

ZOMBICIDE

2.

EDYCJA



ZASADY GRY ORAZ KSIĘGA MISJI

ROZDZIAŁY

• KOMPONENTY GRY	3	REORGANIZACJA/WYMIANA.....	21	• Cechy Ogólne Towarzyszy	34
• CZAS NA ZOMBICIDE!	5	AKCJE W WALCE.....	21	TRYB KRWISTOCZERWONY	35
• OD ORYGINALNEGO ZOMBICIDE		• Atak Wręcz.....	21	DOSTOSOWYWANIE POZIOMU	
PO DRUGĄ EDYCJĘ	5	• Atak Dystansowy	21	TRUDNOŚCI.....	35
• PRZYGOTOWANIE DO GRY	6	ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU	22	• MISJE	36
• OMÓWIENIE GRY	8	HAŁASOWANIE	22	M0 - ZOMBIE SURVIVAL	
FAZA GRACZY.....	8	BRAK DZIAŁANIA	22	(SAMOUCZEK)	36
FAZA ZOMBIE	8	• FAZA ZOMBIE	23	M1 - ŚRÓDMIEŚCIE	37
FAZA KOŃCOWA.....	8	ETAP 1: AKTYWACJA	23	M2 - STREFA-Y	38
ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA	8	• Atak	23	M3 - 24-GODZINNY WYŚCIG	
• PODSTAWY	9	• Ruch	24	PO ZOMBICITY.....	39
PRZYDATNE DEFINICJE.....	9	• Gra Biegaczami.....	25	M4 - STRZAŁY Z WOZU	40
POLE WIDZENIA	10	ETAP 2: NAMNAŻANIE.....	25	M5 - WIELKIE W.....	41
PORUSZANIE SIĘ.....	11	• Kolorowe Strefy Namnażania ...	25	M6 - UCIECZKA	42
ODCZYTYWANIE KARTY		• Karty Zrywu Zombie	26	M7 - RZEŹNIA	43
EKWIPUNKU.....	12	• Karty Dodatkowej Aktywacji.....	26	M8 - ZOMBIE POLICJA.....	44
Rodzaje Amunicji	12	• Skończyły się figurki.....	26	M9 - PRAWO PIĘŚCI	45
Zabijanie Zombie, otwieranie Drzwi		• WALKA	27	M10 - MIASTECZKO	46
i głośny Ekwipunek	13	ATAK WRĘCZ	27	M11 - KANAŁ.....	47
Cechy Bojowe	13	ATAK DYSTANSOWY	27	M12 - KRAKSA	48
Hałas.....	14	• Kolejność Wybierania Celów.....	28	M13 - ULICE W OGNIU	49
ADRENALINA, POZIOM ZAGROŻENIA		• Bratobójczy Ogień	28	M14 - ŚNIADANIE U JESSEGO	50
I UMIEJĘTNOŚCI	15	• CECHY EKWIPUNKU	29	M15 - ZJEDNOCZENI PRZETRWAMY. 51	
• WYPOSAŻENIE	16	• Latarka	29	M16 - LICHE SCHRONIENIE.....	52
• ZOMBIE	17	• Koktajl Mołotowa	29	M17 - PLAGA	53
SZWENDACZ	17	• Przeładowanie	29	M18 - KONIEC DROGI	54
SPAŚLAK	17	• Umiejętności zapewniane przez		M19 - PRZYJACIELE NA ZAWSZE	55
BIEGACZ	17	Ekwipunek	29	M20 - FESTIWAL ZOMBIE.....	56
ABOMINACJA.....	17	• DODATKOWE TRYBY GRY	30	M21 - CIĘŻKI SPRZĘT.....	57
• Abominarz	18	FESTIWAL ABOMINACJI	30	M22 - PODBIJ BAS	58
• Abominadzicz	18	AKCJE AUTA.....	30	M23 - CICHY ZAKĄTEK.....	59
• Aboglinacja	18	• Wsiadanie i wysiadanie z Auta .	30	M24 - TARAN.....	60
• Pacjent 0.....	18	• Zamiana miejsc w Aucie.....	30	M25 - WYSOKOPROCENTOWY	
• Dopasowanie talii Abominacji .	18	• Jazda Autem	31	KOKTAJL NEDA	62
• FAZA GRACZY	19	• Zdobyć Skrzyni z Podrasowaną		• UMIEJĘTNOŚCI	63
RUCH	19	Bronią w Podrasowanej Bryce	32	• INDEKS	67
PRZESZUKIWANIE.....	19	• Przeszukiwanie Radiowozu.....	32	• TWÓRCY	67
OTWIERANIE DRZWI	19	STREFY MROKU	33	• PODSUMOWANIE RUNDY	68
NAMNAŻANIE W BUDYNKACH.....	20	TOWARZYSZE.....	33		
		• Eskortowanie Towarzysza	34		

#01 KOMPONENTY GRY

9 DWUSTRONNYCH KAFELKÓW



88 FIGUREK

12 Ocalałych



76 Zombie



ZASADY ZOMBICIDE 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 Naboí.....	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 Łańcuchowa	2
Pistolet	1
PM	2
Snajperka	2
Strzelba	2
Topór Strażacki	1
Woda	2
Żarcie w Puskach	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

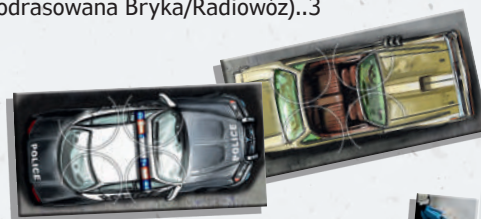


40 kart Zombie



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 osiągnięciu zwycięstwa wbrew wszelkim przeciwnościom losu, z przyprawiającymi o szybsze 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. Ochraniajcie 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, powinniście 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 Adrenaliny**, 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 namnażają 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 Namnażania rozpoczyna się zawsze od Startowej Strefy Namnażania.
- **Kolejność Wybierania Celów (patrz str. 28).** Spaślaki i Abominacje są pierwsze na liście. Uproszczono też zasady rozstrzygania kolejności trafień.
- **Bratobójczy Ogień (patrz str. 28).** Wprowadzono nowe zasady trafiania w naszych współtowarzyszy przez chybione Ataki Dystansowe.
- **Maksymalna Precyzja** 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 różnorodności 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 ząb, nowe ciuchy, wydłto, 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, rozdzielonych pomiędzy graczy. Początkującym graczom doradzamy grę w 6 osób, z których każda kontroluje 1 Ocalałego. Doświadczeni gracze bez trudu poradzą sobie z samodzielnym poprowadzeniem 6 Ocalałych, nawet podczas śmiertelnie trudnych misji!

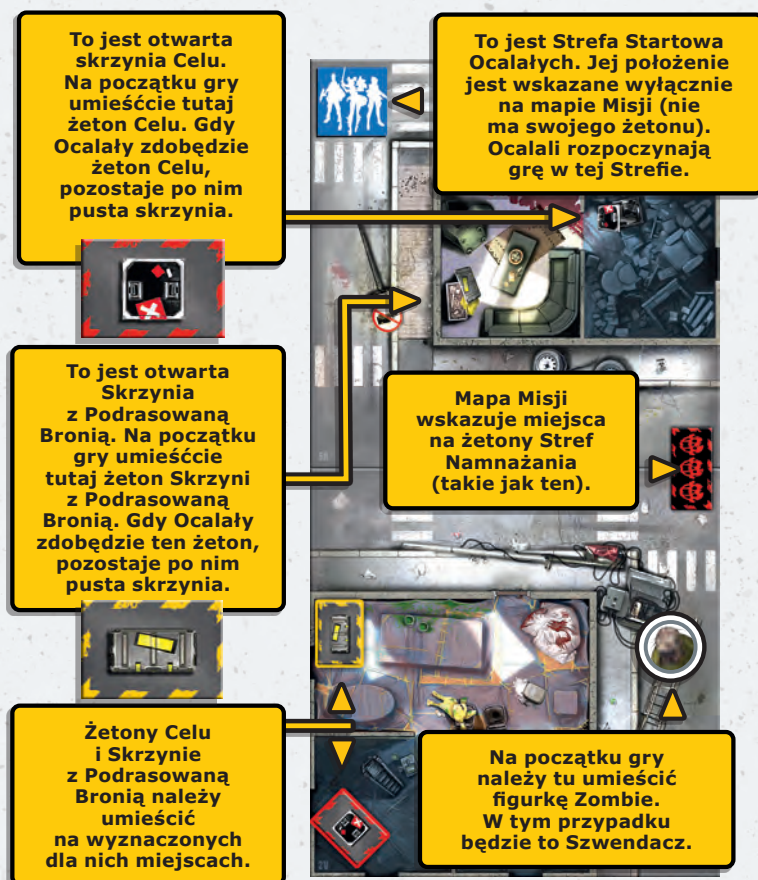
1– Wybierzcie Misję.

2– Rozłóżcie kafelki Planszy.

3– Umieśćcie 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 umieśćcie 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.

Umieśćcie 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– Umieśćcie 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 Adrenaliny znajduje się na polu „0” Niebieskiego Poziomu Zagrożenia. Następnie umieśćcie znacznik w odpowiednim gnieździe Toru Zdrowia (patrz następna strona) i kolejny znacznik w gnieździe wskazującym pierwszą (Niebieską) Umiejętność. Kolejne 3 znaczniki umieśćcie w gniazdach zapasowych w górnej części planszy Ocalałego. Ekwipunek Początkowy może być umieszczony w gnieździe Ręki lub Plecaka na planszy Ocalałego (patrz str. 16).



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



To jest żeton Pierwszego Gracza.

10- Gracz z Toporem Strażackim jako swoim Ekwipunkiem Początkowym zostaje Pierwszym Graczem w pierwszej rundzie gry. Dajcie mu 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 Ocalałych: 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 Ocalałych. 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 nieopróżnionym do końca magazynkiem. Z drugiej strony nie należy lekceważyć zombie. Ich siłą 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 nabyte 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

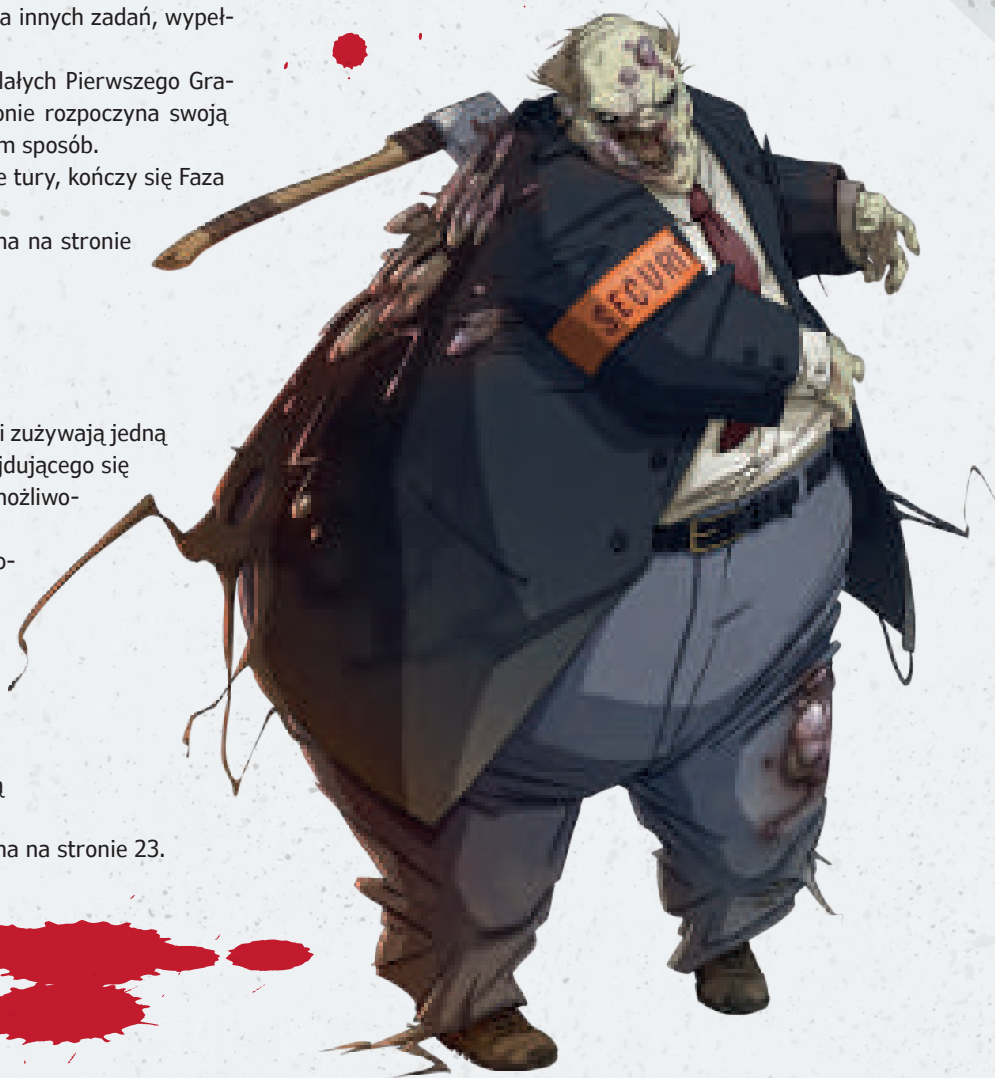
Usunięcie z Planszy wszystkie żetony Hałasu. Następny gracz otrzymuje żeton Pierwszego Gracza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Rozpoczyna się kolejna runda gry.

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. Znajdźcie 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 przejściami dla pieszych i krawędzią Planszy) oraz ścianami budynków.



POLE WIDZENIA

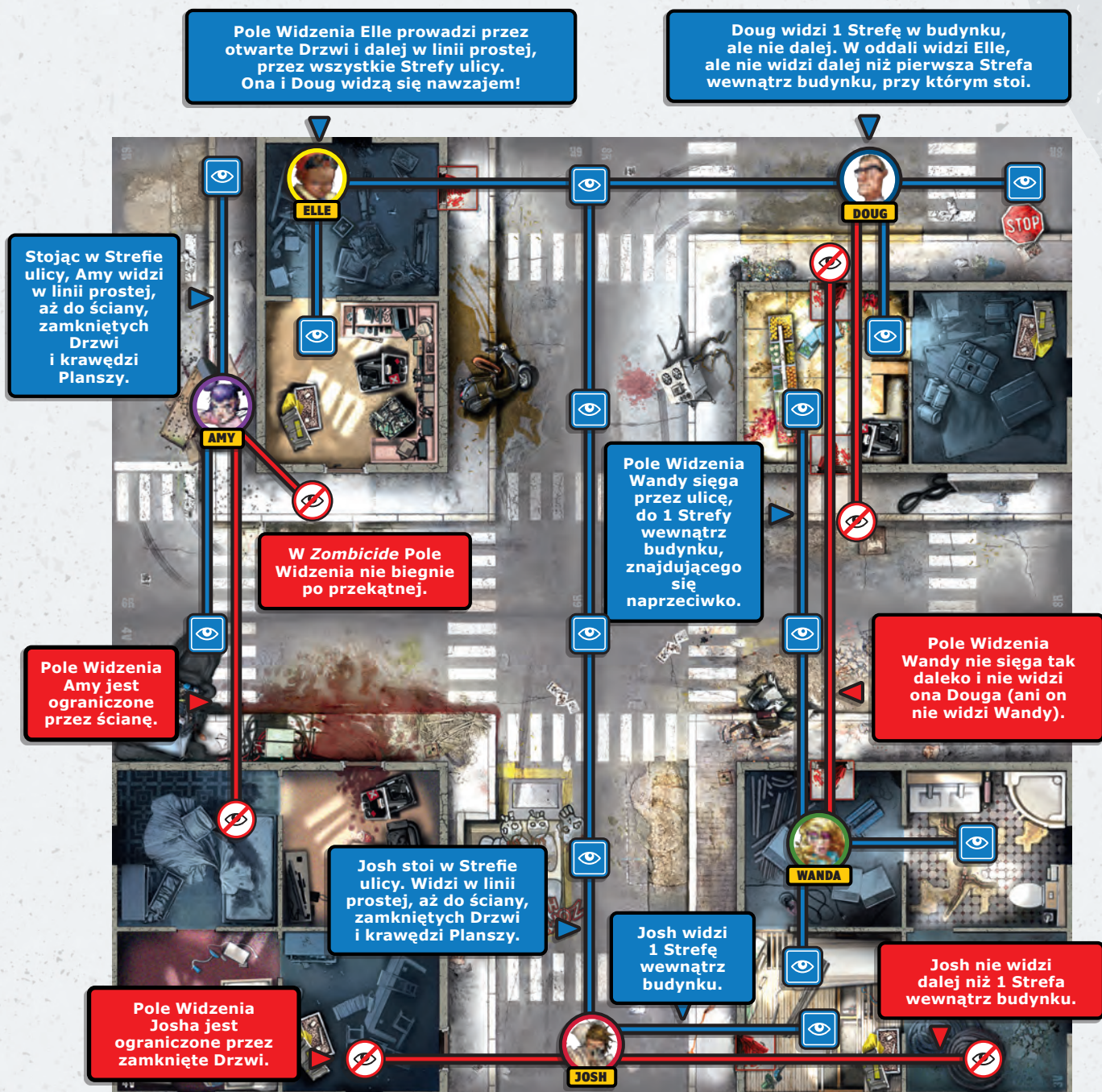
Pole Widzenia określa, czy Postacie widzą siebie nawzajem, na przykład: czy Ocalały widzi Zombie po drugiej stronie otwartych Drzwi, czy widzą się z sąsiednich pomieszczeń, wzdłuż ulicy itd.

W Strefach ulicy, Postacie widzą w liniach prostych, które biegną równoległe 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 nie 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

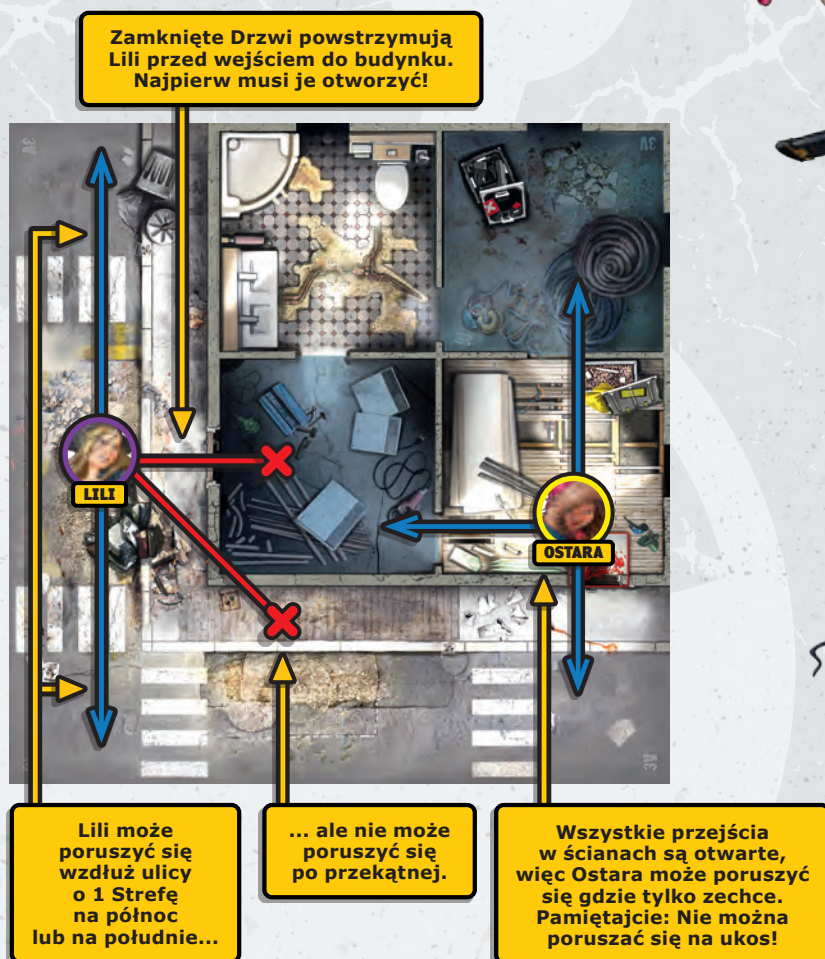
Ruch to życie. Nie zatrzymuj się!

- Wanda

Postacie mogą przemieszczać się między Strefami, o ile te Strefy współdziela 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.



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 Ocalały. Takiej broni używa się do Ataków Wręcz (patrz str. 21).



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



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 Ocalałemu możliwość przetrutów kości.



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



• ZABIJANIE ZOMBIE, OTWIERANIE DRZWI I GŁOŚNY EKWIPUNEK

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



Ekwipunek, który pozwala Ocalałym 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 przyciąga 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.

TOPÓR STRAŻACKI

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

PRZYKŁAD 2 - Piła Łańcuchowa:

Można jej użyć do otwierania Drzwi, ale spowoduje to pojawienie się żetonu Hałasu.

PIŁA ŁAŃCUCHOWA

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

• CECHY BOJOWE

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

Typ Broni.
Ten Ekwipunek jest Bronią do Walki Wręcz.

TOPÓR STRAŻACKI

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

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

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

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

Broń Podwójna. Jeżeli gracz ma taką samą Broń Podwójną w każdej Ręce (patrz str. 27), może użyć ich obu jednocześnie w jednej Akcji (wszystkie Ataki muszą być wymierzone w tę samą Strefę).

PISTOLET

Rodzaj Amunicji.
Ten Ekwipunek używa Naboju.

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

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 Ocalałego lub o 1 Strefę dalej (w Polu Widzenia).

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

Precyzja. Każdy wynik rzutu kośćmi 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 Ocalałego.

- 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 Ocalałego 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 Ocalały otrzymuje Punkty Adrenaliny (PA) i przesuwają 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 4 Poziomy Zagrożenia: Niebieski, Żółty, Pomarańczowy i Czerwony. Na każdym Poziomie Zagrożenia, Ocalały 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 Ocalałego, aby to zaznaczyć.

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

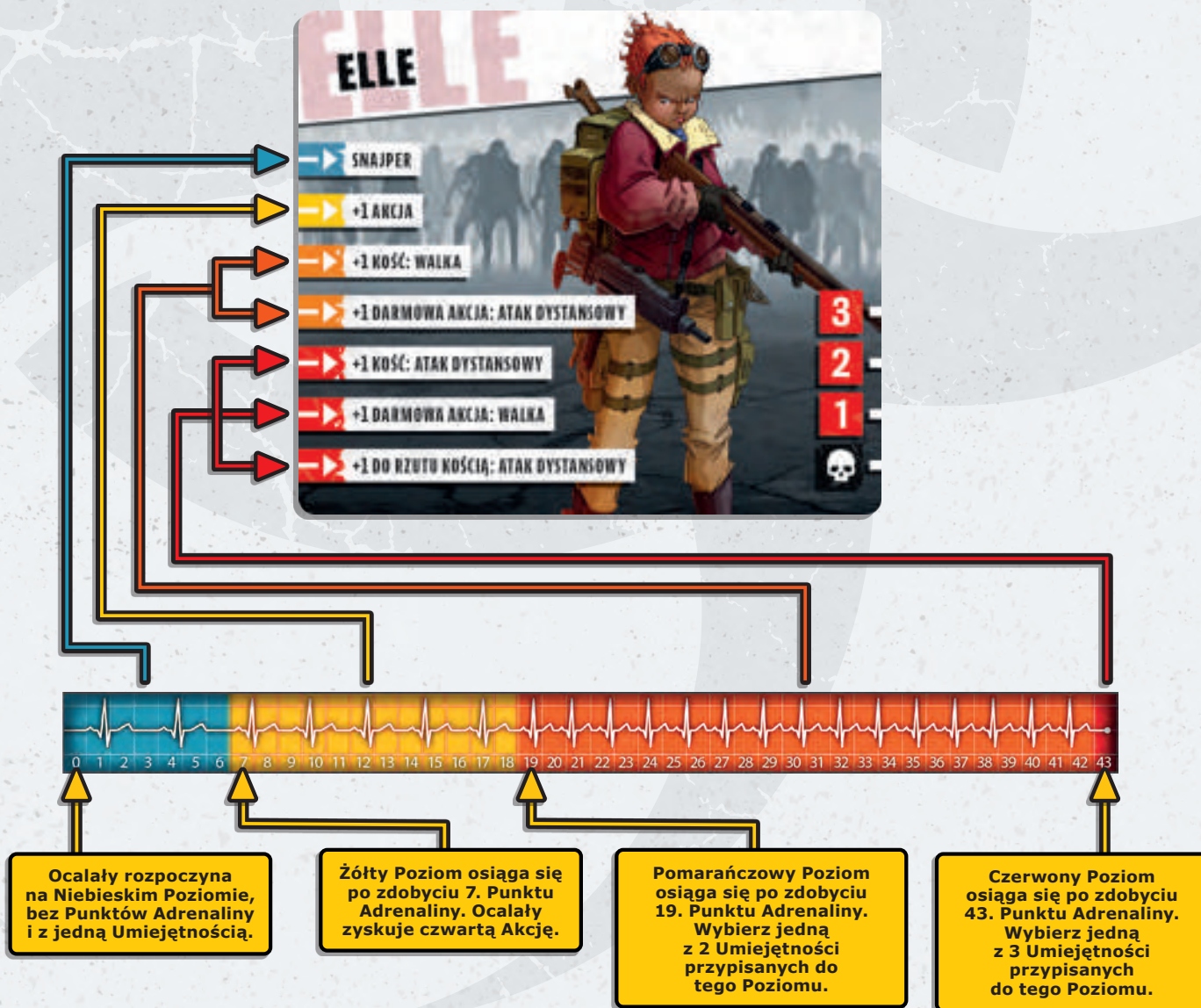


Poziom Czerwony:
6 Szwendaczy

Poziom Pomarańczowy:
4 Szwendaczy

Poziom Żółty:
2 Szwendaczy

Poziom Niebieski:
1 Szwendacz



#07 WYPOSAŻENIE

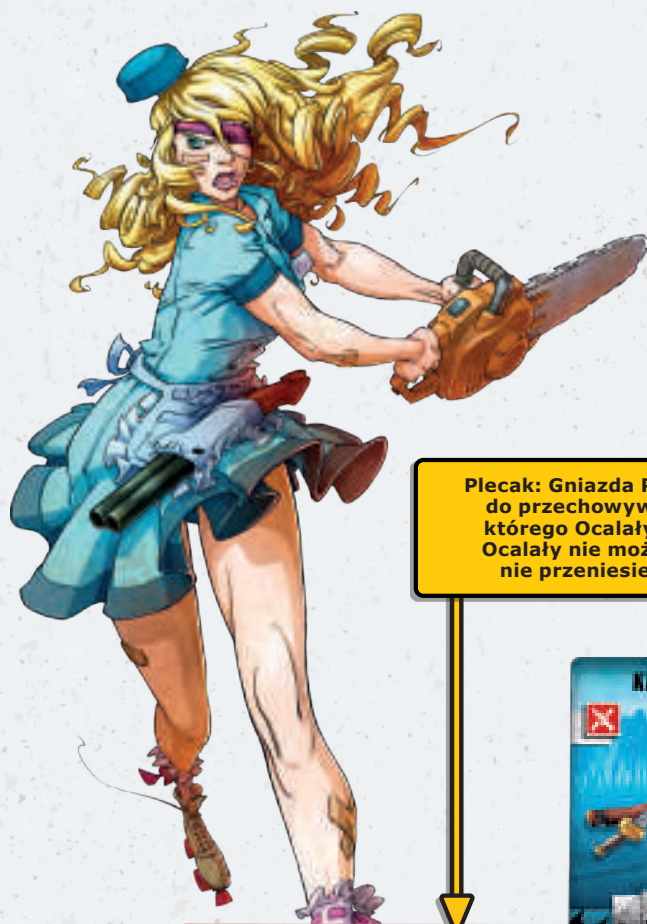
- Proszę pana? Ma pan broń, której właśnie szukam.
- Właśnie miałem to samo powiedzieć. Jak się nazywasz, dzieciaku?
- Ostara. A ty?
- Ned.
- Miło cię poznać. Czy teraz dasz mi tę broń? Proszę...

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

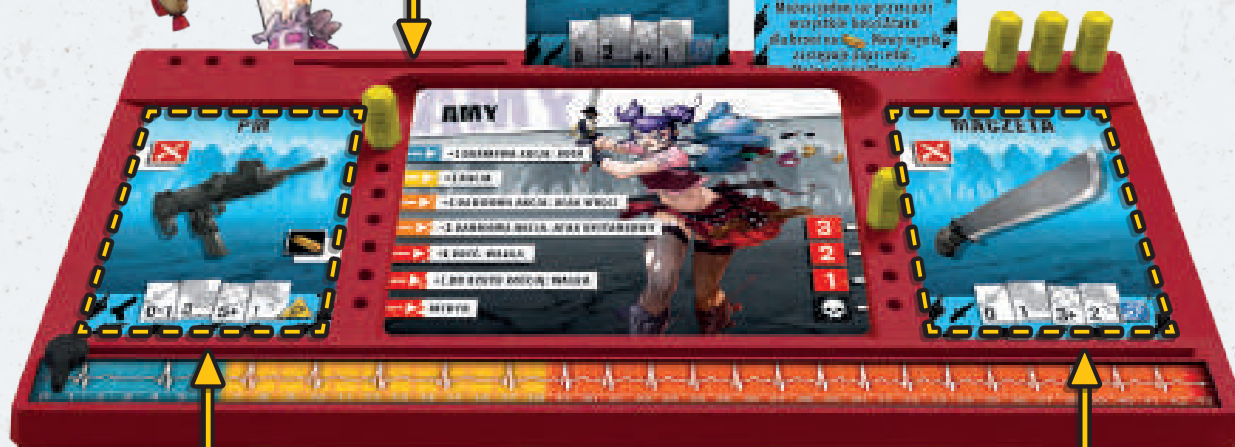
Ekwipunek, w którego opisie napisano „Można użyć z Plecaka”, może być użyty zarówno z gniazda Ręki, jak i z gniazda Plecaka.



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.



Karta Ekwipunku **Garść Nabo**, na której napisano „Można użyć z Plecaka”, nadal zapewnia swój efekt Ocalałemu.



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

#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 krwiożerczymi marionetkami, ale nie lekceważcie ich. Są bardzo odporne i mogą was ścigać nieustraszeni 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 Adrenaliny.



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 Shwendacze.

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 umieścić 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. Namnażają 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.
- Rozpatrzenie następujące efekty gry za każdym razem gdy dobierzecie kartę Zombie namnażającą Abominację:
 - **Jeżeli na Planszy nie ma żadnej Abominacji**, dobierzcie kartę z talii Abominacji. Następnie umieśćcie wskazaną Abominację w danej Strefie Namnażania. 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 znajdziecie 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 złego 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 Abominadziczy. 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

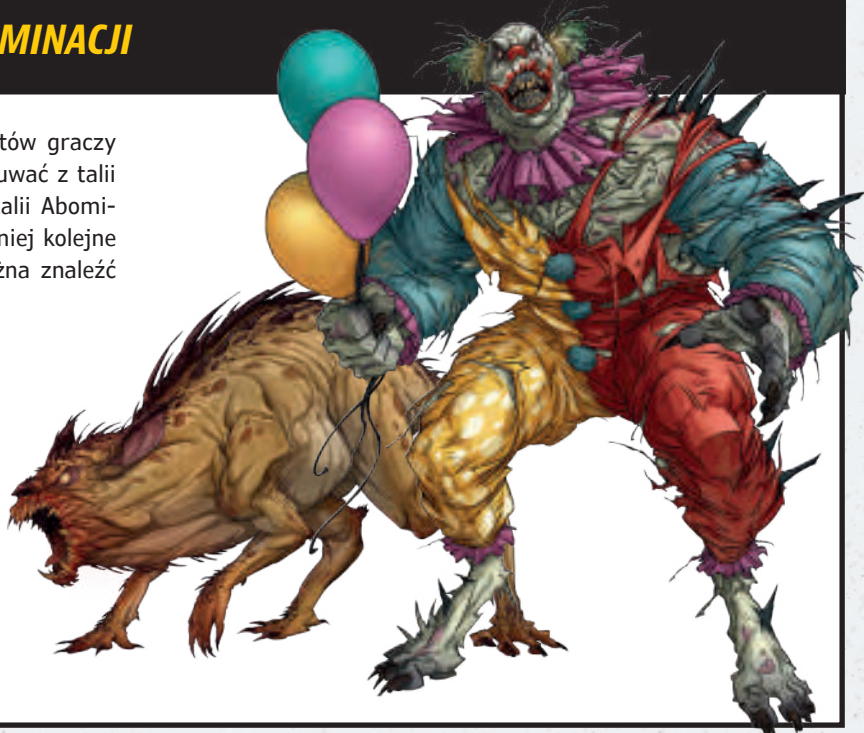
Czy to naprawdę pierwszy zombie? Nikt tego nie wie. Natomiast z pewnością zamienił szpital w zainfekowany koszmar.

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

Pójdźmy tędy, 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 potrzebowałaby 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 tury 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 kośćmi nie jest wymagany. Połóżcie żeton Drzwi, stroną pokazującą otwarte Drzwi, w miejscu zamkniętych Drzwi (jeżeli był to żeton zamkniętych Drzwi, odwróćcie 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 ściągają, 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. Rozpatrzenie namnażania 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. Umieścić 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 umieścić 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 pojawiają 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 Zagrożeniu.

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).

Tygrzysek 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 Ocalały jest na Żółtym Poziomie Zagrożeniu, zostają 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.

REORGANIZACJA/WYMIANA

Dzieciaki, czas na podwieczorek! OK, niech popatrzę 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 Ocalałym, 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 lecącą 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



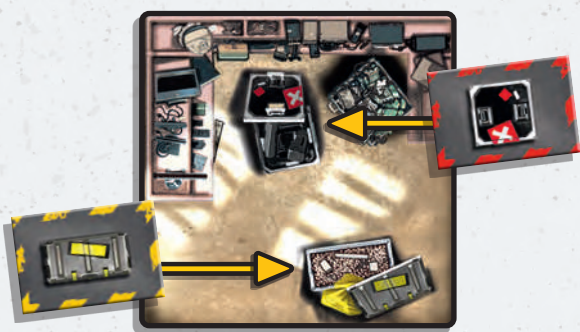
Ocalały używa trzymanej w Ręce Broni Dystansowej, aby strzelić do pojedynczej Strefy znajdującej się w swoim Polu Widzenia i w Zasięgu wskazanym na karcie broni (patrz Walka, str. 27).
Ocalali strzelają do Stref, a nie do Postaci. Jest to szczególnie istotne dla zasady Kolejności Wybierania Celów (patrz 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 Adrenaliny 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. Umieście 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 Ocalałych, 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 rozpatrzenie wszystkie Ataki, a następnie wszystkie Ruchy. Wszystkie Zombie wykonują Atak **LUB** Ruch jako pojedynczą Akcję.

• ATAK

Każde Zombie w tej samej Strefie co Ocalały wykonuje Atak. Atak Zombie jest zawsze skuteczny i nie wymaga rzutów kośćmi. Ocalały w tej samej Strefie dzielą pomiędzy siebie Ataki Zombie według swojego uznania. Każdy Atak Zombie zadaje 1 Ranę. Przeniesienie znacznik na Torze Zdrowia Ocalałego o 1 pole niżej za każdą otrzymaną przez niego Ranę. Ocalały 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 przegraną!



Każdy skuteczny Atak Zombie zadaje 1 Ranę.



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

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

PRZYKŁAD 2: Grupa 4 Szwendaczy aktywuje się w tej samej Strefie co 2 Ocalałych. Gracze wybierają sposób przydzielenia Ran. Jako że Ocalały zostaje wyeliminowany gdy otrzyma 3 Rany, co kończy grę, gracze decydują, że każdy z Ocalałych 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 najbliższy 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.

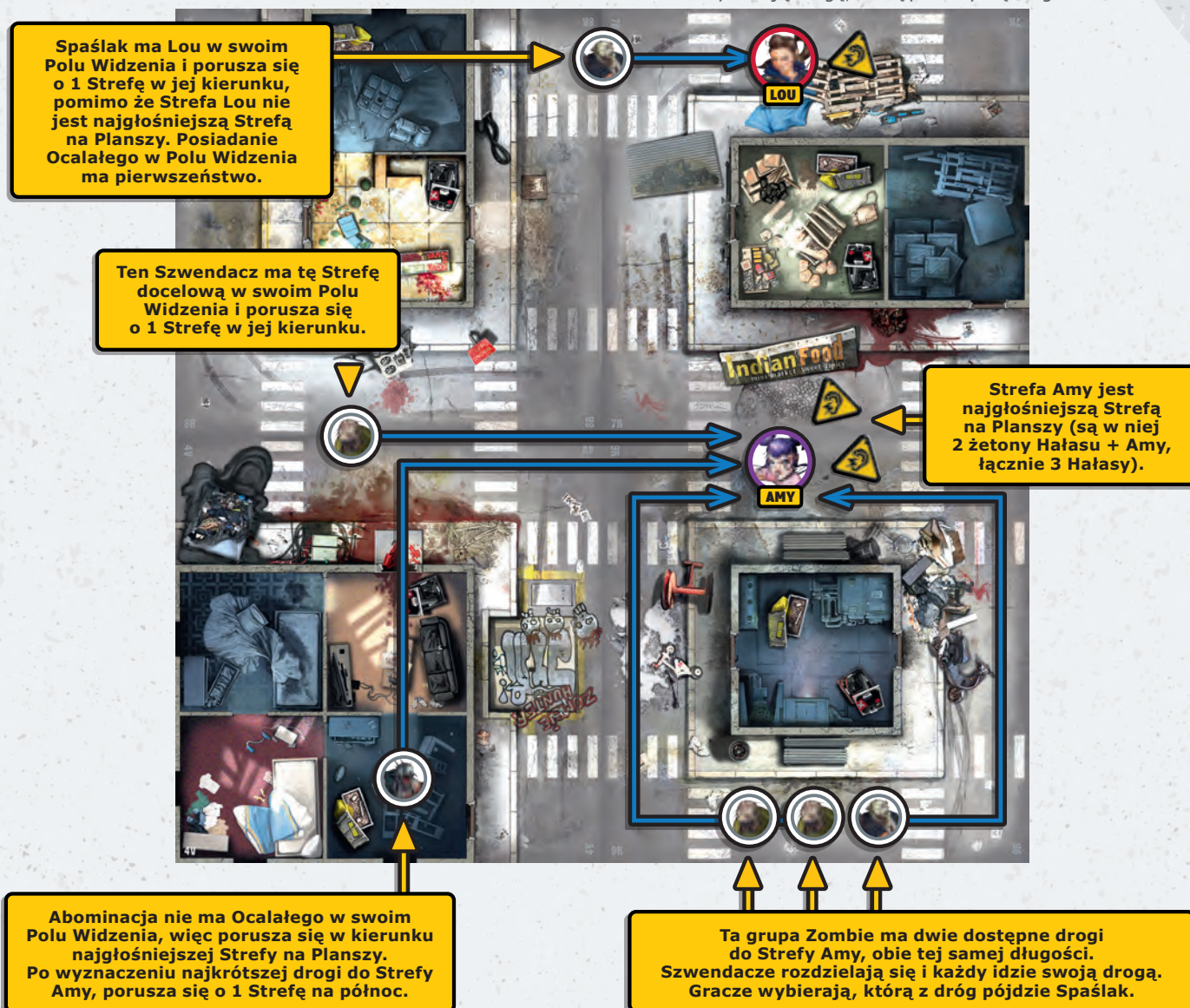
Jeżeli do docelowej Strefy prowadzi więcej niż jedna droga tej samej długości, Zombie rozdzielają się na równe grupy, podążając wszystkimi możliwymi drogami. Rozdzielają się również w przypadku, gdy różne Strefy docelowe zawierają tę samą liczbę żetonów Hałasu.

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 którą).
- 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 Ocalały. Zombie wydaje swoją pierwszą Akcję, aby Zaatakować Ocalałego 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 Ocalałego, którego mogliby zaatakować, pierwszą Akcją Zombie jest Ruch do Strefy Ocalałego. Następnie Biegacze wykonują swoje drugie Akcje. Ponieważ teraz znajdują się w tej samej Strefie co Ocalały, Atakują go. Każdy z Biegaczy zadaje Ocalałemu po 1 Ranę.

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.

Odnajdźcie **Startową Strefę Namnażania**, a następnie dobrać dla niej kartę Zombie. Przeczytajcie odpowiednią linijkę tekstu na karcie, wskazaną przez Poziom Zagrożenia Ocalałego o najwyższej wartości Punktów Adrenaliny (Niebieski, Żółty, Pomarańczowy lub Czerwony). Umieśćcie 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 odrzucone karty Zombie, tworząc z nich nową talię.



PRZYKŁAD: Doug ma 5 Punktów Adrenaliny, 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 Adrenaliny.

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, rozpocznie namnażanie dopiero w następnej Fазie 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



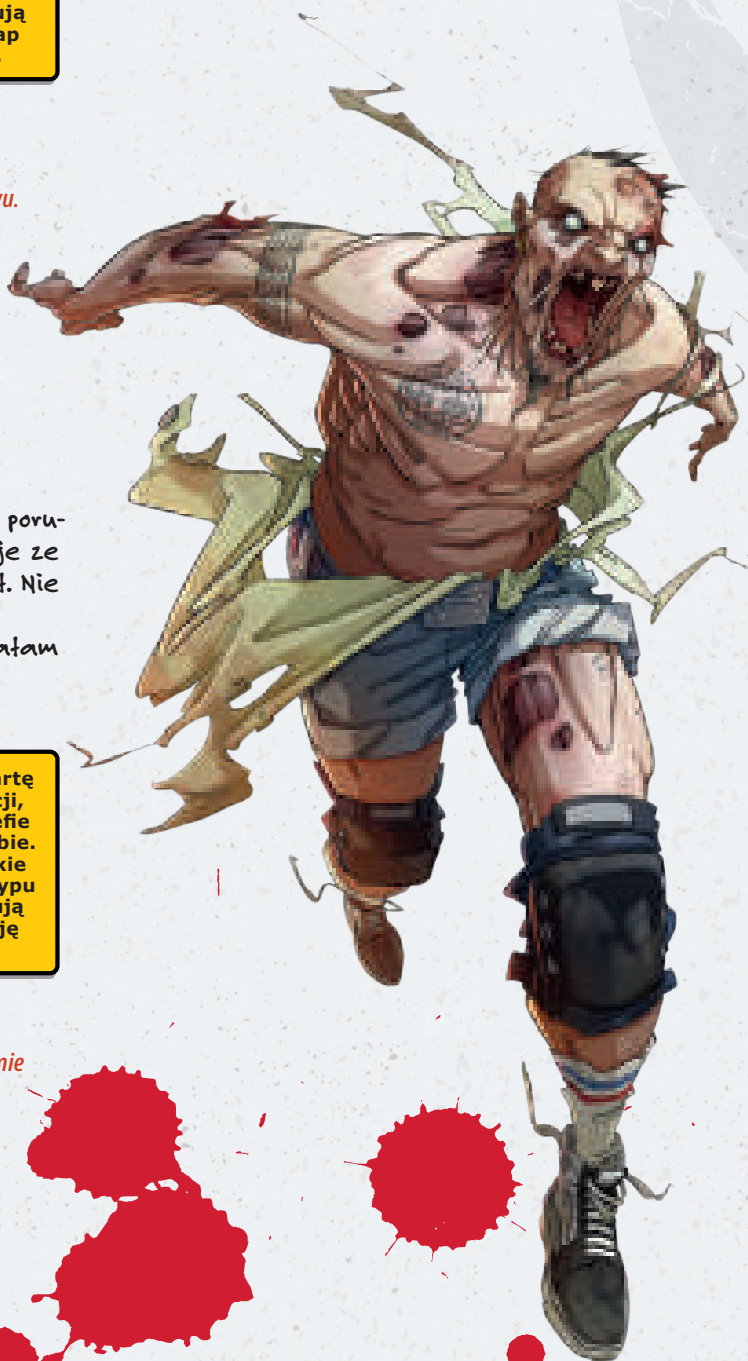
Gdy gracz dobierze kartę Zombie ze słowem kluczowym „Zryw”, Zombie umieszczone na planszy dzięki tej karcie natychmiast rozpatrują Aktywację (patrz etap Aktywacji, str. 23).

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 gardeł. Nie miałem zbyt wiele czasu, aby zastanowić się nad tym zjawiskiem, ale od tamtej pory działam 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 gięliśmy 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 tyłoma kośćmi, ile wynosi liczba Kości używanej broni.



SYMBOL BRONI PODWÓJNEJ

Jeżeli aktywny Ocalały ma w Rękach 2 identyczne bronie 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.

PRZYKŁAD: Josh ma 2 Pistolety w swoich Rękach. Pistolet ma symbol Broni Podwójnej, dlatego Josh może wystrzelić z obydwu jednocześnie. Pozwala mu to na rzut 2 kośćmi w trakcie jednego Ataku Dystansowego (po 1 dla każdego z Pistoletów).



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

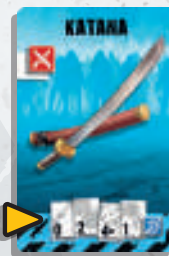
Każde trafienie zadaje pojedynczemu celowi liczbę Obrażeń określoną przez wartość Obrażeń danej broni. Jeżeli wszystkie cele zostaną wyeliminowane, nadmiarowe trafienia przepadają.

- **Szwendacze** i **Biegacze** muszą otrzymać 1 Obrażenie (lub więcej), aby zginąć.
- **Spaślaki** muszą otrzymać trafienie zadające 2 Obrażenia (lub więcej), aby zginąć. Broń zadająca 1 Obrażenie nie zadziała, niezależnie od liczby uzyskanych przez Ocalałego 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 zwarcu. Broń biała jest bardziej ... dzika, jeśli wiesz co mam na myśli. Szczególnie piły tańczuchowe.

- 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 Kataną. Wyrzuca 1 kość oraz 1 kość, 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 Ostare.

ATAK DYSTANSOWY

Zombie walczą gołymi rękami, jak bestie, dlatego wolę 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 oceniajcie 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 narażania 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 kośćmi. 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, gracze 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 (Precyzja 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 Obrażeń (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

• BRATOBJÓCZY 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 kośćmi automatycznie liczone są jako trafienia w Ocalałych znajdujących się w docelowej Strefie. Przydzielcie trafienia spowodowane przez Bratobójczy Ogień w dowolny sposób i rozpatrzenie 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 Neda. Obrzyn zadaje 1 Obrażenie, więc Ned otrzymuje 1 Ranę.

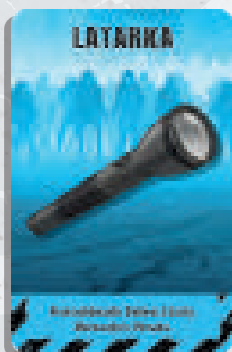
PRZYKŁAD 2: Lili strzela ze Strzelby do Strefy, w której znajduje się Odin wraz z 1 Biegaczem. Lili wyrzuca oraz , uzyskując dwa trafienia. Jedno wystarcza do zabicia Biegacza. Drugie z trafień przepada. Wyłącznie chybione strzały są przydzielane Ocalałym, więc Odin jest bezpieczny.

#12 CECHY EKWIPUNKU

Bez względu na wszystko, walcz z klasą!

- Lili

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 Adrenaliny.

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



PRZELADOWANIE



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

Komora broni z cechą Przeladowanie po każdym strzale jest pusta. Ocalały może wydać 1 Akcję, aby Przeladować taką broń, jeżeli chce z niej strzelać kilkakrotnie w tej samej rundzie gry. Wszystkie bronie z tą cechą są za darmo przeladowywane w Fазie Końcowej i na początku każdej rundy gry są gotowe do strzału.

- Jeżeli wystrzelono z tej broni a następnie została ona przekazana innemu Ocalałemu bez przeladowania, to nadal musi najpierw zostać przeladowana przez jej nowego właściciela, zanim będzie mógł on z niej skorzystać w tej samej rundzie gry.
- Pojedyncza Akcja Przeladowania wystarcza do przeladowania 2 broni użytych w trybie Broni Podwójnej.
- Dozwolony jest strzał z jednej przeladowywanej Broni Podwójnej do jednej Strefy, a następnie strzał z drugiej przeladowywanej 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 graczami lub kontrolują Ocalałych, którzy są w stanie poradzić sobie z tymi potworami (lub przed nimi uciec)!

Gotowi na Festiwal Abominacji? Rozpatrzenie 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 oczekiwań 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 pożądanej 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, hybridami i wszystkim innym, okazały się bezużyteczne, zarówno w ucieczce przed inwazją, jak i podczas poruszania się po postapokaliptycznym mieście. Preferujemy stare, dobre samochody, z wielkim, spalinyowym silnikiem, wykonane ze stali i czystego ducha motoryzacji. Ponieważ moi przyjaciele nie rozróżniają marek, nazywamy je po prostu podrasowanymi brykami. Poszukujemy również radiowozów z ulepszonymi silnikami i wzmocnionymi nadwoziami. Podwożę nas gdzie trzeba, rozjeżdżają 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. Przenieść 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. Przykleiłem 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:



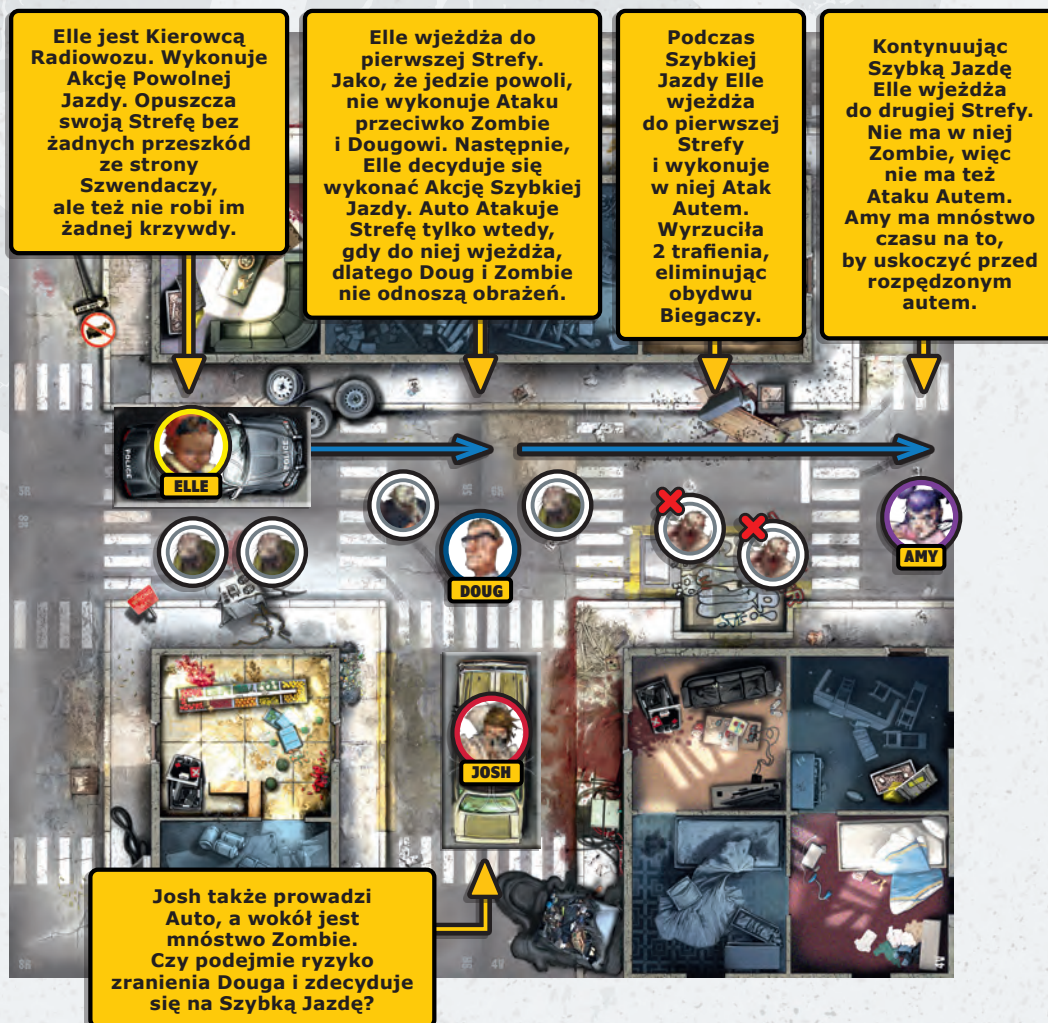
Auto może być prowadzone wyłącznie przez Kierowcę (to oczywiście) i tylko wtedy, gdy opis Misji na to pozwala. **Nie można wjeżdżać Autami do Stref budynków.** Ta Akcja nie jest Ruchem i nie można do niej stosować modyfikatorów wpływających na poruszanie się. Auto może opuścić lub przejechać przez Strefę z Zombiem 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 zawrócić do początkowej Strefy!). Możesz wykonać Atak Autem w każdej Strefie z Zombiem do której **wjedzie** Auto. Zombie zabite w wyniku Ataku Autem zapewniają Kierowcy należne Punkty Adrenaliny. Trafienia z Ataku Autem są przydzielane Postaciom w docelowej Strefie, zgodnie z Kolejnością Wybierania Celów (patrz str. 28)

Ataki Autem mogą spowodować Bratobójczy Ogień (patrz str. 28) wobec pieszych Ocalałych, jeżeli Ocalały wjedzie do Stref zawierających zarówno Zombie i pieszych Ocalałych! 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. Odrzućcie 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. Radiowozy przewożą nielimitowaną liczbę kart broni.

Radiowozy 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 Przeszukiwanie).

Gdy przeszukujesz Radiowóz, dobierasz karty tak długo, dopóki nie dobierzesz karty broni. Odrzuć pozostałe dobrane karty. Karta „Ożeż...!” standardowo powoduje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie (nawet wtedy, gdy użyto np. Latarki).

STREFY MROKU

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



Strefy Mroku, w których namnażają się Zombie, 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 Precyzję 6+ (do trafienia wymagane jest wyrzucenie „6”). Posiadanie Lartarki pozwala na anulowanie tej zasady. Efekty gry modyfikujące Precyzję 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 panujące tu ciemności (Precyzja 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 Ocalałi zostaną umieszczeni w miejscach wskazanych przez Misję. Podczas przygotowania do gry połóżcie 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 dobierzecie 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 przegraną.
- 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 Ocalałym 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 Ocalały osiągnie Poziom Czerwony, przesun jego wskaźnik Adrenaliny z powrotem do punktu „0” i dodaj wszelkie zdobyte Punkty Adrenaliny ponad minimalny poziom potrzebny do osiągnięcia Poziomu Czerwonego. Ocalały 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 Ocalały osiąga po raz kolejny Pomarańczowy lub Czerwony Poziom Zagrożenia, posiadając już **wszystkie** Umiejętności ze swojej planszy Ocalałego, 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 przesuw 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 talie 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 Ocalałych.

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 oczekiwanego poziomu 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.

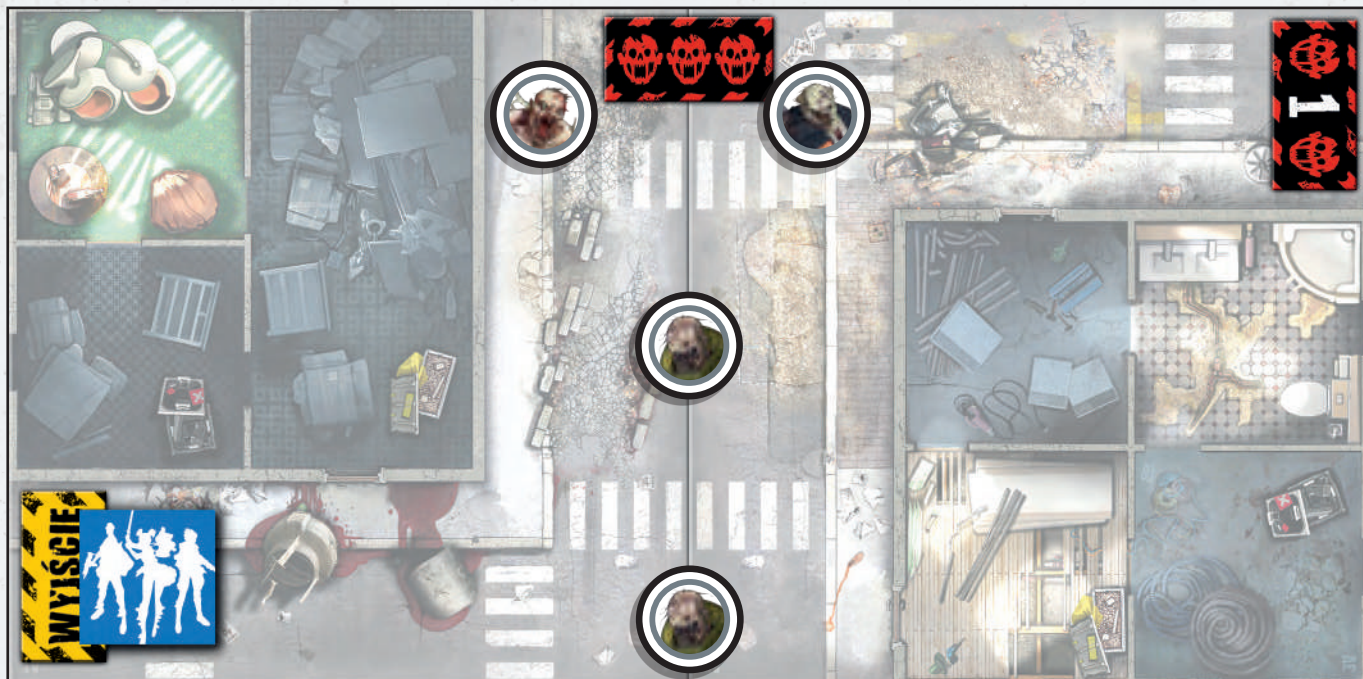
ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie do gry. Umieście Spaślaka, Biegacza i 2 Szwendacza we wskazanych Strefach.

Teraz już takich nie robią. Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył.

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

	2x 	2x 
Strefa Startowa Ocalałych	Cel (5 PA)	Skrzynia z Podrasowaną Bronią
		
Spaślak	Biegacz	Szwendacz
		
Strefy Namnażania	1	WYJŚCIE
Strefa Wyjścia		



M1 – ŚRÓDMIEŚCIE

Średnia / 45 minut

Nasze schronienie jest na razie bezpieczne. Niestety żywności nie wystarczy nam na długo. 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

Znajdźcie zapasy. Zaczynjcie od osiągnięcia tych Celów:

- Zdobądźcie żeton Celu każdym Ocalałym (patrz Zasady specjalne). Gra kończy się porażką, jeśli tego Celu nie można już osiągnąć (na przykład, jeśli jeden Ocalały zdobędzie zbyt wiele żetonów).

- Zdobądźcie 3 karty żywności (Paczka Ryżu, Żarcie w Puszках lub Woda), rozdzielone w dowolny sposób pomiędzy Ocalałych.

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

- **Róbmy swoje.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny 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



Strefa
Wyjścia

9x



Cel (5 PA)

9x



Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią



Strefy
Namnażania

M2 – STREFA-Y

Trudna / 60 minut

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

Mógłbym 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– Uzbrojcie drużynę. Zapewnijcie drużynie tyle Podrasowanych Broni, ile 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 tęsknić.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył.

• **Dźwignia handlu.** 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.



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



Strefa Startowa
Ocalałych



Strefa
Wyjścia

9x



Cel (5 PA)

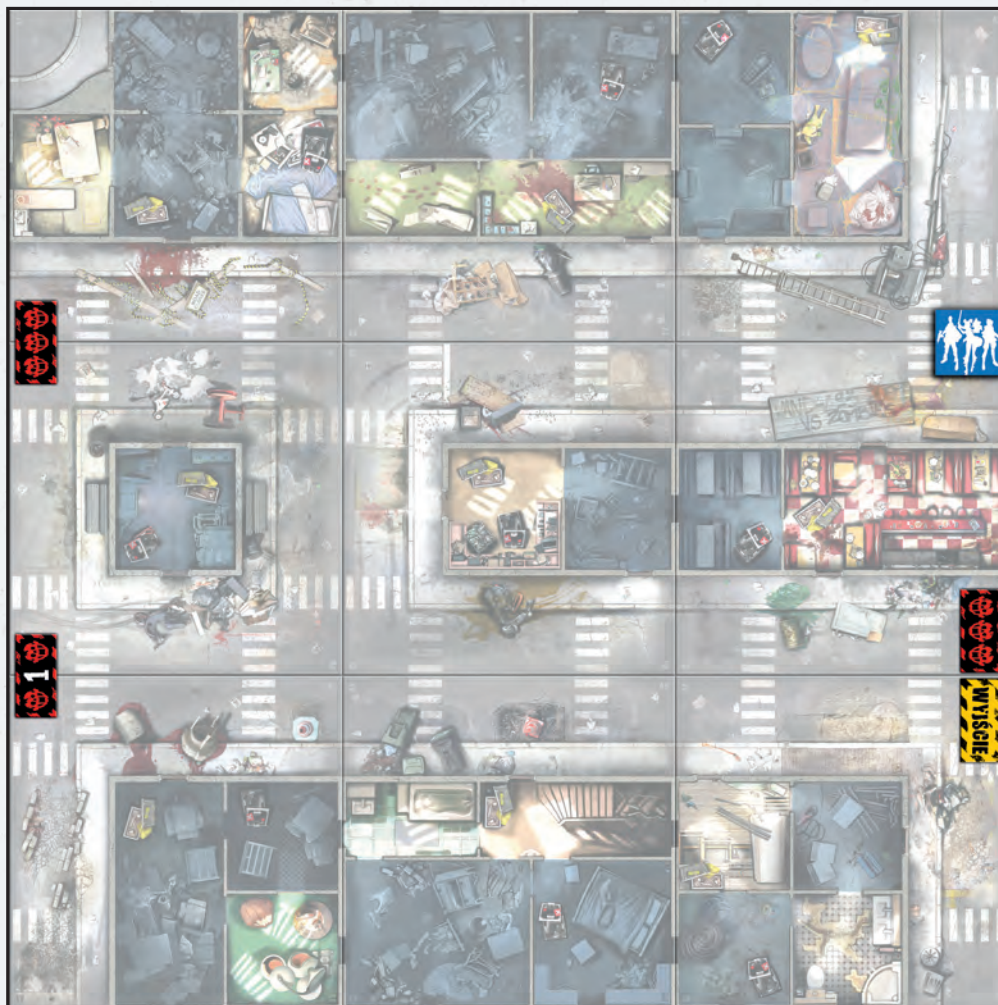
9x



Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią



Strefy
Namnażania



M3 – 24-GODZINNY WYŚCIG PO ZOMBICITY

Średnia / 90 minut

W oddali zauważyliśmy duży ośrodek wypoczynkowy. Budynek nie wygląda na zbyt zniszczony, 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 roi się o zombie. Poprzedni mieszkańcy 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



**Strefa Startowa
Ocalałych**

9x



Cel (5 PA)

10x



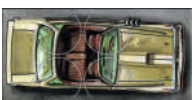
**Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią**



**Strefy
Namnażania**



**Radiowóz
(można go
prowadzić)**



**Podrasowana
Bryka (można ją
prowadzić)**

• CELE

Gaz do dechy! Osiągnijcie Czerwony Poziom Zagrożenia co najmniej 1 Ocalałym.

• ZASADY SPECJALNE

- **Bryki i spluwy.** Auta można prowadzić (patrz str. 31).
- **Podrasowana Bryka** przewozi jeden egzemplarz Podrasowanej Broni. Połóżcie na niej żeton Skrzyni z Podrasowaną Bronią. Ta Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatrzy Ocalałego, 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 dobierzecie karty broni. Odrzućcie pozostałe dobrane karty. Karta „Oże...!” standardowo powoduje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie.
- **Naciesz się tym później.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył.
- **Pełna moc!** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatrzy Ocalałego, 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.

Przydałaby 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, osiągniecie 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 Ocalałego, 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 dobierzecie 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 Aut. Rozpatrzenie efekt Koktajlu Mołotowa w jego Strefie, a następnie usunięcie żetonu Aut (wraz ze Skrzynią na Podrasowaną Broń, którą może przewozić). Wysadzenie Aut w Czerwonej Strefie Namnażania przesuwają odpowiedni żeton Czerwonej Strefy Namnażania do Startowej Strefy Namnażania.
- **Zaopatrzenie dla żywych.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył.
- **Moja dziecina!** 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.

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

		
Strefa Startowa Ocalałych	Podrasowana Bryka (można ją prowadzić)	Radiowóz (można go prowadzić)
		
1	8x	6x
Strefy Namnażania	Skrzynia z Podrasowaną Bronią	Cel (5PA)



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, cementarzysku 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. Osiągnijcie 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 tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.



Strefa Startowa
Ocalałych



Strefa
Wyjścia



8x
Cel (5 PA)



8x
Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią



Otwarte Drzwi



Strefy
Namnażania

• ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.**
 - Umieśćcie 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 Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył.
- **Podsmażony na dużym ogniu.** 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.

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 rojło 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 spluw... 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 Puszce lub Woda). Mogą być one rozdzielone w dowolny sposób pomiędzy Ocalałych i/lub schowane w bagażnikach Aut (patrz Zasady specjalne).

2– Ucieknijcie samochodami. Osiągnijcie 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 Ocalałego, 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 dobierzecie karty broni. Odrzućcie pozostałe dobrane karty. Karta „Oże...!” standardowo powoduje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie.

• **Włóż to żarcie do bagażnika.** Kosztem 1 Akcji Ocalały może umieścić karty żywności w Aucie w swojej Strefie.

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

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

• **Gorący towar!** 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.

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

Strefa Startowa Ocalałych

6x

Cel (5 PA)

Podrasowana Bryka (można ją prowadzić)

1

Strefy Namnażania

7x

Skrzynia z Podrasowaną Bronią

Radiowóz (można go prowadzić)

Strefa Wyjścia



M7 – RZEŻNIA

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 uwięzieni na dobre, zwłaszcza jeśli są zarażeni. Dlaczego? Ponieważ jest jedna rzecz gorsza od zombie: radioaktywny zombie.

Zastanawiam się, gdzie podziały 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 Strefy Namnażania w Startowej Strefie Namnażania (patrz Zasady specjalne).

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

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

6V	4V
3V	8V

	
Strefa Startowa Ocalałych	Oznaczona Strefa z trwałymi żetonami Hałasu.
4x 	4x 
Cel (5 PA)	Skrzynia z Podrasowaną Bronią
 	
Strefy Namnażania	Otwarte Drzwi

• 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, namnożcie 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 Adrenaliny 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 brojownię, zapasy żywności, a nawet prysznic. Ten bunkier byłby dla nas idealnym schronieniem. Wejście do niego jest jednak otwierane zdalnie, a dzielnica wprost roi się od zombie.

To niebezpieczna misja, ale warto ponieść to ryzyko. Co dziś cię nie zabije, spróbuje znowu jutro.

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

• CELE

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

1– Znajdźcie kody i panel kontrolny. Zdobądźcie Niebieski i Zielony żeton Celu.

2– Dotrzymcie 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 Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył.

• **Zamknięty bunkier.** Budynku ze Strefą Wyjścia nie można otworzyć, 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. Połóżcie 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.

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

• **Stój bo strzelam! Żartowałem. A teraz giń!** 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.



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

Strefa Startowa Ocalałych	Strefy Namnażania
	4x
Strefa Wyjścia	1x
	1x
Podrasowana Bryka (można ją prowadzić)	Cel (5 PA)
	7x
Radiowóz (można go prowadzić)	Skrzynia z Podrasowaną Bronią

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 ocalałych, kryjących się na przedmieściach. Są bezbroni i otoczeni przez zombie. Nie sądzę, żeby to była pułapka. Zjednoczeni przetrwamy. Poznajmy nowych przyjaciół. Znalazłem dziś nic dentystyczną. To było jak Boże Narodzenie.

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



4V	2V
9R	3V

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

• CELE

• **Uratujcie naszych nowych przyjaciół.** Odnajdźcie 3 Towarzyszy, aby wygrać grę (patrz str. 33).

• ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Umieście 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 Ocalałego, który go zdobył.
 - Zdobywanie Zielonego żetonu Celu nie ma żadnych dodatkowych efektów.
 - Zdobywanie Czerwonego żetonu Celu dodatkowo pozyskuje Ocalałemu Towarzysza (patrz str. 33). Dobierz losową kartę Ocalałego spośród tych nieużywanych w tej Misji. Ocalały staje się jego Dowódcą.
- **Nie zapomnij odbezpieczyć.** 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.
- **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 kręgi wokół naszej kryjówki. Minęło kilka tygodni od rozpoczęcia infekcji, a populacja zombie osiągnęła swój szczyt. To, co może wydawać się rutynową misją, jest w rzeczywistości mordercą, a najmniejszy błąd może być śmiertelny. Cieszę się, że rzuciłem palenie, bo całe to bieganie by mnie zabiło.

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 Adrenaliny 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, zaczęło padać i zapada zmrok. Każdy z tych powodów wystarczy, aby jak najszybciej wrócić do naszego schronienia. Najkrótsza droga prowadzi prosto przez Kanał, najstarszą i największą 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. 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, a na Planszy nie znajduje się żadna Abominacja.



	
Strefa Startowa Ocalałych	Strefy Namnażania
6x 	4x 
Skrzynia z Podrasowaną Bronią	Cel (5 PA)
	
Podrasowana Bryka (nie można jej prowadzić)	
	
Strefa Wyjścia	Abominacja

ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie do gry.

- Drużyna rozpoczyna z 2 Towarzyszami (patrz str. 33), wybranymi i rozdzielonymi pomiędzy Ocalałych według wyboru graczy.
- Umieście 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 Adrenaliny 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. Połóżcie 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, usłyszeliśmy dobiegający zza rogu pisk opon, a potem głośny trzask. Wybiegliśmy tak szybko, jak mogliśmy, i zobaczyliśmy, że ich samochód dostawnie 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 usłyszały 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 Ocalałych. Aby zwyciężyć musicie zmienić 6 rannych Ocalałych, 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).

Przegrywanie jeżeli Zombie Aktywuje się w Strefie z rannymi Ocalałymi.

• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Zwróćcie uwagę na otwarte Drzwi na kafelku 8R.
- Umieście 6 figurek Ocalałych, którzy nie zostali wybrani przez graczy w oznaczonej Strefie i odłóżcie na bok ich karty Ocalałych. 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 Ocalałego, który go zdobył. Dodatkowo zaopatruje Ocalałego w zestaw pierwszej pomocy. Umieście żeton Celu na planszy Ocalałego. Nie zajmuje on gniazda Ekwipunku, ale może być wymieniany jak karta Ekwipunku.

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

• **Skrzynie z bronią.** 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.

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



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

Strefa Startowa Ocalałych

Strefy Namnażania

6x Skrzynia z Podrasowaną Bronią

6x Cel (5 PA)

Strefa Rannych Ocalałych

Rozbite Auto

Otwarte Drzwi

M13 – ULICE W OGNIU

Średnia / 45 minut

Zauważyliśmy ogromne stado zombie zbliżające się do naszego schronienia. Eliminacja ich nie byłaby problemem, ale mogłoby 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 Mołotowa w każdą z Czerwonych Stref Namnażania, żeby przenieść żeton Czerwonej Strefy Namnażania do Startowej Strefy Namnażania (patrz Zasady specjalne).

2– Zablokujcie drogę i podpalcie Auta. Wjedźcie obydwojema 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 ogniowej.** 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 Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył. Zdobyć Niebieskiego lub Zielonego Celu zaopatruje Ocalałego 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 Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, 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. Połóżcie 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.
- Gdy Przeszukujecie **Radiowóz**, dobierajcie karty dopóki nie dobierzecie karty broni. Odrzućcie pozostałe dobrane karty. Karta „Ożez...!” standardowo powoduje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie.

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

Strefa Startowa Ocalałych

4x

1x

1x

Cel (5 PA)

Strefy Namnażania

7x

Skrzynia z Podrasowaną Bronią

Radiowóz
(można go prowadzić)

Podrasowana Bryka (można ją prowadzić)

Tutaj zaparkuj Auta!



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, właściwie, jest bardzo ostrożnym facetem i zainstalował wzmocnione drzwi, aby chronić zarówno swój interes, jak i pracowników. Jesse zaginął, a zamknęli tam ludzie nie mogą się wydostać.

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

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 Ocalały (także któryś z tych z kafelka 4R).



• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

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

• **Zamknięte pokoje.** Drzwi na granicy kafelków 7V i 8R rozdzielają zamknięte części budynku. Obydwie części są traktowane jako osobne budynki wyłącznie dla celów namnażania 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 Adrenaliny 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.



9V	4R
6R	2V
8R	7V

	5x	6x
Strefa Startowa Ocalałych	1x	Skrzynia z Podrasowaną Bronią
Strefy Namnażania		Zamknięte Drzwi
		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, plądrujemy to miejsce 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 nadepnętej 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 dzielnicę. 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 Ocalały (włącznie z Towarzyszami) zostanie zabity.

• ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Umieście po 2 losowych Ocalałych w każdej Strefie Startowej Ocalałych. 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 Ocalałego, który go zdobył.
- **Nowiutkie zabawki.** 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.

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



**Strefa Startowa
Ocalałych**

9x



Cel (5 PA)

9x



**Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią**



**Strefy
Namnażania**

M16 – LICHE SCHRONIENIE

Średnia / 45 minut

W ostatnich tygodniach spaliśmy w wielu różnych miejscach. Większość z nich nie była tak naprawdę bezpieczna. Mamy nadzieję to zmienić w najbliższych dniach. Znaleźliśmy ładny budynek z wieloma wzmocnionymi drzwiami, niemal nietknięty przez chaos. "Niemał", ponieważ niektóre drzwi są wytłamane. Wydaje mi się, że to sprawka krążącej 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 wytłamane 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.
- Umieśćcie Abominację w oznaczonej Strefie.

4V	2V
3V	1V


Strefa Startowa
Ocalałych

4x 
Cel (5 PA)

4x 
Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią


Strefy
Namnażania

1 
Drzwi
(patrz Zasady
specjalne)


Abominacja

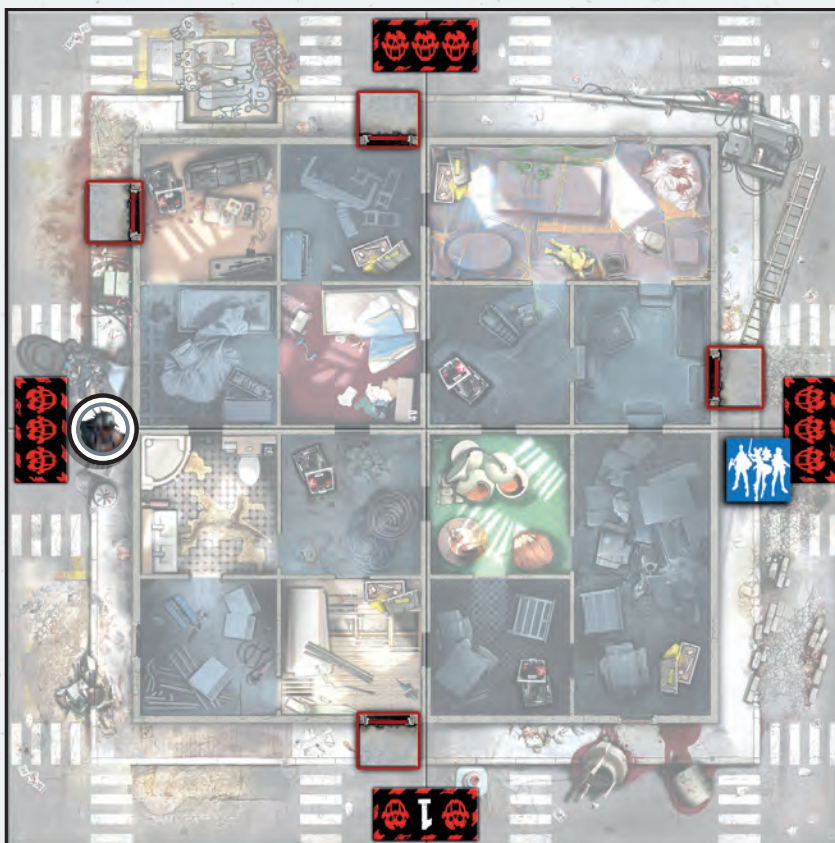
- **Wytłamane drzwi.** Poza 4 Drzwiami umieszczonymi na Planszy podczas przygotowania, pozostałe Drzwi nie mogą zostać otworzone w żaden sposób. Te żetony reprezentują wytłamane Drzwi:
 - Ocalali nie muszą używać odpowiedniego Ekwipunku (patrz str. 13), aby móc je otworzyć.

- 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 Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył. Reprezentują one młotki, gwoździe i deski, czyli wszystko to, co potrzebne do zabarykadowania wytłamanych Drzwi. Umieśćcie żeton Celu na planszy Ocalałego. Nie zajmuje on gniazda Ekwipunku, ale może być wymieniany jak karta Ekwipunku.

Koszt 1 Akcji, Ocalały może upuścić żeton Celu ze swojego wyposażenia do Strefy z wytłamanymi 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 Ocalałego, 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 powstał 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 napływającymi ludźmi przyciągali również rosnącą liczbę zombie, rozwiścieczonych bliskością świeżego mięsa. Społeczność nigdy nie chciała 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

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

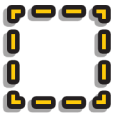
• ZASADY SPECJALNE

- **Tylko dla VIPów.** Drzwi do Plagi mogą zostać otwarte wyłącznie przez Ocalałego na Pomarańczowym Poziomie Zagrożenia (lub wyższym).
- **Potrzebuję tego natychmiast.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył.
- **Czyżby to był Dzień Sądu? Na to wygląda!** 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.

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



Strefa Startowa
Ocalałych



Plaga



Zamknięte Drzwi
(wymagany Poma-
rańczy Poziom
Zagrożenia,
lub wyższy)

9x



Cel (5 PA)

9x



Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią



Strefy
Namnażania

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 pośpieszyć. Co prawda odąd tu zamieszkałymi dzielnicą jest słabo uczęszczana, 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. Odłóżcie pozostałe 2 na bok, bez podglądania.
- **Pospieszcie się, nadchodzą!** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył.
 - Zdobycie Czerwonego Celu dodatkowo pozyskuje Ocalałemu Towarzysza (patrz str. 33). Dobierz losową kartę Ocalałego spośród tych niewybranych przez graczy do tej Misji. Ocalały staje się jego Dowódcą.
 - Niebieska Strefa Namnażania staje się aktywna w chwili zdobycia Niebieskiego Celu.
 - Zielona Strefa Namnażania staje się aktywna w chwili zdobycia Zielonego Celu.
- **Spluwę? 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 Broń, 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)



1



Strefy Namnażania



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 długo sami. ALE mamy tajną broń: przybyliśmy licznie, wraz z przyjaciółmi, którzy będą szukali tego czego potrzebujemy, podczas gdy my będziemy czyścili 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 obydwie Cele.

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

• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Każdy Ocalały rozpoczyna z pozyskanym Towarzyszem (patrz str. 33).

Tworzą oni parę Ocalałych. Gracze wybierają sposób w jaki utworzą pary. Utworzone 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, Ocalały musi posiadać co najmniej Żółty Poziom Adrenaliny. Każdy zdobyty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył. Następnie, zamienicie należącą do Dowódcy kartę Ocalałego z kartą jego Towarzysza. Towarzysz staje się nowym Dowódcą, a byłý 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 spluw.** 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.

• **Wrak pełen niespodzianek. NIE MOŻECIE** prowadzić Podrasowanej Bryki, jednak w jej bagażniku możecie 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 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)

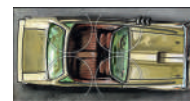
7x



**Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią**



**Strefy
Namnażania**



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



M20 – FESTIWAL ZOMBIE

Trudna / 45 minut

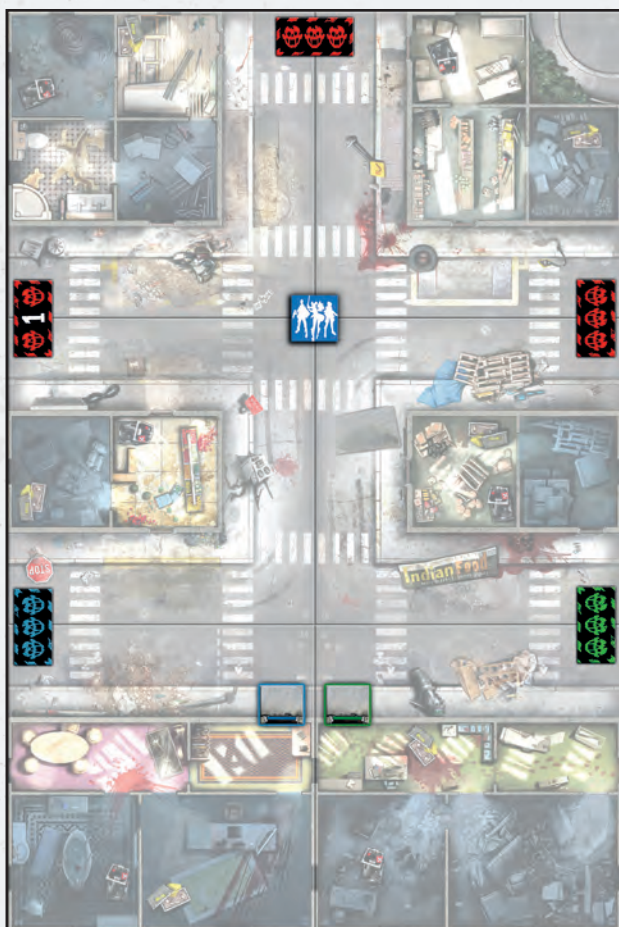
Szpital, centra handlowe, posterunki policji, w pierwszych godzinach inwazji wiele miejsc miało ludzi fałszywym poczuciem bezpieczeństwa, a następnie stało się ich masowymi grobami. Te lokalizacje są teraz trudne do zbadania ze względu na dużą liczbę zombie. Najlepszym sposobem na pozbycie się zagrożenia 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? Zróbmy więc prywatkę, jakiej nie przeżył nikt!

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

• CELE

Wyliminujcie hordę zombie. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w dowolnej kolejności:

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



• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Umieśćcie 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 Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył. Zdobyć Niebieskiego lub Zielonego Celu dodatkowo pozyskuje temu Ocalałemu Towarzysta (patrz str. 33). Dobierz losową kartę Ocalałego spośród tych niewybranych przez graczy do tej Misji. Ocalały 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, wyliminowane Zombie nie wracają do rezerwy. Oznacza to, że wraz z 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



	6x	6x
Strefa Startowa Ocalałych	Skrzynia z Podrasowaną Bronią	Cel (5 PA)
Zamknięte Drzwi		
	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 czego mamy naszą niezawodną brykę?

Nadchodzą też zombie.

Czy zauważyłeś, że nie dodałem "niestety"?

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

• CELE

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

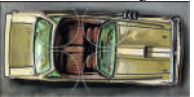
1– Zapakujcie wszystkie Cele do Podrasowanej Bryki (patrz Zasady specjalne).

2– Opuśćcie to miejsce. Dotrzyjcie 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		
		Strefa Startowa Ocalałych	
			Strefy Namnażania
9R	7R		
		6x Cel (5 PA)	7x Skrzynia z Podrasowaną Bronią
2V	1V		
		Strefa Wyjścia	Podrasowana Bryka (można ją prowadzić)

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

- Dopóki Ocalały ma 1 Cel (lub więcej) na swojej planszy Ocalałego, każda Akcja Ruchu wymaga wydania 2 Akcji (zamiast 1). Nie można też korzystać z Umiejętności wpływających na Ruch.

- Kosztem 1 Akcji, Ocalały 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 sentymalna (między innymi).** 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.

• **Konie mechaniczne.** Podrasowaną Brykę można prowadzić (patrz str. 31). W jej bagażniku możecie 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 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 przeziębienie, gdy wszyscy lekarze w pobliżu chcą cię zabić, znacznie utrudnia sprawę! Wabienie wszystkich zombie na naszą pozycję to ryzykowna opcja, ale najlepsza, jeśli chcemy spłądować to miejsce w jak najkrótszym czasie. Wpadliśmy więc na pomysł: znajdziemy jakieś głośniki i zapodajmy głośną muzykę. 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

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

- 1– Zdobądźcie wszystkie Cele (patrz Zasady specjalne).
- 2– Wróćcie do domu. 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.

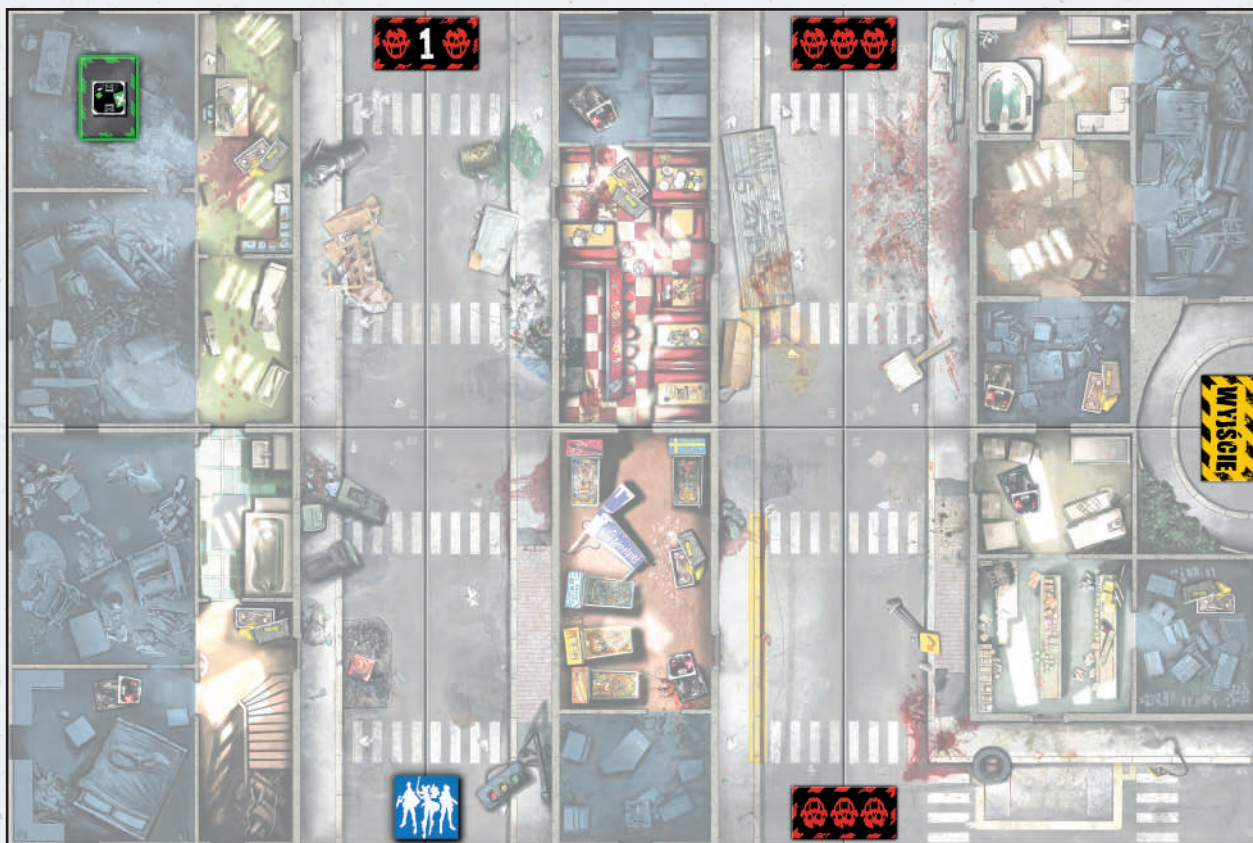
• ZASADY SPECJALNE

• **Pobudka!** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył. Zdobywanie Zielonego Celu otwiera wszystkie zamknięte Drzwi na Planszy. Standardowo Namnóżcie Zombie w każdym zamkniętym dotąd budynku.

• **Ile tu towaru!** 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.

		5x 	6x 	
Strefa Startowa Ocalałych	Strefy Namnażania	1x  Cel (5 PA)	Skrzynia z Podrasowaną Bronią	Strefa Wyjścia

5V	4R	9V
8V	3R	1R



M23 – CICHY ZAKĄTEK

Średnia / 45 minut

Ocalali nie potrafią długo 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. Odnajdźcie 4 Towarzyszy.

9V	2R	6R
7V	3R	1R



Strefa Startowa Ocalałych



Strefy Namnażania



6x Skrzynia z Podrasowaną Broń



6x Cel (5 PA)



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 Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył.
 - Zdobyć Czerwonego Celu dodatkowo pozyskuje Ocalałemu Towarzysza (patrz str. 33). Dobierz losową kartę Ocalałego spośród tych niewybranych do tej Misji. Ocalały staje się jego Dowódcą.
 - Zdobyć Niebieskiego lub Zielonego Celu powoduje nieprzyjemne spotkanie! Namnożcie Zombie w Strefie Ocalałego, który go zdobył (zignorujcie Zrywy Zombie i dociągnijcie kolejną kartę).
- Zagubione skarby.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Brońią zaopatruje Ocalałego, 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 ucierpiało 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

Przebijcie 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 Namnażania, 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.

• **Poświęcić ci?** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył. Zdobyć 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 dobierzecie karty broni. Odrzućcie pozostałe dobrane karty. Karta „Oże...!” standardowo powoduje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie.

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



**Strefa
Startowa
Ocalałych**



**Strefy
Namnażania**



**9x
Cel (5 PA)**



**9x
Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią**



**Radiowóz
(można go
prowadzić)**



M25 – WYSOKOPROCENTOWY KOKTAJL NEDA

Trudna / 90 minut

Ned zwykł mawiać: "Kiedy nadzieje i modlitwy nie wystarczą, z pomocą przychodzi NAUKA".
Cóż, potrzebujemy dzisiaj Neda. Z naszej ostatniej misji wróciliśmy z nieproszonym gościem: podążającą za nami zmutowaną Abominacją. Potwór jest na wszystko odporny, a Koktajl Mołotowa spowalnia go ledwie na chwilę. Złożyliśmy więc po drodze wizytę Nedowi, z drepczącym za nami prześladowcą. Nasz stary przyjaciel chce i może pomóc, ale najpierw potrzebuje pewnych składników. Ruszcie się, mamy mnóstwo roboty!

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

• CELE

Trudne przypadki wymagają wyjątkowego traktowania. Aby zwyciężyć, osiągniecie Cele w podanej kolejności:

- 1– Zbierzcie wszystkie komponenty. Przynieście Nedowi (na kafelku 9R) Koktajl Mołotowa oraz Niebieski i Zielony Cel.
- 2– Zabijcie Superabominację. Użyjcie do tego Wysokoprocentowego Koktajlu Neda.



• 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 ją we wskazanej Strefie.
- Umieśćcie Neda we wskazanej Strefie. Jeżeli gracz chce grać Nedem, zastąpcie go dowolnym Ocalałym nie wybranym do tej Misji. Zasady Misji odnoszące się do Neda mają w zamian zastosowanie do tego Ocalałego.

• **Superabominacja.** Za każdym razem gdy zostanie wyeliminowana, ta Abominacja powraca do Startowej Strefy Namnażania. Jedynym sposobem, aby zabić ją na dobre i zwyciężyć, jest użycie Wysokoprocentowego Koktajlu Neda (patrz poniżej).

• **Chemikalia o zabawnych nazwach.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył. Zdobyć Niebieskiego lub Zielonego Celu dodatkowo zaopatruje Ocalałego w składnik receptury Neda. Umieśćcie żeton Celu na planszy Ocalałego. Nie zajmuje on gniazda Ekwipunku, ale może być wymieniany jak karta Ekwipunku.

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

Strefa Startowa z Ocalałych

8x Skrzynia z Podrasowaną Bronią

6x Cel (5 PA)

Strefy Namnażania

Podrasowana Bryka (można ją prowadzić)

Otwarte Drzwi

Ned

Abominacja

• **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 Neda. Składników nie można zabrać z powrotem.

- Gdy wszystkie 3 składniki znajdują się w Strefie Neda, odrzućcie obydwie kolorowe Cele a Ned wręczy kartę Koktajlu Mołotowa Ocalałemu w swojej Strefie (gracze wybierają). Ten Ocalały może za darmo przeorganizować swoje wyposażenie. Ta karta reprezentuje Wysokoprocentowy Koktajl Neda. 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 Neda?** 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.

• **Czyszciele ulic.** Podrasowane Bryki można prowadzić (patrz str. 31). Każda z nich zawiera pojedynczą Podrasowaną Broń. Połóżcie 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.



#15 UMIEJĘTNOŚCI

Każdy Ocalały w grze *Zombicide* posiada określony zestaw Umiejętności, których efekty opisane zostały poniżej. W przypadku sprzeczności z zasadami ogólnymi nadrzędne 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 Ocalałego 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 przeznaczyć 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 Ocalałego jest zwiększany o 1.

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

+1 kość: [Akcja] – Każda broń Ocalałego otrzymuje 1 dodatkową kość do rzutów dla Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy). Każda Broń Podwójna otrzymuje po jednej kości, co daje łącznie +2 kości 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 Ocalałego.

[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 Ocalałego. Umiejętności mające wpływ na wartość kości (jak np. +1 kość: 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.

Co 2 koktajle, to nie jeden – Rzuć kością za każdym razem, gdy podczas rozpatrywania Ataku Dystansowego Ocalały odrzuca Koktajl Mołotowa. Przy wyniku 2 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).



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 osiągnąć drwiącego Ocalałego. Wyszydane Zombie ignorują wszystkich innych Ocalałych. Nie atakują ich i przechodzą przez Strefę z Ocalałymi przy próbie osiągnięcia drwiącego Ocalałego.

Dispozytor – Rozpatrując w Fazie Zombie Etap Namnażania, dobierz tyle kart Zombie, ile jest w grze aktywnych Stref Namnażania. Podejrzij 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.

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 Akcje 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 darmową Akcję Dystansową. Standardowe zasady dotyczące Poruszania się nadal mają zastosowanie.

Pelen 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 Ocalałych chybiając 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.

Przechylność 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 Ocalałego powraca do wartości bazowej.

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

Rozpocznyna z [Ekwipunek] – Ocalały rozpocznyna 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.

Rozpocznyna z 2 PA – Ocalały rozpocznyna grę z 2 Punktami Adrenaliny.

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

Rozpocznyna z [X] punktami Zdrowia – Ocalały rozpocznyna 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 Adrenaliny 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 Ocalałego. Następnie może uleczyć 1 Ranę dowolnego Ocalałego w Strefie docelowej, włączając w to siebie. Standardowe zasady dotyczące Poruszania się nadal obowiązują. Umiejętność Sanitariusza może zostać użyta nawet wtedy, gdy żaden z Ocalałych 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 Ocalałego 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. Wydać jedną Akcję Ruchu Ocalałego: możesz poruszyć się o 2 lub 3 Strefy, zamiast 1. Wkroczenie do Strefy zawierającej Zombie kończy Akcję Ruchu Ocalałego.

Strzał z bliska – Ocalały może rozpatrzeć 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 Ocalałego.

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

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

Towarzysz 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 Fazy Zombie) lub w efekcie Bratobójczego Ognia (Atak Dystansowy innego Ocalałego).

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 Ocalałego.

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 tury Ocalały może dać innemu Ocalałemu darmową Akcję, którą ten może przeznaczyć na co tylko chce. Akcja ta musi być wykorzystana natychmiast. Następnie Urodzony przywódca kontynuuje własną turę.

Wielokrotne Przeszukiwanie – Ocalały może Przeszukiwać kilkakrotnie podczas swojej tury, wydając 1 Akcję na każde Przeszukiwanie.

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 Ocalałych 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 długo rzucać dodatkową kością, jak długo 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 Ocalałego 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 Ocalałego. Obie Strefy muszą być połączone drogą bez przeszkód. Wszystkie Zombie znajdujące się w Strefie Ocalałego są odpychane do wybranej Strefy. Nie jest to uznawane za Ruch.

Zakuty łeb: [typ Zombie] – Ocalały ignoruje wszystkie Rany zadane 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 Ocalałego, znajdującą się w Zasięgu 1 od tego Ocalałego. Obie Strefy musi łączyć droga bez przeszkód i muszą znajdować się w Polu Widzenia. Wybierzcie Ocalałych w wybranej Strefie, którzy mają zostać przeciągnięci do Strefy Ocalałego 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 nieść 2 dodatkowe karty Ekwipunku. Umieszcza się je obok planszy Ocalałego 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 Ruchu	19
Akcje.....	8, 19, 27, 30
Aktywacja Zombie.....	23
Atak Autem.....	31
Atak Dystansowy.....	21
Atak Wręcz.....	21
Atak Zombie.....	23
Auta, wsiadanie i wysiadanie	30
Auta, zamiana miejsc	30
Biegacz.....	17
Brak działania	22
Bratobójczy Ogień.....	28, 31
Broń.....	12
Broń Podwójna.....	27
Dzieciaki.....	7
Ekwipunek.....	12, 29
Ekwipunek podstawowy.....	6
Faza Graczy	19
Faza Końcowa.....	8
Faza Zombie.....	23
Głośna broń	13

Hałas.....	14, 22
Hałasowanie.....	22
Karta Ocalałego.....	7, 15
Koktajl Mołotowa.....	17, 29
Kolejność Wybierania Celów.....	28
Komponenty	4
Kości	13, 27
Liczba graczy	5
Misje	36
Namnażanie Zombie.....	25
Obrażenia	13, 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 Zagrożenia	15
Precyzja.....	13, 27
Prowadzenie Aut.....	31
Przeładowanie.....	29
Przeszukiwanie.....	19
Przydzielanie trafień.....	28
Przygotowanie do gry.....	6
Punkty Adrenaliny.....	15
Rany.....	17, 23
Reorganizacja wyposażenia	21
Rozdzielanie Zombie.....	24
Ruch Zombie.....	24
Skończyły się figurki.....	26
Skrzynia z Podrasowaną Bronią.....	32
Snajperka.....	29
Spaślak.....	17
Strefa.....	6, 9
Strefa Mroku	20, 33
Szwendacz.....	17
Towarzysze	33
Trafienie.....	27
Typ Zombie.....	17, 18
Umiejętności.....	63
Walka	21
Wymiana Ekwipunku.....	21
Wyposażenie.....	16
Zdobywanie Celu	22
Zryw Zombie.....	26
Zwycięstwo i porażka.....	8

TWÓRCY

PROJEKTANCI:

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

PROJEKT MODELI:

Vincent FONTAINE

STUDIO RZEŹBIARSKIE:

BigChild Creatives

KIEROWNIK ZESPOŁU RZEŹBIARZY:

Hugo Gomez BRIONES

RZEŹBIARZE:

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

WYDAWCA 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 kopiowana 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 kośćmi 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 Broń do Walki Wręcz.
Atak Dystansowy: wymaga wyposażenia w Broń Dystansową.
- **ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU** w Strefie Ocalałego.
- **HAŁASOWANIE:** Umieśćcie żeton Hałasu w Strefie Ocalałego.
- **BRAK DZIAŁANIA:** Wszystkie pozostałe Akcje przepadają.

KIEDY WSZYSCY 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 rozpatrzenie 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 kośćmi.
- **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 pojawiają 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 wskazówek 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 wskazówek 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