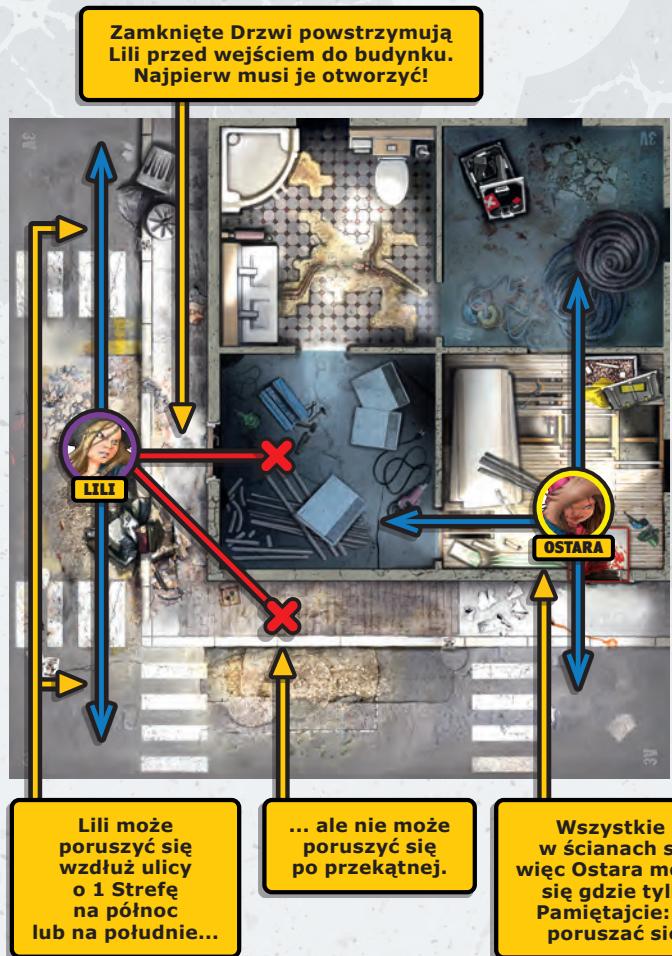
Ruch to życie. Nie zatrzymuj się!

- Wanda

Postacie mogą przemieszczać się między Strefami, o ile te Strefy współdzielą przynajmniej jedną krawędź. Narożniki się nie liczą, co oznacza, że Postacie nie mogą poruszać się po skosie.

Na ulicach, Ruch pomiędzy jedną pustą Strefą a drugą nie ma ograniczeń. Aby jednak poruszyć się z pomieszczenia na ulicę (lub odwrotnie), Postacie muszą przejść przez otwarte Drzwi lub otwarte przejście.

W budynkach, Postacie mogą poruszać się pomiędzy Strefami tak długo, jak te Strefy są połączone otwartymi przejściami (np. otwartymi Drzwiami). Pozycja figurki w Strefie i układzie ścian nie ma znaczenia, jeśli przylegające Strefy mają wspólne otwarte przejście.





ODCZYTYWANIE KARTY EKWIPUNKU

Wiem coś o tym. Szybkostrzelność to życie. Nie przestawaj strzelać!

- Doug

Gra Zombicide zawiera różne rodzaje kart Ekwipunku. Te, których Ocalali mogą użyć do eliminacji Zombie mają u dołu karty wymienione Cechy Bojowe:



Broń dzieli się na dwie kategorie: Broń do Walki Wręcz oraz Broń Dystansową. Odpowiednie symbole pomagają rozróżnić rodzaj broni.

Kij Bejsbolowy
Broń do Walki Wręcz jest oznaczona symbolem Walki Wręcz. Taka broń ma Zasięg „0”, dlatego może być używana jedynie w tej samej Strefie, w której znajduje się Ocalany. Takiej broni używa się do Ataków Wręcz (patrz str. 21).



Kije Bejsbolowe, Łamy i Topory Strażackie to Broń do Walki Wręcz.

Pistolet
Broń Dystansowa jest oznaczona symbolem Walki Dystansowej. Taka broń zazwyczaj ma maksymalny Zasięg „1” lub więcej. Takiej broni używa się do Ataków Dystansowych (patrz str. 21). Atak w Zasięgu „0” za pomocą Broni Dystansowej nadal jest Atakiem Dystansowym.



Pistolety, Strzelby i Snajperki to Broń Dystansowa.

• RODZAJE AMUNICJI

Do zabijania Zombie Broń Dystansowa używa amunicji. Każda broń ma nieograniczone zasoby amunicji (fajnie, nie?). Jednakże, nie wszystkie używają tego samego rodzaju amunicji.



Broń oznaczona symbolem **Nabojów** strzela do Zombie amunicją małego kalibru. Używana wraz z kartą Garść Nabojów zapewnia Ocalalem możliwość przerzutów kości.



Broń oznaczona symbolem **Patronów** korzysta z amunicji większego kalibru. Posiadanie karty Garść Patronów pozwoli na przerzuty przeciwko trudniejszym przeciwnikom.



• ZABIJANIE ZOMBIE, OTWIERANIE DRZWI I GŁÓSNY EKWIPUNEK

Wiele kart Ekwipunku, takich jak Łom, Topór Strażacki, czy Piła Łancuchowa, pozwala Ocalonym zarówno na otwieranie Drzwi, jak i na zabijanie Zombie.



Ekwipunek, który pozwala Ocalonym na zabijanie Zombie posiada symbol Walki Wręcz lub Walki Dystansowej.



Ekwipunek pozwalający graczom otwierać Drzwi ma taki symbol.

Powyższym symbolom towarzyszą symbole związane z Hałasem, wskazujące czy dana Akcja jest głośna, czy też cicha. Hałas przy ciąga Zombie!



Ta Akcja jest głośna i powoduje pojawienie się żetonu Hałasu.



Ta Akcja jest cicha i nie powoduje pojawienia się żetonu Hałasu.

PRZYKŁAD 1 - Topór Strażacki:



Przy jego użyciu można otworzyć Drzwi, ale spowoduje to pojawienie się żetonu Hałasu.

Służy także do zabijania Zombie, ale robi to po cichu i nie spowoduje pojawienia się żetonu Hałasu.

Typ Broni.
Ten Ekwipunek jest Bronią do Walki Wręcz.

Zasięg. Min. i maks. liczba Stref, na jaką sięga dana broń. Wartość „0” wskazuje, że można jej użyć wyłącznie w Strefie Ocalonego.

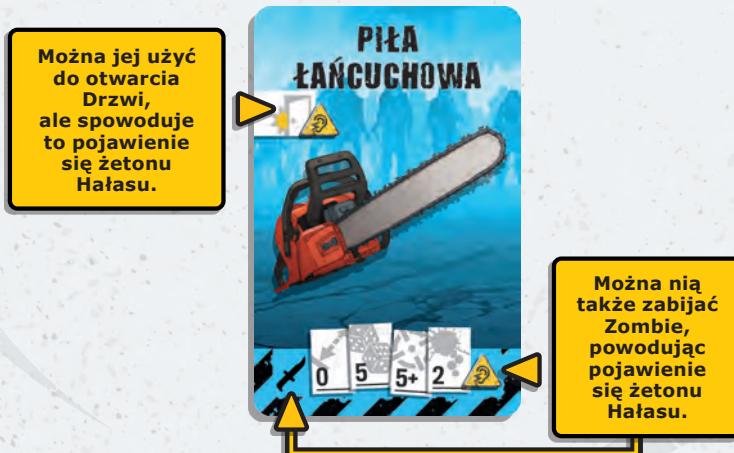
Kości. Aby użyć tej broni do Ataku Wręcz, rzuć tyloma kościemi, ile wskazuje ta wartość.



Obrażenia.
Obrażenia zadawane za każdy sukces. Wielokrotne sukcesy nie kumulują większej wartości Obrażeń.

Precyzja. Każdy wynik rzutu kościemi równy lub większy od wskazanej wartości uznawany jest za sukces. Niższe wyniki są porażkami.

PRZYKŁAD 2 - Piła Łancuchowa:



Mozna jej użyć do otwarcia Drzwi, ale spowoduje to pojawienie się żetonu Hałasu.

Mozna nią także zabijać Zombie, powodując pojawienie się żetonu Hałasu.

Typ Broni.
Ten Ekwipunek jest Bronią Dystansową.

Zasięg. Min. i maks. liczba Stref, na jaką sięga dana broń. Wartość „0-1” wskazuje, że można jej użyć tylko w Strefie Ocalonego lub o 1 Strefę dalej (w Polu Widzenia).

Kości. Aby użyć tej broni do Ataku Dystansowego, rzuć tyloma kościemi, ile wskazuje ta wartość.



Rodzaj Amunicji.
Ten Ekwipunek używa Naboi.

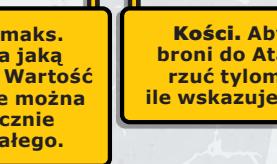
Obrażenia.
Obrażenia zadawane za każdy sukces. Wielokrotne sukcesy nie kumulują większej wartości Obrażeń.

• CECHY BOJOWE

Każda broń posiada Cechy Bojowe używane do eliminowania Zombie na przeróżne sposoby.



Obrażenia.
Obrażenia zadawane za każdy sukces. Wielokrotne sukcesy nie kumulują większej wartości Obrażeń.



Precyzja. Każdy wynik rzutu kościemi równy lub większy od wskazanej wartości uznawany jest za sukces. Niższe wyniki są porażkami.



• **HAŁAS**

Mam być cicho? Dlaczego? Dobrze się bawię, a tego nie da się robić po cichu!

- Bunny G



Bieganie z piłą łańcuchową lub prucie z automatu robi sporo Hałasu, a Hałas przyciąga Zombie. Każda Akcja Ataku lub otwarcia Drzwi przy użyciu głośnego Ekwipunku powoduje pojawienie się żetonu Hałasu.

- Umieśćcie żeton Hałasu w Strefie, w której Ocalały rozpatrzył taką Akcję. Pozostaje on w tej Strefie nawet po opuszczeniu jej przez Ocałego.

- Pojedyncza Akcja może spowodować pojawienie się tylko jednego żetonu Hałasu niezależnie od liczby użytych do rzutu kości, uzyskanych trafień lub ewentualnego użycia Broni Podwójnej.
- Żetony Hałasu usuwa się z Planszy podczas Fazy Końcowej (patrz str. 8).

UWAGA: Każda figurka Ocałego liczy się również jako żeton Hałasu. Ocalali nie potrafią zachowywać się cicho, nie mówiąc już o Dzieciakach!

PRZYKŁAD: Ned wydaje swoją pierwszą Akcję, aby użyć Katany do zabicia Szwendacza w swojej Strefie. Katana jest cichą bronią i nie powoduje pojawienia się żetonu Hałasu.

Nasz bohater wydaje drugą Akcję, aby wystrzelić ze Strzelby na odległość 1 Strefy. Strzelba to głośna broń. Pomimo rzutu kilkoma kośćmi, nasz bohater wydał tylko jedną Akcję, dlatego w Strefie Neda pojawia się jeden żeton Hałasu.

Ned wydaje swoją trzecią Akcję na Ruch. Żeton Hałasu pozostaje w strefie, w której się pojawił i nie towarzyszy Nedowi.



ADRENALINA, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI

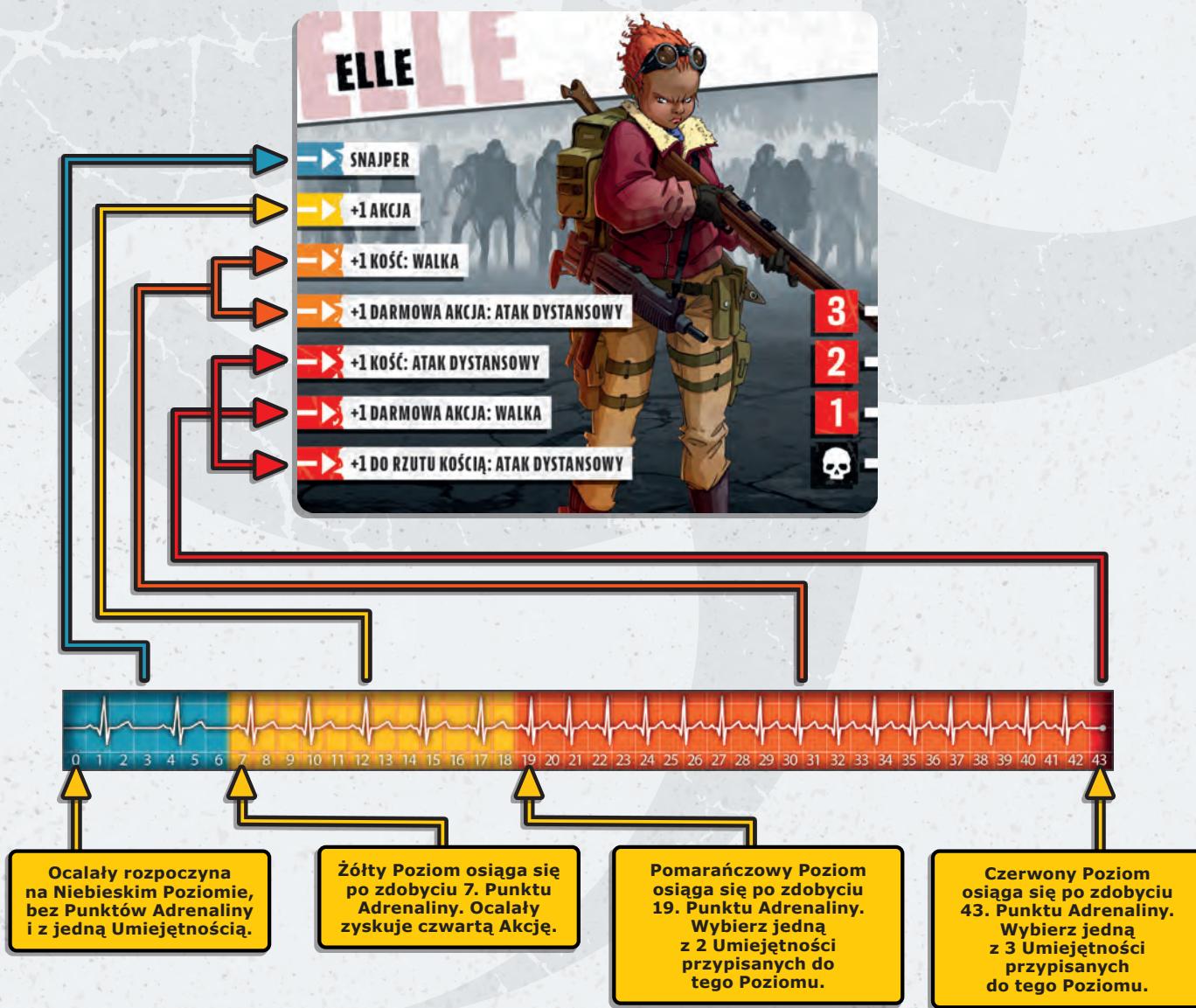
Pokaż mi jak zabijasz zombie, a powiem ci kim jesteś.

- Elle

Za każdego zabitego przez siebie Zombie Ocalły otrzymuje Punkty Adrenaliny (PA) i przesuwa wskaźnik o odpowiednią liczbę pól w prawo na swoim Torze Zagrożenia. Niektóre efekty gry, takie jak zdobycie żetonu Celu lub zjedzenie posiłku, zapewniają dodatkowe PA.

Na Torze Zagrożenia znajdują się 4 Poziomy Zagrożenia: Niebieski, Żółty, Pomarańczowy i Czerwony. Na każdym Poziomie Zagrożenia, Ocalły otrzymuje nową Umiejętność (patrz str. 63), pomagającą mu w wypełnianiu Misji. Umiejętności z różnych Poziomów Zagrożenia kumulują się. Za każdym razem po odblokowaniu kolejnej Umiejętności umieść nowy znacznik na planszy Ocalłego, aby to zaznaczyć.

Przypływ Adrenaliny ma jednak pewne skutki uboczne. Gdy doberacie kartę Zombie przy ich Namnażaniu, przeczytajcie linię odpowiadającą najwyższemu Poziomowi Zagrożenia spośród wszystkich Ocalanych (patrz Namnażanie Zombie, str. 25). Im silniejsi Ocalali, tym więcej pojawi się Zombie.



#07 WYPOSAŻENIE

- Proszę pana? Ma pan broń, której właściwie szukam.
- Właśnie miałem to samo powiedzieć. Jak się nazywasz, dzieciaku?
- Ostara. A ty?
- Ned.
- Miło cię poznać. Czy teraz dasz mi tę broń? Proszę...

Plecak: Gniazda Plecaka są przewidziane do przechowywania kart Ekwipunku, którego Ocalały aktualnie nie używa. Ocalały nie może użyć Katany, dopóki nie przeniesie jej do gniazda Ręki.

KATANA

GARŚC NABOI

AMY

MACZETA

Gniazda Ręki: Obydwie ręce są używane w Walce. Ocalały może wykonać Atak Dystansowy przy użyciu PM-u lub Atak Wrecz używając do tego Maczety.

Karta Ekwipunku Garść Naboi, na której napisano „Można użyć z Plecaka”, nadal zapewnia swój efekt Ocalalemu.

Każdy Ocalały może mieć do 5 kart Ekwipunku, podzielonych na 2 typy gniazd Ekwipunku na planszy Ocalającego: 2 gniazda dla Rąk i 3 gniazda Plecaka. Aby zrobić miejsce na nowe karty, gracze mogą odrzucać dowolne karty z wyposażenia swojego Ocalającego w dowolnym czasie, za darmo (nawet podczas turы innego gracza).

W każdym gnieździe Ręki może znajdować się 1 karta Ekwipunku. Broń i pozostałe przedmioty znajdujące się w gnieździe Ręki mogą być normalnie używane.

W Plecaku może znajdować się do 3 kart Ekwipunku. Cechy i efekty gry opisane na kartach Ekwipunku nie mogą być użyte, dopóki nie zostaną one przeniesione do gniazda Ręki.

Ekwipunek, w którego opisie napisano „Można użyć z Plecaka”, może być użyty zarówno z gniazda Ręki, jak i z gniazda Plecaka.

#08 ZOMBIE

Nie jestem lekarzem, ale na moje oko zombie są martwymi żywicielami zainfekowanymi przez... coś. Nie wiemy co to jest, ani jak się rozprzestrzenia. Zombie nie muszą już jeść ani spać, nie wykazują oznak bólu i zmęczenia. W zasadzie są kociożerczymi marionetkami, ale nie lekceważcie ich. Są bardzo odporne i mogą was ścigać niestrudzenie przez wiele dni. Jedynym lekarstwem, jakie znam, jest doraźna egzekucja.

- Amy

Gra Zombicide zawiera 4 typy Zombie. Większość z nich ma do dyspozycji jedną Akcję przy każdej Aktywacji. Zombie jest eliminowane natychmiast po udanym trafieniu podczas ataku o minimalnej wymaganej wartości Obrażeń. Następnie Ocalały, który zabił Zombie natychmiast otrzymuje Punkty Adrenalin.



SZWENDACZ

Śmierdzi, jest obrzydliwy i powolny.

Zadawane Rany: 1

Min. Obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie

Zyskiwana Adrenalina: 1 punkt



SPAŚLAK

Wielki i spasiony, ale twardy. Te Zombie trudno jest powalić. Broń zadająca tylko 1 Obrażenie nie robi im krzywdy... najmniejszej.

Zadawane Rany: 1

Min. Obrażenia, aby zabić: 2 Obrażenia

Zyskiwana Adrenalina: 1 punkt



BIEGACZ

Dziwnie (jak na umarlaków) nabuzowani energią kolesie poruszają się dwa razy szybciej niż Szwendacze.

Zadawane Rany: 1

Min. Obrażenia, aby zabić: 1

Obrażenie

Zyskiwana Adrenalina: 1 punkt

Zasada specjalna: Każdy Biegacz ma dwie Akcje na Aktywację (patrz str. 25).

! ZRYW ZOMBIE!



Niektóre z kart Zombie zawierają słowo kluczowe „Zryw”. Po dobraniu takiej karty, standardowo umieść na Planszy figurki wskazanego typu Zombie. Następnie, te Zombie natychmiast rozpatrują darmową Aktywację (patrz str. 23)!

ABOMINACJA



Gra Zombicide zawiera 4 różne Abominacje, a każda z nich dysponuje innymi zdolnościami. Namażają się one losowo z talii Abominacji, ale w dowolnym momencie gry na Planszy może znajdować się tylko jedna z nich.

Niewyobrażalnie zmutowana Abominacja jest najgorszym koszmarem Ocalałych. Jedynie broń zadająca co najmniej 3 Obrażenia może zabić takiego potwora. Dobrze wycelowany Koktajl Mołotowa też powinien zadziałać, gdyż zabija wszystko w docelowej Strefie.

Zadawane Rany: 1

Min. Obrażenia, aby zabić: 3 Obrażenia (albo Koktajl Mołotowa).

Zyskiwana Adrenalina: 5 punktów

Zasady specjalne:

- Do zabicia Abominacji wymagana jest broń zadająca 3 Obrażenia lub Koktajl Mołotowa. Zauważ, że w Zombicide nie ma broni, która zadaje 3 Obrażenia. Wyższą liczbę zadawanych Obrażeń można uzyskać dzięki Umiejętnościom (np. +1 Obrażenie, patrz str. 63) lub specjalnym zasadom Misji.

- Rozpatrzcie następujące efekty gry za każdym razem gdy dobierzecie kartę Zombie namążającą Abominację:

- Jeżeli na Planszy nie ma żadnej Abominacji,** dobierzcie kartę z talii Abominacji. Następnie umieśćcie wskazaną Abominację w danej Strefie Namażania. Nie zapominajcie o jej specjalnych zasadach (patrz następna strona)!

- Jeżeli na Planszy znajduje się już Abominacja,** otrzymuje ona dodatkową Aktywację.



• ABOMINARZ

Abominarz jest pod każdym względem tak wstrętny, że już stanie obok jest nie do zniesienia.

Zasada specjalna: Ocalały w Strefie z Abominarzem nie może wykonywać Akcji Walki.

WAŻNE:

Abominarz jest najgroźniejszą z 4 Abominacji, które znajdziesz w tym pudełku. Opuszczenie Strefy z Zombie wymaga wydania dodatkowych Akcji (patrz str. 19). Dbajcie o to, żeby nie utknąć w tej samej Strefie z Abominarzem i innymi Zombie!



• ABOGLINACJA

Czyżby uboczny efekt wcielania się w zlego glinę?

Zasada specjalna: Aboglinacja jest pierwsza w Kolejności Wyznaczania Celów (patrz str. 28).

• ABOMINADZICZ

Abominadzicz to trudny przypadek, wymagający skoncentrowania na niej całej siły ognia. Dosłownie!

Zasada specjalna: Efekt Koktajlu Mołotowa w Strefie Abominadziczy zabija tylko Abominadzicz. Pozostałe Postacie pozostają nietknięte, a wszystkie powiązane efekty gry są ignorowane (jak np. wskazane w zasadach specjalnych Misji przemieszczanie żetonów Stref Namnażania czy niszczenie Celów).



• PACJENT 0

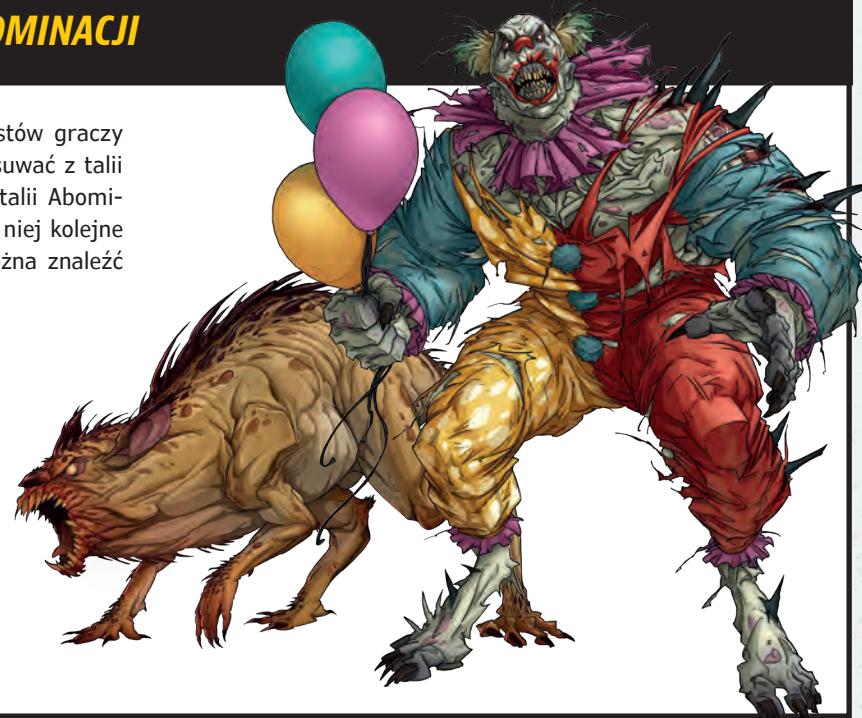
Czy to naprawdę pierwszy zombie? Nikt tego nie wie. Natomiast z pewnością zamienił szpital w zainfekowany koszmar.

Zasada specjalna: Pacjent 0 nie ma żadnych zasad specjalnych - cóż za ulga dla Ocalałych. Jest idealny na pierwszą rozgrywkę dla początkujących graczy!



DOPASOWANIE TALII ABOMINACJI

Talię Abominacji można dopasowywać do gustów graczy i oczekiwanej atmosfery gry. Nie bójcie się usuwać z talii kart niechcianych Abominacji! Rozbudowanie talii Abominacji także jest proste. Po prostu dodajcie do niej kolejne karty Abominacji. Dodatkowe Abominacje można znaleźć np. w zestawie Miejskich Legend.



#09 FAZA GRACZY

Nie mam czasu na głupoty. Zejdź mi z drogi!

- Lili

Począwszy od Pierwszego Gracza, każdy gracz aktywuje wszystkich swoich Ocalałych, jednego po drugim, w wybranej przez siebie kolejności. Na Niebieskim Poziomie Zagrożenia każdy Ocalały może wykonać 3 Akcje (nie wlicza się do tego ewentualnych darmowych Akcji uzyskanych dzięki Umiejętności z Niebieskiego Poziomu Zagrożenia). Możliwe Akcje to:

RUCH

Pójdemy tądy, a napotkamy więcej zombie do zabicia!

- Josh

Ocalały przemieszcza się z jednej Strefy do drugiej, ale nie może przechodzić przez ściany budynków, ani przez zamknięte Drzwi.

- Ocalały musi wydać jedną dodatkową Akcję za każdego Zombie znajdującego się w Strefie, którą Ocalały chce opuścić.

PAMIĘTAJCIE: Dzieciaki mogą raz na turę użyć Umiejętności Nieuchwytny (patrz str. 64).

- Wejście do Strefy, w której znajduje się Zombie, kończy Akcję Ruchu Ocalałego (chyba że ma on Umiejętność Nieuchwytny).

PRZYKŁAD 1: Doug jest w Strefie z 2 Szwendaczami. Aby opuścić tę Strefę, wydaje 1 Akcję Ruchu, a potem 2 dodatkowe Akcje (po 1 za każdego Szwendacza), czyli łącznie 3 Akcje. Gdyby w jego Strefie znajdowały się 3 Zombie, Doug potrzebowałby 4 Akcji (1+3), aby wykonać Ruch.

PRZYKŁAD 2: Wanda jest obok Strefy zawierającej Zombie i wykonuje Ruch. Jej Akcja Ruchu kończy się w Strefie z Zombie, pomimo tego, że jej Umiejętność Sprint zwykle pozwala jej na Ruch o 2 lub 3 Strefy.

PRZESZUKIWANIE

Otwórz te drzwi! Otwórz te drzwi! Chcę zobaczyć co jest w środku! Że co? Ciekawska? Ja?

- Ostara

Ocalały może Przeszukiwać tylko Strefy budynku i tylko wtedy, gdy nie ma w nich Zombie. Gracz dobiera wierzchnią kartę z talii Ekwipunku. Następnie może umieścić ją w wyposażeniu tego Ocalałego, zreorganizować je za darmo lub od razu odrzucić.

W czasie swojej turы Ocalały może wykonać tylko jedną Akcję Przeszukiwania (nawet jeżeli jest to dodatkowa, darmowa Akcja).

Gdy talia Ekwipunku się wyczerpie, przetasujcie odrzucone karty i stwórzcie z nich nową talię.

OTWIERANIE DRZWI

Życie jest jak zamknięty budynek. Nigdy nie wiesz, na co trafisz...

- Ned



Ekwipunek pozwalający Ocalałym otwierać Drzwi ma taki symbol.



Ocalały używa odpowiedniego Ekwipunku do otwarcia Drzwi w swojej Strefie. Rzut kością nie jest wymagany. Połówcie żeton Drzwi, stroną pokazującą otwarte Drzwi, w miejscu zamkniętych Drzwi (jeżeli był to żeton zamkniętych Drzwi, odwróć go po prostu na drugą stronę).

Pamiętajcie o umieszczeniu żetonu Hałasu, jeżeli do otwarcia Drzwi Ocalały użył głośnego Ekwipunku (patrz str. 13).



UWAGA: Nie można ponownie zamknąć Drzwi po ich otwarciu.

Niektóre Misje wykorzystują kolorowe Drzwi. Zazwyczaj nie mogą być one otworzone zanim nie zostaną spełnione określone wymagania, jak np. odnalezienie Celu w pasującym kolorze. Przeczytajcie opis Misji, aby poznać jej zasady specjalne.



• NAMNAŻANIE W BUDYNKACH

Wejście do budynku jest całkiem emocjonujące. Zawsze, gdy akurat kogoś nie ścigają, zombie zbierają się w ciemnościach, czekając w zasadzce na ofiary. To lepsze niż dom strachów!

- Lou

Pierwsze otwarcie Drzwi do zamkniętego budynku ujawnia wszystkie Zombie czekające w jego mrocznym wnętrzu. Pojedynczy budynek rozciąga się na wszystkie pomieszczenia połączone przez otwarte przejścia (czasem zajmując kilka kafelków).

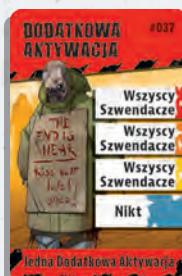
Czające się w budynku Zombie namnażają się wyłącznie w zacienionych pomieszczeniach zwanych Strefami Mroku. Rozpatrzcie namnażanie dla każdej Strefy Mroku w budynku, jedną po drugiej, w dowolnej kolejności wybranej przez graczy (sugerujemy zaczynać od najdalszej do najbliższej), dobierając po jednej karcie Zombie dla każdej z nich. Umieśćcie odpowiednią liczbę i rodzaj Zombie w rozpatrywanej Strefie Mroku.

W przypadku wyczerpania talii Zombie przetasujcie wszystkie odrzucone karty Zombie, tworząc z nich nową talię.



- Jeżeli gracz dobierze kartę Zombie ze słowem kluczowym „Zryw”, standardowo umieść odpowiednie figurki Zombie.

Te (i tylko te) Zombie natychmiast rozpatrują darmową Aktywację (patrz str. 23)! Następnie kontynuujcie namnażanie w budynku.



- Jeżeli gracz dobierze kartę Dodatkowej Aktywacji Zombie, w rozpatrywanej Strefie Mroku nie pojawią się nowe Zombie. Zamiast tego, **wszystkie** znajdujące się na Planszy Zombie wskazanego typu natychmiast rozpatrują dodatkową Aktywację (patrz str. 23). Zauważcie, że te karty nie mają żadnego efektu na Niebieskim Poziomie Zagrożenia.

UWAGA 1: W budynkach, które na początku rozgrywki są otwarte, nigdy nie następuje namnażanie.

UWAGA 2: W budynkach, w których Ocalali zaczynają rozgrywkę, nigdy nie następuje namnażanie (na potrzeby tej zasady Towarzysze NIE liczą się jako Ocalali).

Tygyrsek Sam właśnie otworzył budynek. Zombie namnażają się po we wszystkich Strefach Mroku, w wybranej przez graczy kolejności. Gracze decydują o namnażaniu Zombie w następującej kolejności, od 1 do 4.



Zostaje dobrana karta Zombie dla pierwszej Strefy Mroku. Najbardziej doświadczony Ocalali jest na Żółtym Poziomie Zagrożenia, zostaje więc namnożone Zombie wymienione w żółtej linijce karty (patrz str. 25). W tej Strefie zostają umieszczeni 3 Szwendacze.

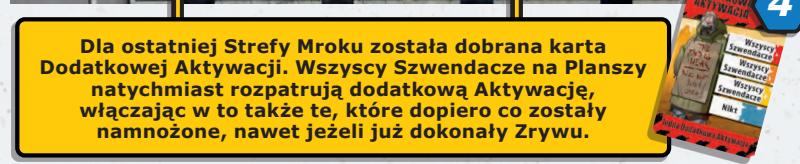


Tutaj namnaża się Spaślak.

Tutaj namnażają się 2 Szwendacze. Jest to karta „Zryw Szwendaczy”. Od razu po ich namnożeniu, ci 2 Szwendacze natychmiast rozpatrują Aktywację (patrz str. 23). Została do dobrania ostatnia karta Zombie...



Dla ostatniej Strefy Mroku została dobrana karta Dodatkowej Aktywacji. Wszyscy Szwendacze na Planszy natychmiast rozpatrują dodatkową Aktywację, włączając w to także te, które dopiero co zostały namnożone, nawet jeżeli już dokonały Zrywu.



1

3

4

REORGANIZACJA/WYMIANA

Dzieciaki, czas na podwieczorek! OK, niech popatrzej, co mam w plecaku.

Puszka fasolki, ryż, trochę wody, pluszaki, dwa pistolety, maczeta, zdjęcie mamusi...

- Ned

Ocalały może w dowolny sposób przeorganizować karty Ekwipunku w swoim wyposażeniu.

Ocalały może jednocześnie wymienić dowolną liczbę kart z 1 (i tylko jednym) innym Ocalążem, znajdującym się w tej samej Strefie. Ten inny Ocalały może za darmo przeorganizować swoje wyposażenie.

Akcja Wymiany nie musi być sprawiedliwa. Ocalały może nawet oddać wszystkie swoje karty za darmo, jeżeli drugi Ocalały wyrazi na to zgodę!



AKCJE W WALCE

Akcje w Walce, w celu eliminacji Zombie, wykorzystują wszystkie karty Ekwipunku związane z Walką: Broń do Walki Wręcz i Broń Dystansową.

• ATAK WRĘCZ

Mamy konkurs na najdalej leczącą głowę zombie po jego dekapitacji. Chcesz dołączyć? Stawka wpisowego jest... rozsądna.

- Odin



Ocalały używa trzymanej w Ręce Broni do Walki Wręcz, aby zaatakować Zombie w swojej Strefie (patrz Walka, str. 27).

• ATAK DYSTANSOWY

Mówisz, że to niemożliwe? Gadasz jak dorosły. Pokażę ci jak to się robi.

- Tygrysek Sam



Ocalały używa trzymanej w Ręce Broni Dystansowej, aby strzelić do pojedynczej Strefy znajdującej się w swoim Polu Widzenia i w Zasięgu wskazanym na karcie broni (patrz Walka, str. 27).

Ocalali strzelają do Stref, a nie do Postaci. Jest to szczególnie istotne dla zasad Kolejności Wybierania Celów (patrz str. 28).

Użycie Broni Dystansowej w Zasięgu „0” wciąż liczy się jako Atak Dystansowy.

ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU

Ten nowy świat ma wiele do zaoferowania: wystarczy rozejrzeć się wokół, aby znaleźć to, czego potrzebujemy. Baterie, koce, ubrania, mydło i tym podobne. I wszystko to za darmo! Żerujemy na szczątkach dawnego życia miast, aby polować i zabijać zombie.



Ocalały zdobywa żeton Celu lub aktywuje Cel znajdujący się w tej samej Strefie co on. Odpowiednie, związane z tym działaniem zasady wyjaśnione są w opisie danej Misji.



Pamiętajcie: Każdy kafelek ma wyznaczone miejsca na żetony Celów i Skrzynie z Podrasowaną Bronią.

O ile nie wskazano inaczej, każdy żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalałego, który go zdobył.



Zombicide używa żetonów Skrzyni z Podrasowaną Bronią do oznaczania miejsc, w których można odnaleźć superbroń. Zdobywa się je w taki sam sposób jak Cele. Ocalały natychmiast otrzymuje losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

HAŁASOWANIE!

...i wtedy nauczyłem się gwizdać.

- Bunny G

Ocalały Hałasuje, próbując przyciągnąć Zombie. Umieśćcie żeton Hałasu w Strefie tego Ocalałego.

BRAK DZIAŁANIA

Ocalały nic nie robi i przedwcześnie kończy swoją turę. Jego pozostałe Akcje przepadają.



#10 FAZA ZOMBIE

Po tym, gdy wszyscy gracze aktywują wszystkich swoich Ocalanych, aktywują się Zombie. Żaden z graczy nimi nie steruje. Zombie działają samodzielnie, wykonując kolejno następujące kroki.

ETAP 1: AKTYWACJA

Wszystkie Zombie aktywują się i wydają swoje Akcje na Atak lub Ruch, w zależności od sytuacji. Najpierw rozpatrzcie wszystkie Ataki, a następnie wszystkie Ruchy. Wszystkie Zombie wykonują Atak LUB Ruch jako pojedynczą Akcję.

• ATAK

Każde Zombie w tej samej Strefie co Ocalali wykonuje Atak. Atak Zombie jest zawsze skuteczny i nie wymaga rzutów kościemi. Ocalali w tej samej Strefie dzielą pomiędzy siebie Ataki Zombie według swojego uznania. Każdy Atak Zombie zadaje 1 Ranę. Przenieście znacznik na Torze Zdrowia Ocalałego o 1 pole niżej za każdą otrzymaną przez niego Ranę. Ocalany zostaje wyeliminowany, gdy wskaźnik na Torze Zdrowia znajdzie się na polu „0” (zazwyczaj po otrzymaniu 3 Ran przez klasycznego Ocalałego lub 2 Ran w przypadku Dzieciaka). Oznacza to waszą natychmiastową przegrana!



Każdy skuteczny Atak Zombie zadaje 1 Ranę.



Zombie walczą w grupach. Wszystkie Zombie aktywowane w tej samej Strefie co Ocalymi dołączają do Ataku na niego, nawet jeśli łącznie zadadzą znacznie więcej Ran niż jest potrzebne do jego zabicia.

PRZYKŁAD 1: Szwendacz w Strefie z 2 Ocalymi zadaje 1 Ranę podczas swojej Aktywacji. Gracze wybierają, który z Ocalanych otrzyma tę Ranę.

PRZYKŁAD 2: Grupa 4 Szwendacy aktywuje się w tej samej Strefie co 2 Ocalanych. Gracze wybierają sposób przydzielenia Ran. Jako że Ocalany zostaje wyeliminowany gdy otrzyma 3 Rany, co kończy grę, gracze decydują, że każdy z Ocalanych otrzyma po 2 Rany. Drużyna musi teraz mieć się na baczności!

• RUCH

Zombie, które nie Atakowały, używają swojej Akcji na Ruch o 1 Strefę w kierunku Ocalałych:

1– Zombie wybierają Strefę docelową.

- Zaczynają od Strefy z Ocalałymi w swoim Polu Widzenia, na której znajduje się najwięcej żetonów Hałasu. Pamiętajcie! Każdy Ocalały liczy się jako jeden żeton Hałasu.
- Jeżeli żaden Ocalały nie jest widoczny, Zombie wybierają najgłośniejszą Strefę.

W obu przypadkach odległość nie ma znaczenia. Zombie zawsze wybiera najgłośniejszy cel, spośród tych które widzi lub słyszy.

2– Zombie poruszają się o 1 Strefę w kierunku Strefy docelowej, wybierając najkrótszą możliwą drogę.

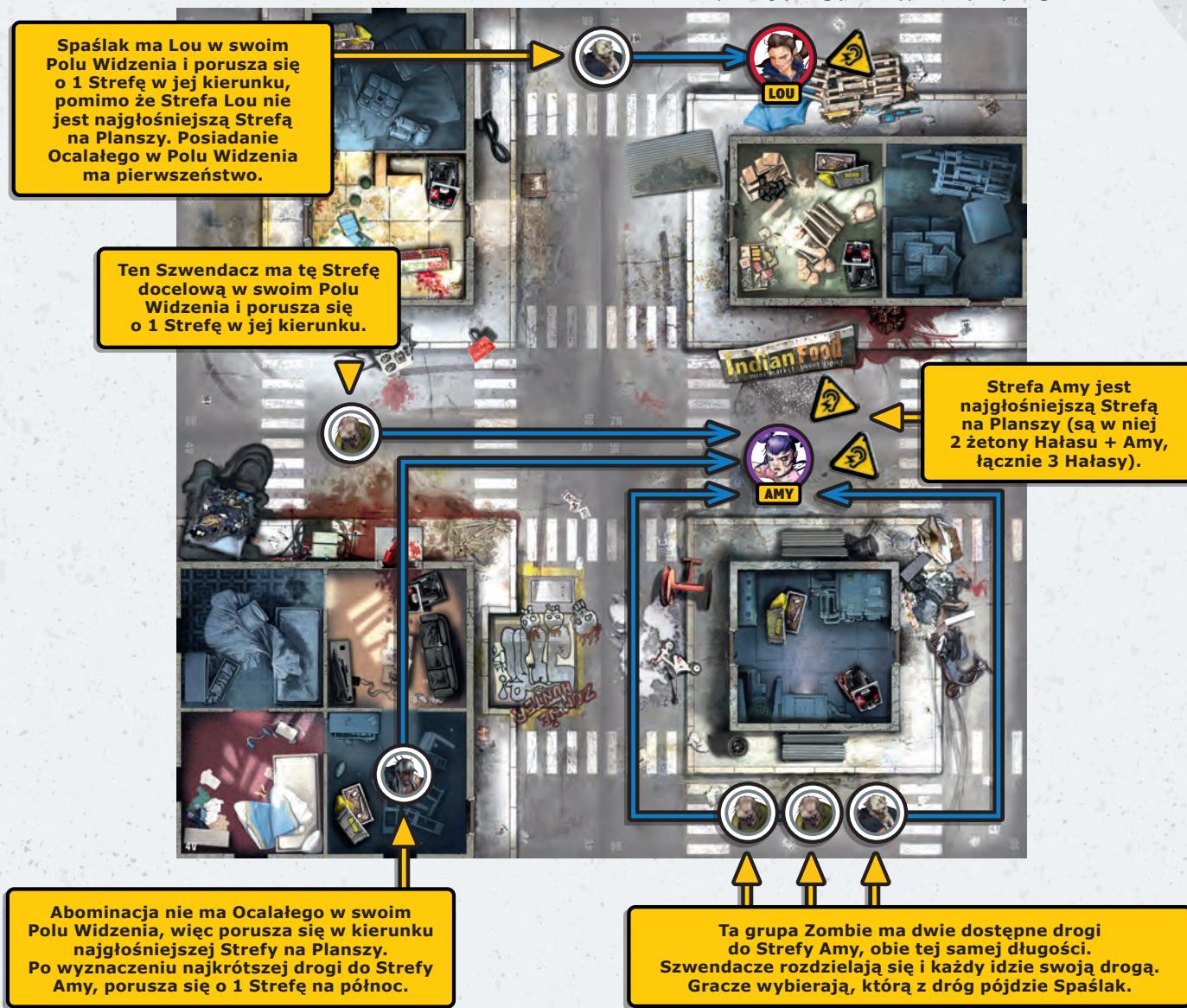
Jeżeli nie istnieje żadna otwarta droga do Strefy docelowej, to Zombie się nie poruszają.

Jeżeli do docelowej Strefy prowadzi więcej niż jedna droga tej samej długości, Zombie rozdzielają się na równe grupy, podążając wszystkimi możliwymi drogami. Rozdzielają się również w przypadku, gdy różne Strefy docelowe zawierają tę samą liczbę żetonów Hałasu.

Gracze w taki sam sposób dzielą nieparzyste grupy Zombie. Zdecydujcie, która grupa Zombie otrzyma dodatkowe Zombie oraz w których kierunkach podążą nierówne grupy. W przypadku gdy pojedynczy Zombie ma kilka dróg do wyboru, to gracze decydują, którą drogą pójdzie.

PRZYKŁAD: Grupa składająca się z 4 Szwendaczy, 3 Spaślaków i 1 Biegacza porusza się w kierunku grupy Ocalałych. Zombie mogą pójść 2 drogami tej samej długości, więc dzielą się na 2 mniejsze grupy.

- 2 Szwendaczy porusza się jedną z dróg. Pozostali 2 pójdą drugą drogą.
- 2 Spaślaków porusza się jedną drogą. Ostatni pójdzie drugą drogą (gracze decydują która).
- Gracze wybierają drogę, którą poruszy się Biegacz.



● GRA BIEGACZAMI

Biegacze są szybcy, podstępni i stanowią spore zagrożenie. Są wyzwaniem, ale ja lubię wyzwania. Chodź, pokażę ci, jak na nich polować.

- Elle

Biegacze wykonują 2 Akcje na Aktywację. Po etapie Aktywacji wszystkich Zombie (łącznie z Biegaczami) i rozpatrzeniu ich pierwszych Akcji, Biegacze przechodzą ponownie etap Aktywacji i używają swoich drugich Akcji do zaatakowania Ocalałego w swojej Strefie lub Ruchu, jeżeli nie mają możliwości Ataku.

PRZYKŁAD 1: Na początku Fazy Zombie Biegacz znajduje się w tej samej Strefie co Ocalany. Zombie wydaje swoją pierwszą Akcję, aby Zaatakować Ocaląłego i zadać mu 1 Ranę. Następnie Biegacz wykonuje drugą Akcję i Atakuje ponownie, znowu zadając 1 Ranę.

PRZYKŁAD 2: Grupa składająca się z 2 Biegaczy i 1 Spaślaka znajduje się w odległości 1 Strefy od Ocalałego. Ponieważ w swojej Strefie nie mają żadnego Ocaliałego, którego mogliby zaatakować, pierwszą Akcją Zombie jest Ruch do Strefy Ocaliałego. Następnie Biegacze wykonują swoje drugie Akcje. Ponieważ teraz znajdują się w tej samej Strefie co Ocalany, Atakują go. Każdy z Biegaczy zadaje Ocalałemu po 1 Ranie.

ETAP 2: NAMNAŻANIE

Znajdujące się na mapie Misji żetony Stref Namnażania wskazują miejsca, w których podczas każdej Fazy Zombie pojawią się nowe Zombie. Są to Strefy Namnażania.



Żetony Stref Namnażania wskazują lokalizację Stref Namnażania. Startowa Strefa Namnażania jest pierwszą, od której należy rozpocząć namnażanie Zombie.

Odnайдziecie Startową Strefę Namnażania, a następnie dobierzcie dla niej kartę Zombie. Przeczytajcie odpowiednią linijkę tekstu na karcie, wskazaną przez Poziom Zagrożenia Ocaliałego o najwyższej wartości Punktów Adrenalin (Niebieski, Żółty, Pomarańczowy lub Czerwony). Umieścicie odpowiednią liczbę Zombie wskazanego przez kartę typu w Startowej Strefie Namnażania. **Namnażanie zawsze rozpoczyna się od Startowej Strefy Namnażania.**

Powtórzcie te działania dla każdej Strefy Namnażania, rozpatrując je jedną po drugiej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W przypadku wyczerpania talii Zombie przetasujcie wszystkie odzucone karty Zombie, tworząc z nich nową talię.



PRZYKŁAD: Doug ma 5 Punktów Adrenalin, co plasuje go na Niebieskim Poziomie Zagrożenia. Lou ma 12 punktów i jest na Żółtym Poziomie. Aby ustalić ile Zombie należy namnożyć, przeczytajcie żółtą linijkę odpowiadającą Lou, która jest Ocalałym z największą liczbą Punktów Adrenalin.

KOLOROWE STREFY NAMNAŻANIA

Niektóre Misje wykorzystują Niebieskie i/lub Zielone żetony Stref Namnażania. Jeżeli nie określono inaczej, w tych Strefach nie namnaża się Zombie, chyba że wydarzy się konkretne zdarzenie (jak np. zdobycie Celu w pasującym kolorze), które je aktywuje. O ile nie określono inaczej, **gdy Strefa Namnażania zostanie uaktywniona, rozpoczęcie namnażania dopiero w następnej Fazie Zombie.**



KARTY ZRYWU ZOMBIE

Od czasu do czasu zombie potrafią czymś zaskoczyć. To sprawia, że zachowujemy czujność i zapobiega wpadnięciu w rutynę. Zombie to najlepszy przyjaciel dziewczyny.

- Amy



Gdy gracz dobierze kartę Zombie ze słowem kluczowym „Zryw”, Zombie umieszczone na planszy dzięki tej karcie natychmiast rozpatrują Aktywację (patrz etap Aktywacji, str. 23).

UWAGA:
Biegacze nie mają kart Zrywu.



SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI

Może się zdarzyć, że graczom zabraknie figurek konkretnego typu podczas umieszczania Zombie na Planszy na skutek namnażania. W takim wypadku gracze umieszczają na Planszy pozostałe figurki (jeżeli jakieś zostały). Następnie, wszystkie Zombie wskazanego typu rozpatrują dodatkową Aktywację (patrz str. 23). Może nastąpić kilka dodatkowych Aktywacji z rzędu, dlatego stale zwracajcie uwagę na populację Zombie!

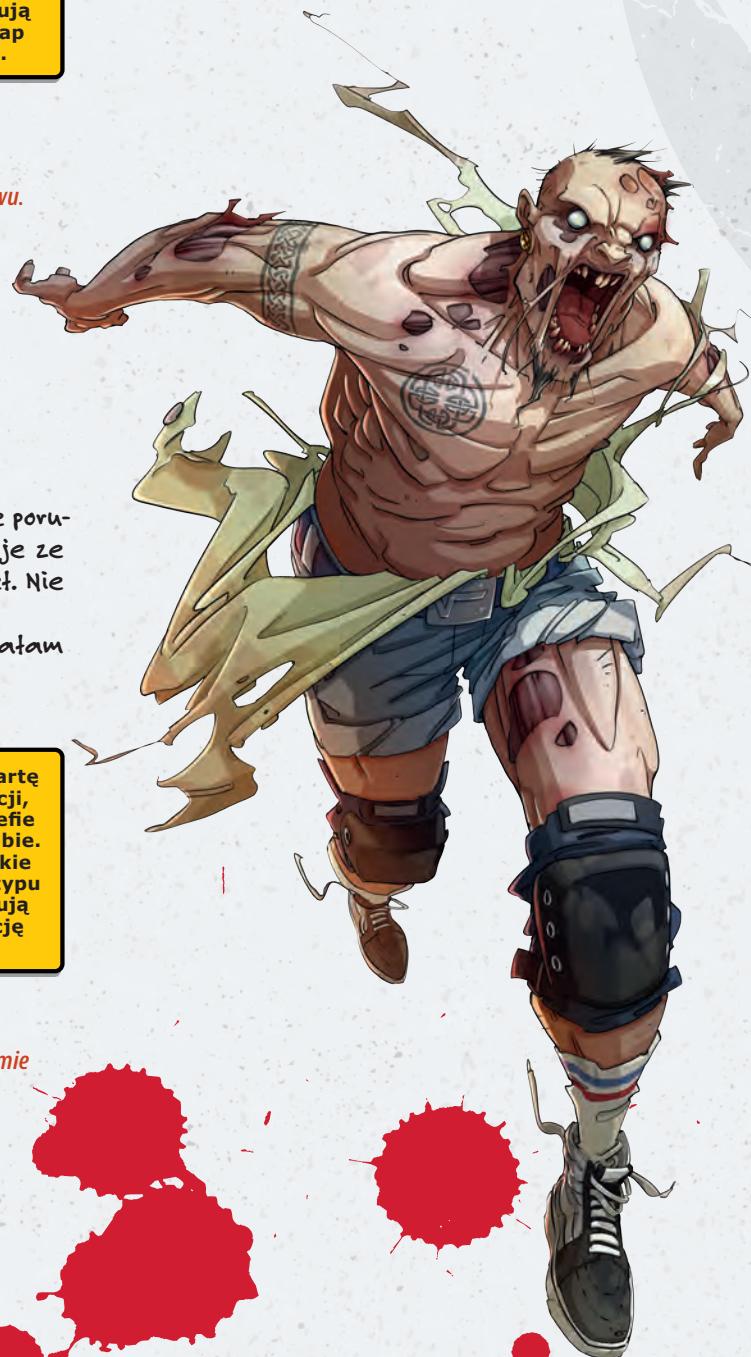
KARTY DODATKOWEJ AKTYWACJI

Wśród zgromadzonych tu zombie panuje dziwne poruszenie. Zupełnie jakby żądza śmierci spuściła je ze smyczy i rzuciła je wszystkie do naszych gardet. Nie miałem zbyt wiele czasu, aby zastanowić się nad tym zjawiskiem, ale od tamtej pory działałam z większą ostrożnością.



Gdy gracz dobierze kartę Dodatkowej Aktywacji, w rozpatrywanej Strefie nie pojawiają się Zombie. Zamiast tego wszystkie Zombie wskazanego typu natychmiast otrzymują dodatkową Aktywację (patrz str. 23).

UWAGA:
Te karty nie mają żadnego efektu na Niebieskim Poziomie Zagrożenia!



#11 WALKA

Nie chodzi tylko o zemstę, ale także o przyszłość. Większość życia giełujemy grzbiety w pokłonach przed bogaczami i celebrytami. Teraz możemy walczyć i imprezować!

- Amy



SYMBOL KOŚCI

Gdy Ocalały atakuje Zombie, używając Broni do Walki Wręcz lub Broni Dystansowej, gracz rzuca tyloma kośćmi, ile wynosi liczba Kości używanej broni.



SYMBOL BRONI PODWÓJNEJ

Jeżeli aktywny Ocalały ma w Rękach 2 identyczne broni z symbolem Broni Podwójnej, może użyć ich w tym samym czasie, wydając tylko jedną Akcję. Atak obu broni musi być wymierzony w tę samą Strefę.



Wartość kości: 1.



SYMBOL PRECYZJI

Każdy wynik rzutu kością równy lub większy od wartości Precyzji danej broni liczy się jako trafienie. Chybione Ataki Dystansowe mogą spowodować Bratobójczy Ogień (patrz str. 28).



WAŻNE: Najwyższa wartość Precyzji to 2. Innymi słowy wynik na kości równy „1” zawsze oznacza chybiony strzał.

SYMBOL OBRAŻEŃ

Każde trafienie zadaje pojedynczemu celowi liczbę Obrażeń określoną przez wartość Obrażeń danej broni. Jeżeli wszystkie cele zostaną wyeliminowane, nadmiarowe trafienia przepadają.

- **Szwendacze i Biegacze** muszą otrzymać 1 Obrażenie (lub więcej), aby zginąć.
- **Spałaki** muszą otrzymać trafienie zadające 2 Obrażenia (lub więcej), aby zginąć. Broń zadająca 1 Obrażenie nie zadziała, niezależnie od liczby uzyskanych przez Ocalającego trafień.
- **Abominacje** muszą otrzymać trafienie zadające 3 Obrażenia (lub więcej), aby zginąć. W każdym przypadku zadziała Koktajl Mołotowa!

ATAK WRĘCZ

Walczę wszystkim, co znajdę, ale wprost kocham walkę w zwarciu. Broń biała jest bardziej ... dzika, jeśli wiesz co masz na myśli. Szczególnie piły tańcuchowe.

- Wanda



Broń do Walki Wręcz jest oznaczona symbolem Walki Wręcz.

Ocalały trzymający w Ręce Broń do Walki Wręcz może zaatakować Zombie w swojej Strefie. Każdy wynik rzutu kością równy lub większy od wartości Precyzji wskazanej na karcie broni liczony jest jako trafienie. Gracz rozdziela swoje trafienia pomiędzy możliwe cele Ataku w swojej Strefie, według własnego wyboru. Chybione ciosy zadawane Bronią do Walki Wręcz nie powodują Bratobójczego Ognia (patrz str. 28).

PRZYKŁAD: Doug i Ostara są w tej samej Strefie co Spaślak, Szwendacz i Biegacz. Ostara atakuje swoją Katana. Wyrzuca 6 oraz 2, co oznacza 1 trafienie. Katana zadaje 1 Obrażenie, więc nie może zrobić krzywdy Spaślakowi. Ostara przydziela trafienie Biegaczowi, zabijając go. Jest to Atak Wręcz, więc pomimo tego że jeden z ciosów chybił, Doug nie musi się obawiać okaleczenia przez Ostarę.

ATAK DYSTANSOWY

Zombie walczą gotymi rękami, jak bestie, dlatego woleć walczyć z nimi na odległość. Po co się narażać, skoro cywilizacja zapewniła nam bezpieczny dystans i większą siłę ognia?

- Elle



Broń Dystansowa jest oznaczona symbolem Walki Dystansowej.

Ocalały trzymający w Ręce Broń Dystansową może strzelić do Strefy znajdującej się w jego Polu Widzenia i w Zasięgu danej broni (patrz str. 10).

PAMIĘTAJcie:

- Wewnątrz budynków Pole Widzenia ograniczone jest do Stref połączonych otwartym przejściem i oddalonych maksymalnie o 1 Strefę.
- Na ulicach Pole Widzenia wyznacza się w liniach prostych, które biegną równolegle do krawędzi Planszy, i kończą się na ścianie lub krawędzi Planszy.
- Chybione strzały mogą spowodować Bratobójczy Ogień (patrz poniżej), dlatego rozważnie ocenajcie ryzyko!

**SYMBOL ZASIĘGU**

Zasięg broni wskazany przez jego wartość na karcie to liczba Stref, przez które Ocalały może strzelić.

Pierwsza wartość określa Zasięg minimalny. Broń nie może strzelić do Stref bliższych niż wskazany minimalny Zasięg. W niektórych przypadkach jest to „0”, co oznacza, że Ocalały może zaatakować cele w tej samej Strefie, w której się aktualnie znajduje (jest to nadal uznawane za Atak Dystansowy).

Druga wartość określa maksymalny Zasięg broni. Broń nie może Strzelić do Stref znajdujących się poza maksymalnym Zasięgiem.

PRZYKŁAD 1: Snajperka ma Zasięg 1-3, co oznacza, że może trafiać cele znajdujące się do 3 Stref od Ocalałego, jednak nie w tej samej Strefie co ten Ocalały.

PRZYKŁAD 2: Obrzyn ma Zasięg 0-1. Może strzelać do Strefy Ocalałego i maksymalnie do 1 Strefy dalej.

Ignorujcie wszelkie Postacie znajdujące się w Strefach pomiędzy strzelcem a Strefą docelową. Ocalali mogą oddawać strzały przez zajęte Strefy bez narażenia na Obrażenia innych Ocalałych lub Zombie. Ocalały może nawet strzelić do innej Strefy, gdy w jego własnej Strefie są Zombie!

• KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Używając Broni Dystansowej (nawet w Zasięgu 0), atakujący Ocalały nie wybiera dowolnie celów trafionych przez udane rzuty kości. Trafienia są przypisywane Postaciom w docelowej Strefie, uwzględniając zasadę Kolejności Wybierania Celów:

- 1– Spaślak lub Abominacja (strzelec wybiera)
- 2– Szwendacz
- 3– Biegacz

Trafienia są przypisywane celom o najwyższym priorytecie do czasu eliminacji wszystkich takich celów, następnie celom o kolejnym priorytecie i tak dalej.

Jeżeli kilka celów ma tę samą Kolejność Wybierania Celów, gracz sami określają rozkład trafień między nimi.

Pamiętajcie: Kolejność Wybierania Celów nie ma zastosowania w przypadku Ataków Wręcz.

PRZYKŁAD: Uzbrojona w Strzelbę (Obrażenia: 2) Lou wykonuje Atak Dystansowy na Strefę z 1 Spaślakiem, 2 Szwendaczami i 2 Biegaczami.

- W pierwszej swojej Akcji Lou wyrzuca i . Strzelba (Precyza 4+) trafia przy wartościach 4, 5 lub 6, co oznacza 2 trafienia. Stosując zasadę Kolejności Wybierania Celów, pierwszy strzał trafia Spaślaka, zabijając go (Obrażenia: 2). Drugi strzał trafia Szwendacza, również go zabijając (1 trafienie = 1 cel).
- W drugiej Akcji Lou wyrzuca oraz co oznacza kolejne 2 trafienia. Kolejność Wybierania Celów wskazuje Szwendacza jako pierwszy cel - zostaje on wyeliminowany. Drugi strzał trafia jednego z Biegaczy, również go zabijając. Na polu bitwy został jeszcze jeden Biegacz.

UWAGA: *Spaślaki są pierwsze w Kolejności Wybierania Celów, ale są też odporne na ataki bronią zadającą 1 Obrażenie. To oznacza, że Spaślaki mogą chronić przed Atakami Dystansowymi zadającymi 1 Obrażenie wszystkich Szwendaczy i Biegaczy w swojej Strefie. Najpierw trzeba się pozbyć Spaślaków. To samo dotyczy Abominacji, wymagających zadania im aż 3 Obrażenia (lub użycia Koktajlu Mołotowa), aby je zabić.*

| KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW | TYP ZOMBIE | LICZBA AKCJI | MIN. OBRAŻENIA, ABY ZABIĆ | PUNKTY ADRENALINY |
|----------------------------------|---------------------|--------------|---------------------------------|----------------------|
| 1 | Spaślak/ Abominacja | 1 | 2/3 | 1/5 |
| 2 | Szwendacz | 1 | 1 | 1 |
| 3 | Biegacz | 2 | 1 | 1 |

• BRATOBÓJCZY OGIEŃ

Ups.

Ocalały nie może trafić własnym atakiem sam siebie.

Jednak niekiedy sytuacja zmusi was do strzału w Strefę, w której znajdują się wasi towarzysze. W takim przypadku nietrafione rzuty kością automatycznie liczone są jako trafienia w Ocalałych znajdujących się w docelowej Strefie. Przydzielicie trafienia spowodowane przez Bratobójczy Ogień w dowolny sposób i rozpatrzcie je zgodnie z zasadami gry (broń zadająca 2 Obrażenia zadaje 2 Rany).

Pamiętajcie: Zasad Bratobójczego Ognia nie stosuje się do Ataków Wręcz.

PRZYKŁAD 1: Amy strzela z Obrzyna do Strefy, w której znajdują się Ned i Szwendacz. Amy wyrzuca oraz , uzyskując jedno trafienie i jedno pudło. Trafienie eliminuje Szwendacza. Chybiony strzał trafia w Nedą. Obrzyn zadaje 1 Obrażenie, więc Ned otrzymuje 1 Ranę.

PRZYKŁAD 2: Lili strzela ze Strzelby do Strefy, w której znajduje się Odin wraz z 1 Biegaczem. Lili wyrzuca oraz , uzyskując dwa trafienia. Jedno wystarcza do zabicia Biegacza. Drugie z trafień przepada. Wyłącznie chybione strzały są przydzielane Ocalałym, więc Odin jest bezpieczny.

#12 CECHY EKWIPUNKU

Bez względu na wszystko, walcz z klasą!

LATARKA



Ocalały wyposażony w Latarkę korzysta z Umiejętności Przeszukiwanie: 2 karty (patrz str. 65). Dobierz 2 karty, gdy ten Ocalały wykonuje Przeszukiwanie.

UWAGA: *Ten efekt gry nie kumuluje się ze sobą. Posiadanie kilku Latarek nie umożliwia dobierania więcej niż 2 kart.*

Latarki są pomocne w znajdowaniu najlepszego Ekwipunku na wczesnym etapie gry.

KOKTAJL MOŁOTOWA



Wykonaj Atak Dystansowy przy użyciu trzymanego w Ręku Koktajlu Mołotowa, odrzuć jego kartę i patrz jak wszystko staje w płomieniach. W docelowej Strefie należy rozpatrzyć efekt Koktajlu Mołotowa: **wszystkie znajdujące się w niej Postacie zostają wyeliminowane**, bez względu na poziom Obrażeń wymaganych do ich zabicia (tak, nawet Abominacje). Ocalały który rzucił Koktajl Mołotowa otrzymuje wszystkie należne Punkty Adrenalinu.

Koktajl Mołotowa zabija wszystkie Postacie w docelowej Strefie. Zachowaj go na Abominacje i inne sytuacje awaryjne.



PRZEŁADOWANIE



Przeladowywana broń oferuje dużą siłę ognia, ale wymaga przeładowania po każdym użyciu.

Komora broni z cechą Przeładowanie po każdym strzałe jest pusta. Ocalały może wydać 1 Akcję, aby Przeładować taką broń, jeżeli chce z niej strzelić kilkukrotnie w tej samej rundzie gry.

Wszystkie bronde z tą cechą są za darmo przeładowywane w Fazie Końcowej i na początku każdej rundy gry są gotowe do strzału.

- Jeżeli wystrzelono z tej broni a następnie została ona przekazana innemu Ocaliałemu bez przeładowania, to nadal musi najpierw zostać przeładowana przez jej nowego właściciela, zanim będzie mógł on z niej skorzystać w tej samej rundzie gry.
- Pojedyncza Akcja Przeładowania wystarcza do przeładowania 2 broni użytych w trybie Broni Podwójnej.
- Dozwolony jest strzał z jednej przeładowywanej Broni Podwójnej do jednej Strefy, a następnie strzał z drugiej przeładowywanej Broni Podwójnej do innej Strefy.

UMIEJĘTNOŚCI ZAPEWNIANE PRZEZ EKWIPUNEK



Właściwa broń do tej roboty.

Niektóre karty Ekwipunku zapewniają swoim posiadaczom dodatkowe Umiejętności (jak np. Snajperka i jej Umiejętność Snajper).

Karty Broni: Ocalały korzysta z Umiejętności wymienionej na karcie podczas rozpatrywania Akcji Walki wykonywanej przy użyciu broni z tą Umiejętnością.

Karty inne niż broń: Ocalały korzysta z Umiejętności wymienionej na karcie, dopóki karta ta znajduje się w jego wyposażeniu.

#13 DODATKOWE TRYBY GRY

Dodatkowe tryby gry opisane w tym rozdziale zagęszczają atmosferę *Zombicide* nowymi zasadami. Użyjcie ich do urozmaicenia waszych gier, rozgrywając ponownie te same Misje wzbogacone o nowe możliwości i pełne klimatu wyzwania.

FESTIWAL ABOMINACJI

Festiwal Abominacji pozwala na grę z kilkoma Abominacjami na Planszy w tym samym czasie. Im jest ich więcej, tym gra staje się bardziej zabójcza, gdyż liczba Koktajli Mołotowa nadal jest ograniczona. Przed użyciem tego trybu gry upewnij się, że wszyscy są doświadczonymi gracząmi lub kontrolują Ocalałych, którzy są w stanie poradzić sobie z tymi potworami (lub przed nimi uciec)!

Gotowi na Festiwal Abominacji? Rozpatrzcie poniższe efekty gry za każdym razem gdy podczas namnażania Zombie dobierzecie kartę Abominacji:

- Jeżeli na Planszy nie ma żadnej Abominacji, dobierzcie kartę z talii Abominacji. Następnie umieśćcie na planszy odpowiednią figurkę Abominacji.
- Jeżeli na Planszy znajduje się już jakaś Abominacja, wszystkie Abominacje na Planszy otrzymują dodatkową Aktywację. NASTĘPNIE dobierzcie kartę z talii Abominacji i umieśćcie na Planszy odpowiednią figurkę Abominacji.

Dopasowanie Festiwalu Abominacji do gustu i oczekiwania graczy jest proste:

- Najpierw zdecydujcie, których Abominacji chcecie użyć i utwórzcie unikalną talię, z której będziecie dobierać ich karty. To świetny sposób na dopasowanie poziomu trudności dla każdej grupy graczy i stworzenie pożąданiej atmosfery.
- Następnie wyznaczcie maksymalną liczbę Abominacji, jaka może znajdować się jednocześnie na Planszy. Po osiągnięciu tej liczby, dobranie karty Abominacji spowoduje jedynie otrzymanie dodatkowej Aktywacji przez wszystkie Abominacje na Planszy.



AKCJE AUTA

Nowoczesne auta, z ich plastikowymi częściami, hybrydami i wszystkim innym, okazują się bezużyteczne, zarówno w ucieczce przed inwazją, jak i podczas poruszania się po postapokaliptycznym mieście. Preferujemy stare, dobre samochody, z wielkim, spalinowym silnikiem, wykonane ze stali i czystego ducha motoryzacji. Ponieważ moi przyjaciele nie rozwrożniają marek, nazywamy je po prostu podrasowanymi brykami. Poszukujemy również radiowozów z ulepszonymi silnikami i wzmacnionymi nadwoziami. Podwożą nas gdzie trzeba, rozjeżdżając zombie, a czasem przechowują nasze rzeczy. Uważam je za naszych najlepszych sojuszników.

- Josh



Trzymajcie kartę pomocy Auta pod ręką!

Zombicide zawiera 2 typy Aut, przedstawione na dwustronnych żetonach. Niektóre Misje pozwalają Ocalałym na ich prowadzenie, szybsze poruszanie się po planszy i rozjeżdżanie Zombie. Obydwa działają w ten sam sposób, ale różnią się zdolnością specjalną. Kosztem 1 Akcji Ocalały, znajdujący się w tej samej Strefie co Auto, może wykonać jedną z Akcji wymienionych poniżej. O ile nie są bezpośrednio związane z Autami, to Umiejętności Ocalałych nie mają zastosowania do Aut i wykonywanych nimi ataków. O ile nie napisano inaczej, Auta nie mogą zostać zaatakowane lub zniszczone. Ocalały siedzący w Aucie nadal może być normalnie zaatakowany, dokładnie w ten sam sposób co Ocalały stojący w Strefie.

• WSIADANIE I WYSIADANIE Z AUTA

Ocalały może wsiąść do Auta w swojej Strefie, o ile nie ma w niej żadnego Zombie. Umieść figurkę Ocalałego na siedzeniu Kierowcy lub na którymś z siedzeń Pasażerów. W Aucie może jednocześnie znajdować się 1 Kierowca i do 3 Pasażerów.

Wysiadanie z Auta nie wiąże się z żadnymi ograniczeniami.

• ZAMIANA MIEJSC W AUCIE

Ocalały staje się Kierowcą lub Pasażerem. Przemieść figurki Ocalałych na odpowiednie miejsca w Aucie. Zamiana miejsc nie jest Akcją Ruchu i nie stosuje się do niej zasad związanych z Ruchem.

UWAGA: Zamiany miejsc w Aucie można dokonać także w Strefie, w której znajdują się Zombie.

JAZDA AUTEM

- Sam, jak dosiegasz nogami do pedałów?
- Pudełka. Przykleitem do nich pudełka taśmą.
- Czy ja widzę tam moją apteczkę?



Wybierz czy chcesz jechać Powoli
(1 Strefa na Akcję Jazdy),
czy Szybko (2 Strefy na Akcję Jazdy):

1 STREFA: Brak Ataku.
2 STREFY: Atak o Cechach Bojowych:

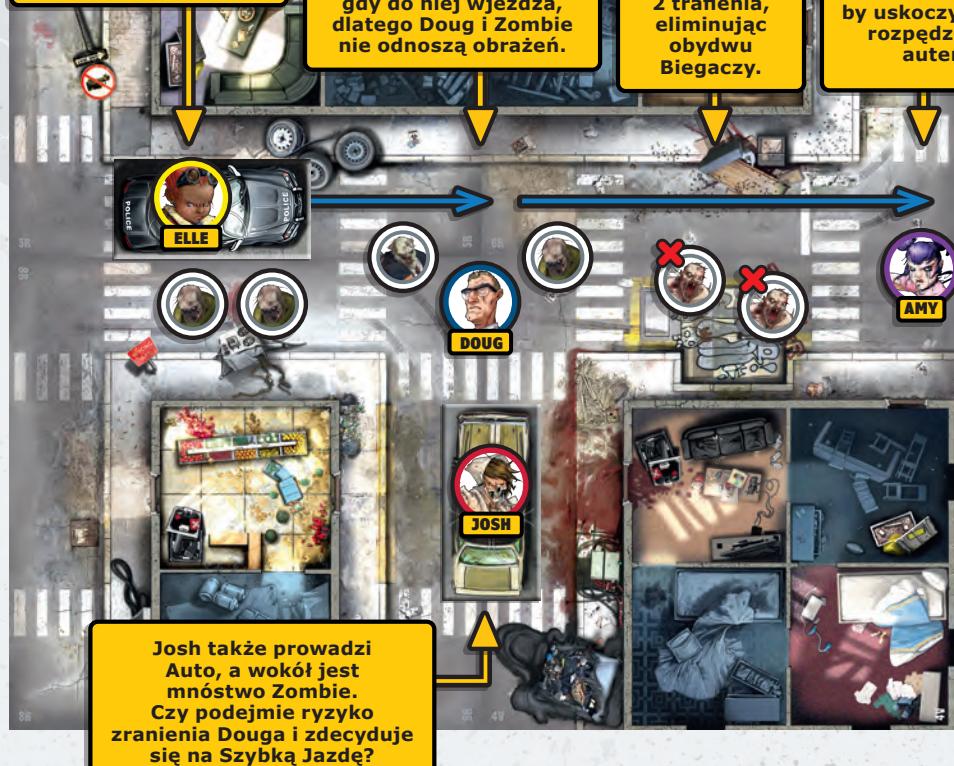


Elle jest Kierowcą Radiowozu. Wykonuje Akcję Powolnej Jazdy. Opuszcza swoją Strefę bez żadnych przeszkód ze strony Szwendaczy, ale też nie robi im żadnej krzywdy.

Elle wjeżdża do pierwszej Strefy. Jako, że jedzie powoli, nie wykonuje Ataku przeciwko Zombie i Dougowi. Następnie, Elle decyduje się wykonać Akcję Szybkiej Jazdy. Auto Atakuje Strefę tylko wtedy, gdy do niej wjeżdża, dlatego Doug i Zombie nie odnoszą obrażeń.

Podczas Szybkiej Jazdy Elle wjeżdża do pierwszej Strefy i wykonuje w niej Atak Autem. Wyrzuciła 2 trafienia, eliminując obydwu Biegaczy.

Kontynuując Szybką Jazdę Elle wjeżdża do drugiej Strefy. Nie ma w niej Zombie, więc nie ma też Ataku Autem. Amy ma mnóstwo czasu na to, by uskoczyć przed rozpiędzonym autem.



Auto może być prowadzone wyłącznie przez Kierowcę (to oczywiste) i tylko wtedy, gdy opis Misji na to pozwala. **Nie można wjeździć Autami do Stref budynków.** Ta Akcja nie jest Ruchem i nie można do niej stosować modyfikatorów wpływających na poruszanie się. Auto może opuścić lub przejechać przez Strefę z Zomby bez zatrzymywania się lub wydawania dodatkowych Akcji.

Wybierz tryb jazdy dla każdej Akcji Jazdy wydanej w Aucie:

• **Powolna Jazda.** Auto przejeżdża 1 Strefę. Nie jest wykonywany żaden Atak.

• **Szybka Jazda.** Auto przejeżdża 2 kolejne Strefy (nie możesz zwrócić do początkowej Strefy!). Możesz wykonać Atak Autem w każdej Strefie z Zombie do której wjedzie Auto. Zombie zabite w wyniku Ataku Autem zapewniają Kierowcy należne Punkty Adrenalin. Trafienia z Ataku Autem są przydzielane Postaciom w docełowej Strefie, zgodnie z Kolejnością Wybierania Celów (patrz str. 28)

Ataki Autem mogą spowodować Bratobójczy Ogień (patrz str. 28) wobec pieszych Ocalalych, jeżeli Ocalali wjedzie do Stref zawierających zarówno Zombie i pieszych Ocalalych! Ocalali w jego Aucie lub w innym Aucie w tej samej Strefie są odporni na ten efekt. Jeżeli Auto wjeżdża do Strefy, w której są wyłącznie piesi Ocalali, nie dochodzi w niej do Ataku Autem.

Dla uproszczenia zasad, Jazda Autem nie powoduje pojawienia się żetonów Hałasu.

• ZDOBYCIE SKRZYNI Z PODRASOWANĄ BRONIĄ W PODRASOWANEJ BRYCE

Och. To dokładnie auto w moim stylu. I mój rodzaj broni. Czy to prawdziwe złoto? Słuchajcie, to jest prawdziwe złoto!



- Lili

Niektóre z Misji nakazują umieszczenie Skrzyni z Podrasowaną Bronią na żetonie Podrasowanej Bryki. Mogą one zostać zdobyte przez Ocalałych, w taki sam sposób jak żetony Celów. Odrzuć Skrzynię z Podrasowaną Bronią z żetonu Podrasowanej Bryki. Ocalały natychmiast otrzymuje losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

Można prowadzić Podrasowaną Brykę z umieszczonym na niej żetonem Skrzyni z Podrasowaną Bronią. W takim przypadku, Skrzynia porusza się razem z Podrasowaną Bryką. Broń jest przechowywana w bagażniku i nie zajmuje siedzenia w Aucie.



• PRZESZUKIWANIE RADIOWOZU

- Nie dotykaj tylko tego przycisku syreny. Proszę.
- Naprawdę? Dlaczego? (pstryk!)

- Tygrysek Sam do Bunny'ego G



Każda Podrasowana Bryka przewozi jeden egzemplarz Podrasowanej Broni. Radiwozy przewożą nielimitowaną liczbę kart broni.

Radiwozy mogą być Przeszukiwane w celu odnalezienia w nich broni. Podczas Przeszukiwania Radiowozu mają zastosowanie wszystkie efekty związane z Przeszukiwaniem (np. +1 darmowa Akcja Przeszukiwania, Wielokrotne Przeszukanie). Gdy przeszukujesz Radiowóz, dobierasz karty tak długo, dopóki nie dobierzesz karty broni. Odrzuć pozostałe dobrane karty. Karta „Oże...!” standardowo powoduje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie (nawet wtedy, gdy użyto np. Latarki).

STREFY MROKU

- W tym ogromnym budynku panuje całkowita ciemność. Miejcie oczy i uszy otwarte.
- Hej, to przypomina mi pewną grę ...



Strefy Mroku, w których namnażają się Zombie w Budynkach, mogą zostać także użyte do uczynienia gry bardziej niebezpieczną.

Korzystanie z zasad Strefy Mroku sprawia, że gra jest trochę trudniejsza i mrozi krew w żyłach Ocalałych. W tym trybie gry obowiązują następujące zasady:

- Pole Widzenia Postaci nie rozciąga się na Strefy Mroku, za wyjątkiem Zasięgu 0-1.
- Ataki Dystansowe wycelowane w Strefy Mroku mają Precyżję 6+ (do trafienia wymagane jest wyrzucenie „6”). Posiadanie Lataarki pozwala na anulowanie tej zasady. Efekty gry modyfikujące Precyżję nadal obowiązują (np. + 1 do rzutu kością: Atak Dystansowy). Automatyczne trafienia, jak rzucenie Koktajlu Mołotowa, także mają zastosowanie.
- Strefy Mroku nie wpływają na Ataki Wręcz.



Odin właśnie otworzył Drzwi. Zombie namnożyły się w Strefach Mroku. Niestety, tuż przed Odinem stoją Biegacze a jego Ataki Dystansowe zostały utrudnione przez panującą tu ciemności (Precyżja 6+). Przydałaby mu się niewielka pomoc!



TOWARZYSZE

- Jakiś ty słodki! Chcesz, żebym cię adoptowała?
- Jak tam sobie chcesz, dopóki masz cukierki i czekoladę.

- Amy i Bunny G

Niektóre Misje przewidują użycie figurek Ocalałych jako Celów Misji lub wsparcia w ich realizacji. Są oni nazywani Towarzyszami i albo podejmują działania zgodnie z opisem Misji, albo podążają za Ocalałymi. Gracze wybierają, którzy Ocalali zostaną umieszczeni w miejscach wskazanych przez Misję. Podczas przygotowania do gry położcie ich karty Ocalałych w zasięgu wszystkich graczy.

Opis Misji może odbiegać od poniższych zasad. W takim przypadku specjalne zasady Misji mają pierwszeństwo.

UWAGA: Ocalałych z Umiejętnościami: Rozpoczyna z [X] punktami Zdrowia, Rozpoczyna z 2 PA lub Rozpoczyna z [Ekwipunek] nie można użyć jako Towarzyszy. Jeżeli dobieracie kartę takiego Ocalałego zignorujcie ją i dobierzcie kolejną.

• ESKORTOWANIE TOWARZYSZA

Zgodnie z opisem Misji, Towarzysz może być przypisany do Ocalałego podczas przygotowania do gry. Ocalały otrzymuje odpowiadającą temu Towarzyszowi kartę Ocalałego i korzysta z jego Umiejętności Niebieskiego Poziomu Zagrożenia (jeżeli Towarzysz ma kilka Niebieskich Umiejętności, to tylko pierwsza wymieniona na karcie Ocalałego ma zastosowanie). Taka karta Ocalałego nie zajmuje gniazda wyposażenia. Figurka Towarzysza jest umieszczana obok figurki Ocalałego.

Należąca do Towarzysza karta Ocalałego może być wymieniana, wraz z odpowiadającą mu figurką i Umiejętnością, na takich samych zasadach jak karta Ekwipunku.

Ocalały posiadający należącą do Towarzysza kartę Ocalałego nazywany jest **Dowódcą**. Ocalały może być Dowódcą kilku Towarzyszy.



Misja może też wykorzystywać samotnych Towarzyszy radzących sobie samodzielnie. Każdy Ocalały może wydać Akcję, aby **pozyskać** samotnego Towarzysza stojącego w tej samej Strefie. Staje się wtedy Dowódcą tego Towarzysza i pozyskuje jego kartę Ocalałego.

• CECHY OGÓLNE TOWARZYSZY

Towarzysz:

- **Jest Ocalałym.** Co oznacza, że jest liczony jako 1 Hałas.
- Może być trafiony przez Bratobójczy Ogień (patrz str. 28).
- Zostaje wyeliminowany po otrzymaniu choćby 1 Rany. O ile w opisie Misji nie napisano inaczej, jego śmierć oznacza waszą przegranań.
- Zawsze podąża za swoim Dowódcą. Wszystkie zasady specjalne, Umiejętności związane z Ruchem i Akcje związane z Autami, mają także zastosowanie względem Towarzyszy. Towarzysz zajmuje w Aucie miejsce Pasażera.
- Nie ma własnego wyposażenia.
- Nie ma i nie wykonuje żadnych Akcji.

PRZYKŁAD 1: Wanda wydaje 1 Akcję, aby pozyskać Bunny'ego G, który stoi samotnie w jej Strefie. Wanda staje się Dowódcą Bunny'ego G, otrzymuje jego kartę Ocalałego i umieszcza jego figurkę obok swojej. Od tej pory Wanda korzysta z Umiejętności Farciarz, zapewnianej przez Bunny'ego (to jego Umiejętność Niebieskiego Poziomu). Rewanżuje się Bunny'emu swoją Umiejętnością Sprint, którą Bunny wykorzysta, by podążać w ślad za Wandą.

PRZYKŁAD 2: Josh dołącza do Wandy i Bunny'ego G w ich Strefie, a następnie wydaje 1 Akcję na Wymianę. Teraz to Josh zostaje Dowódcą Bunny'ego G, otrzymując jego kartę Ocalałego i Umiejętność Niebieskiego Poziomu. Teraz to Josh ma farta!





TRYB KRWISTOCZERWONY

Zły? Jeszcze mnie złym nie widziałeś!

Tryb Krwistoczerwony umożliwia Ocaliałym dalsze zdobywanie Punktów Adrenaliny po przekroczeniu Czerwonego Poziomu Zagrożenia i wybieranie dodatkowych Umiejętności. Tryb ten pozwala na eliminowanie imponującej liczby przeciwników i ukończenie bardzo rozbudowanych Misji.

Tryb Krwistoczerwony: Gdy twój Ocalły osiągnie Poziom Czerwony, przesuń jego wskaźnik Adrenaliny z powrotem do punktu „0” i dodaj wszelkie zdobycie Punkty Adrenaliny ponad minimalny poziom potrzebny do osiągnięcia Poziomu Czerwonego. Ocalły pozostaje na Poziomie Czerwonym i zatrzymuje swoje Umiejętności. Dodatkowe Punkty Adrenaliny dolicza się w zwykły sposób oraz zyskuje niewybrane wcześniej Umiejętności po ponownym osiągnięciu odpowiednich Poziomów Zagrożenia.

Gdy Ocalły osiąga po raz kolejny Pomarańczowy lub Czerwony Poziom Zagrożenia, posiadając już **wszystkie** Umiejętności ze swojej planszy Ocalłego, może wybrać dowolną Umiejętność z listy (patrz str. 63).

PRZYKŁAD: Ostara zdobyła swój 43. Punkt Adrenaliny, osiągając Poziom Czerwony. Ma teraz następujące Umiejętności: Wielokrotne Przeszukanie (Niebieski), +1 Akcja (Żółty), +1 kość: Atak Dystansowy (Pomarańczowy), +1 do rzutu kością: Atak Dystansowy (Czerwony). Gracz przesuwa wskaźnik Adrenaliny z powrotem na początek toru, a Misja trwa dalej. Ostara znajduje się nadal na Poziomie Czerwonym i zdobywa kolejne Punkty Adrenaliny, zabijając Zombie.

Osiągając ponownie Niebieski i Żółty Poziom, nie otrzymuje dodatkowej Umiejętności: ma już wszystkie dostępne Umiejętności dla tych Poziomów. Osiągając ponownie Poziom Pomarańczowy, otrzymuje zdolność +1 darmowa Akcja: Ruch, drugą Umiejętność Poziomu Pomarańczowego. Osiągając ponownie Poziom Czerwony, gracz wybiera nową Umiejętność spośród dwóch pozostałych dla tego Poziomu i wybiera +1 darmowa Akcja: Walka. Wskaźnik Adrenaliny powraca do pozycji początkowej.

Po drugim powrocie wskaźnika na początek Toru Zagrożenia Ostara nie otrzymuje żadnych dodatkowych Umiejętności, osiągając Poziom Niebieski, Żółty i Pomarańczowy, ponieważ ma je już wszystkie. Osiągając Poziom Czerwony po raz trzeci, zdobywa ostatnią Umiejętność Poziomu Czerwonego: Nieuchwytna. Wskaźnik Adrenaliny wraca ponownie do pozycji początkowej.

Od teraz Ostara dalej zdobywa Punkty Adrenaliny i otrzymuje wy-

braną przez gracza Umiejętność za każdym razem, gdy osiąga Poziom Pomarańczowy, a następnie kolejną Umiejętność, osiągając Poziom Czerwony.

DOSTOSOWYWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

- Myślę, że tu już skończyliśmy. Ruszajmy!
- Naprawdę nie możemy zostać trochę dłużej?
Tak dobrze się bawię.



Poziom trudności w grze Zombicide można zwiększyć lub zmniejszyć tworząc talię Zombie z kart o odpowiednich numerach.

Niekiedy gra może być zbyt łatwa lub zbyt trudna dla waszej grupy. W takim wypadku posortujcie karty Zombie według numerów kart.

- Karty Zombie ponumerowane od #001 do #018 są łatwiejszym wariantem inwazji Zombie. Zombie pojawiają się w ograniczonej liczbie, ale nadal korzystają z zasad Zrywu. Na Niebieskim Poziomie Zagrożenia nie natkniecie się na Abominacje.
- Karty Zombie od #019 do #036 są trudniejszym wariantem. Zombie są dużo liczniejsze, zwłaszcza na niskich Poziomach Zagrożenia. Abominacje pojawiają się także na Niebieskim Poziomie Zagrożenia. Zachowajcie te karty do rozgrywek w gronie weteranów Zombicide.
- Karty Zombie od #037 do #040 zawierają Dodatkowe Aktywacje. Sprawiają, że Zombie są mniej przewidywalne i wywierają większą presję na Ocalących.

Wszystkie te elementy możecie dowolnie ze sobą łączyć tak, aby uzyskać jak najlepsze wrażenia z gry!



#14 MISJE

Opisane w tym rozdziale Misje można rozgrywać w dowolnej kolejności, wybierając je według czasu gry lub oczekiwanej pozycji wyzwania. Zasady specjalne znajdujące się w opisie Misji mają pierwszeństwo przed zasadami ogólnymi i opisami na kartach. Pierwsze 10 Misji jest inspirowanych oryginalnym Zombicide, ale zostały zaktualizowane, aby pasowały do zasad 2. Edycji. Kolejnych 15 Misji zostało stworzonych specjalnie dla tej nowej edycji!

**MO – ZOMBIE SURVIVAL
(SAMOUCZEK)****Łatwa / 30 minut**

Każdy, kto ma choćby minimalną wiedzę o zombie wie, że niedługo opanują całe to miejsce i doprowadzą do upadku społeczeństwa. Aby przetrwać musimy się przygotować i znaleźć odpowiedni sprzęt. To dziwne, ale nie martwię się o broń, bo wokół jest jej mnóstwo. Nie, najcenniejszą rzeczą, jakiej musimy szukać, są lekarstwa i opatrunki. Choroba lub kontuzja w świecie zombie może okazać się koszmarem. Ach, będziemy też potrzebować pasty do zębów. I baterii. I...

Co? Że niby nigdy nie widziałem filmu o zombie? Witamy w prawdziwym świecie!

Potrzebne kafelki: 1V i 3V.

1V 3V

• CELE

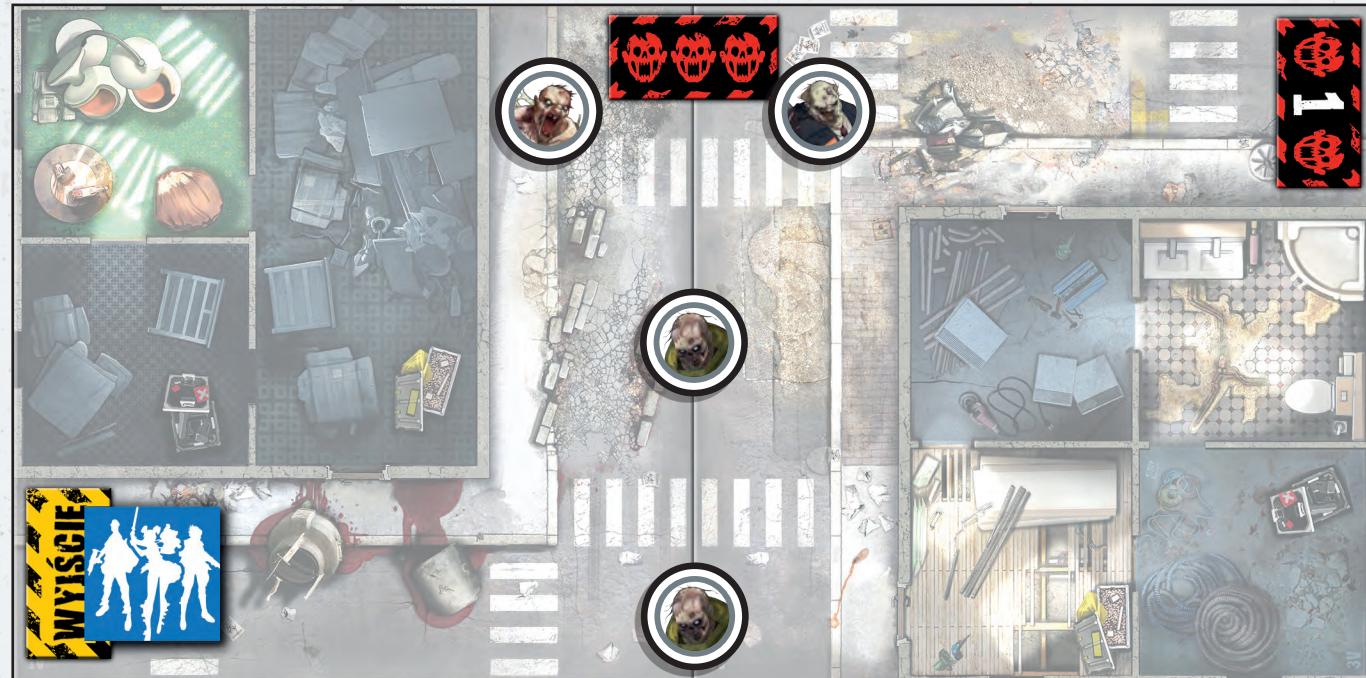
Nowy początek (w pewnym sensie). Zdobądźcie wszystkie Cele i Skrzynie z Podrasowaną Bronią. Następnie, dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

• ZASADY SPECJALNE

- Przygotowanie do gry.** Umieśćcie Spaślaka, Biegacza i 2 Szwendaczy we wskazanych Strefach.

- Teraz już takich nie robią.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalającego, który go zdobył.

- Większe spluwy.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalającego, który ją zdobył, w lósowią Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



M1 – ŚRÓDMIEŚCIE

Średnia / 45 minut

Nasze schronienie jest na razie bezpieczne. Niestety żywności nie wystarczy nam na dłucho. Potrzebujemy też ubrań, sprzętu i zapasów. Postanowiliśmy uzbroić się i przeszukać okoliczne domy. Nie możemy wrócić z pustymi rękami.

Potrzebne kafelki: 1V, 2V, 3R, 4V, 5R, 6R, 7R, 8V i 9R.

• CELE

Znajdziecie zapasy. Zaczniacie od osiągnięcia tych Celów:

- Zdobądźcie żeton Celu każdym Ocalałym (patrz Zasady specjalne). Gra kończy się porażką, jeśli tego Cela nie można już osiągnąć (na przykład, jeśli jeden Ocalały zdobędzie zbyt wiele żetonów).
- Zdobądźcie 3 karty żywności (Paczka Ryżu, Żarcie w Puszkach lub Woda), rozzielone w dowolny sposób pomiędzy Ocalałych.

Następnie dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej turы, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

• ZASADY SPECJALNE

• **Róbmy swoje.** Każdy osiągnięty żeton Cela to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalałego, który go zdobył. Umieśćcie żeton na planszy Ocalałego. Nie zajmuje on miejsca w jego wyposażeniu i nie może być wymieniany.

• **Znalezione nie kradzione!** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



| | | |
|----|----|----|
| 1V | 7R | 3R |
| 5R | 9R | 6R |
| 8V | 2V | 4V |



**Strefa Startowa
Ocalałych**



WYJSCIE
**Strefa
Wyjścia**



Cel (5 PA)



**9x Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią**



**Strefy
Namążania**

M2 – STREFA-Y

Trudna / 60 minut

Żywici przegrywają tę wojnę. Kolejne barykady padają jedna po drugiej, a nasze CB-radio, niegdyś rozbiermiewające gwarem rozmów, teraz milczy. Musimy opuścić to miejsce. Zombie przybywa, a nasze zapasy znikają w oczach.

Mogłbym zabić za tubkę pasty do zębów.

Potrzebne kafelki: 1V, 2V, 3V, 4R, 5V, 6R, 7V, 8V i 9R.

• CELE

Zbrojna ucieczka. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1– Uzbrójcie drużynę. Zapewnijcie drużynie tyle Podrasowanych Broni, ilu jest Ocalałych (maks. do liczby dostępnych Podrasowanych Broni).

2– Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

• ZASADY SPECJALNE

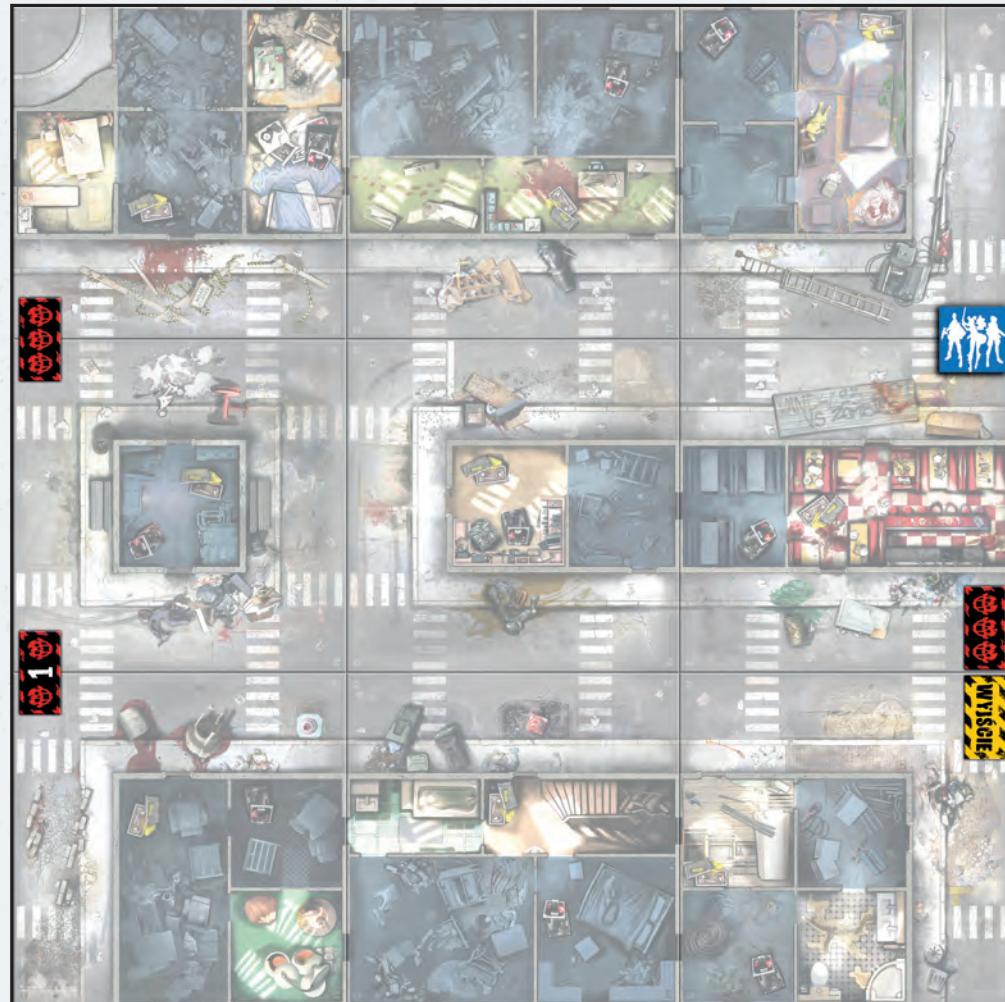
- **Nigdy nie myślałem, że będę za tym tesknić.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalinę dla Ocalałego, który go zdobył.

- **Dźwignia handlu.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zapatrzuje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



| | | |
|----|----|----|
| 7V | 5V | 2V |
| 9R | 6R | 4R |
| 1V | 8V | 3V |

| | |
|--|--|
| | |
| Strefa Startowa Ocalałych | |
| WYJŚCIE | |
| Strefa Wyjścia | |
| 9x | |
| Cel (5 PA) | |
| 9x | |
| Skrzynia z Podrasowaną Bronią | |
| | |
| Strefy Namnażania | |



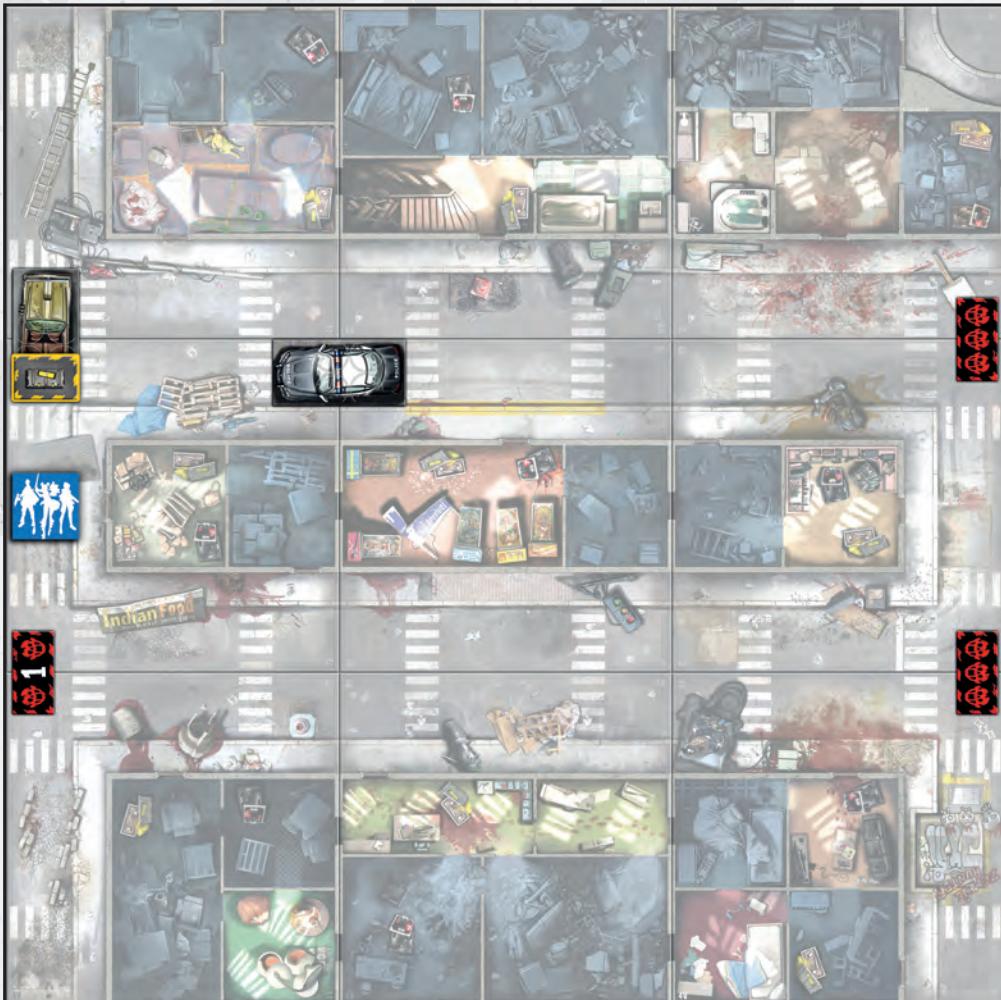
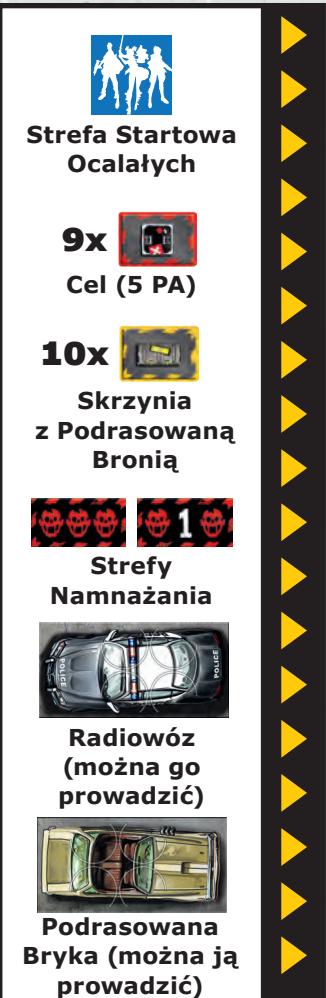
M3 – 24-GODZINNY WYŚCIG PO ZOMBICITY

Średnia / 90 minut

W oddali zauważylismy duży ośrodek wypoczynkowy. Budynki nie wyglądają na zbyt zniszczone, a niektóre samochody sprawiają wrażenie nadal sprawnych. Spiżarnia jest prawdopodobnie pełna, ponieważ wygląda na to, że szabrownicy tu nie dotarli. Szybko zrozumieliśmy, dlaczego. W okolicy robi się od zombie. Poprzedni mieszkańców nie potrafili stawić im skutecznego oporu. Musimy tu trochę posprzątać. Marzę o gumie do żucia.

Potrzebne kafelki: **1V, 2V, 3R, 4V, 5V, 6R, 7R, 8V i 9V.**

| | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 2V | 8V | 9V |
| 7R | 3R | 6R |
| 1V | 5V | 4V |



• CELE

Gaz do dechy! Osiagnijcie Czerwony Poziom Zagrożenia co najmniej 1 Ocalążem.

• ZASADY SPECJALNE

- **Bryki i spluwki.** Auta można prowadzić (patrz str. 31).
- **Podrasowana Bryka** przewozi jeden egzemplarz Podrasowanej Broni. Położcie na niej żeton Skrzyni z Podrasowaną Bronią. Ta Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalążego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
- Gdy Przeszukujecie **Radiowóz**, dobierajcie karty dopóki nie dobrze karty broni. Odrzućcie pozostałe dobrane karty. Karta „Ożeż...!” standardowo powoduje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie.
- **Naciesz się tym później.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalążego, który go zdobył.
- **Pełna moc!** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalążego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

M4 – STRZAŁY Z WOZU

Średnia / 90 minut

Niestety nasze nowe schronienie nie zapewnia wystarczającej ochrony. Wciąż napływają nowe grupy zombie. Nie możemy spać, a niektórzy z nas zaczynają tracić kontakt z rzeczywistością. W pobliżu musi być ich gniazdo, prawdopodobnie w dzielnicy biznesowej, niedaleko wejścia do metra. Dopóki to zagrożenie nie zostanie zneutralizowane, będziemy nieustannie atakowani.

Przydataby mi się nowa para butów w moim rozmiarze.

Potrzebne kafelki: 3V, 4V, 5R, 6V, 7R i 8V.

- **CELE**

Zabezpieczcie główne wejście do schronienia. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1– Wysadźcie samochody, aby zablokować główne trasy. Użyjcie Aut do wysadzenia Czerwonych Stref Namnażania i przesunięcia odpowiadających im żetonów Stref Namnażania do Startowej Strefy Namnażania (patrz Zasady specjalne). Jeżeli osiągnięcie tego Celu przestanie być możliwe, gra kończy się waszą porażką.
- 2– Podpalcie ostatnią trasę. Rzućcie Koktajl Mołotowa do Startowej Strefy Namnażania.

- **ZASADY SPECJALNE**

- **Ryk silnika.** Auta można prowadzić (patrz str. 31).
- **Podrasowana Bryka** przewozi jeden egzemplarz Podrasowanej Broni. Położcie na niej żeton Skrzyni z Podrasowaną Bronią. Ta Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalającego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
- Gdy Przeszukujecie **Radiowóz**, dobierajcie karty dopóki nie doberzecie karty broni. Odrzućcie pozostałe dobrane karty. Karta „Ożeż...!” standardowo powoduje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie.
- **Celuj w bak!** Auta mogą stanowić cel dla Ataków Dystansowych. Kolejność Wyznaczania Celów jest ignorowana, a pojedyncze trafienie wystarcza do wysadzenia Auta. Rozpatrzcie efekt Koktajlu Mołotowa w jego Strefie, a następnie usuńcie żeton Auta (wraz ze Skrzynią na Podrasowaną Broń, którą może przewozić). Wysadzenie Auta w Czerwonej Strefie Namnażania przesuwa odpowiedni żeton Czerwonej Strefy Namnażania do Startowej Strefy Namnażania.
- **Zaopatrzenie dla żywych.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalającego, który go zdobył.
- **Moja dziecińca!** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalającego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

| | |
|----|----|
| 5R | 7R |
| 4V | 3V |
| 6V | 8V |



M5 – WIELKIE W

Trudna / 90 minut

Zombie są niebezpieczne, ale tym razem to nie one są największym zagrożeniem. Stale musimy szukać nowych zasobów, żywności i broni, a przede wszystkim bezpiecznego schronienia. I tak oto znaleźliśmy się w centrum miasta, cmentarzysku z betonu i szkła. Duże biurowce z pewnością są zainfekowane. Miejmy jednak nadzieję, że uda nam się znaleźć sposób na przeżycie jeszcze kilku dni. Pamiętajcie, żeby nie otwierać więcej niż jednych drzwi na raz i nie robić zbyt dużego hałasu. W przeciwnym razie wszystkie zombie w mieście będą tu w kilka minut! Wczoraj śnił mi się bekon. Zwykły bekon.

Potrzebne kafelki: 1V, 2V, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8V i 9R.

• CELE

Najpierw oczyśćcie Wielkie W. Osiagnijcie obydwa Cele:

- Otwórzcie wszystkie budynki.
- Zdobądźcie 5 Celów (lub więcej). Co najmniej jeden z nich musi być kolorowy (patrz Zasady specjalne).

Następnie dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej turы, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

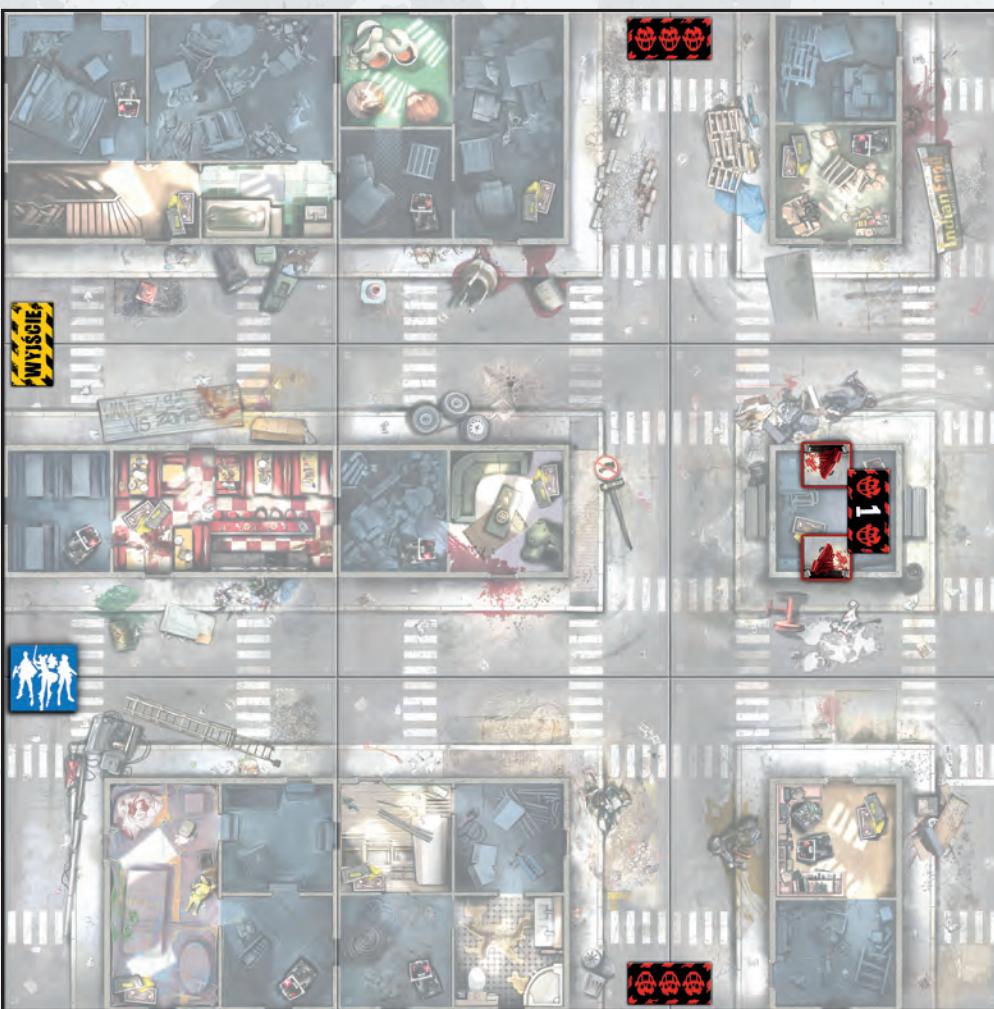
| | | |
|-----------|--------------------------------------|-------------------|
| | Strefa Startowa Ocalałych | ▶▶▶▶▶▶▶▶ |
| | WYJŚCIE | |
| | Strefa Wyjścia | ▶▶▶▶▶▶▶▶ |
| 8x | | Cel (5 PA) |
| 8x | | |
| | Skrzynia z Podrasowaną Bronią | ▶▶▶▶▶▶▶▶ |
| | Otwarte Drzwi | |
| | Strefy Namnażania | ▶▶▶▶▶▶▶▶ |

• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Umieścicie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte. Drużyna musi zdobyć co najmniej 1 z kolorowych Celów, aby wygrać grę!
- Zwróćcie uwagę na otwarte Drzwi do budynku na kafelku 9R. Nie umieszczajcie na tym kafelku żetonu Celu, ani Skrzyni z Podrasowaną Bronią.
- **Bekon?** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalalonego, który go zdobył.
- **Podsmażony na dużym ogniu.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalalonego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

| | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 8V | 1V | 7R |
| 4R | 5R | 9R |
| 2V | 3V | 6R |



M6 – UCIECZKA

Trudna / 90 minut

W pierwszych godzinach infekcji wszyscy rzucili się do supermarketów po żywność. Był to wielki błąd. W miejscach publicznych wprost robiło się od zombie. Na przedmieściach natknęliśmy się na Z-Mart. Dotychczas każdy, kto do niego wchodził, tylko zwiększał liczbę zarażonych. Dziś nasza kolej, by spróbować przedrzeć się przez tłum. Skończyły nam się resztki zapasów. Nie mamy wyboru... ale mamy doświadczenie i potrafimy pracować zespołowo. Potrzebuję większej spluwy... i papieru toaletowego.

Potrzebne kafelki: **1V, 4V, 5R, 6V, 8V i 9R.**

- **CELE**

Zabójcza wyprzedaż. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1– Pełny koszyk. Zdobądźcie 6 kart żywności (Paczka Ryżu, Żarcie w Puszkach lub Woda). Mogą być one rozzielone w dowolny sposób pomiędzy Ocalalymi i/lub schowane w bagażnikach Aut (patrz Zasady specjalne).

2– Uciekniście samochodami. Osiagnijcie Strefę Wyjścia pełnym składem - wszyscy Ocalali muszą zajmować miejsca w Autach. Auto może uciec przez tę Strefę na koniec tury swojego Kierowcy (wraz z Pasażerami i zgromadzoną w bagażniku żywnością), pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie. Jeżeli osiągnięcie tego Celu przestanie być możliwe, gra kończy się waszą porażką.

- **ZASADY SPECJALNE**

• **To nie jest wóz twoich rodziców.** Auta można prowadzić (patrz str. 31).

- **Podrasowana Bryka** przewozi jeden egzemplarz Podrasowanej Broni. Położcie na niej żeton Skrzyni z Podrasowaną Bronią. Ta Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalalonego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

- Gdy Przeszukujecie **Radiowóz**, dobierajcie karty dopóki nie doberzecie karty broni. Odrzućcie pozostałe dobrane karty. Karta „Ożeż...!” standardowo powoduje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie.

• **Włóz to żarcie do bagażnika.** Koszem 1 Akcji Ocalany może umieścić karty żywności w Aucie w swojej Strefie.

Usuń dowolną liczbę kart żywności z wyposażenia Ocalalonego i położyć je na żetonie Auta. Schowana w Aucie żywność nie zajmuje siedzeń, porusza się wraz z Autem i może być zabrana z powrotem do wyposażenia Ocalalonego, przy zastosowaniu tych samych zasad.

• **Sprawdź datę przydatności.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalalonego, który go zdobył.

• **Gorący towar!** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalalonego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

| | |
|-----------|-----------|
| 5R | 9R |
| 4V | 1V |
| 6V | 8V |



M7 – RZEŹNIA

Trudna / 45 minut

Kiedy wszystko się rozpadło, w pobliskiej elektrowni atomowej doszło do wypadku. Tuż przed swoją ucieczką lokalne władze umieściły dużą liczbę techników elektrowni w skrzydle szpitala objętym kwarantanną. Musimy upewnić się, że ci ludzie są tam uwiezione na dobre, zwłaszcza jeśli są zarażeni. Dlaczego? Ponieważ jest jedna rzecz gorsza od zombie: radioaktywny zombie.

Zastanawiam się, gdzie podziąły się wszystkie psy.

Potrzebne kafelki: 3V, 4V, 6V i 8V.

• CELE

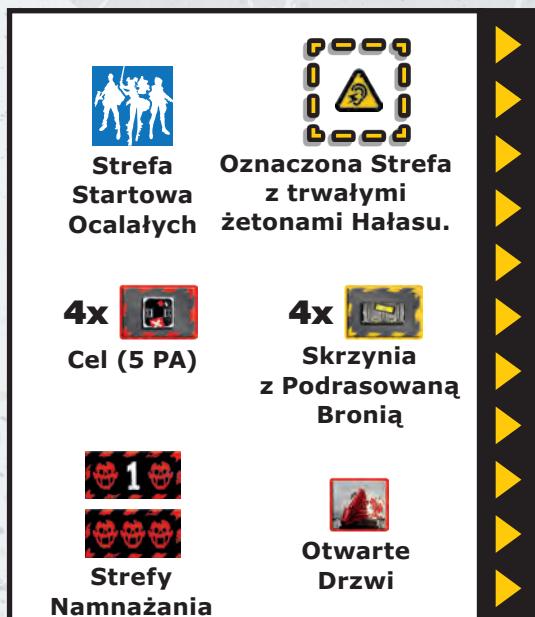
Zapobiegajcie ucieczce Zombie. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1– Zabezpieczcie budynki. Zgromadźcie wszystkie żetony Stref Namnażania w Startowej Strefie Namnażania (patrz Zasady specjalne).

2– Zamknijcie ich tam na zawsze. Rzućcie Koktajl Molotowa do Startowej Strefy Namnażania.

Gra kończy się waszą porażką, gdy Zombie rozpocznie swoją Aktywację w oznaczonej Strefie.

| | |
|-----------|-----------|
| 6V | 4V |
| 3V | 8V |



• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Umieśćcie po 3 żetony Hałasu w oznaczonych Strefach. Są one trwałe – nie usuwajcie ich podczas Fazy Końcowej. Gra kończy się waszą porażką gdy Zombie rozpocznie swoją Aktywację w oznaczonej Strefie.

- Zwróćcie uwagę na otwarte Drzwi na kafelkach 4V i 8V. Po przygotowaniu do gry, namnóżcie Zombie w obydwu budynkach tak, jakby Drzwi do nich zostały właśnie otwarte.

• Tutaj już jest czysto! Ocalały w Strefie Namnażania, w której nie ma żadnego Zombie, może wydać 1 Akcję, aby ją zneutralizować. Przenieście żeton Strefy Namnażania do Startowej Strefy Namnażania.

• Świeże skarpetki, ktoś coś? Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalinę dla Ocalałego, który go zdobył.

• Och, och, och! Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



M8 – ZOMBIE POLICJA

Trudna / 30 minut

Zabiliśmy zombie, który niegdyś był burmistrzem tego miasta. Miał przy sobie notatkę od szefa policji wyjaśniającą, jak dotrzeć do bezpiecznej kryjówki w starym, podziemnym obiekcie niedaleko komisariatu, który został zamieniony w bunkier. Znajdziemy tam zbrojownię, zapasy żywności, a nawet prysznic. Ten bunkier byłby dla nas idealnym schronieniem. Wejście do niego jest jednak otwierane zdalnie, a dzielnica wprost robi się od zombie. To niebezpieczna misja, ale warto ponieść to ryzyko. Co dziś cię nie zabije, spróbuje znów jutro.

Potrzebne kafelki: 3V, 4V, 5V, 6R, 8V i 9R.

- **CELE**

Dostańcie się do bunkra. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1- **Znajdziecie kody i panel kontrolny.** Zdobądźcie Niebieski i Zielony żeton Celu.
- 2- **Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem.** Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

- **ZASADY SPECJALNE**

• **Przygotowanie do gry.** Umieśćcie Niebieski i Zielony żeton Celu we wskazanych Strefach.

- **Ciągle nam mało.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalającego, który go zdobył.
- **Zamknięty bunkier.** Budynku ze Strefą Wyjścia nie można otwościć, dopóki nie zdobędziecie Niebieskiego i Zielonego żetonu Celu.
- **Zabawa w złodziei i policjantów.** Auta można prowadzić (patrz str. 31).
 - **Podrasowana Bryka** przewozi jeden egzemplarz Podrasowanej Broni. Położcie na niej żeton Skrzyni z Podrasowaną Bronią. Ta Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalającego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
 - Gdy Przeszukujecie **Radiowóz**, dobierajcie karty dopóki nie doberzecie karty broni. Odrzućcie pozostałe dobrane karty. Karta „Ożeż...!” standardowo powoduje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie.
 - **Stój bo strzelam! Żartowałem. A teraz giń!** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalającego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Bronią, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



| | |
|-----------|-----------|
| 3V | 4V |
| 6R | 9R |
| 8V | 5V |

| | |
|---|----------|
| Strefa Startowa Ocalałych | 1 |
| WYJŚCIE | |
| Strefa Wyjścia | |
| Podrasowana Bryka (można ją prowadzić) | |
| Cel (5 PA) | |
| 7x Skrzynia z Podrasowaną Bronią | |
| Radiowóz (można go prowadzić) | |

M9 – PRAWO PIĘŚCI

Średnia / 60 minut

Znaleźliśmy schronienie i mamy dość zapasów, by wyżywić małą armię. Jest też radio, które nadal działa. Dzięki niemu odnaleźliśmy kolejną grupę ocalonych, kryjących się na przedmieściach. Są bezbronni i otoczeni przez zombie. Nie sądzę, żeby to była pułapka. Zjednoczeni przetrwamy. Poznajmy nowych przyjaciół.

Znalazłem dziś nić dentystyczną. To było jak Boże Narodzenie.

Potrzebne kafelki: 2V, 3V, 4V i 9R.



| | |
|----|----|
| 4V | 2V |
| 9R | 3V |

| | |
|--|-------------------------|
| | |
| Strefa Startowa Ocalałych | Strefy Namażania |
| 4x | 4x |
| Skrzynia z Podrasowaną Bronią | Cel (5 PA) |
| | |
| Radiowóz (nie można go prowadzić) | |



• CELE

- Uratujcie naszych nowych przyjaciół. Odnajdżcie 3 Towarzyszy, aby wygrać grę (patrz str. 33).

• ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Umieścicie Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **Miło cię poznać.** **Zgadnij jak mam na imię.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalonego, który go zdobył.
- Zdobycie Zielonego żetonu Celu nie ma żadnych dodatkowych efektów.
- Zdobycie Czerwonego żetonu Celu dodatkowo pozyskuje Ocalonemu Towarzysza (patrz str. 33). Dobierz losową kartę Ocalonego spośród tych nieużywanych w tej Misji. Ocalony staje się jego Dowódcą.
- **Nie zapomnij odbezpieczyć.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalonego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
- **Zniszczona zbrojownia.** Radiowozu **nie można** prowadzić. Gdy go Przeszukujecie, dobierajcie karty dopóki nie dobierzecie karty broni. Odrzućcie pozostałe dobrane karty. Karta „Ożeż...!” standardowo powoduje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie.

M10 – MIASTECZKO

Łatwa / 30 minut

Wracamy do podstaw. Przeszukujemy okolicę, zataczając coraz szersze kragi wokół naszej kryjówki. Minęło kilka tygodni od rozpoczęcia infekcji, a populacja zombie osiągnęła swój szczyt. To, co może wydawać się rutynową misję, jest w rzeczywistości mordą, a najmniejszy błąd może być śmiertelny. Cieszę się, że rzucitem palenie, bo cate to bieganie by mnie zabito.

Potrzebne kafelki: **1R, 2V, 5R i 7R.**

• CELE

Splądrujcie dzielnicę. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w dowolnej kolejności:

- Zdobądźcie 4 Cele.
- Zdobądźcie 4 Skrzynie z Podrasowaną Bronią.
- Znajdźcie Koktajl Mołotowa.

• ZASADY SPECJALNE

• **Znalazłem obiad!** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalinę dla Ocalałego, który go zdobył.

• **Marzenia się spełniają.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



| | |
|-----------|-----------|
| 2V | 1R |
| 7R | 5R |



Strefa Startowa Ocalałych



Strefy Namnażania

4x

Cel (5 PA)

4x

Skrzynia z Podrasowaną Bronią

M11 – KANAŁ

Średnia / 30 minut

Jesteśmy głodni, zaczęto padać i zapada zmrok. Każdy z tych powodów wystarcza, aby jak najszybciej wrócić do naszego schronienia. Najkrótsza droga prowadzi prosto przez Kanał, najstarszą i najwięzszą ulicę miasta. Musimy ją przekroczyć, aby wrócić do domu!

Pamiętajcie, aby przed przejściem spojrzeć w lewo i w prawo.

Potrzebne kafelki: 2R, 4R, 7V i 9V.

• CELE

Przejdźcie na drugą stronę Kanału. Dotrzenie do Strefy Wyjścia pełnym składem. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie, a na Planszy nie znajduje się żadna Abominacja.

| | |
|--------------------------------------|-------------------------|
| | |
| Strefa Startowa Ocalałych | 1 |
| 6x | Strefy Namażania |
| Skrzynia z Podrasowaną Bronią | 4x |
| | Cel (5 PA) |
| Wyjście | |
| Strefa Wyjścia | Abominacja |



• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Drużyna rozpoczyna z 2 Towarzyszami (patrz str. 33), wybranymi i rozdzielonymi pomiędzy Ocalałych według wyboru graczy.
- Umieśćcie Abominację we wskazanej Strefie. Zauważcie, że Abominacja nie porusza się dopóki nie będzie miała otwartej drogi do Ocalałych.

- **Zabierz to.** Później znajdziemy jakieś zastosowanie. Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalałego, który go zdobył.

- **A skoro rozmawiamy o środkach czyszczących!** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

- **Czy tutaj jest napisane "nie otwierać"? NIE MOŻECIE** prowadzić Podrasowanych Bryk. Każda z nich zawiera pojedynczą Podrasowaną Broń. Położcie na niej żeton Skrzyni z Podrasowaną Bronią. Ta Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

| | |
|-----------|-----------|
| 4R | 2R |
| 9V | 7V |



M12 - KRAKSA

Średnia / 60 minut

Tylko dlatego, że trwa apokalipsa zombie, nie ma wystarczającego powodu, dla którego mielibyśmy zrezygnować z życia towarzyskiego i nie zapraszać przyjaciół na lunch. Gdy nadszedł czas spotkania, ustyseliśmy dobiegający zza rogu pisk opon, a potem głośny trzask. Wybiegliśmy tak szybko, jak mogliśmy, i zobaczyliśmy, że ich samochód dostannie wjechał do budynku. Została z niego kupa złomu. Wszyscy nasi przyjaciele żyją, ale są ranni. Nie są w stanie samodzielnie się poruszać. Musimy znaleźć jakieś apteczki, żeby choć trochę opatrzyć ich rany i uciec. Zombie też ustyszaty to zderzenie!

Wygląda na to, że przejechali przez naszpikowane jakimś żelastwem zwłoki zombie. Nie wiem, czy ich ubezpieczenie to pokryje.

Potrzebne kafelki: 1R, 2R, 6R, 7V, 8R i 9V.

• CELE

Uratujcie rannych Ocalanych. Aby zwyciężyć musicie zmienić 6 rannych Ocalanych, znajdujących się na kafelku 8R, w Towarzyszy (patrz str.33). Aby to zrobić, musicie przynieść im 6 zestawów pierwszej pomocy reprezentowanych przez Czerwone Cele (patrz Zasady specjalne).

Przegrywacie jeżeli Zombie Aktywuje się w Strefie z rannymi Ocalonymi.

• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Zwróćcie uwagę na otwarte Drzwi na kafelku 8R.
- Umieścicie 6 figurek Ocalanych, którzy nie zostali wybrani przez graczy w oznaczonej Strefie i odłóżcie na bok ich karty Ocalanych. Ranni Ocalali nie mogą wykonywać żadnych Akcji, ani nie posiadają żadnego wyposażenia. Nadal liczą się jednak jako żetony Hałasu.

- **Zestawy pierwszej pomocy.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocaląłego, który go zdobył. Dodatkowo zaopatruje Ocaląłego w zestaw pierwszej pomocy. Umieścicie żeton Celu na planszy Ocaląłego. Nie zajmuje on gniazda Ekwipunku, ale może być wymieniany jak karta Ekwipunku.

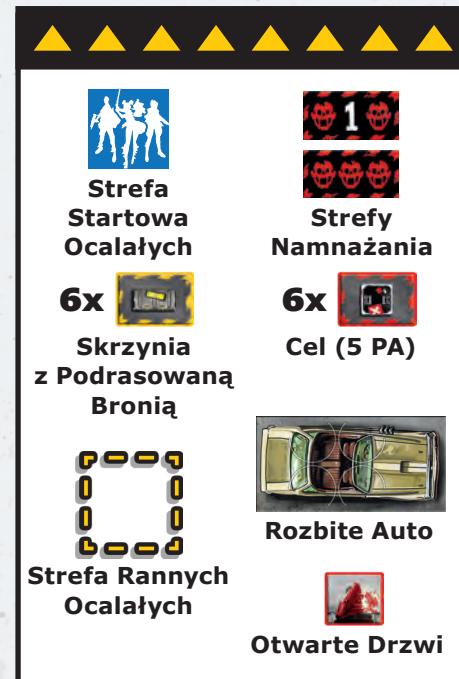
Wydając 1 Akcję, Ocalły może upuścić żeton Czerwonego Celu ze swojego wyposażenia w Strefie rannego Ocaląłego. Wybrany przez gracza ranny Ocalły staje się Towarzyszem (patrz str. 33) tego Ocaląłego.

- **Skrzynie z bronią.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocaląłego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

- **Kupa szmelcu.** Auta nie można prowadzić, ani przeszukiwać.



| | |
|----|----|
| 9V | 1R |
| 8R | 6R |
| 7V | 2R |



M13 – ULICE W OGNIU

Średnia / 45 minut

Zauważliśmy ogromne stado zombie zbliżające się do naszego schronienia. Eliminacja ich nie byłaby problemem, ale mogłyby zająć kilka dni. Z drugiej strony, słuchanie ich przez całą noc z pewnością doprowadziłoby nas do szaleństwa! Najlepszym sposobem jest zablokowanie drogi i przepędzenie ich w innym kierunku. Aby to osiągnąć, ogień będzie nam przyjacielem. Podpalamy!

Potrzebne kafelki: 1R, 2V, 3V, 4V, 6R i 7V.

• CELE

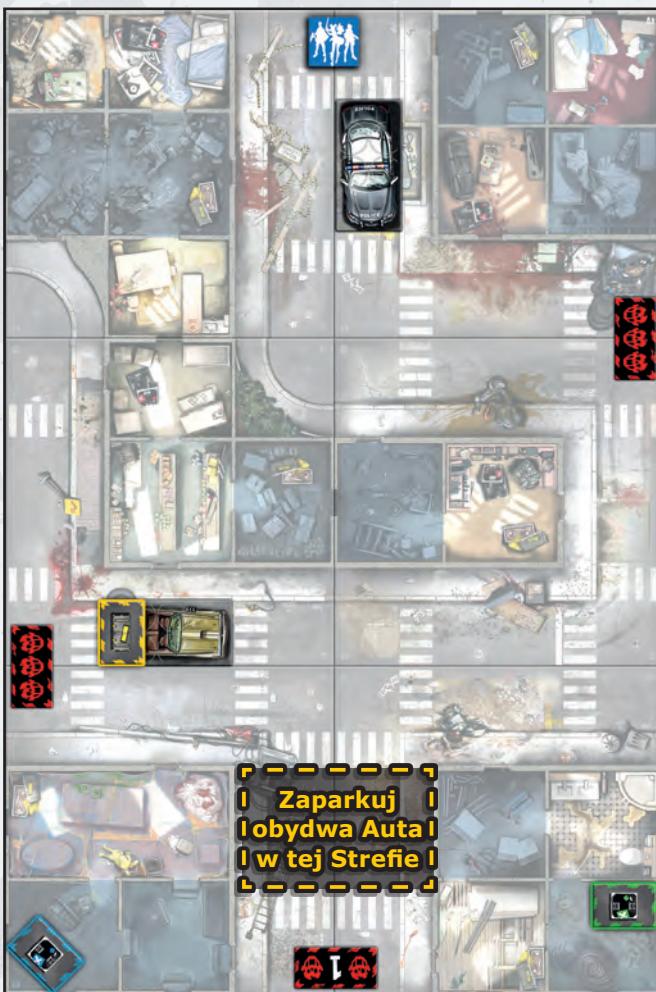
Przepędźcie stado zombie. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1– **Podpalcie boczne dojścia.** Rzućcie Koktajl Molotowa w każdą z Czerwonych Stref Namnażania, żeby przenieść żeton Czerwonej Strefy Namnażania do Startowej Strefy Namnażania (patrz Zasady specjalne).
- 2– **Zablokujcie drogę i podpalić Auto.** Wjedźcie obydwojma Autami do oznaczonej Strefy i zaparkujcie je tam.

• ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Zauważcie, że Niebieski Cel jest na kafelku 2V, a Zielony Cel na kafelku 3V.
- **Coś w rodzaju zapory ognioowej.** Rzucenie Koktajlu Mołotowa do Czerwonej Strefy Namnażania powoduje przeniesienie jej żetonu do Startowej Strefy Namnażania.
- **Ja bym tego nie pił.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalającego, który go zdobył. Zdobycie Niebieskiego lub Zielonego Celu zaopatruje Ocalającego w Koktajl Mołotowa. Taki żeton Celu jest traktowany jak karta Koktajlu Mołotowa i używany w ten sam sposób.
- **Skrzynie z bronią.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalającego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Bronię, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
- **Moc V-ósemki.** Auta można prowadzić (patrz str. 31).
- **Podrasowana Bryka** przewozi jeden egzemplarz Podrasowanej Broni. Położcie na niej żeton Skrzyni z Podrasowaną Bronią. Ta Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalającego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Bronię, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
- Gdy Przeszukujecie Radiowóz, dobierajcie karty dopóki nie doberzecie karty broni. Odrzućcie pozostałe dobrane karty. Karta „Ożeż...!” standardowo powoduje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie.

| | |
|----|----|
| 7V | 4V |
| 1R | 6R |
| 2V | 3V |



M14 - ŚNIADANIE U JESSEGO

Średnia / 45 minut

Kręciliśmy się po podmiejskiej dzielnicy, kiedy zobaczyliśmy dzieciaka machającego flagą na dachu budynku. Wanda dobrze zna to miejsce. To "U Jessego". Pracowała tu kilka lat temu. Jesse, właściciel, jest bardzo ostrożnym facetem i zainstalował wzmacnione drzwi, aby chronić zarówno swój interes, jak i pracowników. Jesse zginął, a zamknięci tam ludzie nie mogą się wydostać.

Dzieciak nie wydawał się uzbrojony. Miejmy nadzieję, że nikt w środku się nie zarazi.

Potrzebne kafelki: 2V, 4R, 6R, 7V, 8R i 9V.

• CELE

Dotrzyjcie do Ocalałych. Pozyskajcie wszystkich Towarzyszy (patrz str. 33) i zbierzcie wszystkich Ocalałych w Strefie Wyjścia, w której nie będzie żadnego Zombie. Przegrywacie jeżeli zginie dowolny Ocalany (także któryś z tych z kafelka 4R).



• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Zauważcie, że zamknięte Drzwi rozdzielają kafelki 7V i 8R.
- Umieśćcie Zielony Cel na kafelku 2V.
- Umieśćcie Zielone Drzwi na kafelku 4R.
- Umieśćcie 6 figurek Ocalałych, niewybranych przez graczy, w Strefie Wyjścia. Są to Towarzysze, których macie pozyskać.

Zamknięte pokoje. Drzwi na granicy kafelków 7V i 8R rozdzielały zamknięte części budynku. Obydwie części są traktowane jako osobne budynki wyłącznie dla celów namażania Zombie.

Ostatni posiłek Jessego. Za wyjątkiem Zielonych Drzwi, pozostałe Drzwi budynku rozciągającego się na kafelki 4R i 9V nie mogą być w żaden sposób otwarte.

Zielone Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie Zielonego Celu.

Codzienna porcja łakoci. Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalałego, który go zdobył.

Tajna broń. Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



| | | | |
|--|----------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------|
| | Strefa Startowa Ocalałych | 5x 1x Cel (5 PA) | 6x Zamknięte Drzwi |
| | Strefy Namażania | Towarzysze do pozyskania | WYJŚCIE Strefa Wyjścia |

M15 – ZJEDNOCZENI PRZETRWAMY

Średnia / 45 minut

Pomyśleliśmy, że dobrym pomysłem byłoby wypróbowanie czegoś nowego, na przykład rozdzielenia się, aby jak najszybciej przeszukać tę przytulną dzielnicę. Wchodzimy, plażujemy się i wychodzimy w mniej niż 15 minut. Ale nieee. Daliśmy się ponieść emocjom i zbyt długo cieszyliśmy się cudownościami, które znaleźliśmy. Kula dyskotekowa spadająca na podłogę, pisk nadepniętej przypadkiem zabawki, stłumiony śmiech lub dwa, a zombie już są tutaj. Musimy zebrać się i przegrupować w najbezpieczniejszym budynku w okolicy. Natychmiast!

Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8V i 9R.**



• CELE

Splądrujcie dzielicę. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w dowolnej kolejności:

- Pozyskajcie wszystkich Towarzyszy (patrz str. 33).
- Zdobądźcie wszystkie Cele i Skrzynie z Podrasowaną Bronią z budynku rozciągającego się na kafelki 3V i 8V. Przegrywacie jeżeli dowolny Ocalany (włącznie z Towarzyszami) zostanie zabity.

• ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie do gry. Umieśćcie po 2 losowych Ocalanych w każdej Strefie Startowej Ocalanych. Następnie, gracze wybierają 3 z tych par, które będą kontrolować. Pozostali Ocalali to Towarzysze, których musicie pozyskać.

No dalej, walcz! Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalanego, który go zdobył.

Nowutkie zabawki. Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zapatruje Ocalanego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

| | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 1R | 2R | 8V |
| 4R | 9R | 3V |
| 7R | 5R | 6R |



**Strefa Startowa
Ocalanych**



9x Cel (5 PA)



**9x Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią**



**Strefy
Namnażania**

M16 – LICHES SCHRONIENIE

Średnia / 45 minut

W ostatnich tygodniach spaliśmy w wielu różnych miejscach. Większość z nich nie była tak naprawdę bezpieczna. Mam nadzieję, że zmienią w najbliższych dniach. Znaleźliśmy ładny budynek z wieloma wzmacnionymi drzwiami, niemal nietknięty przez chaos. "Niemał", ponieważ niektóre drzwi są wylamane. Wydaje mi się, że to sprawka krajającej w tej okolicy Abominacji. Nie mogę przestać marzyć o tym, co też możemy znaleźć w środku.

Może mógłbym nawet dostać własny pokój na kilka nocy!

Potrzebne kafelki: 1V, 2V, 3V i 4V.

- **CELE**

Zdobądźcie schronienie. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1- **Zabarykadujcie wylamane drzwi** (patrz Zasady specjalne).
- 2- **Zabezpieczcie to miejsce.** Wyeliminujcie wszystkie Zombie pozostające w budynku.

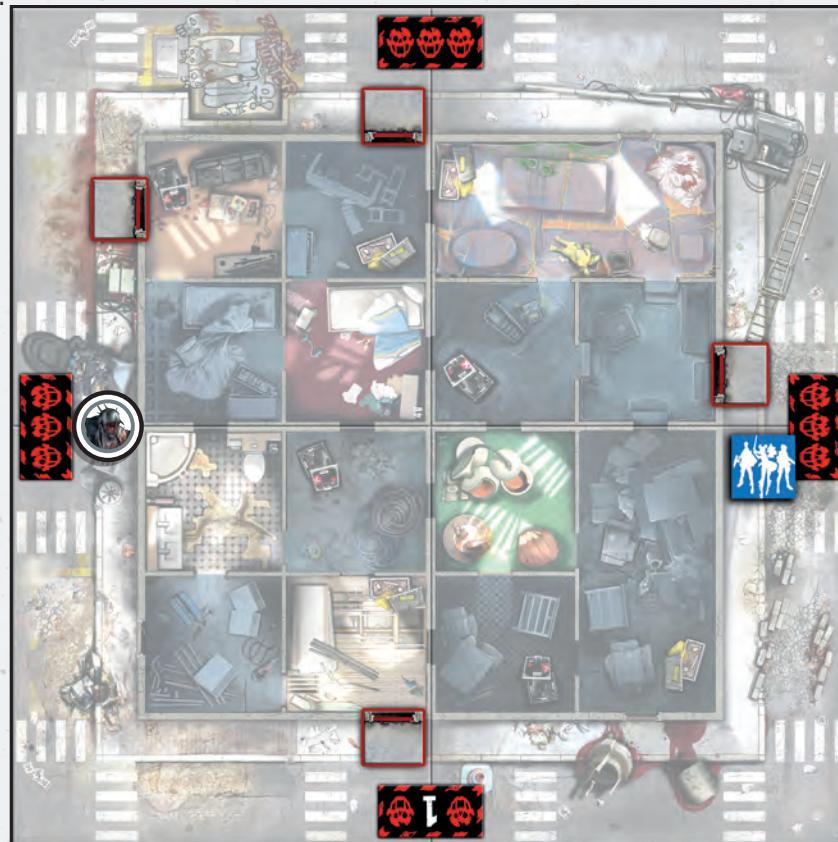
- **ZASADY SPECJALNE**

- **Przygotowanie do gry.**

- Zwróćcie uwagę na Drzwi na kafelkach 2V, 3V i 4V.
- Umieścicie Abominację w oznaczonej Strefie.

| | |
|-----------|-----------|
| 4V | 2V |
| 3V | 1V |

| | |
|---|--|
|  |  |
| Strefa Startowa Ocalałych | Strefy Namnażania |
| 4x  | 1  |
| Cel (5 PA) | Drzwi (patrz Zasady specjalne) |
| 4x  |  |
| Skrzynia z Podrasowaną Bronią | Abominacja |



- **Wylamane drzwi.** Poza 4 Drzwiami umieszczonymi na Planszy podczas przygotowania, pozostałe Drzwi nie mogą zostać otwarte w żaden sposób. Te żetony reprezentują wylamane Drzwi:

- Ocalali nie muszą używać odpowiedniego Ekwipunku (patrz str. 13), aby móc je otworzyć.
- Zombie ignorują je podczas wyznaczania drogi do Strefy docelowej. Mogą nawet za darmo poruszyć się przez nie podczas swojej Aktywacji. W takim przypadku, Drzwi są natychmiast otwierane.
- Standardowe zasady nadal obowiązują: otwarcie pierwszych Drzwi w budynku powoduje namnażanie Zombie.

- **Barykady.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalającego, który go zdobył. Reprezentują one młotki, gwoździe i deski, czyli wszystko to, co potrzebne do zabarykadowania wylamanych Drzwi. Umieścicie żeton Celu na planszy Ocalającego. Nie zajmuje on gniazda Ekwipunku, ale może być wymieniany jak karta Ekwipunku.

Kosztem 1 Akcji, Ocalany może upuścić żeton Celu ze swojego wyposażenia do Strefy z wylamanyimi Drzwiami (w której nie znajduje się żaden Zombie). Usuń żeton Drzwi. Są one teraz zabarykadowane na dobre i nie można ich otworzyć w żaden sposób.

- **Wyłącznie w przypadku awarii.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalającego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

M17 - PLAGA

Trudna / 60 minut

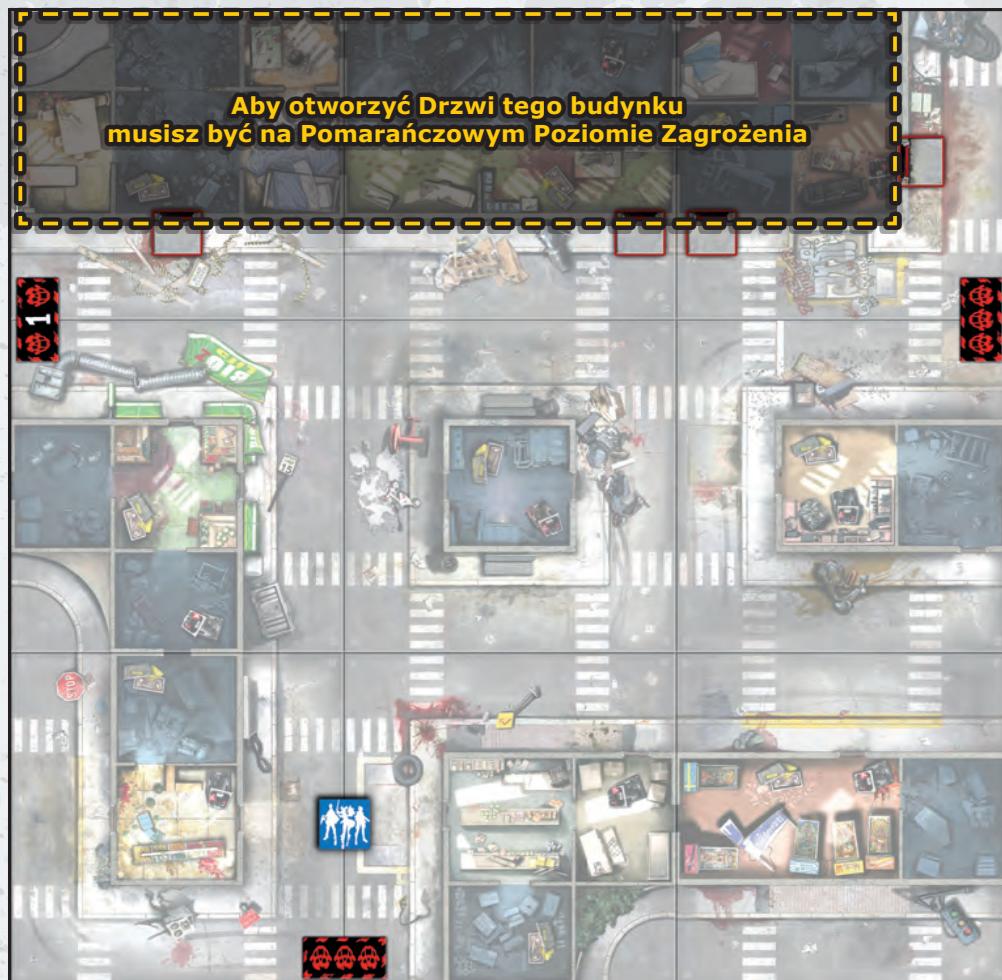
W pobliżu centrum miasta powstaje pewien projekt mieszkaniowy. Nadano mu wymyślną nazwę, ale teraz nazywamy go Plagą. Zamieszkiwało tu kilku twardzieli dających odpór zombie i nawołujących, by schronić się pod ich opieką. Oczywiście wraz z napływanymi ludźmi przyciągali również rosnącą liczbę zombie, rozwścieczonych bliskością świeżeego mięsa. Społeczeństwo nigdy nie chcięta się ruszyć i ostatecznie upadła. Jest to teraz kostnica wypełniona zombie, różnych rozmiarów i kształtów. Można je usłyszeć, a nawet poczuć z odległych dzielnic. To właśnie Plaga.

Nie możemy już tego znieść. To zbyt kuszące!

Potrzebne kafelki: 1R, 2R, 3R, 4V, 5V, 6R, 7V, 8R i 9R.

CELE

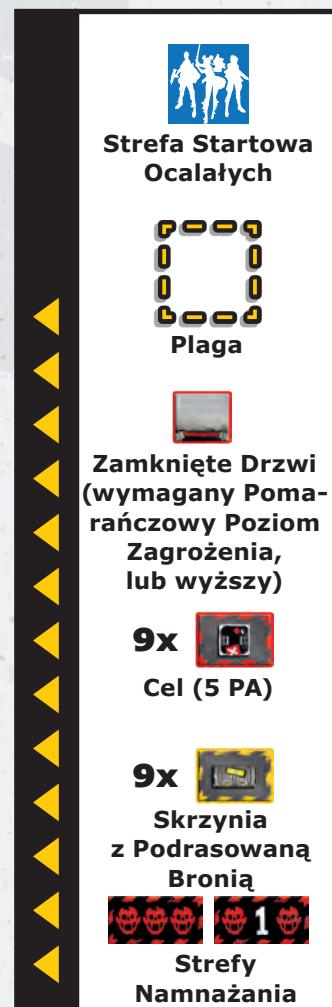
Oczywiście Plaga. Budynek rozciągający się na kafelki 7V, 5V i 4V to Plaga. Zwycięzacie gdy, otworzycie go i usuniecie z niego wszystkie Zombie.



ZASADY SPECJALNE

- Tylko dla VIPów.** Drzwi do Plagi mogą zostać otwarte wyłącznie przez Ocalającego na Pomarańczowym Poziomie Zagrożenia (lub wyższym).
- Potrzebuję tego natychmiast.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalającego, który go zdobył.
- Czyżby to był Dzień Sądu? Na to wygląda!** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalającego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

| | | |
|----|----|----|
| 7V | 5V | 4V |
| 2R | 9R | 6R |
| 8R | 1R | 3R |



M18 – KONIEC DROGI

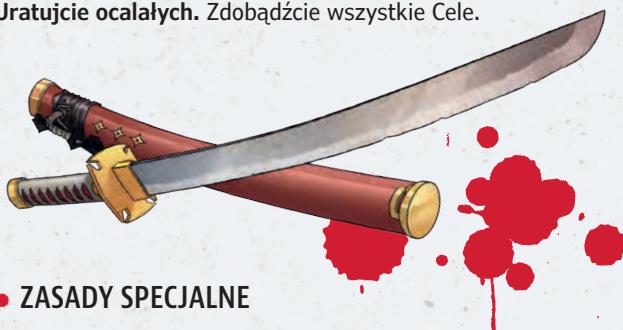
Trudna / 60 minut

W oddali usłyszeliśmy serię wystrzałów, zobaczyliśmy kilka flar barwiących niebo i nagle znów wszystko ucichło. To wystarczyło, żebyśmy rzucili się sprawdzić, co się dzieje. Odkryliśmy dwie podrasowane bryki, z pustymi bakami paliwa i porzucone w pośpiechu. Na siedzeniach rozrzucone były cukierki. Podróżowali nimi ludzie, zapewne także dzieci. Trzeba ich uratować. Musimy jednak się pospieszyć. Co prawda od kąd tu zamieszkaliśmy dzielnica jest słabo uczeńczana, ale wkrótce może to się zmienić.

Potrzebne kafelki: 1R, 2R, 3V, 4R, 6V i 7R.

- **CELE**

Uratujcie ocalałych. Zdobądźcie wszystkie Cele.



- **ZASADY SPECJALNE**

• **Przygotowanie do gry.** Wymieszajcie 6 Czerwonych Celów razem z Niebieskim i Zielonym Celem. Następnie umieśćcie 6 z nich losowo na wyznaczonych miejscach na Planszy. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte. Odłożyćcie pozostałe 2 na bok, bez podglądzania.

• **Pospieszcie się, nadchodzą!** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalałego, który go zdobył.
 - Zdobycie Czerwonego Celu dodatkowo pozyskuje Ocalęemu Towarzysza (patrz str. 33). Dobierz losową kartę Ocalałego spośród tych niewybranych przez graczy do tej Misji. Ocalany staje się jego Dowódcą.
 - Niebieska Strefa Namążania staje się aktywna w chwili zdobycia Niebieskiego Celu.
 - Zielona Strefa Namążania staje się aktywna w chwili zdobycia Zielonego Celu.

• **Spluw? Nie. SPLUWY!** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

• **Pusty bak.** Aut NIE MOŻNA prowadzić. W każdej Podrasowanej Bryce można znaleźć jeden egzemplarz Podrasowanej Broni. Połóżcie na niej żeton Skrzyni z Podrasowaną Bronią. Ta Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Bronią, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

| | |
|-----------|-----------|
| 4R | 7R |
| 1R | 2R |
| 6V | 3V |



| | | | | | | | | | |
|----------------------------------|---|----------------------|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| Strefa Startowa Ocalałych | 8x Skrzynia z Podrasowaną Bronią | 6x Cel (5 PA) | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Strefy Namążania **Podrasowana Bryka**
(nie można jej prowadzić)

M19 – PRZYJACIELE NA ZAWSZE

Trudna / 45 minut

Temperatury są coraz niższe i będziemy potrzebować większej ilości zapasów, aby przetrwać nadchodzące noce. Splądrowaliśmy już to miejsce, więc musimy przeszukać je jeszcze raz, dokładniej. Okolica jest pełna zombie i nie zostaniemy zbyt dugo sami. ALE mamy tajną broń: przybyliśmy licznie, wraz z przyjaciółmi, którzy będą szukali tego czego potrzebujemy, podczas gdy my będziemy czyścieli dzielnicę. Jest jednak pewien haczyk. Zgodzili się przyjść, jeśli pozwolimy im wziąć udział w zabijaniu zombie. Oznacza to, że w pewnym momencie będę musiał oddać swój sprzęt i broń. Czasami życie jest ciężkie.

Potrzebne kafelki: 2R, 3V, 4R, 6V, 7R i 9V.

• CELE

Na drugi rzut oka. Zwycięzacie gdy osiągniecie obydwa Cele.

- Każda para Ocalałych (patrz Zasady specjalne) zamieni się rolami.
- Na każdej planszy Ocałego znajdzie się Podrasowana Broń (maks. do liczby dostępnych Podrasowanych Broni).

• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Każdy Ocały rozpoczyna z pozyskanym Towarzyszem (patrz str. 33). Tworzą oni parę Ocalałych. Gracze wybierają sposób w jaki utworzą pary. Utworzonye pary nie mogą zostać rozdzielone. W tej grze nie możecie wymieniać się Towarzyszami.
- Zwróćcie uwagę na żeton Celu na Podrasowanej Bryce.
- **Moja kolej.** Aby móc zdobyć Cel, Ocały musi posiadać co najmniej Żółty Poziom Adrenaliny. Każdy zdobyty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocałego, który go zdobył. Następnie, zamieńcie należącą do Dowódcy kartę Ocałego z kartą jego Towarzysza. Towarzysz staje się nowym Dowódcą, a były Dowódca staje się jego nowym Towarzyszem. Zachowaj Ekwipunek, Punkty Adrenaliny i punkty Zdrowia. **W trakcie tej rozgrywki każda para Ocalałych może zdobyć tylko jeden Cel.**
- **Większe spluwy.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

- **Wrak pełen niespodzianek.** **NIE MOŻECIE** prowadzić Podrasowanej Bryki, jednak w jej bagażniku możecie znaleźć jeden egzemplarz Podrasowanej Broni. Położcie na niej żeton Skrzyni z Podrasowaną Bronią. Ta Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

| | |
|----|----|
| 6V | 9V |
| 3V | 7R |
| 2R | 4R |



| | | |
|---------------------------|---|---|
| Strefa Startowa Ocalałych | 7x Cel (5 PA) | 7x Skrzynia z Podrasowaną Bronią |
| Strefy Namażania | Podrasowana Bryka (nie można jej prowadzić) | Podrasowana Bryka (nie można jej prowadzić) |



M20 – FESTIWAL ZOMBIE

Trudna / 45 minut

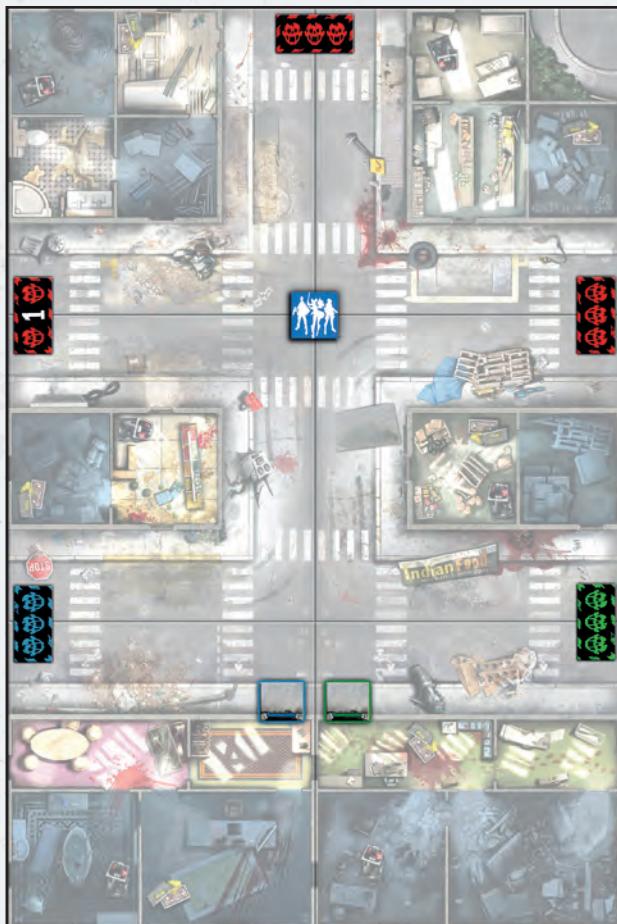
Szpitalne, centra handlowe, posterunki policji, w pierwszych godzinach inwazji wiele miejsc mimo ludzi fałszywym poczuciem bezpieczeństwa, a następnie stało się ich masowymi grobami. Te lokalizacje są teraz trudne do zbadania ze względu na dużą liczbę zombie. Najlepszym sposobem na pozbycie się zagrożenia w przyjemny sposób jest to, co obecnie nazywamy "festiwalem zombie": zwabianie zombie w wybrane przez nas miejsce i zabijanie ich wszystkich po kolei. Cóż, oto twoje zaproszenie. Jesteś już wystrojony, przygotowany, podekscytowany? Zróbcmy więc prywatkę, jakiej nie przeżył nikt!

Potrzebne kafelki: 1R, 3V, 5V, 6V, 7R i 8R.

• CELE

Wyeliminujcie horde zombie. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w dowolnej kolejności:

- Zdobądźcie wszystkie Cele.
- Opróżnijcie rezerwę Zombie (patrz Zasady specjalne).



• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Umieścicie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- Zwróćcie uwagę na Niebieskie Drzwi i Niebieską Strefę Namnażania na kafelku 6V.
- Zwróćcie uwagę na Zielone Drzwi i Zieloną Strefę Namnażania na kafelku 5V.

• Witajcie na imprezie! Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalałego, który go zdobył. Zdobycie Niebieskiego lub Zielonego Celu dodatkowo pozyskuje temu Ocalałemu Twarzysza (patrz str. 33). Dobierz losową kartę Ocalałego spośród tych niewybranych przez graczy do tej Misji. Ocalali staje się jego Dowódcą.

• Nieproszeni goście. Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zapatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

• Jak się bawicie? Niebieskie i Zielone Drzwi są otwierane jak standardowe Drzwi. Niebieska Strefa Namnażania staje się aktywna w chwili otwarcia Niebieskich Drzwi. Zielona Strefa Namnażania staje się aktywna w chwili otwarcia Zielonych Drzwi.

Od momentu otwarcia dowolnych kolorowych Drzwi, wyeliminowane Zombie nie wracają do rezerwy. Oznacza to, że wraz w wyczerpywaniem się figurek w rezerwie, Zombie znajdujące się na Planszy będą coraz częściej otrzymywać Dodatkowe Aktywacje. Opróżnienie rezerwy jest celem tej rozgrywki.

| | |
|-----------|-----------|
| 3V | 1R |
| 8R | 7R |
| 6V | 5V |



| | | | |
|--|----------------------------------|---|----------------------|
| | Strefa Startowa Ocalałych | 6x Skrzynia z Podrasowaną Bronią | 6x Cel (5 PA) |
| | Zamknięte Drzwi | 6x Strefy Namnażania | |

M21 - CIĘŻKI SPRZĘT

Trudna / 60 minut

Od jakiegoś czasu jesteśmy już w tym w mieście i mieliśmy okazję zaopatrzyć się we wszystko, co uznaliśmy za stosowne. Oznacza to, że zgromadziliśmy dużo sprzętu. Większość służy do przetrwania. Część nie, ale co nas to obchodzi. Sprzęt AGD, meble lub po prostu ładne rzeczy, wszystko jest spakowane i gotowe do przeniesienia. Waży to dużo, ale od cze- go mamy naszą niezawodną brykę?

Nadchodzą też zombie.

Czy zauważłeś, że nie dodatem "niestety"?

Potrzebne kafelki: 1V, 2V, 3V, 7R, 8R i 9R.

- **CELE**

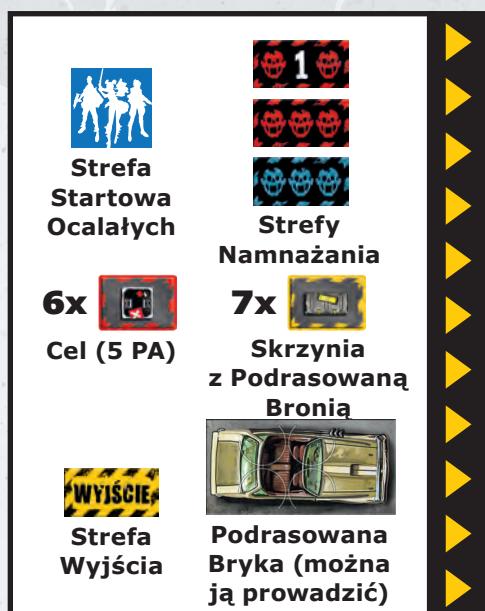
Czas na przeprowadzkę. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1- **Zapakujcie wszystkie Cele do Podrasowanej Bryki** (patrz Zasady specjalne).
- 2- **Opuście to miejsce.** Dotrzymcie do Strefy Wyjścia pełnym składem. Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie. Auto może zrobić to samo, na koniec tury swojego Kierowcy (wraz z Pasażerami i zapakowanymi żetonami Celów).

- **ZASADY SPECJALNE**

- **Przygotowanie do gry.** Umieśćcie Niebieski Cel wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **Lepiej się pospieszmy!** Niebieska Strefa Namnażania staje się aktywna w chwili zdobycia Niebieskiego Celu.

| | |
|----|----|
| 8R | 3V |
| 9R | 7R |
| 2V | 1V |



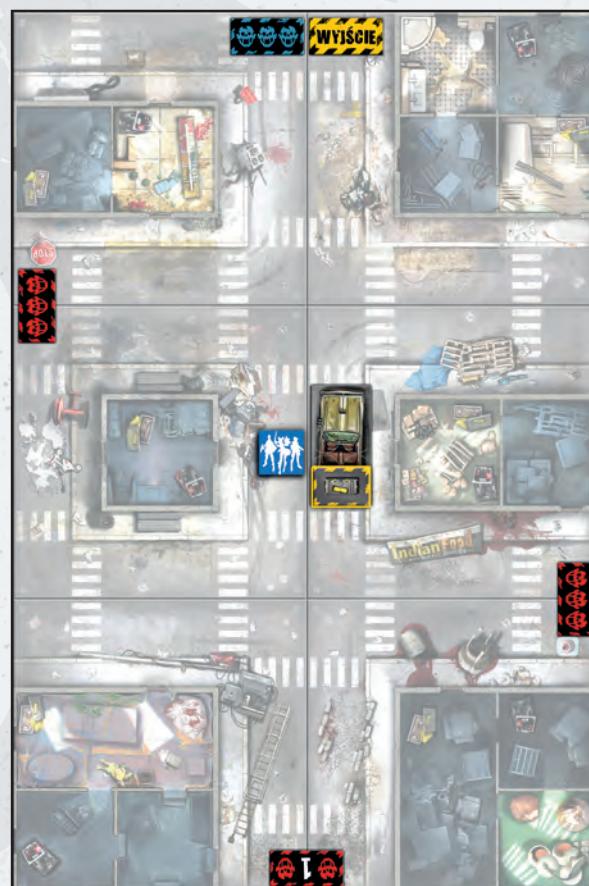
• **Ależ to ciężkie.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalającego, który go zdobył. Reprezentują one ciężkie pudła, które trzeba zanieść do Podrasowanej Bryki. Umieśćcie żeton Celu na planszy Ocalającego. Nie zajmuje on gniazda Ekwipunku, ale może być wymieniany jak karta Ekwipunku.

- Dopóki Ocalający ma 1 Cel (lub więcej) na swojej planszy Ocalającego, każda Akcja Ruchu wymaga wydania 2 Akcji (zamiast 1). Nie można też korzystać z Umiejętności wpływających na Ruch.
- Kosztem 1 Akcji, Ocalający może odłożyć żeton Celu ze swojego wyposażenia na Podrasowaną Brykę w swojej Strefie, w której nie znajduje się żaden Zombie. Na Podrasowaną Brykę nie działają powyższe utrudnienia w poruszaniu.

UWAGA: Zajęcie miejsca w Aucie nie oznacza zapakowania Celu do bagażnika.

• **Wartość sentymentalna (między innymi).** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalającego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

• **Konie mechaniczne.** Podrasowaną Brykę można prowadzić (patrz str. 31). W jej bagażniku możecie znaleźć jeden egzemplarz Podrasowanej Broni. Położcie na niej żeton Skrzyni z Podrasowaną Bronią. Ta Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalającego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



M22 – PODBIJ BAS

Trudna / 45 minut

Nadciąga burza i nie zakończyliśmy obchodu dzielnicy. Musimy szybko wrócić do naszego schronienia. Nie ma żartów. Nawet zwykłe przeziebienie, gdy wszyscy lekarze w pobliżu chcą cię zabić, znacznie utrudnia sprawę! Wabienie wszystkich zombie na naszą pozycję to ryzykowna opcja, ale najlepsza, jeśli chcemy splądrować to miejsce w jak najkrótszym czasie. Wpadliśmy więc na pomysł: znajdziemy jakieś głośniki i zapodajmy głośną muzę. Wystarczająco długo, by zombie ruszyły się, by nas znaleźć. Pytanie brzmi, czego lubią słuchać zombie?

Death metalu!

Potrzebne kafelki: **1R, 3R, 4R, 5V, 8V i 9V.**

• CELE

Potrząsnijcie dzielnicą. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1– **Zdobądźcie wszystkie Cele** (patrz Zasady specjalne).
- 2– **Wróćcie do domu.** Dotrzyście do Strefy Wyjścia pełnym składem. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

• ZASADY SPECJALNE

Pobudka! Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalinę dla Ocałego, który go zdobył. Zdobycie Zielonego Celu otwiera wszystkie zamknięte Drzwi na Planszy. Standardowo Namnożcie Zombie w każdym zamkniętym dotąd budynku.

Ile tu towaru! Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



M23 – CICHY ZAKĄTEK

Średnia / 45 minut

Ocalali nie potrafią dłucho zachować milczenia. Wiesz dlaczego? Kiedy zombie nie mają już niczego do zniszczenia, przestają jęczeć i wokół wszystko ucicha. Dla nas cisza oznacza porażkę i śmierć. Dlatego nigdy nie zamilkniemy.

To dlatego martwimy się o naszych sąsiadów, którzy schronili się w domu przy ulicy Cichy Zakątek. Od jakiegoś czasu nie mamy od nich żadnych wiadomości. Musimy sprawdzić, czy u naszych przyjaciół wszystko jest w porządku.

Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 3R, 6R, 7V i 9V.**

• CELE

Uratujcie swoich przyjaciół. Odnajdziecie 4 Towarzyszy.



• ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie do gry. Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.

Czy jest tu kto? Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalałego, który go zdobył.

- Zdobycie Czerwonego Celu dodatkowo pozykuje Ocaliałemu Towarzysza (patrz str. 33). Dobierz losową kartę Ocaliałego spośród tych niewybranych do tej Misji. Ocalły staje się jego Dowódcą.

- Zdobycie Niebieskiego lub Zielonego Celu powoduje nieprzyjemne spotkanie! Namóżcie Zombie w Strefie Ocaliałego, który go zdobył (zignorujcie Zrywy Zombie i dociągnijcie kolejną kartę).

Zagubione skarby. Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zapatruje Ocaliałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

M24 – TARAN

Trudna / 60 minut

Bez odpowiedniego zaplecza cywilizacja się rozpada. Nie zdawaliśmy sobie sprawy, że nasze schronienie ucierpią bardziej, niż myśleliśmy. Podczas próby użycia generatora wybuchł pożar, w którym spłonęła większość naszego dobytku. Ugasiliśmy ogień, ale nie jest dobrze. Zamieszanie przyciągnęło wszystkie zombie z okolicznych terenów. Musimy uciec jak najszybciej, zanim zostaniemy przytłoczeni. Możemy skorzystać z samochodów zaparkowanych na zewnątrz. Nie wyjdziemy też bez broni. Bez niej czuję się nagi!

Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8R i 9R.**



• CELE

Przebijanie się. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1- **Zdobądźcie tyle Podrasowanych Broni ilu jest Ocalałych** (maks. do liczby dostępnych Podrasowanych Broni).
- 2- **Zapnijcie pasy.** W pojedynczej rundzie gry: rzućcie Koktajle Mołotowa do obu nie-Startowych Stref Namażania, a następnie ucieknijcie przez te Strefy wszystkimi Ocalałymi siedzącymi w Autach. Auto (wraz z jego Kierowcą i Pasażerami) może uciec przez dowolną z tych Stref na koniec tury swojego Kierowcy, jeżeli nie ma w niej żadnego Zombie.

• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry. Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.

• Poświecić ci? Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin dla Ocalałego, który go zdobył. Zdobycie Niebieskiego lub Zielonego Celu dodatkowo zaopatruje Ocalałego w Koktajl Mołotowa. Dobierz go z talii Ekwipunku lub stosu kart odrzuconych, wedle wyboru gracza. Jeżeli karta została dobrana z talii Ekwipunku, należy ją potem potasować.

• Łupy wojenne. Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

• Wredne maszyny. Auta można prowadzić (patrz str. 31). Gdy Przeszukujecie **Radiowóz**, dobierajcie karty dopóki nie doberzecie karty broni. Odrzućcie pozostałe dobrane karty. Karta „Ożeż...!” standardowo powoduje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie.

| | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 3V | 6R | 8R |
| 9R | 7R | 4R |
| 1R | 2R | 5R |

MISJE • ZOMBICIDE 2. EDYCJA

61



M25 – WYSOKOPROCENTOWY KOKTAJL NEDA

Trudna / 90 minut

Ned zwyk³ mawiaæ: "Kiedy nadzieje i modlitwy nie wystarczaj, z pomoc¹ przychodzi NAUKA".

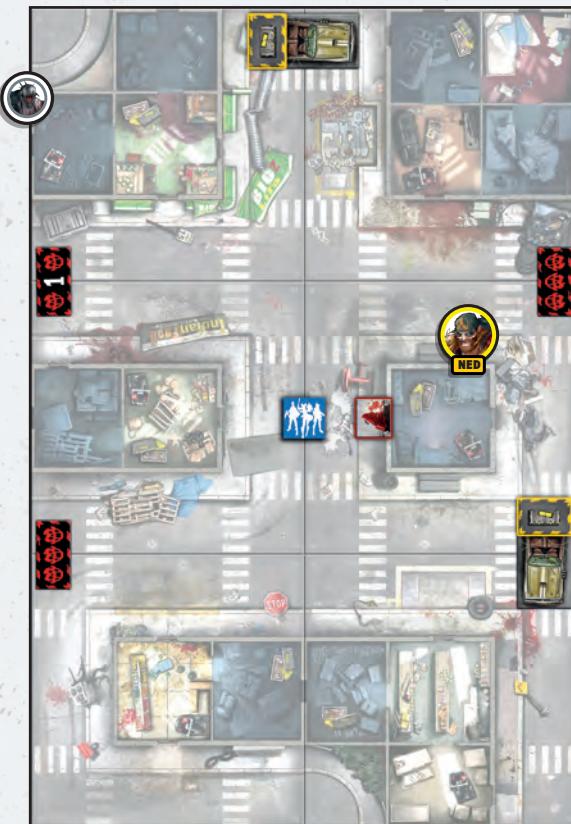
Cóz, potrzebujemy dzisiaj Ned'a. Z naszej ostatniej misji wróci³i³y z nieproszonym go¶ciem: podajaj±cą za nami zmutowaną Abominacj¹. Potwór jest na wszystko odporny, a Koktajl Mołotowa spowalnia go ledwie na chwilę. Z³o¿y³i³y wiêc po drodze wizytê Nedowi, z drepcañym za nami przeñadowc¹. Nasz stary przyjaciel chce i mo¿e pomóc, ale najpierw potrzebuje pewnych sk³adników. Ruszcie siê, mamy mnóstwo roboty!

Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 4V, 7R, 8R i 9R.**

• CELE

Trudne przypadki wymagaj¹ wyjątkowego traktowania. Aby zwycię¿yæ, osiągnijcie Cele w podanej kolejnoœci:

- 1– Zbierzcie wszystkie komponenty. Przynieście Nedowi (na kafle 9R) Koktajl Mołotowa oraz Niebieski i Zielony Cel.
- 2– Zabijcie Superabominacj¹. Użycie do tego Wysokoprocentowego Koktajlu Ned'a.



• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- Zwróćcie uwagę na otwarte Drzwi na kafelku 9R.
- Ta Misja używa tylko jednej Abominacji. Umieśćcie j¹ we wskazanej Strefie.
- Umieśćcie Ned'a we wskazanej Strefie. Jeżeli gracz chce grać Nedem, zastąpcie go dowolnym Ocalalym nie wybranym do tej Misji. Zasady Misji odnosz±ce siê do Ned'a maj¹ w zamian zastosowanie do tego Ocalalego.

• Superabominacja. Za ka ydem razem gdy zostanie wyeliminowana, ta Abominacja powraca do Startowej Strefy Namnażania. Jedynym sposobem, aby zabi  j¹ na dobre i zwycię¿y , jest u ycie Wysokoprocentowego Koktajlu Ned'a (patrz poniżej).

• Chemikalia o zabawnych nazwach. Ka ydy osiągniety żeton Celu to 5 Punktów Adrenalin y dla Ocalalego, który go zdobył. Zdobycie Niebieskiego lub Zielonego Celu dodatkowo zaopatruje Ocalalego w sk³adnik receptury Ned'a. Umie cie żeton Celu na planszy Ocalalego. Nie zajmuje on gniazda Ekwipunku, ale mo e by  wymieniany jak karta Ekwipunku.

| | |
|-----------|-----------|
| 2R | 4V |
| 7R | 9R |
| 8R | 1R |



• **Sekretny składnik? Z pewnością to nie miłość.** Ned nie jest kontrolowany przez żadnego z graczy, ale nadal liczy się jako Ocalały. Nie jest także Towarzyszem.

Przegrywacie jeżeli Zombie dostanie się do jego Strefy (uważajcie na karty Ożeż...! podczas Przeszukiwania lub zdobywania Skrzyni z Podrasowaną Bronią w jego Strefie!).

- Kosztem 1 Akcji dowolny Ocalały może upuścić składnik (kartę Koktajlu Mołotowa, Niebieski lub Zielony Cel) w Strefie Ned'a. Składników nie można zabrać z powrotem.

- Gdy wszystkie 3 składniki znajdą się w Strefie Ned'a, odrzućcie obydwa kolorowe Cele a Ned wręczy kartę Koktajlu Mołotowa Ocalalemu w swojej Strefie (gracze wybierają). Ten Ocalały może za darmo przeorganizować swoje wyposażenie. Ta karta reprezentuje Wysokoprocentowy Koktajl Ned'a. Używa się go w ten sam sposób co zwykłego Koktajlu Mołotowa, ale stanowi on jedyną broń pozwalającą zabić Superabominację na dobre.

• **Czy to jeden z eksperymentów Ned'a?** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalalego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

• **Czyściciele ulic.** Podrasowane Bryki można prowadzić (patrz str. 31). Każda z nich zawiera pojedynczą Podrasowaną Broń. Położcie na niej żeton Skrzyni z Podrasowaną Bronią. Ta Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalalego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



#15 UMIEJĘTNOŚCI

Każdy Ocalały w grze *Zombicide* posiada określony zestaw Umiejętności, których efekty opisane zostały poniżej. W przypadku sprzeczności z zasadami ogólnymi nadrzedne są zasady Umiejętności specjalnych.

Efekty poniższych Umiejętności i/lub premii są natychmiastowe i mogą być użyte w turze, w której zostały otrzymane. Oznacza to, że jeżeli jedna Akcja spowoduje podniesienie Poziomu Zagrożenia Ocalalego i zdobycie Umiejętności, Umiejętność ta może zostać natychmiast użyta, jeżeli Ocalały ma nadal chociaż jedną Akcję do wykorzystania (Ocalały może również użyć dowolnej dodatkowej Akcji przyznawanej przez daną Umiejętność).

+1 Akcja – Ocalały dysponuje dodatkową Akcją, którą może przewidzieć na co tylko chce.

+1 darmowa Akcja: [Akcja] – Ocalały ma jedną dodatkową darmową Akcję określonego typu (Walka, Atak Wręcz, Atak Dystansowy, Ruch lub Przeszukiwanie). Akcja ta może być stosowana jedynie do Akcji określonego typu.

+1 do maksymalnego Zasięgu – Maksymalny Zasięg Broni Dystansowej Ocalalego jest zwiększany o 1.

+1 do rzutu kością: [Akcja] – Ocalały dodaje 1 do wyniku rzutu na każdą kostkę dla Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy). Wynik maksymalny to zawsze „6”.

+1 kostka: [Akcja] – Każda broń Ocalalego otrzymuje 1 dodatkową kostkę do rzutów dla Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy). Każda Broń Podwójna otrzymuje po jednej kostce, co daje łącznie +2 kostki na Podwójną Akcję określonego typu.

+1 Obrażenie: [Akcja] – Ocalały zadaje 1 dodatkowe Obrażenie, rozpatrując efekt Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy).

+1 Strefa na Ruch – Ocalały może przemieszczać się o jedną dodatkową Strefę za każdym razem, gdy wykonuje Akcję Ruchu. Wkroczenie do Strefy zawierającej Zombie kończy Akcję Ruchu Ocalalego.

[Akcja]: 2 Obrażenia – Bronie, których Ocalały może użyć do wykonania Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy), posiadające standardowo wartość Obrażeń równą 1, zadają 2 Obrażenia podczas rozpatrywania takiej Akcji.

Barbarzyńca – Podczas rozpatrywania Ataku Wręcz Ocalały może zastąpić liczbę kości Broni do Walki Wręcz liczbą Zombie przebywających w Strefie Ocalalego. Umiejętności mające wpływ na wartość kości (jak np. +1 kostka: Atak Wręcz) nadal mają zastosowanie.

Broń do pary! – Gdy Ocalały wykonuje Akcję Przeszukiwania i dobiera kartę Ekwipunku z symbolem Broni Podwójnej, może natychmiast wziąć drugą kartę tego samego typu z talii Ekwipunku. Po dobraniu karty przetasujcie talię.



Drwina – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Wybierz Strefę oddaloną o maksymalnie 2 Strefy. Droga od tego Ocalałego do tej Strefy musi być pozbawiona przeszkód (brak ścian, zamkniętych Drzwi lub Barykad). Strefa nie musi znajdować się w Polu Widzenia tego Ocalałego. Wszystkie Zombie znajdujące się w wybranej Strefie natychmiast otrzymują dodatkową Aktywację i za wszelką cenę próbują dosiągnąć drwiącego Ocalałego. Wyszczególnione Zombie ignorują wszystkich innych Ocalałych. Nie atakują ich i przechodzą przez Strefę z Ocalałymi przy próbie dosięgnięcia drwiącego Ocalałego.

Dyspozytor – Rozpatrując w Fazie Zombie Etap Namnażania, doberz tyle kart Zombie, ile jest w grze aktywnych Stref Namnażania. Podejrzyj dobrane karty, a następnie przypisz po 1 z nich do każdej aktywnej Strefy Namnażania, namnażając w nich wskazane Zombie.

Eskalacja: [Akcja] – Ocalały otrzymuje 1 dodatkową kość do rzutów dla kolejnych Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy). Ta premia kumuluje się i ma zastosowanie do końca tury Ocalałego. Jeżeli Ocalały wykona inny rodzaj Akcji, premia przepada.

PRZYKŁAD: Ocalały z Umiejętnością Eskalacja: Atak Dystansowy wydaje swoją pierwszą Akcję na wykonanie Ataku Dystansowego za pomocą Pistoletu (1 kość). Drugą Akcję gracz również wydaje na wykonanie Ataku Dystansowego i dodaje do rzutu dodatkową kość dzięki Umiejętności Eskalacji (2 kości). Trzecią Akcję Ocalały wydaje na Akcję Ruchu – premia Eskalacji przepada.

Co 2 koktajle, to nie jeden – Rzuć kością za każdym razem, gdy podczas rozpatrywania Ataku Dystansowego Ocalały odrzuca Koktajl Mołotowa. Przy wyniku 6 lub więcej, umieść za darmo kartę Koktajlu Mołotowa w Plecaku tego Ocalałego, zamiast ją odrzucać. Uzyskanego wyniku nie można modyfikować, ani przerzucać.

Co za smród – Ocalały dobiera kartę Ekwipunku (wyłącznie z talii Ekwipunku Podstawowego) za każdym razem gdy ostatni Zombie znajdujący się w jego Strefie zostanie wyeliminowany (przez tego Ocalałego, przez innego Ocalałego, przez efekt gry). Ta Umiejętność działa w dowolnej Strefie, także w Strefie ulicy, i może być użyta wielokrotnie podczas tej samej tury. To NIE jest Akcja Przeszukiwania.

Darmowe przeładowanie – Ocalały za darmo przeładowuje broń, która tego wymaga (np. Obrzyn).

Farciarz – Ocalały może jeden dodatkowy raz przerzucić wszystkie kości dla każdej podejmowanej Akcji. Nowy wynik zastępuje poprzedni. Umiejętność ta kumuluje się z efektami Ekwipunku, który umożliwia przerzuty kości.

Krok w bok – Za każdym razem, gdy Zombie namnożą się w Zasięgu 0-1 (przed rozpatrzeniem Zrywów), Ocalały może natychmiast wykonać darmową Akcję Ruchu. Jeżeli w jego Strefie znajdują się Zombie, nie wydaje dodatkowych Akcji w celu wykonania tej darmowej Akcji Ruchu. Tę Umiejętność można wykorzystać raz na każdą dobraną kartę Zombie.

Medyk – Ta Umiejętność może być użyta za darmo podczas każdej Fazy Końcowej. Ocalały i wszyscy inni Ocalali w tej samej Strefie, mogą uleczyć 1 Ranę (min. 0 Ran). Ocalały z tą Umiejętnością zdobywa po 1 PA za każdą Ranę uleczoną w ten sposób (przez siebie i innych Ocalałych).

Mistrz miecza – Ocalały traktuje każdą Broń do Walki Wręcz, jak gdyby miała symbol Broni Podwójnej.

Nadludzka siła – Wartość Obrażeń używanej przez Ocalałego Broni do Walki Wręcz wynosi „3”.

Nieuchwytny – Ocalały nie wydaje dodatkowych Akcji podczas wykonywania Akcji Ruchu ze Strefy zawierającej Zombie. Dodatkowo Ocalały ignoruje Zombie rozpatrując Akcję Ruchu (także te, w których wykorzystuje inne Umiejętności wpływające na poruszanie się, np. Sprint).

Obrońca domu – Pole Widzenia tego Ocalałego nie ogranicza się do 0-1 Stref budynku.

Oburęczny – Ocalały traktuje każdą broń, jak gdyby miała symbol Broni Podwójnej.

Odruchy bojowe – Za każdym razem, gdy Zombie namnożą się w Zasięgu 0-1 (przed rozpatrzeniem Zrywu), Ocalały może natychmiast wykonać przeciw nim darmową Akcję Walki. Ta Akcja może zabić więcej Zombie niż te, które właśnie pojawiły się na Planszy. Ataki Dystansowe nadal muszą być skierowane w Strefę, w której namnożyły się Zombie. Ocalały może użyć tej Umiejętności raz na każdą dobraną kartę Zombie.

Ostrzał – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Ocalały wydaje jedną Akcję i porusza się do 2 Stref w kierunku Strefy z Zombie, znajdującej się w Zasięgu jednej z używanych przez niego Broni Dystansowych. Następnie otrzymuje 1 darmowy Atak Dystansowy. Standardowe zasady dotyczące Poruszania się nadal mają zastosowanie.

Połen automat – Podczas rozpatrywania Ataku Dystansowego Ocalały może zastąpić liczbę kości Broni Dystansowej liczbą Zombie przebywających w docelowej Strefie. Zastosowanie mają nadal Umiejętności wpływające na wartość kości (jak np. +1 kość: Atak Dystansowy).

Pewna ręka – Ocalały może ignorować innych wybranych przez siebie Ocalających chybając podczas Ataku Dystansowego. Umiejętność ta nie ma zastosowania dla efektów zabijających wszystkie Postacie w docelowej Strefie (jak np. Koktajl Mołotowa).

Prowizoryczna broń: Atak Dystansowy – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Rozpatruje darmowy Atak Dystansowy, korzystając z poniższych Cech Bojowych. Modyfikatory do Ataku Dystansowego (np. inne Umiejętności) nadal mają zastosowanie.



Prowizoryczna broń: Atak Wręcz – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Rozpatruje darmowy Atak Wręcz, korzystając z poniższych Cech Bojowych. Modyfikatory do Ataku Wręcz (np. inne Umiejętności) nadal mają zastosowanie.



Przeszukiwanie: 2 karty – Dobierz 2 karty, wykonując Ocalałym Akcję Przeszukiwania.

Przychylność losu – Ocalały może skorzystać z tej Umiejętności raz na turę, podczas dobierania karty Ekwipunku. Może zignorować i odrzucić tę kartę, a następnie dobrać nową kartę Ekwipunku z tej samej talii.

Regeneracja – Na koniec każdej Fazy Końcowej, Zdrowie Ocalającego powraca do wartości bazowej.

Rewolwerowiec – Ocalały traktuje każdą Broń Dystansową, jak gdyby miała symbol Broni Podwójnej.

Rozpoczyna z [Ekwipunek] – Ocalały rozpoczyna grę ze wskazanym Ekwipunkiem. Jego karta jest automatycznie przypisywana do niego podczas Przygotowania do gry.

Uwaga: Ocalali z tą Umiejętnością nie mogą być używani jako Towarzysze.

Rozpoczyna z 2 PA – Ocalały rozpoczyna grę z 2 Punktami Adrenalin.

Uwaga: Ocalali z tą Umiejętnością nie mogą być używani jako Towarzysze.

Rozpoczyna z [X] punktami Zdrowia – Ocalały rozpoczyna grę ze wskazaną liczbą punktów Zdrowia. To jest jego bazowy poziom Zdrowia.

Uwaga: Ocalali z tą Umiejętnością nie mogą być używani jako Towarzysze.

Rozpruwacz: [Akcja] – Użyj tej Umiejętności podczas przypisywania trafień przy rozpatrywaniu Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy). Jedno z tych trafień może zabić dodatkowego, identycznego Zombie w tej samej Strefie. Używając tej Umiejętności, można zabić jedynie jednego dodatkowego Zombie na Akcję. Ocalały otrzymuje Punkty Adrenalin za tego dodatkowego Zombie.

Sanitariusz – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Ocalały wydaje jedną Akcję i porusza się do 2 Stref w kierunku Strefy zawierającej przynajmniej jednego Ocalającego. Następnie może uleczyć 1 Ranę dowolnego Ocalającego w Strefie docelowej, włączając w to siebie. Standardowe zasady dotyczące Poruszania się nadal obowiązują. Umiejętność Sanitariusza może zostać użyta nawet wtedy, gdy żaden z Ocalających w Strefie docelowej nie posiada Ran.

Skok – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Ocalały wydaje jedną Akcję i porusza się o 2 Strefy. Ignoruje wszystko w Strefie pośredniej, poza ścianami i zamkniętymi Drzwiami.

Umiejętności związane z Poruszaniem się (jak np. +1 Strefa na Ruch lub Nieuchwytny) są ignorowane, zastosowanie mają jednak kary (jak np. Zombie w Strefie początkowej).

Skromna postura – Ocalały nie może zostać trafiony przez Bratobójczy Ogień (nie chroni to go przed efektem Koktajlu Mołotowa). Zignorujcie tego Ocalającego podczas strzelania do jego Strefy.



Snajper – Ocalały może bez ograniczeń wybierać cele wszystkich swoich Ataków Dystansowych. Bratobójczy Ogień jest ignorowany.

Spec od broni podwójnej – Ocalały może wykonać darmową Akcję Walki, o ile jest wyposażony w Broń Podwójną. Atak ten można wykonać wyłącznie przy użyciu tej Broni Podwójnej.

Sprint – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Wydaj jedną Akcję Ruchu Ocalającego: możesz poruszyć się o 2 lub 3 Strefy, zamiast 1. Wkroczenie do Strefy zawierającej Zombie kończy Akcję Ruchu Ocalającego.

Strzał z bliska – Ocalały może rozpatrzyć Atak Dystansowy w swojej Strefie, bez uwzględniania minimalnej wartości Zasięgu. Podczas rozpatrywania Ataku Dystansowego w Zasięgu „0” Ocalały może dowolnie wybrać cele i zgładzić dowolny typ Zombie (ignorując ich zdolności specjalne). W tym celu jego Broń Dystansowa w dalszym ciągu musi zadać wystarczającą liczbę Obrażeń. Bratobójczy Ogień jest ignorowany.



Szabrownik – Ocalały może Przeszukiwać dowolną Strefę budynku lub ulicy. Podstawowe zasady Przeszukiwania wciąż mają zastosowanie (np. nie można Przeszukiwać Stref, w których są Zombie).

Szarża – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Ocalały porusza się o 1 lub 2 Strefy, do Strefy zawierającej przynajmniej 1 Zombie. Standardowe zasady dotyczące Poruszania się nadal obowiązują. Wkroczenie do Strefy zawierającej Zombie kończy Akcję Ruchu Ocałego.

Szybkie ręce – Cały Ekwipunek na wyposażeniu Ocałego traktowany jest tak, jakby był trzymany w Ręku.

Taktyk – Tura tego Ocałego może zostać przeprowadzona w dowolnym momencie Fazy Graczy – przed lub po turze innego Ocałego. Jeżeli kilku Ocałych posiada tę Umiejętność, gracze ustalają kolejność swoich tur.

Twarzysz broni: [efekt gry] – Ocalały może skorzystać z tej Umiejętności, gdy stoi w tej samej Strefie, co przynajmniej jeden inny Ocalały. Tak długo jak Umiejętność Towarzysz broni jest aktywna, każdy Ocalały w tej Strefie (łącznie z tym, który posiada tę Umiejętność) otrzymuje korzyści ze wskazanej Umiejętności lub efektu gry. Towarzysze nie otrzymują korzyści z tej Umiejętności.
UWAGA: Nazwa tej Umiejętności może być skrócona do T.B.

Twardziel – Ocalały ignoruje pierwszą otrzymaną Ranę podczas każdego Etapu Ataku (w Fazie Zombie) lub w efekcie Bratobójczeego Ognia (Atak Dystansowy innego Ocałego).

Tylko na tyle cię stać? – Ocalały może skorzystać z tej Umiejętności za każdym razem, gdy ma otrzymać Rany. Anuluj 1 Ranę za każdą kartę Ekwipunku odrzuconą z wyposażenia Ocałego.

Uderz i uciekaj – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność tuż po rozpatrzeniu Ataku Wręcz lub Ataku Dystansowego, który skutkował zabiciem przynajmniej jednego Zombie. Może następnie rozpatrzyć darmową Akcję Ruchu. Jeżeli w jego Strefie znajdują się Zombie, nie wydaje dodatkowych Akcji w celu wykonania tej darmowej Akcji Ruchu.

Urodzony przywódca – Podczas swojej turы Ocalały może dać innemu Ocałemu darmową Akcję, którą ten może przeznaczyć na co tylko chce. Akcja ta musi być wykorzystana natychmiast. Następnie Urodzony przywódca kontynuuje własną turę.

Wielokrotne Przeszukanie – Ocalały może Przeszukiwać kilkukrotnie podczas swojej turы, wydając 1 Akcję na każde Przeszukanie.

Więź z Zombie – Ocalały rozgrywa dodatkową turę za każdym razem, gdy ze stosu Zombie zostanie dobrana karta Dodatkowej Aktywacji (NIE karta Zrywu). Wykonuje ją przed Zombie, które mają Dodatkową Aktywację. Jeżeli kilku Ocałych posiada tę Umiejętność, gracze ustalają kolejność swoich tur.

Włam – Ocalały nie potrzebuje żadnego Ekwipunku do otwierania Drzwi. Gdy używa tej Umiejętności nie robi Hałasu. Jednakże, wszystkie inne wymagania (jak np. zdobycie wskazanego Celu, zanim Drzwi mogą zostać otwarte) nadal muszą zostać spełnione. Ponadto, Ocalały zdobywa jedną dodatkową darmową Akcję, której może używać jedynie do otwarcia Drzwi.

Wynik 6: +1 kość [Akcja] – Gracz może rzucić dodatkową kością za każdą „6”, wyrzuconą podczas dowolnej Akcji wskazanego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy). Gracz może tak dugo rzucać dodatkową kością, jak dugo uzyskuje wartość „6”. Przed rzutem dodatkową kością dla tej Umiejętności należy zastosować pozostałe efekty gry umożliwiające przerzucanie kości.

Wynik 6: +1 Obrażenie [Akcja] - Za każdą „6” uzyskaną podczas rozpatrywania Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy), dodaj +1 do wartości Obrażeń zadawanych przez broń użytą przez Ocałego do wykonania tej Akcji. Przed ustaleniem wartości Obrażeń zapewnionej przez tę Umiejętność należy zastosować pozostałe efekty gry umożliwiające przerzucanie kości.

Wypad! – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Wybierz Strefę w Zasięgu 1 od tego Ocałego. Obie Strefy muszą być połączone drogą bez przeszkód. Wszystkie Zombie znajdujące się w Strefie Ocałego są odpychane do wybranej Strefy. Nie jest to uznawane za Ruch.

Zakuty łeb: [typ Zombie] – Ocalały ignoruje wszystkie Rany zarane przez Zombie wskazanego typu (jak Szwendacz, Biegacz itp.). Dla przykładu, „Zakuty Łeb: Szwendacz” odnosi się do Szwendacza.

Zbawca – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Wybierz Strefę zawierającą przynajmniej jednego Zombie i przynajmniej 1 innego Ocałego, znajdującą się w Zasięgu 1 od tego Ocałego. Obie Strefy muszą łączyć drogę bez przeszkód i muszą znajdować się w Polu Widzenia. Wybieracie Ocałych w wybranej Strefie, którzy mają zostać przeciągnięci do Strefy Ocałego z tą Umiejętnością (bez kary związanej z opuszczaniem Strefy z Zombie). Nie jest to Akcja Ruchu. Ocalały może nie zgodzić się na ratunek i pozostać w wybranej Strefie, jeżeli kontrolujący go gracz tak postanowi.

Zbieracz – Ocalały może niesć 2 dodatkowe karty Ekwipunku. Umieszcza się je obok planszy Ocałego i traktuje jakby znajdowały się w jego Plecaku.

Żądza krwi: [Akcja] – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Ocalały wydaje jedną Akcję i porusza się do 2 Stref w kierunku Strefy zawierającej przynajmniej jednego Zombie. Następnie otrzymuje jedną darmową Akcję określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy). Standardowe zasady dotyczące Poruszania się nadal mają zastosowanie.

#16 INDEKS

Abominacja.....17, 18, 30
 Akcja Ruchu19
 Akcje.....8, 19, 27, 30
 Aktywacja Zombie.....23
 Atak Autem.....31
 AtakDystansowy.....21
 AtakWręcz.....21
 Atak Zombie.....23
 Auta, wsiadanie i wysiadanie30
 Auta, zamiana miejsc30
 Biegacz.....17
 Brak działania22
 Bratobójczy Ogień.....28, 31
 Broń.....12
 Broń Podwójna.....27
 Dzieciaki.....7
 Ekwipunek.....12, 29
 Ekwipunek podstawowy.....6
 Faza Graczy19
 Faza Końcowa.....8
 Faza Zombie.....23
 Głośna broń13

Hałas.....14, 22
 Hałasowanie.....22
 Karta Ocalalonego.....7, 15
 Koktajl Mołotowa.....17, 29
 Kolejność Wybierania Celów.....28
 Komponenty4
 Kości13, 27
 Liczba graczy5
 Misje36
 Namnażanie Zombie25
 Obrażenia13, 17, 27
 Omówienie gry.....8
 Otwieranie Drzwi.....19
 Pierwszy Gracz.....7
 Podrasowana Broń.....22, 32
 Podstawowe zasady.....9
 Pole Widzenia.....10
 Poruszanie się.....11
 Postać.....9
 Poziom Zagrożenia15
 Precyza.....13, 27
 Prowadzenie Aut.....31
 Przeladowanie.....29
 Przeszukiwanie.....19
 Przydzielanie trafień28
 Przygotowanie do gry.....6
 Punkty Adrenaliny.....15
 Rany.....17, 23
 Reorganizacja wyposażenia21
 Rozdzielenie Zombie.....24
 Ruch Zombie.....24
 Skończyły się figurki.....26
 Skrzynia z Podrasowaną Bronią.....32
 Snajperka.....29
 Spaślak.....17
 Strefa.....6, 9
 Strefa Mroku20, 33
 Szwendacz.....17
 Towarzysze33
 Trafienie.....27
 Typ Zombie.....17, 18
 Umiejętności.....63
 Walka21
 Wymiana Ekwipunku.....21
 Wyposażenie.....16
 Zdobywanie Celu22
 Zryw Zombie.....26
 Zwycięstwo i porażka.....8

TWÓRCY

PROJEKTANTCI:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT i David PRETI

ROZWÓJ:

Fábio CURY

PRODUKCJA:

Marcela FABRETI (Lead), Thiago ARANHA (Lead), Raquel FUKUDA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Aaron LURIE i Ana THEODORO

ILUSTRACJE:

Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Saeed JALABI, Giorgia LANZA i Eric NOUHAUT

PROJEKT GRAFICZNY:

Marc BROUILLO (Lead), Max DUARTE (Lead), Fabio de CASTRO, Louise COMBAL i Júlia FERRARI

PROJEKT MODELI:

Vincent FONTAINE

STUDIO RZEŽBIARSKIE:

BigChild Creatives

KIEROWNIK ZESPOŁU RZEŽBIARZY:

Hugo Gomez BRIONES

RZEŽBIARZE:

David ARBERAS, Daniel FERNANDEZ, Ivan GIL, Africa MIR, Alejandro MUÑOZ, Adrián RIO, Natalia ROMERO i Raul Fernandez ROMO

RENDERING:

Studio Z

KOREKTA ORYGINAŁU:

Jason KOEPP

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY:

Mathieu HARLAUT

WYDAWCZA ORYGINAŁU:

David PRETI

WERSJA POLSKA:

Zespół Portal Games

PODZIĘKOWANIA:

Robert, Janek, Marek

© 2021 Portal Games Sp. z o.o.

© 2021 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiwana bez wyraźnej zgody. Logo Guillotine Games jest znakiem towarowym Guillotine Press Ltd. Logo CMON oraz nazwy CMON i Zombicide są znakami towarowymi CMON Global Limited. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Figurki znajdujące się w pudełku są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. GRA PRZEZNACZONA DLA GRACZY POWYŻEJ 14 ROKU ŻYCIA.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

PODSUMOWANIE RUNDY

KAŻDA RUNDA ZACZYNA SIĘ OD:

01 - FAZA GRACZY

Gracz z żetonem Pierwszego Gracza aktywuje wszystkich swoich Ocalałych, jednego po drugim, w dowolnej kolejności. Następnie przychodzi czas na rozpoczęcie tury kolejnego gracza, siedzącego po jego lewej stronie.

Każdy Ocalały ma 3 Akcje do wydania na wymienione poniżej działania. W czasie jednej aktywacji można kilka razy wykonać tę samą Akcję, chyba że zasady gry stanowią inaczej.

- **RUCH:** Ocalały przesuwa się o 1 Strefę (musi wydać dodatkowe Akcje, jeśli w Strefie początkowej są Zombie).

- **PRZESZUKIWANIE (1x na Turę):**

Jedynie Strefy budynku, w których nie ma Zombie. Ocalały dobiera kartę z talii Ekwipunku. Przeszukując Skrzynię z Podrasowaną Bronią, dobierz kartę z talii Podrasowanej Broni.

- **OTWIERANIE DRZWI:** Ocalały używa odpowiedniego Ekwipunku do otwarcia Drzwi w swojej Strefie.

Rzut kościem nie jest wymagany.

UWAGA: Nie można ponownie zamknąć Drzwi po ich otwarciu.

- **REORGANIZACJA/WYMIANA:** Ocalały może w dowolny sposób przeorganizować karty w swoim wyposażeniu. Ocalały może jednocześnie wymienić dowolną liczbę kart z innym Ocalałym w tej samej Strefie. Ten inny Ocalały może za darmo przeorganizować swoje wyposażenie.

- **AKCJE W WALCE:**

Atak Wręcz: wymaga wyposażenia w Bróń do Walki Wręcz.

Atak Dystansowy: wymaga wyposażenia w Broń Dystansową.

- **ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU** w Strefie Ocalałego.

- **HAŁASOWANIE:** Umieście żeton Hałasu w Strefie Ocalałego.

- **BRAK DZIAŁANIA:** Wszystkie pozostałe Akcje przepadają.

KIEDY WSZYSYCY GRACZE SKOŃCZĄ SWOJE TURY

02 - FAZA ZOMBIE

ETAP 1: AKTYWACJA

Wszystkie Zombie aktywują się i wydają swoje Akcje na Atak lub Ruch, w zależności od sytuacji. Najpierw rozpatrzcie wszystkie Ataki, a następnie wszystkie Ruchy. Wszystkie Zombie wykonują Atak LUB Ruch jako pojedynczą Akcję.

- **ATAK:** Każde Zombie w tej samej Strefie co Ocalali wykonuje Atak. Atak Zombie jest zawsze skuteczny i nie wymaga rzutu kościem.

- **RUCH:** Zombie, które nie Atakowały, używają swojej Akcji do Poruszenia się o 1 Strefę w kierunku Ocalałych.

UWAGA: Biegacze mają 2 Akcje, czyli mogą dwa razy zaatakować, zaatakować i poruszyć się, poruszyć się i zaatakować lub po prostu wykonać dwa ruchy.

ETAP 2: NAMNAŻANIE

Znajdujące się na mapie Misji żetony Stref Namnażania wskazują miejsca, w których podczas Fazy Zombie pojawią się nowe Zombie. Są to Strefy Namnażania.

- **Startowa Strefa Namnażania** jest pierwszą, od której należy rozpocząć namnażanie.

- Zawsze dobierajcie karty Zombie dla wszystkich Stref Namnażania w tej samej kolejności (zgodnie z ruchem wskaźówek zegara).

- Zombie namnażają się odpowiednio do **najwyższego Poziomu Zagrożenia** wśród Ocalałych (Niebieski, Żółty, Pomarańczowy lub Czerwony).

03 - FAZA KOŃCOWA

- Usunięcie z Planszy wszystkie żetony Hałasu.
- Następny gracz otrzymuje żeton Pierwszego Gracza (zgodnie z ruchem wskaźówek zegara). Rozpoczyna się kolejna runda gry.

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Jeżeli kilka celów ataku ma tę samą Kolejność Wybierania Celów, gracze wybierają które są eliminowane jako pierwsze.

| KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW | TYP ZOMBIE | LICZBA AKCJI | MIN. OBRAŻENIA, ABY ZABIĆ | PUNKTY ADRENALINY |
|----------------------------|----------------------|--------------|---------------------------|-------------------|
| 1 | SPAŚLAK / ABOMINACJA | 1 | 2/3 | 1/5 |
| 2 | SZWENDACZ | 1 | 1 | 1 |
| 3 | BIEGACZ | 2 | 1 | 1 |