

ARMY OF THE DEAD

ZASADY GRY



NETFLIX

GRA Z LINII





ROZDZIAŁY

♠ KOMPONENTY GRY	3	♠ FAZA ZOMBIE	20
♠ WSTĘP	5	ETAP 1: AKTYWACJA	20
♠ PRZYGOTOWANIE DO GRY	6	• Atak	20
♠ WPROWADZENIE DO GRY	8	• Ruch	21
FAZA GRACZY	8	• Aktywowanie Alf	22
FAZA ZOMBIE	8	ETAP 2: NAMNAŻANIE	22
FAZA KOŃCOWA	8	• Strefa Namnażania Zeusa	23
MISJA UKOŃCZONA!	8	• Kolorowe Strefy Namnażania	23
♠ PODSTAWY	9	• Skończyły się figurki	23
PRZYDATNE DEFINICJE	9	♠ WALKA	24
POLE WIDZENIA	10	ATAK WRĘCZ	24
PORUSZANIE SIĘ	11	ATAK DYSTANSOWY	25
• Strefy Windy	11	• Atak skoncentrowany	25
• Statua Wolności w Vegas	12	• Kolejność Wybierania Celów	26
• Kafelek Skarbca	12	• Bratobójczy Ogień	26
ODCZYTYWANIE KARTY EKWIPUNKU	12	♠ CECHY EKWIPUNKU	26
• Głośny Ekwipunek i Zabijanie Zombie	13	WYRZUTNIA BOLASÓW	26
• Cechy Bojowe	13	UMIEJĘTNOŚCI ZAPEWNIANE PRZEZ EKWIPUNEK	26
• Hałas	14	♠ DODATKOWE ZASADY	27
SPECJALIZACJE	14	SPECJALIZACJE	27
ADRENALINA, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI	15	TOWARZYSZE	27
♠ WYPOSAŻENIE	16	• Eskortowanie Towarzysza	27
♠ ZOMBIE	17	• Cechy Ogólne Towarzyszy	27
SZURACZ	17	AKCJE CIĘŻARÓWKI	27
ALFA	17	• Wsiadanie i Wysiadanie z Ciężarówki	27
ABOMINACJA	17	• Zmiana miejsc w Ciężarówce	27
• Valentine	17	• Prowadzenie Ciężarówki	28
• Królowa	17	♠ ARKUSZ MISJI	28
ZEUS	18	CELE OSOBISTE	28
• Zeus	18	LICZNIK ZABÓJSTW	28
• Zeus w Masce	18	♠ UMIEJĘTNOŚCI	30
• Zeus na Koniu	18	♠ INDEKS	31
ŚPIOCHY	18	♠ TWÓRCY	31
♠ FAZA GRACZY	19	♠ PODSUMOWANIE RUNDY	32
RUCH	19		
PRZESZUKIWANIE	19		
• Karty OŻEŻ...!	19		
REORGANIZACJA/WYMIANA	19		
AKCJE W WALCE	19		
• Atak Wręcz	19		
• Atak Dystansowy	19		
ELIMINACJA ŚPIOCHÓW	19		
ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU	20		
HAŁASOWANIE	20		
BRAK DZIAŁANIA	20		

8 DWUSTRONNYCH KAFELKÓW



62 FIGURKI

12 OCALAŁYCH



Kate Ward

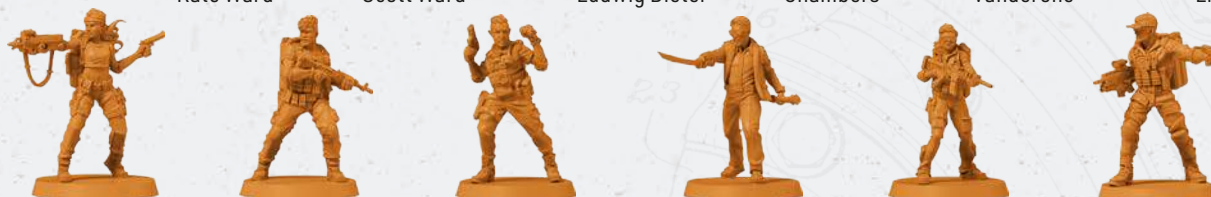
Scott Ward

Ludwig Dieter

Chambers

Vanderohe

Lilly



Maria Cruz

Mikey Guzman

Burt Cummings

Bly Tanaka

Marianne Peters

Martin

50 ZOMBIE



30 Szuraczy



16 Alf



Zeus na Koniu

Zeus

Królowa

Valentine

106 MINI KART

- 1 karta pomocy
Ciężarówka Taco 1
- 55 kart Ekwipunku
 - Apteczka 2
 - Bombowa Pułapka 2
 - Ciężki Karabin Maszynowy 1
 - Desert Eagle 1
 - Granat 2
 - Granatnik 1
 - Kanister 3
 - Karabin Półautomatyczny 4
 - Katana 1
 - Łom 1
 - Maczeta 2
 - Magazynek 8
 - Nabijany Gwoździaki Kij Bejsbolowy .. 2
 - Ożeż...! 4
 - Pistolet Maszynowy 1
 - Pistolet Półautomatyczny 2
 - Piła Pierścieniowa 1
 - Rewolwer 2
 - Strzelba Bojowa 2
 - TNT 2
 - Tłumik 1
 - Wojskowa Snajperka 1
 - Wojskowy Karabin Scotta 1
 - Wojskowy Nóż 3
 - Wyrzutnia Bolasów 1
 - Wyrzutnia Rakiet 1
 - Zastrzyk Adrenaliny 2
 - Złoty AK-47 1



12 KART CELU OSOBISTEGO



18 KART ZOMBIE



5 KART ABOMINACJI



10 KART ROZKAZÓW ZEUSA



5 KART SKARBKA



10 ARKUSZY MISJI



56 ŻETONÓW

- Ciężarówka Taco 1
- Strefa Wyjścia (EXIT) 1
- Pierwszy Gracz 1
- Żeton Hałasu 1
- Żeton Windy 2
- Żeton Toru Czasu 1
- Drzwi (zamknięte/otwarte) 4
- Cel (Czerwony/Czerwony) 4
- Cel (Czerwony/Niebieski) 1
- Cel (Czerwony/Zielony) 1
- Cel (Czerwony/Żółty) 1
- Cel (Czerwony/Fioletowy) 1
- Cel (Czerwony/Czarny) 1
- Strefa Namnażania (Startowa) 1
- Strefa Namnażania (Czerwona/Niebieska) ... 1
- Strefa Namnażania (Czerwona/Zielona) 1
- Strefa Namnażania (Czerwona/Czerwona) .. 2
- Strefa Namnażania Zeusa 1
- Śpiochy (1) 7
- Śpiochy (2) 8
- Śpiochy (3) 8
- Śpiochy (4) 7



6 KOŚCI



2 KOŚCI AMUNICJI



48 ZNACZNIKÓW



6 KOLOROWYCH PODSTAWEK OCALAŁYCH



6 PLANSZ OCALAŁYCH



WSTĘP

Tysiące protestujących ruszyło dziś rano na Kapitol w odpowiedzi na wczorajsze historyczne głosowanie Kongresu. Z trudem ratyfikował on kontrowersyjną propozycję zniszczenia ostatnich pozostałości po tak zwanych „Wojnach Zombie”, które zakończyły się dramatycznie, gdy wojsko USA poniosło ogromne straty i było zmuszone do odwrotu. Wtedy też Vegas zostało odgródzone murem, a zombie pozostawione w środku wałęsały się po opuszczonym mieście. Jest to punkt kulminacyjny wysiłków prezydenta zmierzających do wypełnienia obietnicy wyborczej. Dotyczyła ona eksterminacji populacji nieumarłych w Las Vegas z wykorzystaniem środków ekstremalnych. Za cztery dni, równo z zachodem słońca, w święto czwartego lipca, na Las Vegas zostanie zrzucona taktyczna bomba nuklearna o małej mocy.

Army of the Dead (Armia Umarłych) to kooperacyjna gra z linii *Zombicide* dla od 1 do 6 graczy, wcielających się w rolę Ocalałych z filmu, którzy walczą z różnymi hordami Zombie kontrolowanymi przez mechanikę gry.

Gracze wybierają Misję i realizują jej główny Cel oraz wszystkie Cele osobiste, jakie mogą posiadać Ocalali, starając się zabić po drodze jak najwięcej Zombie. Nie są to jednak Zombie, jakie zwykle widzicie w telewizji. Są szybsze, mądrzejsze, lepiej zorganizowane, a nawet będące częścią złożonej hierarchii, która obecnie rządzi Las Vegas, z potężnym, przyglądającym się wszystkiemu z góry Zeusem.

Ocalali są doświadczeni i dobrze wyposażeni. Nie są skazanymi na porażkę ofiarami apokalipsy Zombie. Oni sami zdecydowali się tu być i planują wydostać się stąd zabierając coś więcej, niż tylko swoje życie. Opuszczone Vegas skrywa miliony dolarów, które tylko czekają na odważną drużynę, która po nie sięgnie. A skarbiec pod Kasynem Bly jest klejnotem w koronie każdego takiego wypadu.

Jednak waszą najlepszą bronią jest ścisła współpraca. Wszyscy gracze wygrywają albo przegrywają razem i tylko dzięki pracy zespołowej mogą wspiąć się na wyżyny swoich możliwości, odblokowując potężne Umiejętności. Muszą z wyprzedzeniem przygotować się do każdej Misji, wybierając najlepszą kombinację swoich talentów i dobierając najlepszy z możliwych ekwipunków, niemal na każdą okazję. Współpraca jest kluczem do przetrwania i zwycięstwa!





PRZYGOTOWANIE DO GRY

W grze *Army of the Dead* zawsze bierze udział 6 Ocalałych, w dowolny sposób rozdzielonych pomiędzy graczy. Początkującym graczom doradzamy, by każdy z graczy kierował 1 Ocalałym dla szybszego zrozumienia mechaniki gry. Doświadczeni gracze poradzą sobie z kontrolowaniem całej drużyny najemników, koordynując akcje 6 Ocalałych.

1- Otwórzcie Akta Misji i wybierzcie 1 arkusz Misji.



2-Rozłóżcie kafelki Planszy zgodnie z instrukcjami w arkuszu Misji. Umieście arkusz Misji w pobliżu Planszy.

3- Umieście na Planszy Strefy Namnażania, żetony oraz figurki zgodnie z opisem przedstawionym na arkuszu wybranej Misji i oznaczeniami na kafelkach. Potasujcie żetony Śpiochów i umieśćcie po 1 żetonie w każdej Strefie wskazanej na arkuszu Misji. Umieszczajcie je zawsze tak, by liczba była zakryta. Umieście wszystkie 8 kości w zasięgu graczy.

4- Niech jedna osoba przeczyta na głos opis Misji pozostałym graczom. Następnie wybierzcie 6 Ocalałych, którzy waszym zdaniem mają największe szanse na sukces i rozdzielcie ich pomiędzy graczy według własnego uznania. Wszyscy gracze tworzą jedną drużynę najemników, która współpracuje ze sobą, aby wygrać z samą grą. 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 dla każdego Ocalałego po 5 plastikowych znaczników tego samego koloru, co umocowana do jego figurki podstawka.

6- Dla każdego Ocalałego sprawdźcie tył jego karty Ocalałego i wybierzcie jeden z wymienionych tam zestawów Ekwipunków Początkowych. Weźcie te karty z talii Ekwipunku.



Jako Ekwipunek Początkowy MARTIN może wybrać albo Wojskową Snajperkę i Magazynek albo Desert Eagle i TNT. Musi wziąć wybrany zestaw z talii Ekwipunku.

7- Przygotujcie następujące karty w osobnych taliach. Karty poszczególnych typów różnią się od siebie kolorem rewersu. Potasujcie każdą z talii z osobna i połóżcie je zakryte obok Planszy.

- Karty Ekwipunku (niebieskie): Reprezentują Ekwipunek pozostawiony przez inne drużyny oraz inne przydatne przedmioty znalezione w okolicach Vegas.



To jest karta Ekwipunku.

- Zombie (różowe): Różne rodzaje Zombie, które wataśają się po Vegas. Większość z nich jest powolna i głupia, ale niektóre mogą być szybsze i znacznie bardziej niebezpieczne niż ludzie.



To są karty Zombie.

- Rozkazy Zeusa (czerwone): Król wszystkich Zombie w opuszczonym Vegas. Zeus obserwuje Ocalałych z daleka.



To jest karta Rozkazów Zeusa.

8- Umieście kartę Ciężarówkę tacy oraz karty Abominacji wszystkich wersji Zeusa, Królowej i Valentine w zasięgu wszystkich graczy. Karty te służą jako przypomnienie ich zasad i statystyk. Nie należą one do żadnego z graczy.



Karty Abominacji dostarczają informacji o unikalnych Zombie występujących w Vegas: Zeusie, Królowej i Valentine.

9- Umieśćcie figurki przedstawiające wybranych Ocalałych w Strefie Startowej wskazanej przez Misję. Umieśćcie żeton Hałasu w Strefie Startowej (w przypadku kilku Stref Startowych wybierzcie dowolną z tych Stref).

10- Każdy z graczy kładzie przed sobą swoje plansze Ocalałych. Upewnijcie się, że strzałka wskaźnika znajduje się na Niebieskim Poziomie Zagrożenia na polu „0”. Następnie umieśćcie znacznik w odpowiednim gnieździe Toru Zdrowia 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).



11- Weźcie karty Celu Osobistego dla wszystkich Ocalałych obecnych w grze. Potasujcie je i dobraćcie 2 karty Celu Osobistego (chyba, że Misja określa to inaczej). Każdy gracz kontrolujący Ocalałego, którego kartę Celu Osobistego dobrano, czyta jego cele na głos pozostałym graczom, a niewykorzystane karty Celu Osobistego odtóńcie do pudełka. Umieśćcie dobrane karty nad Żółtym i Fioletowym Celem w Aktach Misji. Będziecie musieli osiągnąć te Cele, poza Celami wymienionymi na arkuszu Misji (patrz str. 28).



Karty Celu Osobistego dobiera się dla 2 Ocalałych. Reprezentują one osobiste cele tych postaci i muszą zostać osiągnięte w trakcie Misji.

12- Wymieszajcie wskazane na arkuszu Misji żetony Celów razem z Żółtym i Fioletowym żetonem Celu. Umieśćcie po 1 żetonie Celu w każdej Strefie wskazanej przez Misję. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte - umieszczajcie je zawsze czerwoną stroną do góry.



Żółty, Fioletowy i Czerwony żeton Celu.



13- Wybierzcie gracza, który otrzyma żeton Pierwszego Gracza. Będzie on Pierwszym Graczem w pierwszej rundzie gry.





OMÓWIENIE GRY

Zbierz swoją drużynę. Będziecie potrzebowali pilota helikoptera i dobrego kasiarza. Wyśle ci adres. Bądźcie tam jutro o 16:00.

Rozgrywka w *Army of the Dead* składa się z serii 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, aby osiągnąć różne cele Misji. Po wykonaniu wszystkich Akcji przez Ocalałych Pierwszego Gracza, gracz siedzący po jego 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

W *Army of the Dead* występują 3 różne typy Zombie. Podczas Fazy Zombie wszyscy Szuracze na Planszy aktywują się i wydają 1 Akcję, aby zaatakować Ocalałego znajdującego się w ich Strefie albo, jeśli nie mają kogo zaatakować, wykonać Ruch w kierunku Ocalałych.

Zombie zwane Alfami mają do wykonania 2 Akcje, czyli mogą dwa razy zaatakować, zaatakować i poruszyć się, poruszyć się i zaatakować albo po prostu wykonać dwa ruchy.

Niektóre Zombie są szybsze, mądrzejsze i silniejsze niż Alf. Nazywa się je Abominacjami. Abominacje mają swoje własne karty pomocy ze specjalnymi zasadami.

Kiedy wszystkie Zombie wykonają swoje Akcje, we wszystkich aktywnych Strefach Namnażania na Planszy pojawiają się nowe Zombie, a Zeus wydaje wszystkim Zombie nowe rozkazy. Faza Zombie została szczegółowo opisana na str. 20.

FAZA KOŃCOWA

Przesuń żeton Hałasu do Strefy z największą liczbą Ocalałych (w przypadku remisu wybiera Pierwszy Gracz). Następnie przekaż żeton Pierwszemu Graczowi po lewej stronie obecnego Pierwszego Gracza i rozpocznijcie kolejną rundę gry.

MISJA UKOŃCZONA!

Osiągnięcie wszystkich celów Misji oraz Celów Osobistych oznacza waszą natychmiastową wygraną. *Army of the Dead* to gra kooperacyjna, więc wszyscy gracze wspólnie wygrywają albo przegrywają. Dotyczy to również tych, którzy poświęcili się dla dobra drużyny.

Gracze przegrywają, gdy:

- Ocalały, który posiada Cel Osobisty zostaje wyeliminowany, nawet jeśli Cel ten został już osiągnięty.
- Cele Misji nie będą mogły zostać zrealizowane.
- Jeśli zostaną spełnione określone warunki Misji.

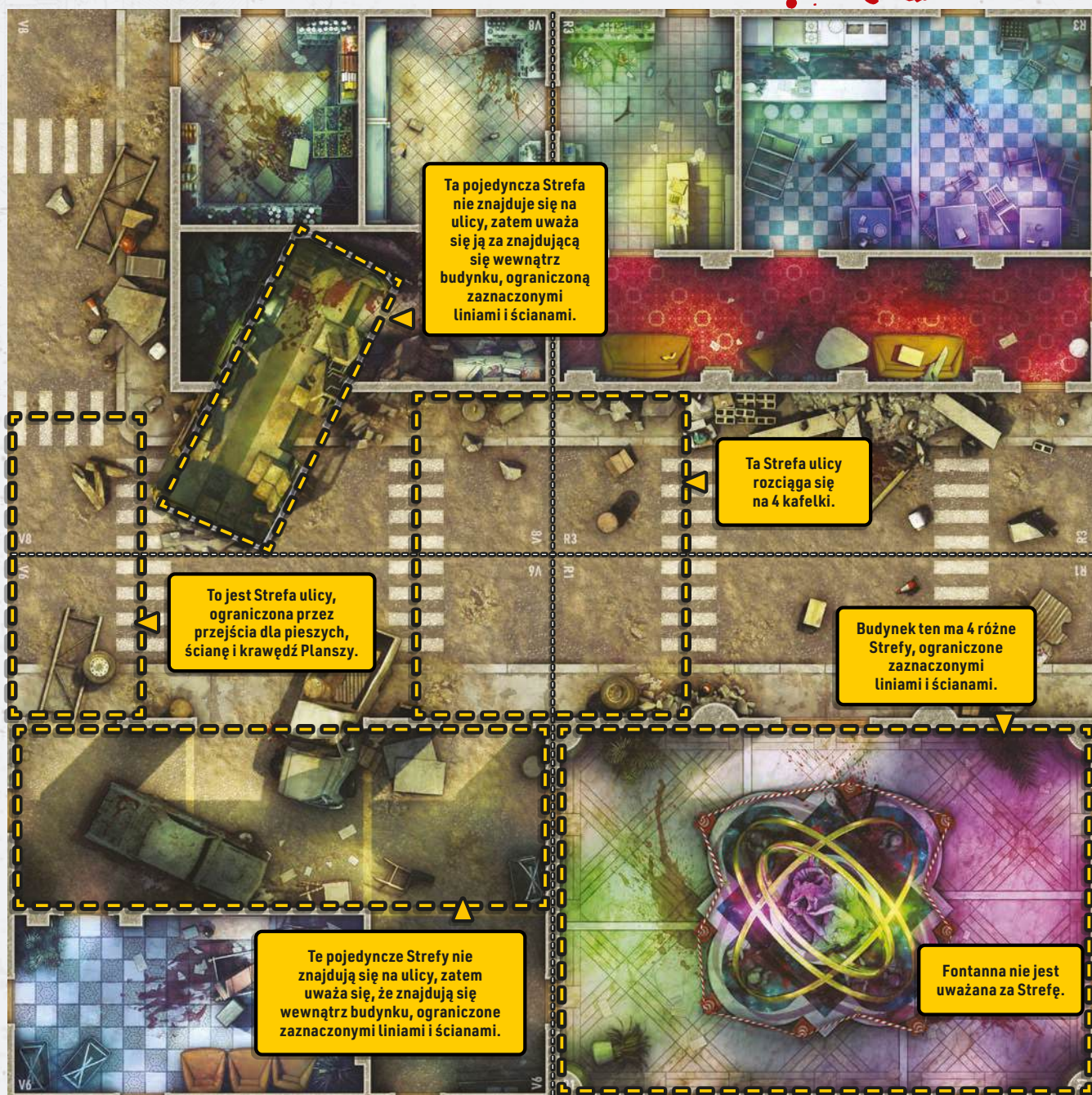


- Sprawy mają się tak. Jest sobie dwieście milionów, a firma ubezpieczeniowa już zdążyła mi je zwrócić. Niepodlegające opodatkowaniu. Niemożliwe do wyśledzenia.
- Niemożliwe do wydania.
- Tutaj wkraczasz ty. Zostało nam 96 godzin, a rząd już wyprowadził ponad połowę swojego personelu wojskowego ze strefy kwarantanny, co sprawia, że jest niechroniona. Chcę, żebyś zebrał zespół i wydostał tę kasę. W zamian pięćdziesiąt milionów jest twoje i możesz je podzielić między tych, których weźmiesz ze sobą. Zainteresowany?

PRZYDATNE DEFINICJE

Postać: Ocalały lub Zombie.

Strefa: Na ulicy Strefa to obszar pomiędzy dwoma przejściami dla pieszych (lub przejściem dla pieszych i krawędzią Planszy) oraz ścianami budynków. Dowolną Strefę, która nie znajduje się na ulicy, uważa się za znajdującą się wewnątrz budynku. Strefa wewnątrz budynków to pomieszczenie lub część pomieszczenia ograniczone zaznaczonymi liniami i ścianami tego pomieszczenia.



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 sąsiadujących 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 lub rozdziela je zaznaczona linia.

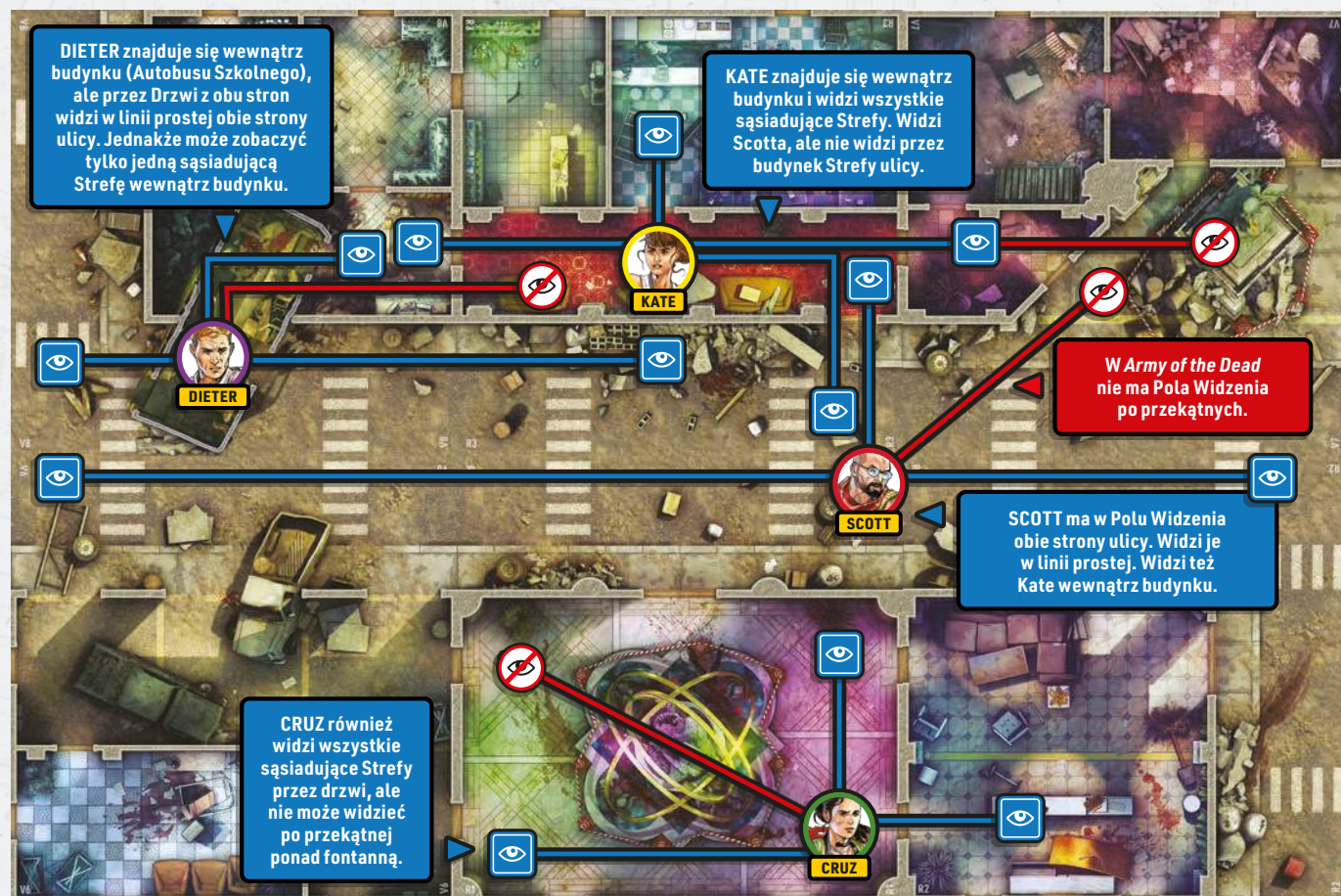
Jeśli w ścianie znajduje się otwarte przejście, to ściany nie blokują Pola Widzenia pomiędzy dwoma Strefami.

W Strefach budynku Pole Widzenia Postaci jest zawsze ograniczone do 1 sąsiadującej Strefy, nawet jeśli są to Strefy w tym samym Pomieszczeniu.

Jeżeli Postać patrzy ze Strefy budynku na Strefy ulicy, to jego Pole Widzenia obejmuje wszelkie Strefy ulicy znajdujące się w linii prostej.

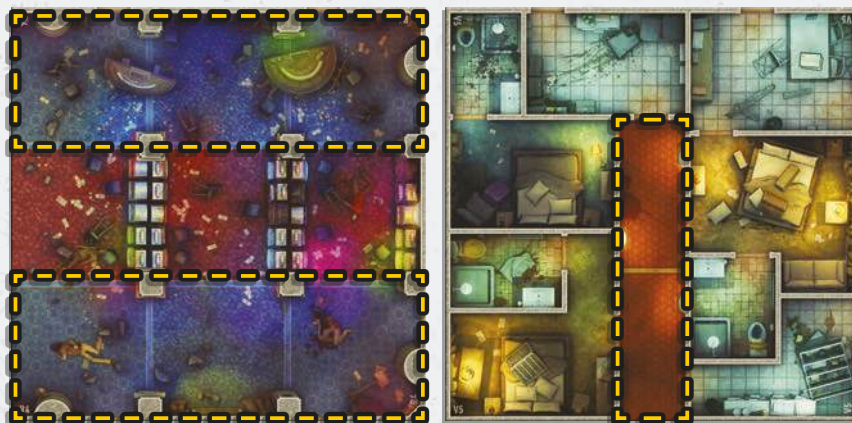
Jeśli Postać patrzy ze Strefy ulicy do wnętrza budynku, to jego Pole Widzenia obejmuje tylko jedną Strefę w tym budynku - tą, która sąsiaduje z Drzwiami.

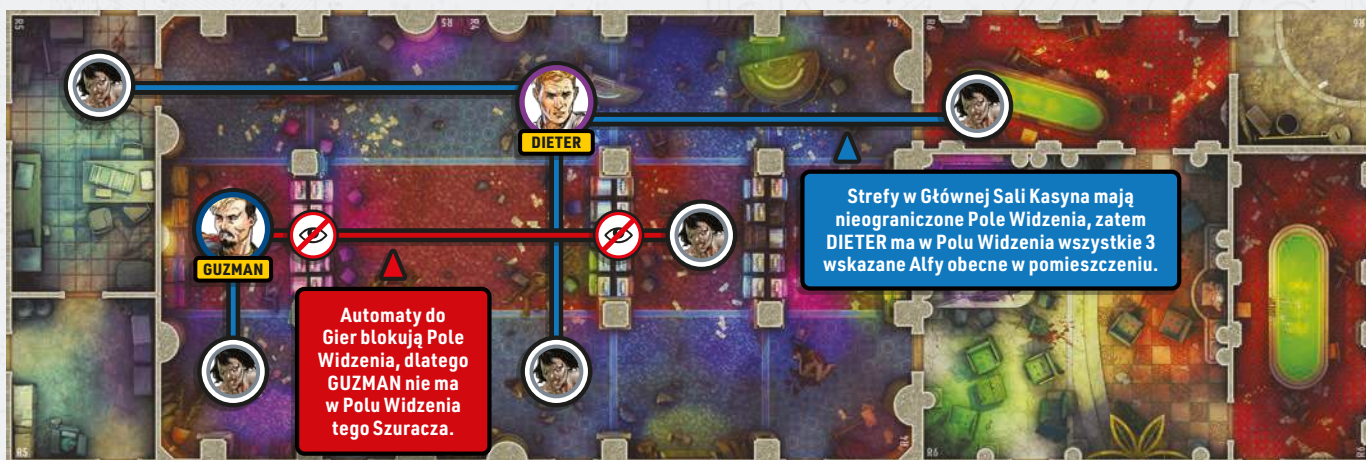
UWAGA: Zamknięte drzwi zawsze blokują Pole Widzenia.



W *Army of the Dead* niektóre kafelki Planszy posiadają odmienne zasady dotyczące Pola Widzenia i Akcji Przeszukiwania (patrz str. 19):

- W Strefach Głównej Sali Kasyna (kafelki R4 i R5) oraz Strefach korytarza Hotelowego (kafelki V4 i V5) Pole Widzenia można wytyczać tak, jakby były to Strefy ulicy.
- Automaty do Gier w Strefach Głównej Sali Kasyna blokują Pole Widzenia.
- Ocalałi nie mogą wykonywać Akcji Przeszukiwania w Strefach korytarza Hotelowego.





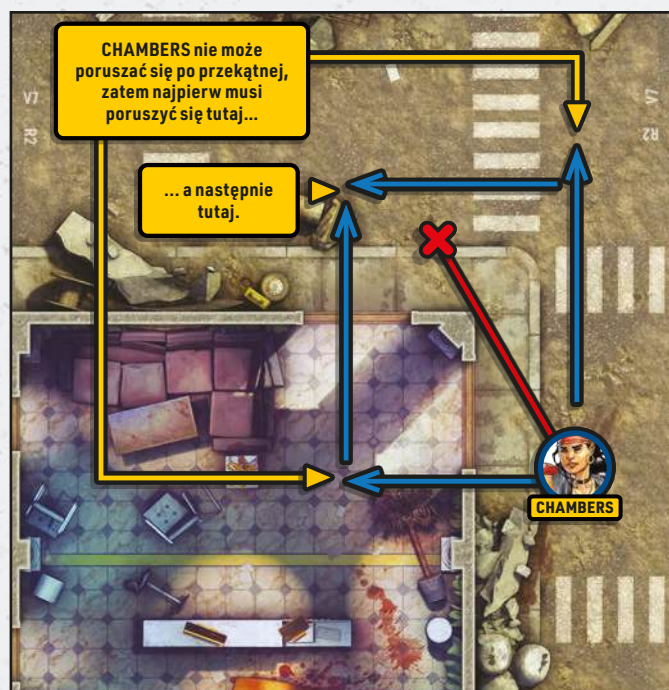
PORUSZANIE SIĘ

Postacie mogą przemieszczać się z jednej Strefy do następnej sąsiadującej Strefy, o ile współdzielą one co najmniej 1 Drzwi lub zaznaczone linie. Narożniki się nie liczą, dlatego też Postacie nie mogą poruszać się po przekątnej.

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.

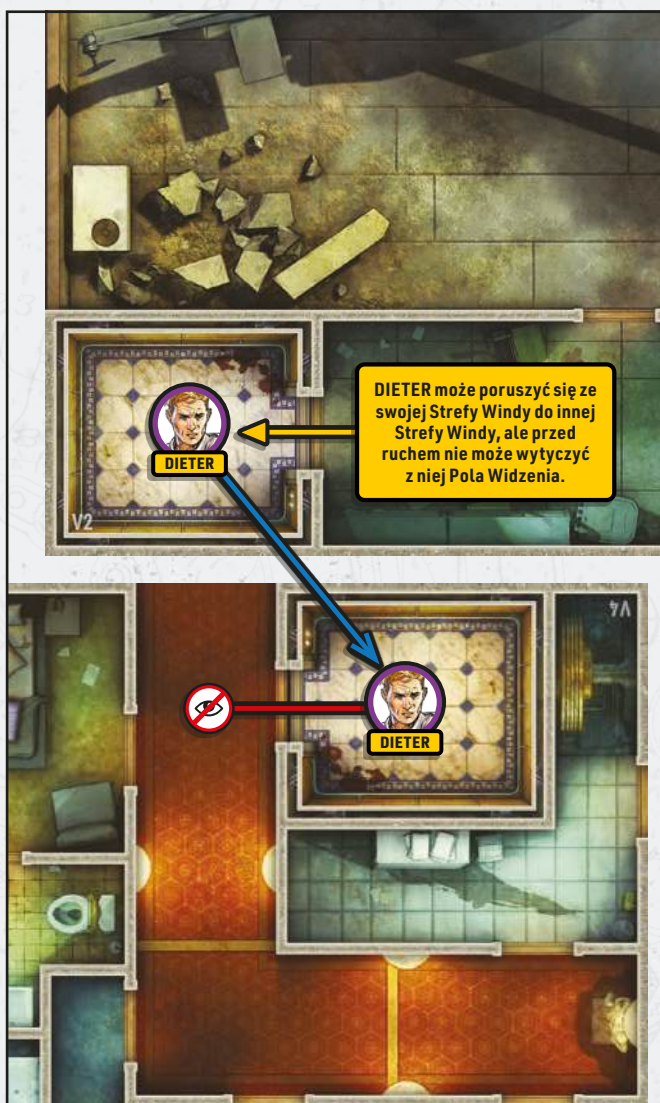
Postacie znajdujące się **w budynkach** mogą przemieszczać się z jednej Strefy do innej sąsiadującej Strefy, o ile te Strefy są połączone Drzwiami lub zaznaczoną linią, dzielącą pomieszczenie na kilka Stref. Pozycja figurki w Strefie i układ ścian nie ma znaczenia, o ile Strefy sąsiadują ze sobą.

Strefy sąsiadujące - wszystkie Strefy w Polu Widzenia i w odległości 1 Strefy są uważane za sąsiadujące.



STREFY WINDY

Strefy Windy na różnych piętrach są zawsze uważane za sąsiadujące ze sobą, nie można jednak wytyczyć między nimi Pola Widzenia. Zatem dowolna Postać może wydać 1 Akcję Ruchu, aby poruszyć się pomiędzy 2 Strefami Windy.



♠ STATUA WOLNOŚCI W VEGAS

To jest Strefa specjalna. Statua Wolności i obszar bezpośrednio wokół niej są niedostępne dla wszystkich Postaci. Zombie, które pojawiają się bezpośrednio na wyróżnionym obszarze, mogą się z niego poruszyć tylko do sąsiadujących Stref, ale nie mogą do niego ponownie wejść. Statua Wolności blokuje także Pole Widzenia.



♠ KAFELEK SKARBKA

OK, człowiek, który zaprojektował to wspaniałe dzieło sztuki, Hans Wagner, nazwał je Der Götterdämmerung na cześć ostatniego rozdziału dzieła swojego imiennika, epickiej opery Ryszarda Wagnera, Pierścień Nibelungów. Czy potrafię to otworzyć? Nie wiem. Szczerze, nie wiem. Ale czy spośród żyjących ślusarzy na świecie to ja dam wam największą szansę na jego otwarcie? Mogę z pokorą powiedzieć „tak”... To drzwi do innego wymiaru, moi przyjaciele, a opatrność sprowadziła was do mnie. Przejdziemy przez to razem.

Kafelek Skarbka posiada specjalne Drzwi, które można otworzyć jedynie przechodząc przez pułapki umieszczone w tej lokacji. Jeśli zajdzie taka potrzeba, podczas przygotowania Misji karty Skarbka należy potasować i 1 z nich umieścić zakrytą nad Strefą Pułapek.

Otwieranie Skarbka

Kasiarz (patrz str. 27) to jedyny Ocalały, który może otworzyć Drzwi Skarbka. Najpierw jednak Ocalali muszą usunąć wszystkie zastawione w tej Strefie pułapki.

Rozpatrywanie Wyzwania

Kiedy przynajmniej 1 Ocalały wejdzie do Strefy Pułapek, natychmiast odkryjecie zakrytą kartę Skarbka. W celu usunięcia pułapek, Ocalały musi wydać 2 Akcje, aby Rozpatrzyć Wyzwanie.

To pozwala graczowi rzucić 5 kośćmi do 3 razy, aby uzyskać kombinację Strita: 1, 2, 3, 4, 5 i 6, albo 1, 2, 3, 4, 5 i 6.

Jeśli po pierwszym rzucie nie wypadnie Strit, gracz może odłożyć dowolną liczbę kości, rezerwując je na kafelku Skarbka. Wszystkie kości, które nie są zarezerwowane, można przerzucić i ponownie odłożyć na bok.

Jeśli po 3 rzutach gracz nie będzie mieć w rezerwie Strita, pozostawia kartę Skarbka odkrytą, a każdy Ocalały może wydać w tej Strefie 2 Akcje, aby ponownie podjąć Akcję Rozpatrzenia Wyzwania.

Premia do Wyzwania

Każdy Ocalały w Zasięgu 0-1 (patrz str. 25) od Strefy Pułapek może zapewnić Premię do rzutu. Premia jest określona na karcie Skarbka. Te Premie to:

- **+1 ALBO -1 do wartości na dowolnej kości:** Można zmienić wartość 1 kości, zwiększając albo zmniejszając jej wartość o 1 (1 może stać się 2 albo 0). 0 nie można zamienić na 1 i odwrotnie.
- **+1 do wartości 1 kości ORAZ -1 do wartości innej kości:** Można zmienić wartości 2 kości. Wartość jednej jest zwiększana, a drugiej zmniejszana. Nie można zmienić wartości na tylko jednej kości.
PRZYKŁAD: Zamieniasz 1 i 2. Zmniejszasz 3 do 2 i zwiększasz 4 do 5. Wartość jednej kości musi zostać zwiększona, a drugiej zmniejszona.
- **Ustaw na 1 kości dowolną wartość:** Można zmienić wartość 1 kości tak, aby wskazywała dowolną, wybraną przez gracza wartość.
- **Wykonaj 1 dodatkowy rzut:** Można rzucić kośćmi po raz czwarty.
- **Rzuć 1 dodatkową kością:** Podczas tego Wyzwania rzuć 6 kośćmi, zamiast 5.

Otwieranie Skarbka

Po uzyskaniu Strita i umieszczeniu go w rezerwie, można otworzyć Drzwi Skarbka. Kasiarz może użyć 1 Akcji, aby otworzyć Drzwi.



PRZYKŁAD: Dieter (Kasjarz), Cruz (Mechanik) i Guzman (Twardziel) docierają do Strefy Pułapek. Guzman wchodzi do Strefy Pułapek i wykonuje 2 Akcje, aby Rozpatrzyć Wyzwanie. Odkrywa kartę Skarbka „Zębatki i Śruby”. Guzman wyrzuca 1, 2, 3, 4 i 5. Rezerwuje 1, 2 i 3 na kafelku Skarbka. Następnie rzuca ponownie kośćmi, których nie zarezerwował i uzyskuje 1 oraz 2. Następnie może zarezerwować 1, a ponieważ Mechanik znajduje się w tej samej Strefie, może skorzystać z Premii Mechanika, aby zmienić pozostałą 1 na 2. Umieszczając 2 w rezerwie, otrzymuje układ od 1 do 6, a Drzwi Skarbka mogą zostać później otwarte przez Dietera.

ODCZYTYWANIE KARTY EKWIPUNKU



Army of the Dead zawiera wiele różnych kart Ekwipunku. Te, których Ocalali mogą użyć do eliminacji Zombie u dołu karty mają 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. 19).



Broń Dystansowa jest oznaczona symbolem Walki Dystansowej. Ma ona określoną minimalną i maksymalną wartość Zasięgu. Takiej broni używa się do Ataków Dystansowych (patrz str. 19). Atak o Zasięgu „0” za pomocą Broni Dystansowej nadal jest Atakiem Dystansowym. W większości Broni Dystansowych może w trakcie gry zabraknąć amunicji (patrz str. 25).

🔊 GŁOŚNY EKWIPUNEK I ZABIJANIE ZOMBIE

Niektóre Bronie posiadają symbol związany z Hałasem, co określa czy Akcja wykonywana z użyciem tego Ekwipunku jest głośna, czy nie. Głośna broń czasami może przyciągnąć Zombie i zawsze budzi Śpiochów!



Ta Akcja jest głośna i powoduje przeniesienie żetonu Hałasu.



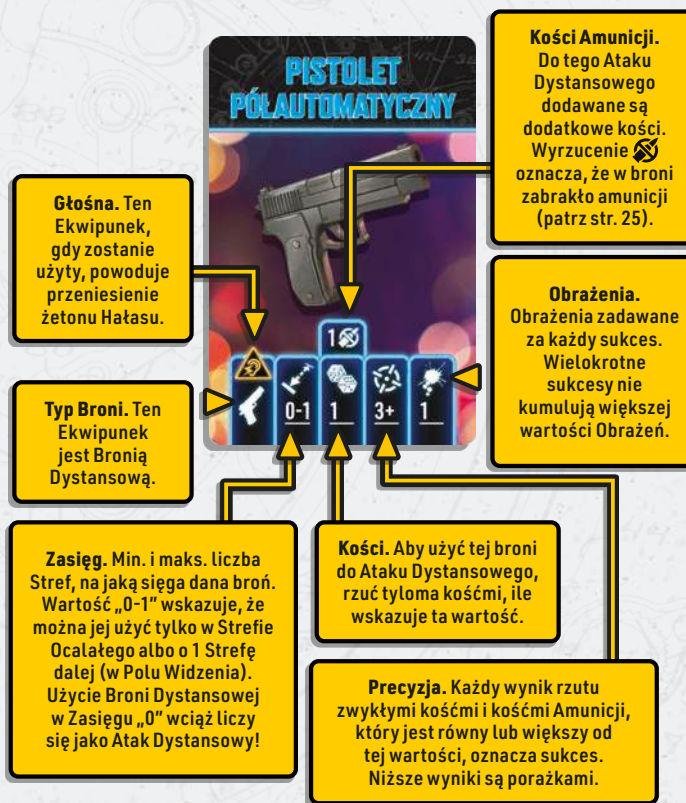
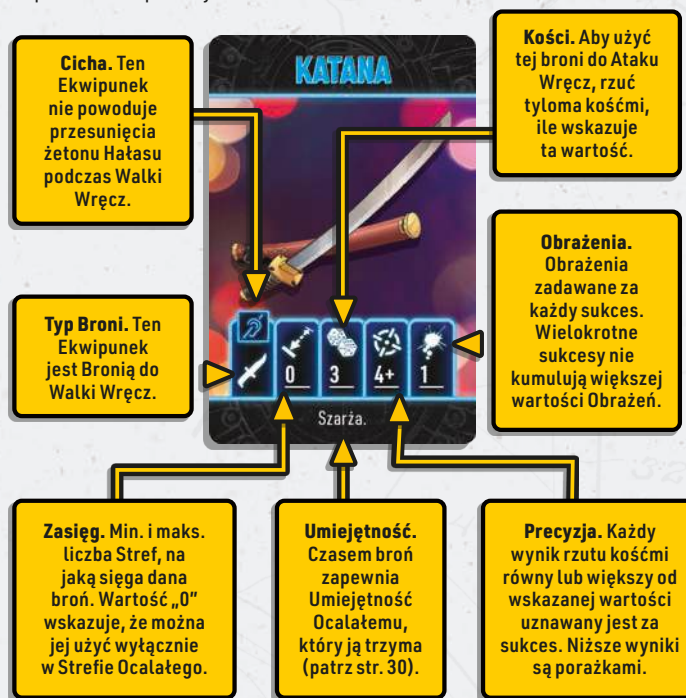
Ta Akcja jest cicha i nie powoduje przeniesienia żetonu Hałasu. Tylko Broń do Walki Wręcz, która nie jest głośna, może usuwać Śpiochów (patrz str. 18).



🔥 CECHY BOJOWE

Cóż, wszyscy wiemy jak to wygląda. Zombie, Szuracze, nieumarli. Nazywaj ich jak chcesz, ale jeśli chodzi o zabijanie, ważny jest mózg. Kiedy jakiś rzuci się na ciebie, strzel mu w łeb. To aż tak proste. Jakies pytania?

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



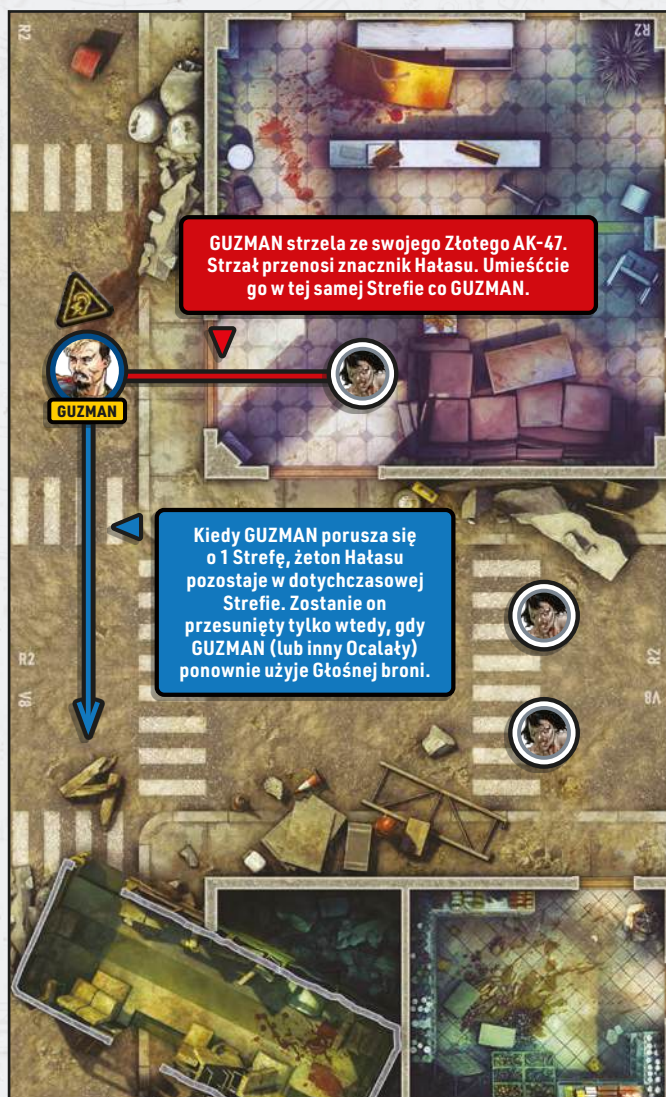
HAŁAS

Strzelanie z Karabinu Maszynowego lub bieganie z uruchomioną Piłą Pierścieniową robi sporo Hałasu, a Hałas przyciąga Zombie. Hałas jest reprezentowany przez żeton Hałasu. Każda Akcja Ataku przy użyciu Głośnego Ekwipunku wywołuje Hałas. Umieście żeton Hałasu w Strefie, w której Ocalały rozpatrzył taką Akcję. Ten żeton pozostaje w tej Strefie nawet po opuszczeniu jej przez Ocalałego.

Żeton Hałasu rozpoczyna grę w Strefie Startowej Ocalałych i przesuwa się go po Planszy za każdym razem, gdy wywoływany jest nowy Hałas.

Podczas Fazy Końcowej umieście żeton Hałasu w Strefie zawierającej najwięcej Ocalałych. Jeśli będzie kilka takich Stref, decyzję podejmuje gracz posiadający żeton Pierwszego Gracza.

Powodowanie Hałasu natychmiast budzi Śpiochy w tej samej i sąsiadujących Strefach (patrz str. 18).



SPECJALIZACJE

Jeśli dobrze się zgracie i będziecie się komunikować, to po prostu wchodźcie i wychodźcie.

Każdy Ocalały ma przynajmniej jedną Specjalizację wymienioną na swojej karcie Ocalałego. Specjalizacje to: Twardziel, Pilot, Kasiarz, Cień i Mechanik. W przypadku niektórych Misji, aby ukończyć napad, potrzeba przynajmniej 1 konkretnego Specjalisty. Szczegółowe zasady działania Specjalistów znajdziecie na str. 27.



TWARDZIEL: Twardszy niż większość. Ma tylko jedno zadanie: zabić wszystko, co stanie wam na drodze.



KASIARZ: Jeśli wasza drużyna chce dostać się do Skarbcza, to on jest kluczem.



CIEŃ: Czasami sprawy trzeba załatwić szybko i po cichu.



PILOT: Ktoś, kto wyprowadzi wszystkich z tego piekła.



MECHANIK: Jeśli coś jest poparte, szybko znajdzie sposób, aby to „odpsuć”.



ADRENALINA, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI

Za każdego Zombie wyeliminowanego podczas Akcji Walki, Ocalały, który to zrobił, zyskuje 1 Punkt Adrenaliny (PA) i przesuwają wskaźnik o jedno miejsce w prawo na swoim Torze Zagrożenia. Niektóre Misje zapewniają dodatkowe PA za zdobywanie Celów. Na Torze Zagrożenia znajdują się 4 Poziomy Zagrożenia: Niebieski, Żółty, Pomarańczowy i Czerwony.

Na każdym Poziomie Zagrożenia Ocalały zyskuje nową Umiejętność (patrz str. 30), pomagającą mu w wypełnianiu Misji. Umiejętności kumulują się na kolejnych Poziomach Zagrożenia. Po uzyskaniu kolejnych Umiejętności umieść nowe znaczniki na planszy Ocalałego, aby to zaznaczyć.

Przytłw Adrenaliny ma jednak pewne skutki uboczne. Gdy dobieracie kartę Zombie przy ich Namnażaniu, zawsze przeczytajcie wers odpowiadający najwyższemu Poziomowi Zagrożenia spośród wszystkich Ocalałych (patrz Namnażanie Zombie, str. 22). Im silniejsi Ocalali, tym więcej pojawi się Zombie.

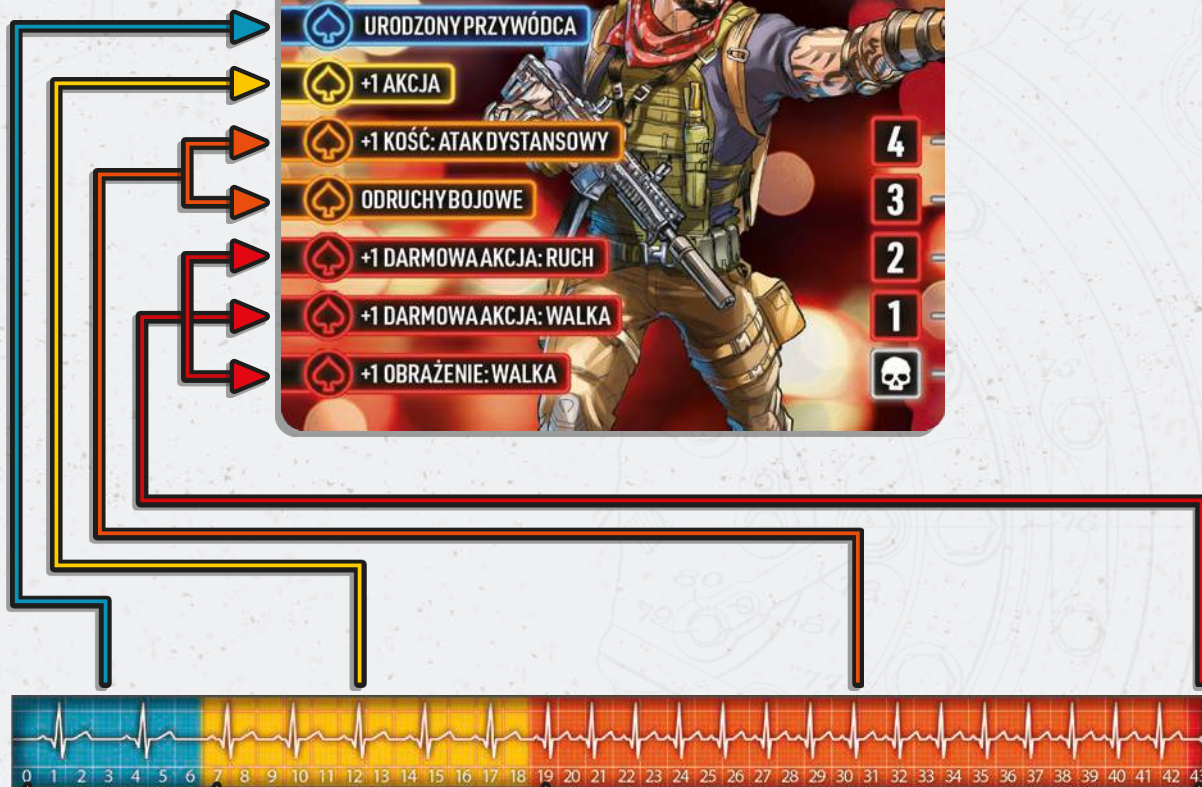


Poziom Czerwony: 4 Szuraczy

Poziom Pomarańczowy: 4 Szuraczy

Poziom Żółty: 2 Szuraczy

Poziom Niebieski: 2 Szuraczy



0 do 6 Punktów Adrenaliny: Poziom Niebieski, posiada początkową Umiejętność: Urodzony Przywódca.

7 do 18 Punktów Adrenaliny: Poziom Żółty, zyskaj Umiejętność: +1 Akcja.

19 do 42 Punktów Adrenaliny: Poziom Pomarańczowy, wybierz i zyskaj 1 Umiejętność z 2 wymienionych.

43 Punkty Adrenaliny: Poziom Czerwony, wybierz i zyskaj 1 Umiejętność z 3 wymienionych.



WYPOSAŻENIE

Każdy Ocalały może mieć do 5 kart Ekwipunku, podzielonych pomiędzy 2 gniazda Rąk i 3 gniazda w Plecaku. 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).



SYMBOL RĘKI: PLANSZA OCALAŁEGO

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 przeniesione do gniazda Ręki.

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



ZOMBIE

Nie rozumiesz. Nie są tym, za co je masz. Nie mówimy tu o Szuraczach. Tu masz rację. Oni nie myślą. Tylko wataśają się i jedzą. Ale mówimy o tych innych.

W *Army of the Dead* występują 3 typy Zombie: Szuracze, Alfa i Abominacja. Zombie jest eliminowane natychmiast po udanym trafieniu podczas ataku o minimalnej wymaganej wartości Obrażeń. Następnie Ocalały, który zabił Zombie, natychmiast otrzymuje Punkty Adrenaliny.



SZURACZ

Powolne i w zaawansowanym stanie rozkładu. Są groźne tylko w dużych ilościach.

Akcje: 1

Zadawane Rany: 1

Min. Obrażenia, aby zabić:

1 Obrażenie

Zyskiwana Adrenalina: 1 punkt



ALFA

Szybkie, sprytnie i nieustannie wściekłe. Pozbądźcie się ich tak szybko, jak to tylko możliwe.

Akcje: 2

Zadawane Rany: 1

Min. Obrażenia, aby zabić:

2 Obrażenia

Zyskiwana Adrenalina: 2 punkty

Są sprytniejsze. Są szybsze. Są zorganizowane. Pochodzą wprost z waszych koszmarów. Cały czas mówicie o tym mieście, jakby to było ich więzienie. Nie jest nim. To ich królestwo. Dadzą nam spokój, jeśli będziemy kręcić się po obrzeżach i zachowamy się według ich zasad, ale teraz ładujemy się w sam środek.

ABOMINACJA

W szeregach Zombie te wyróżniają się jako bardziej rozwinięte, a ich postępujący rozkład sprawia, że są silniejsze i sprytniejsze. Abominacji nie można zabić zwykłym Atakiem Bronią, która zadaje 2 Obrażenia. Stąd też tylko Atak skoncentrowany (patrz str. 25) lub Materiały Wybuchowe (patrz strona 26) to jedyne sposoby na wyeliminowanie tych potworów.

Kiedy Abominacja zostaje zabita, jej karta Zombie i figurka są usuwane z gry. Żadna Abominacja nie może pojawić się więcej niż raz podczas każdej Misji.

VALENTINE



Akcje: 3

Zadawane Rany: 1

Min. Obrażenia, aby zabić: 4 Obrażenia

Zyskiwana Adrenalina: 5 punktów dla każdego Ocalałego

To cholerny tygrys zombie. To już przegięcie.



KRÓLOWA

Akcje: 1

Zadawane Rany: 2

Min. Obrażenia, aby zabić: 5 Obrażeń

Zyskiwana Adrenalina:

5 punktów dla każdego Ocalałego.

Kiedy Królowa zostanie zabita, a żeton Namnażania Zeusa wciąż znajduje się na Planszy, zastąpcie go Zeusem.

To był jej przedśmiertny skowyt. Usłyszeli go. Kiedy znajdą jej ciało, nasza umowa będzie nieważna.

ZEUS

Występują 3 wersje Zeusa: Zwykły, w Masce i na Koniu. Tylko 1 wersja Zeusa jest wykorzystywana w każdej Misji. Wszystkie wzmianki o Zeusie na kartach lub zasadach odnoszą się do dowolnej wersji, która występuje w Misji. Jeśli Zeus zmienia formę w trakcie Misji, pokonanie każdej z nich zapewnia odpowiednią liczbę punktów Adrenaliny.

SCOTT, CZY TO BYŁ ZOMBIE W CHOLERNEJ PELERYNIE?



♠ ZEUS

Akcje: 1
Zadawane Rany: 2
Min. Obrażenia, aby zabić: 6 Obrażeń
Zyskiwana Adrenalina: 5 punktów dla każdego Ocalałego



♠ ZEUS W MASCE

Akcje: 1
Zadawane Rany: 2
Aby wyeliminować: Zeus w Masce nie może odnieść Obrażeń. Kiedy zostaje trafiony przez Materiały Wybuchowe, zastąpcie kartę Zeusa w Masce, kartą Zeusa. Pozostawcie figurkę na Planszy.
Zyskiwana Adrenalina: 5 punktów dla każdego Ocalałego



♠ ZEUS NA KONIU

Akcje: 2
Zadawane Rany: 2
Min. Obrażenia, aby zabić: 6 Obrażeń
Zyskiwana Adrenalina: 5 punktów dla każdego Ocalałego

ŚPIOCHY

Nie ruszaj ich. Nie świeć im w oczy. Widziałem to wcześniej. One hibernują.

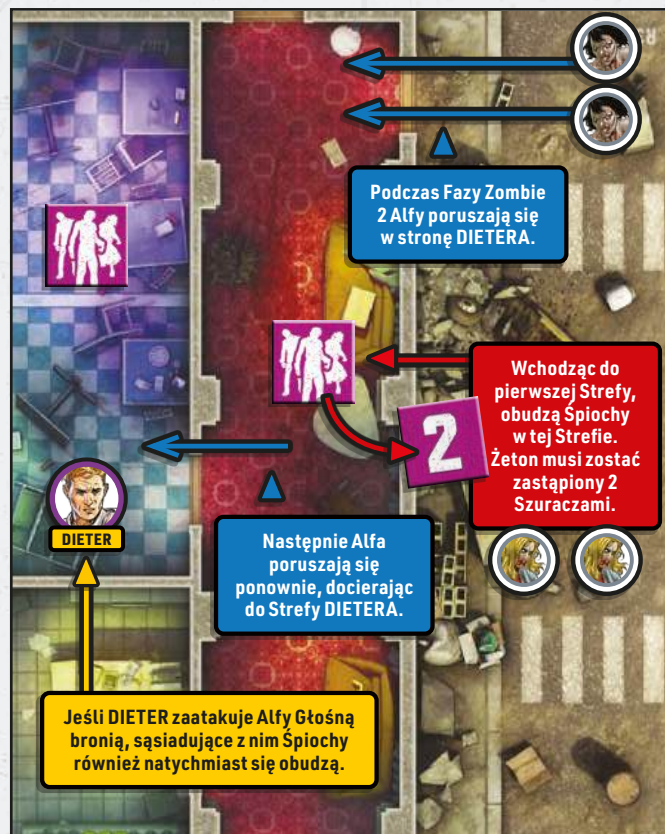


Żetony Śpiochów służą do zaznaczenia, że w danej Strefie niektórzy Szuracze są w stanie hibernacji.

Kiedy Śpiochy zostaną obudzone, odwróćcie żeton Śpiochów i zastąpcie go Szuraczami w liczbie wskazanej na tym żetonie. Szuracze umieszczone w ten sposób na Planszy nie wykonują żadnych Akcji podczas bieżącej Fazy. Jeśli nie ma wystarczającej liczby figurek Szuraczy, aby zastąpić żeton, zamiast tego po prostu dodajcie tyle figurek, ile możecie, usuńcie żeton, a następnie dla wszystkich Szuraczy na Planszy należy natychmiast rozpatrzyć 1 dodatkową Aktywację.

Śpiochy budzą się, gdy:

- Pojawi się Hałas w tej samej lub w sąsiadującej Strefie. Akcje Przeszukiwania i Aktywacja Celów również natychmiast budzą Śpiochów.
- Zombie namnażają się W lub poruszają się DO Strefy z żetonem Śpiochów.
- Ocalali poruszają się ZE Strefy z żetonami Śpiochów. Jeśli Ocalali nie posiada Specjalizacji „Cień” (patrz str. 27), opuszczając Strefę z żetonem Śpiochów rzuca kością. Jeśli wypadnie ■, Śpiochy w opuszczonej Strefie zostały obudzone.



FAZA GRACZY

Począwszy od Pierwszego Gracza, każdy gracz aktywuje swoich Ocalałych 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

Ocalały przemieszcza się ze swojej Strefy do innej, sąsiadującej Strefy. Ocalały musi wydać jedną dodatkową Akcję za każdego Zombie znajdującego się w Strefie, którą ten Ocalały chce opuścić. Wejście do Strefy zawierającej Zombie zawsze kończy Akcję Ruchu Ocalałego. Pamiętajcie, że żetony Śpiochów nie liczą się jako Zombie.

Jeśli Ocalały opuszcza Strefę, w której znajduje się co najmniej 1 żeton Śpiochów, musi rzucić kością. Przy wyniku 1 odwróćcie znajdujące się w opuszczanej Strefie żetony Śpiochów i zastąpcie je Szuraczami w liczbie wskazanej na żetonach. **Ocalali posiadający Specjalizację „Cień” ignorują tę zasadę.**

PRZESZUKIWANIE

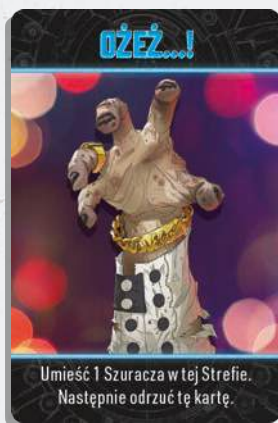
Ocalały może Przeszukiwać tylko Strefy budynku i tylko wtedy, gdy nie ma w nich Zombie. Przeszukiwanie Strefy z żetonem Śpiochów natychmiast ich budzi. Odwróćcie żeton Śpiochów i zastąpcie go Szuraczami w liczbie wskazanej na żetonie.

Podczas Przeszukiwania gracz dobiera wierzchnią kartę z talii Ekwipunku. Następnie może umieścić ją w wyposażeniu tego Ocalałego, (reorganizując je za darmo, jeśli chce) lub od razu odrzucić. W czasie swojej tury Ocalały może wykonać tylko jedną Akcję Przeszukiwania (nawet jeśli jest to darmowa Akcja).

Gdy talia Ekwipunku się wyczerpie, przetasujcie wszystkie odrzucone karty Ekwipunku, tworząc z nich nową talię.

KARTY OŻEŻ...!

Czasami samotnemu Szuraczowi uda się zaskoczyć Ocalałego, gdy ten szuka Ekwipunku. Kiedy Ocalały dobierze kartę OŻEŻ...!, umieścić w jego Strefie 1 Szuracza.



REORGANIZACJA / WYMIANA

Ocalały może w dowolny sposób przeorganizować karty Ekwipunku w swoim wyposażeniu. Ocalały może jednocześnie wymienić dowolną liczbę kart i żetonów Celu Osobistego z 1 (i tylko jednym) innym Ocalałym znajdującym w tej samej Strefie. Ten inny Ocalały może za darmo przeorganizować swoje wyposażenie.

Akcja Wymiany nie musi być sprawiedliwa. Ocalały może 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

Ocalały używa trzymanej w Ręce Broni do Walki Wręcz, aby zaatakować Zombie w swojej Strefie (patrz str. 24).

ATAK DYSTANSOWY

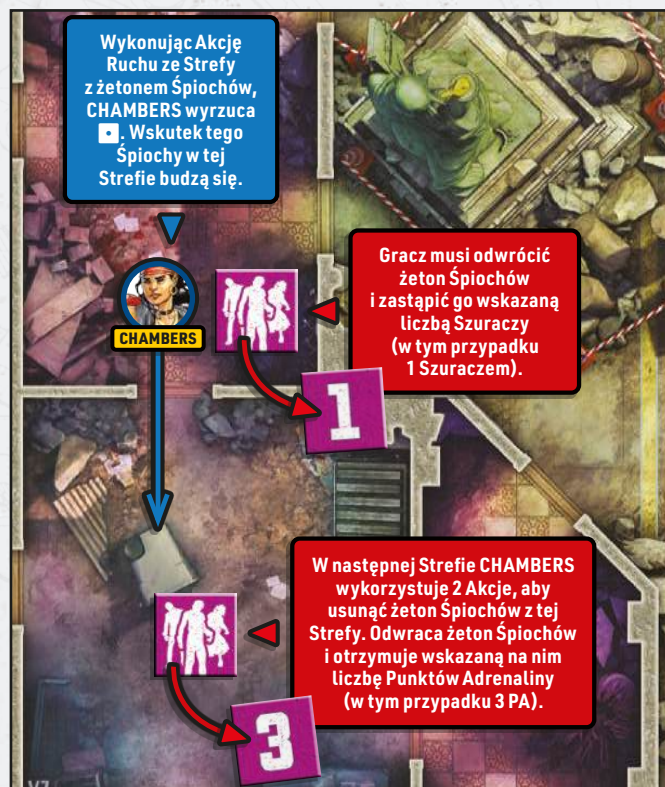
Ocalały używa trzymanej w Ręce Broni Dystansowej, aby strzelić do pojedynczej Strefy znajdującej się w Zasięgu wskazanym na karcie broni i w Polu Widzenia tego Ocalałego (patrz str. 25). Ocalali strzelają do Stref, a nie do Postaci. Jest to szczególnie istotne dla zasady Kolejności Wybierania Celów (patrz str. 26). Użycie Broni Dystansowej w Zasięgu „0” wciąż liczy się jako Atak Dystansowy.

ELIMINACJA ŚPIOCHÓW

Ocalały może wykonać 2 Akcje z użyciem dowolnej Broni do Walki Wręcz, aby usunąć z tej samej Strefy 1 żeton Śpiochów. Ta Akcja nie jest traktowana jako Atak Wręcz oraz nie wymaga wykonywania rzutu kością, ale jeśli użyta broń wywołuje Hałas, wtedy przeniesienie do tej Strefy żeton Hałasu. W takim przypadku żeton Hałasu budzi Śpiochy w tej i sąsiadujących Strefach.

Każdy usunięty w ten sposób przez Ocalałego żeton Śpiochów zapewnia temu Ocalałemu PA w liczbie równej liczbie wskazanej na usuniętym właśnie żetonie Śpiochów.

Żetony Śpiochów nigdy nie mogą być celem Akcji Walki. Są one usuwane jedynie poprzez Akcję Eliminacji Śpiochów lub gdy zostaną obudzone.



ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU

Ocalały zdobywa żeton Celu lub aktywuje Cel znajdujący się w tej samej Strefie co on. Odpowiednie efekty gry i zdobyte PA wyjaśnione są w opisie danej Misji. Zdobywanie Celów również budzi Śpiochów, podobnie jak Akcja Przeszukiwania.



Rewers każdego Celu jest czerwony. Niektóre Cele i Cele Osobiste mają inny kolor na awersie.

HAŁASOWANIE

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.



FAZA ZOMBIE

Po tym, gdy wszyscy gracze aktywują wszystkich swoich Ocalałych, aktywują się Zombie. Akcjami Zombie sterują zasady gry, a gracze jedynie wprowadzają je w życie, np. poruszając odpowiednio figurkami po Planszy.

ETAP 1: AKTYWACJA

Wszystkie Zombie aktywują się i wydają swoje Akcje na Atak albo Ruch, w zależności od sytuacji.

Najpierw rozpatrzenie wszystkie Ataki, a następnie wszystkie Ruchy. Wszystkie Zombie wykonują Atak ALBO 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 między siebie Ataki Zombie według swojego uznania.

Większość Ataków Zombie zadaje 1 Ranę. Przeniesienie znacznik na Torze Zdrowia Ocalałego o 1 punkt niżej za każdą otrzymaną przez niego Ranę.

Ocalały zostaje wyeliminowany, gdy wskaźnik na jego Torze Zdrowia znajdzie się na polu „0” (zazwyczaj po otrzymaniu 4 Ran przez Twardziela albo 3 w przypadku pozostałych Specjalizacji).



Większość Ataków Zombie zadaje 1 Ranę.

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



RUCH

Zombie, które nie Atakowały, używają swojej Akcji do Ruchu o 1 Strefę w kierunku Ocalałych:

1 – Zombie wybierają Strefę docelową.

Zaczynają od Strefy z Ocalałymi w swoim Polu Widzenia, na której znajduje się żeton Hałasu.

Jeśli w żadnej Strefie z Ocalałymi w Polu Widzenia nie ma żetonu Hałasu, wybierają Strefę w Polu Widzenia, w której znajduje się najwięcej Ocalałych. W przypadku remisu gracz posiadający żeton Pierwszego Gracza wybiera spośród nich Strefę docelową.

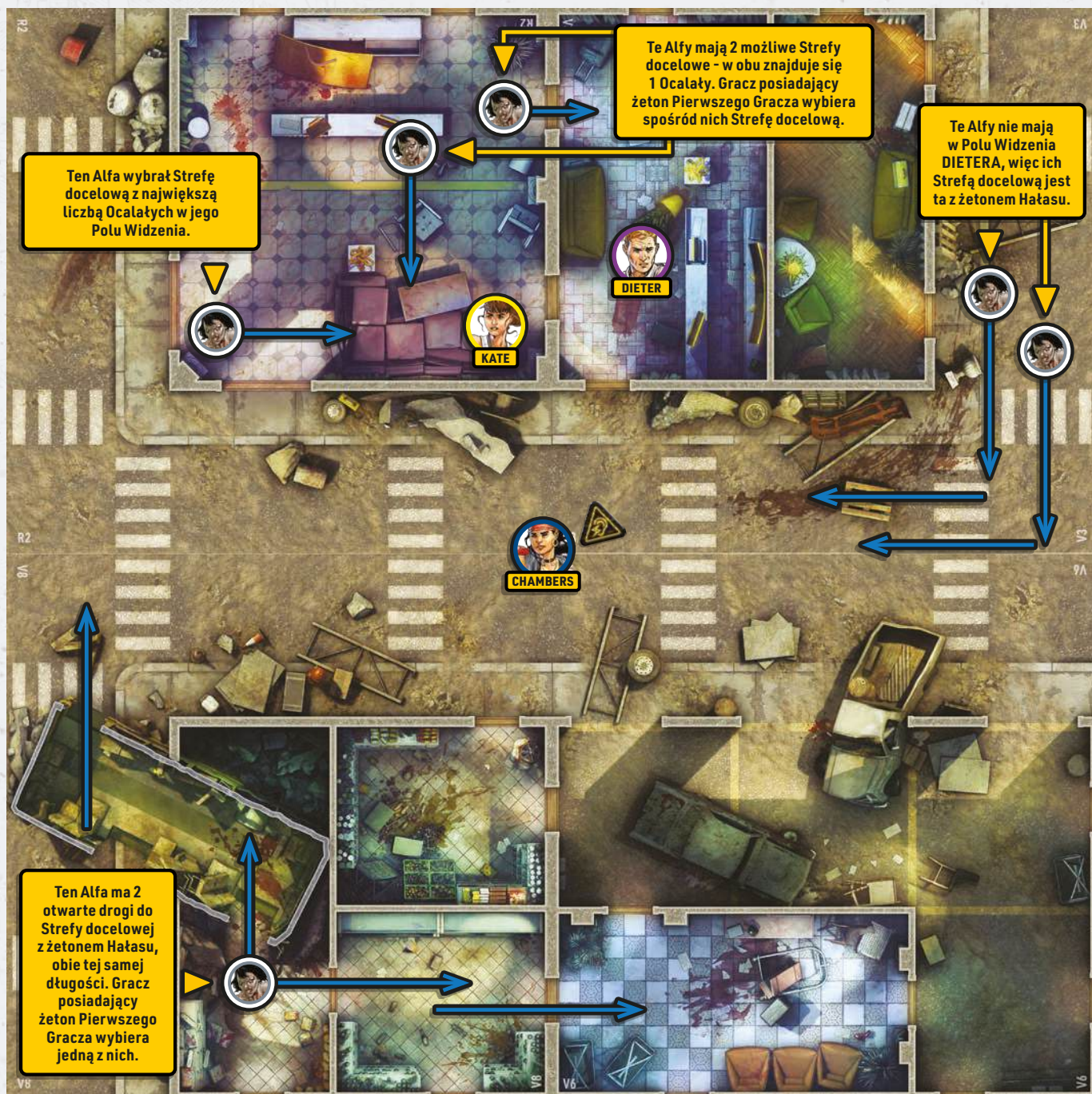
Jeśli żaden Ocalały nie znajduje się w Polu Widzenia, poruszają się w kierunku żetonu Hałasu.

2 – Zombie poruszają się o 1 Strefę w kierunku Strefy docelowej.

Zombie poruszają się najkrótszą możliwą drogą. 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, podzielone zgodnie z ich typem, aby podążać wszystkimi możliwymi drogami.

Gracze w taki sam sposób dzielą nieparzyste grupy Zombie, a gracz posiadający żeton Pierwszego Gracza decyduje, która z grup powstałych po rozdeleniu otrzyma dodatkowego Zombie i w jakim kierunku poruszają się te nierówno podzielone grupy.

W przypadku, gdy pojedynczy Zombie ma kilka dróg do wyboru, gracz posiadający żeton Pierwszego Gracza decyduje, którą drogą pójdzie. Zombie mogą poruszać się pomiędzy różnymi piętrami, korzystając ze Stref Windy.



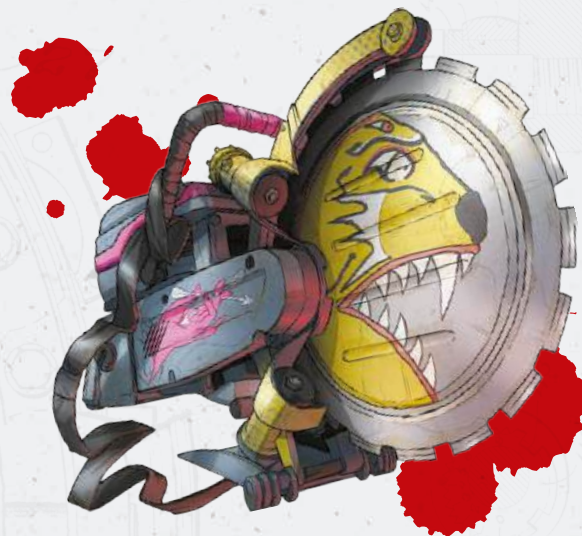
AKTYWOWANIE ALF

Alfy (i niektóre Abominacje) mają 2 Akcje na Aktywację.

Po etapie Aktywacji wszystkich Zombie (łącznie z Alfami) i rozpatrzeniu ich pierwszych Akcji, Alfę przechodzą ponownie etap Aktywacji i używają swoich drugich Akcji do zaatakowania Ocalałego w swojej Strefie albo Ruchu, jeżeli nie mają możliwości Ataku.

PRZYKŁAD 1: Na początku Fazy Zombie, Alfa znajduje się w tej samej Strefie co Ocalały. Alfa wydaje swoją pierwszą Akcję, aby Zatakować Ocalałego i zadać mu 1 Ranę. Następnie Alfa wykonuje drugą Akcję i Atakuje ponownie, znowu zadając 1 Ranę. Jeśli w tej samej Strefie znajdował się inny Ocalały, gracze mogli zdecydować się na rozdzielanie Ataków tak, aby każdy z tych Ocalałych otrzymał tylko 1 Ranę.

PRZYKŁAD 2: Grupa składająca się z 2 Alf i 1 Szuracza 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 Alfę wykonują swoje drugie Akcje. Ponieważ zajmują teraz tę samą Strefę co Ocalały, atakują go. Każdy zadaje Ocalałemu po 1 Ranę.



ETAP 2: NAMNAŻANIE

Znajdujące się na mapie Misji żetony Strefy 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 w etapie Namnażania.

Odnajdźcie żeton Startowej Strefy Namnażania, a następnie dobrać dla niej kartę Zombie. Przeczytajcie odpowiednią linijkę tekstu na karcie, wskazowaną przez Poziom Zagrożenia Ocalałego o najwyższej wartości Punktów Adrenaliny (Niebieski, Żółty, Pomarańczowy albo 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 jedna po drugiej, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W przypadku wyczerpania talii Zombie przetasujcie wszystkie odrzucone karty Zombie, tworząc z nich nową talię.

Ta karta Zombie namnaża Alfę.

Czerwony Poziom Zagrożenia: 6 Alf.

Pomarańczowy Poziom Zagrożenia: 6 Alf.

Żółty Poziom Zagrożenia: 5 Alf.

Niebieski Poziom Zagrożenia: 3 Alf.

x6

x6

x5

x3

STREFA NAMNAŻANIA ZEUSA



Dopóki Zeusa nie ma na Planszy, w Strefie Namnażania Zeusa także pojawiają się Zombie w tej samej kolejności, co inne Strefy Namnażania.

Zamiast dobierać kartę Zombie dla Strefy Namnażania Zeusa, dobierzcie kartę Rozkazów Zeusa i postępujcie zgodnie z jej instrukcjami. Karty Rozkazów Zeusa spowodują namnożenie Zombie, a także skutkują wydaniem rozkazów niektórym z nich. Kiedy Zeus pojawi się na Planszy, usunięcie żeton Strefy Namnażania Zeusa z gry.

1

Krok Aktywacji zakończył się z KATE i GUZMANEM na Niebieskim Poziomie Zagrożenia i SCOTTEM na Żółtym Poziomie Zagrożenia. Dlatego też wszystkie Namnażania zostaną wykonane przy użyciu żółtej linii z kart Namnażania.

Dla Startowej Strefy Namnażania, dobrana zostaje karta Namnażania #2, która powoduje namnożenie 2 Szuraczy w tej Strefie.

SZURACZE #002
x4
x4
x2
x2

SZURACZE #005
x8
x6
x4
x2

Następnie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dobrana zostaje karta Namnażania #5 dla kolejnej Strefy Namnażania i w tej Strefie namnaża się 4 Szuraczy.

SCOTT **KATE** **GUZMAN**

Podążając zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, następną jest Strefa Namnażania Zeusa. Dobrana karta Zeusa namnaża w tej Strefie 2 Alfę i aktywuje wszystkie Alfę w tej Strefie. Alfę poruszają się o 2 Strefy w kierunku Strefy ze SCOTTEM i KATE.

NAMNÓŻ 2 ALFY
Aktywuj wszystkie Alfę w tej Strefie.

KOLOROWE STREFY NAMNAŻANIA



Niektóre Misje zawierają Niebieskie i/albo 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 lub poruszanie się na tym samym piętrze), które je aktywuje. O ile nie określono inaczej, gdy Strefa Namnażania zostanie uaktywniona, rozpoczyna namnażanie dopiero w następnej Fazie Zombie.

SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI

Może się zdarzyć, że graczom zabraknie figurek konkretnego typu podczas umieszczania Zombie na Planszy na skutek namnażania. W takim przypadku gracze umieszczają na Planszy pozostałe figurki (jeżeli jakieś zostały). Następnie, wszystkie Zombie wskazanego typu rozpatrują dodatkową Aktywację (patrz str. 20). Może nastąpić kilka dodatkowych Aktywacji z rzędu. Stałe zwracajcie uwagę na populację Zombie!



WALKA

- Dwie między oczy.
- Dwie?
- Druga po prostu dla zabawy.



SYMBOL KOŚCI

Gdy Ocalały atakuje Zombie, używając Broni do Walki Wręcz lub Broni Dystansowej, gracz rzuca tyłoma kośćmi, ile wskazuje wartość kości używanej broni.



SYMBOL PRECYZJI

Każdy wynik rzutu kością równy lub większy od wartości Precyzji danej broni liczy się jako trafienie. Chybione Ataki Dystansowe mogą powodować Bratobójczy Ogień (patrz str. 26).

WAŻNE: Najniższa wartość Precyzji to 2+. Innymi słowy wynik na kości równy „1” zawsze oznacza chybiecie.

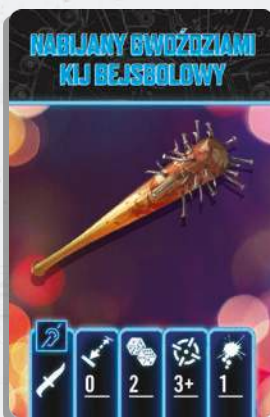


SYMBOL OBRAŻEŃ

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

PAMIĘTAJCIE:

- **Szuracze** muszą otrzymać 1 Obrażenie (lub więcej), aby zginąć.
- **Alfy** muszą otrzymać trafienie zadające 2 Obrażenia (lub więcej), aby zginąć. O ile nie użyjecie Ataków skoncentrowanych (str. 25), Broń zadająca 1 Obrażenie nie zadziała, niezależnie od liczby uzyskanych przez Ocalałego trafień.
- **Abominacje** muszą otrzymać trafienie zadające 4 Obrażenia (lub więcej), aby zginąć. Jest to możliwe tylko przy użyciu Materiałów Wybuchowych (patrz str. 26), Ataków skoncentrowanych lub Umiejętności.



PRZYKŁAD: Dieter znajduje się w Strefie wraz z 3 Szuraczami. Wykonuje Atak swoim Nabijanym Gwoździami Kijem Bejsbolowym wyrzucając ❸ i ❶. Zadaje 2 trafienia. Oba są przydzielane do różnych Szuraczy i zadają po 1 Obrażeniu, eliminując ich. Atakuje ponownie drugim Atakiem Wręcz i ponownie zadaje 2 trafienia. 1 z nich wystarczy, aby wyeliminować ostatniego Szuracza. Drugie trafienie przepada.

ATAK WRĘCZ



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.

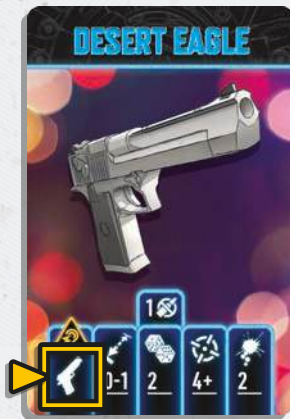
Chybione ciosy zadawane Bronią do Walki Wręcz nie powodują Bratobójczego Ognia (patrz str. 26).



PRZYKŁAD: Kate i Dieter znajdują się w tej samej Strefie co 1 Alfa i 1 Szuracz. Dieter atakuje swoim Łomem. Wyrzuca ❸, co oznacza 1 trafienie. Łom zadaje 1 Obrażenie i nie może zranić Alfę, więc Dieter przydziela swoje trafienie Szuraczowi, eliminując go. Ponieważ jest to Atak Wręcz, Kate nie grozi Bratobójczy Ogień, nawet jeśli wypadnie pułd.



ATAK DYSTANSOWY



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).

PAMIĘTAJCIĘ:

- 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 kończy się na ścianie lub krawędzi Planszy.
- Chybione strzały mogą powodować Bratobójczy Ogień (patrz str. 26), dlatego rozważnie oceniacie ryzyko!



SYMBOL ZASIĘGU

Zasięg broni wskazywany 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: Pistolet Maszynowy ma Zasięg 0-1, co oznacza, że może strzelać do Strefy Ocalałego i maksymalnie do 1 Strefy dalej.

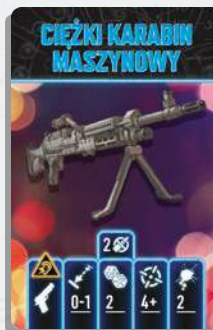


PRZYKŁAD: Wojskowa Snajperka ma Zasięg 1-4, co oznacza, że może trafić cele znajdujące się do 4 Stref od Ocalałego, jednak nie w tej samej Strefie co ten Ocalały. Ignorujcie wszelkie Postacie znajdujące się w Strefach pomiędzy strzelcem a Strefą docelową. Ocalali mogą oddawać strzały przez zajęte Strefy bez narażania na Obrażenia innych Ocalałych lub Zombie. Ocalały może nawet strzelić do innej Strefy, gdy w jego Strefie są Zombie!



SYMBOL BRAKU AMUNICJI

Większość Broni Dystansowych wykorzystuje amunicję. Po kilkukrotnym użyciu może im zabraknąć amunicji. Kiedy Ocalały wykonuje Atak Dystansowy, aby zaatakować Zombie, wtedy oprócz zwykłych kości musi rzucić wskazaną liczbą kości Amunicji. Jeśli na co najmniej 1 kości wypadnie symbol Braku Amunicji, oznacza to, że w tej broni skończyła się amunicja. Gdy w Broni zabrakło amunicji, należy odwrócić jej kartę do góry nogami. Nie można użyć jej ponownie, dopóki nie zostanie wykorzystana karta Magazynka.



PRZYKŁAD: Guzman wykonuje Atak Dystansowy swoim Ciężkim Karabinem Maszynowym przeciwko 3 Szuraczom. Rzuca 2 zwykłymi kośćmi i 2 kośćmi Amunicji. Na zwykłych kościach wyrzuca 1 i 2 oraz 3 i 4 na kościach Amunicji. Może zadać po 2 Obrażenia dwóm Szuraczom, zabijając ich i pozostawiając jednego Szuracza nietkniętego. Ponieważ wyrzucił symbol Braku Amunicji, po tym ataku w jego Ciężkim Karabinie Maszynowym zabrakło amunicji. Gracz musi odwrócić tę kartę Ekwipunku do góry nogami. Dopiero odrzucenie Magazynka (karty Ekwipunku) może sprawić, że ta broń będzie zdolna do kolejnego Ataku.

ATAK SKONCENTROWANY

Ocalały wykonujący Atak Wręcz lub Dystansowy może skoncentrować swój Atak na jednym celu, aby zwiększyć swoją szansę na sforsowanie obrony przeciwnika i wyeliminowanie go.

Aby wykonać Atak skoncentrowany Ocalały musi najpierw, jeszcze przed rzutem kośćmi, wyznaczyć jeden konkretny cel spośród tych, które Atak może trafić, a w przypadku Ataków Dystansowych zgodnie z Kolejnością Wybierania Celów. Do skoncentrowanych Ataków Dystansowych ma zastosowanie Bratobójczy Ogień (patrz następna strona). Pomnóżcie wartość Obrażeń przez liczbę uzyskanych trafień (1 sukces = Obrażenia x1, 2 sukcesy = Obrażenia x2, 3 sukcesy = Obrażenia x3, itd.). Trafiony może zostać tylko wybrany cel. Chociaż jest to potężny atak, tylko jeden wyznaczony przeciwnik może być trafiony tym Atakiem, zatem wszystkie nadprogramowe Obrażenia przepadają.

PRZYKŁAD: Tanaka znajduje się w tej samej Strefie co 1 Alfa i 1 Szuracz. Jego Katana zadaje 1 Obrażenie, ale żeby zabić Alfę potrzeba broni zadającej co najmniej 2 Obrażenia. Zatem w ramach Akcji Ataku decyduje się on na wykonanie Ataku skoncentrowanego Kataną przeciwko Alfie. Uzyskuje wyniki: 1, 2, 3. Mając 3 sukcesy, jest w stanie zadać 3 Obrażenia i zabija Alfę. Pozostałe Obrażenie przepada i nie można go użyć do zabicia Szuracza.

♠ KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Używając Broni Dystansowej (nawet w Zasięgu 0) lub podczas Ataku skoncentrowanego, jeśli w docelowej Strefie znajdują się różne typy Zombie, wtedy strzelający Ocalały nie wybiera samodzielnie celów dla swoich udanych trafień. Trafienia są zawsze przypisywane Postaciom w docelowej Strefie, uwzględniając zasadę Kolejności Wybierania Celów:

- 1- Szuracze
- 2- Alfę
- 3- Abominacje

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

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

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

PRZYKŁAD: Guzman wykonuje Atak swoim Ciężkim Karabinem Maszynowym obierając za cel Strefę z 3 Szuraczami, 1 Alfą i Zeusem. Na zwykłych kościach wyrzuca 2 i 3 oraz 4 i 5 na kościach Amunicji. 2 Obrażenia muszą zostać najpierw zadane Szuraczom, a przez to nie może on trafić Alfę ani spróbować skoncentrowanego Ataku przeciwko Zeusowi.

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	TYP ZOMBIE	LICZBA AKCJI	MIN. OBRAŻENIA, ABY ZABIĆ	PUNKTY ADRENALINY
1	SZURACZ	1	1	1
2	ALFA	2	2	2
3	ABOMINACJA	1/2/3	4/5/6	5 DLA KAŻDEGO OCALAŁEGO

♠ BRATOBOJCZY OGIEŃ

Ocalały nie może trafić własnym atakiem samego siebie. Jednak niekiedy sytuacja zmusi was do strzału w Strefę, w której znajdują się członkowie waszej drużyny.

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: Peters strzela z Rewolweru celując w Strefę, w której stoi Kate i Szuracz. Wyrzuca 2 i 3. To 2 sukcesy! 1 trafienie wystarczy, aby zabić Szuracza. Drugie z trafień przepada. Wyłącznie chybane strzały są przydzielane Ocalałym, więc Kate jest bezpieczna.



CECHY EKWIPUNKU



SYMBOL MATERIAŁÓW WYBUCHOWYCH

Niektóre karty Ekwipunku posiadają specjalny symbol wskazujący, że są Materiałami Wybuchowymi. Są to: Granatnik, Kanister, TNT, Bombowa Pułapka, Granat i Wyrzutnia Rakiet.

Gdy dowolne Materiały Wybuchowe zadają Obrażenia w Strefie zawierającej inne Materiały Wybuchowe, zadajcie Obrażenia z obu tych broni każdej Postaci w tej samej Strefie.

Niektóre Materiały Wybuchowe wymagają jedynie Akcji Walki, aby zostały użyte: Kanister, TNT, Granat i Bombowa Pułapka zawsze trafiają w cel. Nie jest wymagany rzut kośćmi.



WYRZUTNIA BOLASÓW

Wyrzutnia Bolasów to broń, która nie zadaje Obrażen. Zamiast tego każde Zombie trafione z Wyrzutni Bolasów zostaje uwięzione na 1 rundę. Potóżcie trafioną figurkę na Planszy. Podczas następnej Fazy Zombie ta Postać nie wykonuje żadnych Akcji. Następnie ponownie postawcie jej figurkę. Kiedy Zombie jest uwięziony, wszystkie Ataki skoncentrowane przeciwko niemu zyskują +2 do wyników na kościach. Po udanym trafieniu należy odrzucić Wyrzutnię Bolasów.

PRZYKŁAD: Martin wykonuje Atak przeciwko Królowej wykorzystując Wyrzutnię Bolasów. Wyrzuca 2 i 3 i uzyskuje 1 trafienie. Figurkę Królowej należy położyć na Planszy, co oznacza, że jest uwięziona. Następna Akcja Martina to skoncentrowany Atak Pistoletem Maszynowym. Dodaje +2 do wyników na wszystkich kościach. Wyrzuca 4, 5, 6, 6 i 3 (ostatnie na kości Amunicji). Wszystkie rzuty to trafienia. Królowa otrzymuje 5 Obrażen i zostaje zabita.

UMIEJĘTNOŚCI ZAPEWNIANE PRZEZ EKWIPUNEK

Niektóre karty Ekwipunku mają swoje własne Umiejętności (jak np. Katana i jej Umiejętność Szarzy). Ocalały korzysta z Umiejętności wymienionej na karcie podczas rozpatrywania Akcji wykonywanej przy użyciu broni z tą Umiejętnością.

DODATKOWE ZASADY

SPECJALIZACJE



W *Army of the Dead* dostępnych jest 5 Specjalizacji Ocalałych, każda realizująca istotną rolę podczas napadu: Twardziel, Kasiarz, Mechanik, Cień i Pilot. Na każdej karcie Ocalałego znajduje się co najmniej 1 ikona wskazująca jego Specjalizację.

Cień: Ocalali posiadający Specjalizację Cienia nie muszą rzucać kością, gdy opuszczają Strefę ze Śpiochami.

Twardziel: Ocalali ze Specjalizacją Twardziela posiadają 1 dodatkowy punkt Zdrowia.

Pilot, Kasiarz oraz **Mechanik** to Specjalizacje wymagane do ukończenia niektórych Misji (np. podczas otwierania Skarbca lub ucieczki helikopterem). Będą one odpowiednio wymienione w arkuszu Misji.

TOWARZYSZE

Niektóre Misje przewidują użycie figurek Ocalałych jako Celów Misji lub wsparcia w ich realizacji. Są oni nazywani Towarzyszami i albo podejmują działania zgodnie z opisem Misji, albo podążają za Ocalałymi. Gracze wybierają, którzy Ocalali zostaną umieszczeni w miejscach wskazanych przez Misję. Podczas przygotowania do gry połóżcie ich karty Ocalałych w zasięgu wszystkich graczy. Należy pamiętać, że niektóre opisy Misji mogą różnić się od opisanych tu zasad. W takim przypadku specjalne zasady Misji mają pierwszeństwo.

ESKORTOWANIE TOWARZYSZA

Zgodnie z opisem Misji, Towarzysz może być przypisany do Ocalałego podczas gry. Ocalały otrzymuje odpowiadającą temu Towarzyszowi kartę Ocalałego i korzysta z jego Umiejętności Niebieskiego Poziomu Zagrożenia. Figurka Towarzysza jest umieszczana obok Ocalałego. Należąca do Towarzysza karta Ocalałego może być wymieniana, wraz z odpowiadającą mu figurką i Umiejętnością, na takich samych zasadach jak karta Ekwipunku.

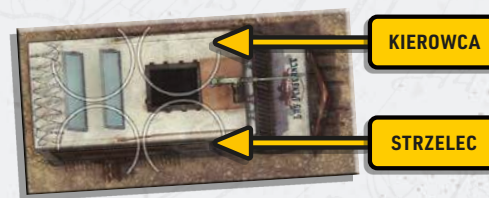
Ocalały posiadający należącą do Towarzysza kartę Ocalałego nazywany jest jego Dowódcą. O ile w arkuszu Misji nie zapisano inaczej, Ocalały może być Dowódcą kilku Towarzyszy.

CECHY OGÓLNE TOWARZYSZY

Towarzysz:

- Jest Ocalałym.
- Może być trafiony przez Bratobójczy Ogień (patrz str. 26).
- Zostaje wyeliminowany po otrzymaniu choćby 1 Rany. O ile w opisie Misji nie napisano inaczej, jego śmierć oznacza porażkę.
- Zawsze podąża za swoim Dowódcą. Wszystkie zasady specjalne, Umiejętności związane z Ruchem i Akcje związane z Ciężarówką, mają także zastosowanie względem Towarzyszy. Towarzysz w Ciężarówce zawsze zajmuje miejsce Pasażera.
- Nie ma własnego wyposażenia.
- Nie ma żadnych Akcji.

AKCJE CIĘŻARÓWKI



W *Army of the Dead* znajduje się żeton Ciężarówka Taco. Jest to stary pojazd, którego używał Scott i jego ekipa, by ratować ludzi po wybuchu plagi Zombie w Vegas. Może on zostać odnaleziony przez Ocalałych. Ciężarówka Taco jest wyposażona w Karabin Maszynowy zamontowany na dachu.

Koszt 1 Akcji Ocalały, znajdujący się w tej samej Strefie co Ciężarówka Taco, może wykonać jedną z Akcji wymienionych poniżej.

Umiejętności Ocalałego nie stosuje się wobec Ciężarówki Taco ani wykonywanych za jej pomocą Ataków. Ciężarówka Taco nie może zostać Zaatakowana ani Zniszczona. Ocalały siedzący w Ciężarówce Taco nadal może być normalnie zaatakowany, dokładnie w ten sam sposób co Ocalały znajdujący się w Strefie.



DOSTĘPNE AKCJE DLA OCALAŁEGO, KTÓRY ZNAJDUJE SIĘ W TEJ SAMEJ STREFIE CO CIĘŻARÓWKA TACO:

WSIADANIE I WYSIADANIE Z CIĘŻARÓWKI

Ocalały wsiada do Ciężarówki tylko wtedy, gdy w tej Strefie nie ma Zombie. Umieść figurkę Ocalałego na miejscu Kierowcy, na miejscu Strzelca albo na którymś z miejsc Pasażera. Ciężarówka Taco może pomieścić 1 Kierowcę, 1 Strzelca i maksymalnie 2 Pasażerów. Wysiadanie z Ciężarówki Taco nie wiąże się z żadnymi ograniczeniami.

ZAMIANA MIEJSC W CIĘŻARÓWCE

Ocalały staje się Kierowcą, Strzelcem albo Pasażerem. Przenieść figurkę Ocalałego na odpowiednie miejsce w Ciężarówce. Zamiana miejsca nie jest akcją Ruchu, nie podlega zasadom związanym z Ruchem i można ją wykonać, gdy Zombie znajdują się w tej samej Strefie.

PROWADZENIE CIĘŻARÓWKI

Ciężarówka może być prowadzona wyłącznie przez Kierowcę i nie można nią wjeżdżać do Stref budynków.

Ta Akcja nie jest Ruchem i nie można do niej stosować modyfikatorów wpływających na poruszanie się. Ciężarówka Taco może opuścić lub przejechać przez Strefę z Zombie bez zatrzymywania się lub wydawania dodatkowych Akcji.

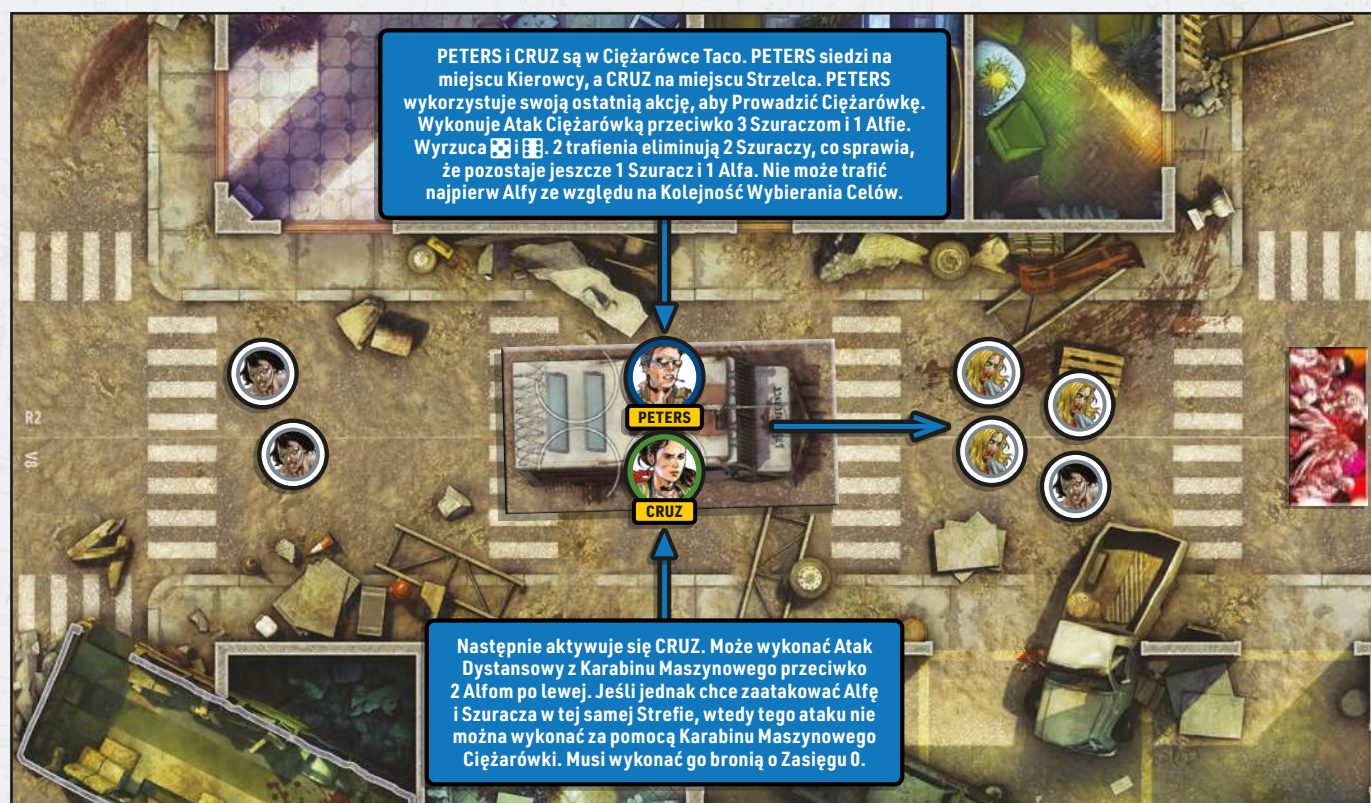
Prowadząc Ciężarówkę, jedzie ona do 1 sąsiadującej Strefy i wykonuje Atak Ciężarówką, jeśli w docelowej Strefie znajdują się Zombie.

Zombie zabite w wyniku Ataku Ciężarówką zapewniają Kierowcy należne Punkty Adrenaliny.

Trafienia z Ataku Ciężarówką są przydzielane Postaciom w docelowej Strefie, zgodnie z Kolejnością Wybierania Celów (patrz str. 26).

Jeśli Ciężarówka wjedzie do Strefy zawierającej zarówno Zombie, jak i Ocalałych, którzy są poza pojazdem, wtedy Ataki Ciężarówką mogą spowodować Bratobójczy Ogień (patrz str. 26) wobec tych Ocalałych! Jeżeli Ciężarówka wjeżdża do Strefy, w której są wyłącznie Ocalali, nie dochodzi w niej do Ataku Ciężarówką.

Zamontowany na Ciężarówce Karabin Maszynowy może być używany przez dowolnego Ocalałego siedzącego na miejscu Strzelca. Każde zabójstwo z Karabinu Maszynowego zapewnia Strzelcowi Punkty Adrenaliny za zabitych.



ARKUSZ MISJI

Army of the Dead zawiera 10 Misji umieszczonych w Aktach Misji. Opisane tam Misje można rozgrywać w dowolnej kolejności, wybierając je według czasu gry lub oczekiwanego poziomu wyzwania. Zasady specjalne znajdujące się w opisie Misji mają pierwszeństwo nad ogólnymi zasadami gry i opisem na kartach.

CELE OSOBISTE

Każdy Cel Osobisty zawiera dwie różne informacje: sam Cel (co musi osiągnąć Ocalały lub jego drużyna, aby go ukończyć) oraz żeton Celu (efekt, który zostanie uzyskany po zdobyciu odpowiedniego żetonu). Każda Misja może zakończyć się zwycięstwem dopiero po ukończeniu wszystkich Celów Osobistych wraz z Celami samej Misji.

LICZNIK ZABÓJSTW

Niektóre karty Celu Osobistego wyznaczają Ocalałemu zabicie określonej liczby wskazanego typu Zombie. Dopóki Ocalały realizuje ten Cel, za każdym razem, gdy zabije Zombie danego typu, musi umieścić figurkę tego Zombie na karcie Celu Osobistego, by wykorzystywać je do śledzenia liczby dokonanych zabójstw. Pamiętajcie, że może to spowodować, że zabraknie wam figurek Zombie (str. 23). Kiedy Cel Osobisty zostanie ukończony, wszystkie figurki należy odłożyć do puli.



Wymagana Specjalizacja: Do ukończenia każdej Misji niezbędny jest określony Specjalista. Gracze powinni rozpocząć grę posiadając przynajmniej jednego Specjalistę każdego wymaganego typu.

Typ Zeusa: Wskazuje, która figurka Zeusa i karta pomocy zostanie wykorzystana w tej Misji.

M2 - BINGO!

Potrzebne kafelki: R2, R6, R8, V1, V3 oraz V7.

Wymagana Specjalizacja: Kaszlarz.

Typ Zeusa: Zeus na Koniu.

Żeton Cielu Osobistego: Żółty i Fioletowy.

Tor Czasu: 8 pól.

CELE

Potrzebujemy tej kasy! Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1. Bierzymy je! Zdobyć Niebieski Cel ze Strefy Skarbca.
2. I w nogi! Ocalały z Niebieskim żetonem Cielu musi dotrzeć do Strefy Wyjścia. 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 Czerwone żetony Cielu w miejscach wskazanych na Mapie. Umieśćcie żeton Czasu na pierwszym polu Toru Czasu.

• **Znaleźć ich!** Osiągnięty żeton Czerwonego Cielu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył.

• **Bingo!** Osiągnięty żeton Niebieskiego Cielu to 5 PA dla każdego Ocalałego. Zajmuje on wszystkie gniazda Wyposażenia w Plecak i należy go zabrać z powrotem do Strefy Wyjścia.

• **Zeus rusza na łowy.** Po zdobyciu Niebieskiego Cielu zastąpicie żeton Strefy Namnażania Zeusa Zeusem na Koniu.

• **Jest ich zbyt wielu!** Na początku Fazy Końcowej przesuniecie żeton Czasu 1 pole do przodu. Przegrzanie Misji natychmiast, gdy żeton Czasu dotrze na ostatnie pole.



Tor Czasu: Niektóre Misje mają limit czasu. Użyjcie tego toru wraz z żetonem Czasu, aby śledzić rundy gry.

Żetony Celów Osobistych: Umieśćcie 2 (lub więcej!) karty Cielu Osobistego na tych gniazdach, aby powiązać kolor żetonu Cielu z każdym Celem Osobistym.

ARMY OF THE DEAD



MISJA 2

BINGO!

Wydajesz ty. Zostało nam 96 godzin, a rząd już przeniósł personelu wojskowego ze strefy kwarantanny, co sprawi, że będziemy musieli zebrać zespół i wydostać tę kasę. W zamian jest twoje i możesz je podzielić między tych, których interesujesz.

Czas Trwania i Poziom Trudności Misji: Każda Misja ma swój własny Poziom Trudności i Czas Trwania. Krótkie misje powinny zająć mniej niż 1 godzinę, w zależności od grupy graczy. Średnie Misje powinny zająć około półtorej godziny. Rozegranie Długich Misji zajmuje zwykle co najmniej 2 godziny.

**CZAS TRWANIA: KRÓTKI
POZIOM TRUDNOŚCI: ŚREDNIA**

TOR CZASU



CELE OSOBISTE





LISTA UMIEJĘTNOŚCI

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

+1 kość: [Akcja] – Każda broń Ocalałego otrzymuje 1 dodatkową kość do rzutów dla Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy).

+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 nadal kończy Akcję Ruchu Ocalałego.

Cichy Zabójca – Usuwanie żetonów Śpiących wymaga wykorzystania tylko 1 Akcji.

Escalacja: [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.

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 dodatkowych Aktywacji), 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. Ocalały może użyć tej Umiejętności raz na każdą dobraną kartę Zombie.

Łowca: [Typ Zombie] – Tej Umiejętności można użyć, gdy Ocalały przydziela swoje trafienia podczas rozpatrywania Akcji Walki. Jeśli dowolny 1 Zombie w tej Strefie zostanie wyeliminowany, Ocalały może wyeliminować 1 dodatkowego Zombie określonego typu w tej samej Strefie. Ocalały otrzymuje Adrenalinę za tego dodatkowego Zombie.

Na ratunek – Na koniec Fazy Zombie Ocalały zyskuje 1 darmową Akcję, jeśli co najmniej 1 Ocalały odniósł jakiegokolwiek Rany w tej rundzie.

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

Odruchy bojowe – Za każdym razem, gdy Zombie namnożą się w Zasięgu 0-1, 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.

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

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

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

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 Adrenalinę za tego dodatkowego Zombie.

Spec od Materiałów Wybuchowych – Ocalały ma 1 dodatkową darmową Akcję i rzuca dodatkową kością podczas Akcji wykorzystujących dowolny rodzaj Materiałów Wybuchowych (patrz strona 26).

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

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

Taktyk – Tura tego Ocalałego może zostać przeprowadzona w dowolnym momencie Fazy Graczy – przed lub po turze innego Ocalałego.

Uderz i uciekaj – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność tuż po rozpatrzeniu Ataku Wręcz lub Ataku Dystansowego, który skutkował zabiciem co najmniej 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 wielokrotnie podczas swojej tury, wydając 1 Akcję na każde Przeszukiwanie.

Wynik 6: +1 kość [Akcja] – Gracz może rzucić dodatkową kością za każdą „6” uzyskaną 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.

Wypada! - 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.

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.

Żądza krwi: [Akcja] - Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Ocalały wydaje 1 Akcję i przesuwa 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.

INDEKS

Abominacja	17	Poziom Zagrożenia	15
Aktywacja Zombie	20	Precyzja	24
Alfy	17, 22	Przeszukiwanie.....	19
Arkusze Misji.....	28	Punkty Adrenaliny	15
Atak Dystansowy	19, 25	Rany	17, 18, 20
Atak skoncentrowany	25	Reorganizacja/Wymiana	19
Atak Zombie	20	Rozkazy Zeusa	6, 23
Brak Amunicji	25	Ruch Zombie	21
Bratobójczy Ogień.....	26	Skarbiec	12
Cele Osobiste.....	28	Specjalizacje.....	14, 27
Ciężarówka Taco.....	27	Specjalne Kafle.....	11, 12
Ekwipunek.....	12, 26	Strefa	9, 11
Ekwipunek Początkowy.....	6	Strefa Namnażania Zeusa.....	23
Faza Graczy.....	8	Szuracz.....	17
Faza Końcowa	8	Śpiochy.....	18, 19
Faza Zombie	8, 20	Towarzysze	27
Hałas.....	13, 14, 20	Typy Zombie	17
Karta Ocalałego.....	15	Umiejętności.....	15, 26, 30
Kolejność Wybierania Celów...	26	Walka	13, 19, 24
Licznik Zabójstw	28	Walka Wręcz	19, 24
Materiały Wybuchowe	26	Winda	11
Namnażanie Zombie	22, 23	Wypożyczenie.....	16
Obrażenia	13, 24, 25	Zdobywanie Celu	20
Pole Widzenia	10	Zeus.....	18
Poruszanie się.....	11, 19, 21		

TWÓRCY

PROJEKTANCI:

Fel BARROS i Fabio TOLA

NA PODSTAWIE PROJEKTU AUTORSTWA:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN i Nicolas RAOULT

ROZWÓJ:

Toi VON GLEHN i Rodrigo SONNESSO

PRODUKCJA:

Marcela FABRETI (kierownik), Thiago ARANHA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Nicholas SIA, Kenneth TAN i Gregory VARGHESE

ILUSTRACJE:

Riccardo CROSA, Saeed JALABI, Giorgia LANZA i Henning LUDVIGSEN

PROJEKT GRAFICZNY:

Fabio de CASTRO (kierownik) i Max DUARTE

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:

Edgar RAMOS

KOREKTA ORYGINAŁU:

Jason KOEPP

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY:

Mathieu HARLAUT

WYDAWCA:

David PRETI

TESTERZY:

Leandro "Zombie" AGUIAR, Euclides CANTIDIANO, Felipe GALENO, Karen LOPES, Flavio OOTA i Renato SIMÕES

WERSJA POLSKA:

Zespół Portal Games

TŁUMACZENIE:

Paweł Imperowicz

SKŁAD:

Mateusz Kopacz

REDAKCJA:

Marcin Zalewski

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Konrada Krumholza, Karola Waszaka, Marcina Kupca.

© 2024 Portal Games Sp. z o.o. © 2023 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. ARMY OF THE DEAD™/© Netflix. Użyte za zgodą. Guillotine Games i logo Guillotine Games są znakami towarowymi firmy Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON i logo CMON są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy CMON Global Limited. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Figurki znajdujące się pudełku są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

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 nich 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.

♠ 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.

♠ ELIMINACJA ŚPIOCHÓW

Wymaga wykorzystania 2 Akcji i użycia dowolnej Broni do Walki Wręcz.

♠ ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU w Strefie Ocalałego.

♠ HAŁASOWANIE: Umieście 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 albo Ruch, w zależności od sytuacji. Najpierw rozpatrzenie wszystkie Ataki, a następnie wszystkie Ruchy. Wszystkie Zombie wykonują Atak ALBO 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: Alf i niektóre Abominacje 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.

• Namnażanie zawsze rozpoczyna się od **Startowej Strefy Namnażania**.

• Zawsze dobierajcie karty Zombie dla wszystkich Stref Namnażania w tej samej kolejności (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

• Zombie namnażają się odpowiednio do **najwyższego Poziomu Zagrożenia** wśród Ocalałych (Niebieskiego, Żółtego, Pomarańczowego albo Czerwonego). Strefa Namnażania Zeusa namnaża w tej samej kolejności, co inne Strefy Namnażania, ale wykorzystuje karty Rozkazów Zeusa.

♠ ŚPIOCHY BUDZĄ SIĘ, GDY:

- Pojawi się Hałas w tej samej lub w sąsiadującej Strefie. Akcje Przeszukiwania i Aktywacja Celów również natychmiast budzą Śpiochów.
- Zombie poruszają się DO Strefy z żetonami Śpiochów.
- Ocalali poruszają się ZE Strefy z żetonami Śpiochów. Jeśli Ocalały nie posiada Specjalizacji „Cień” (patrz str. 27), rzuca kością, opuszczając Strefę z żetonem Śpiochów. Jeśli wypadnie 1, Śpiochy budzą się.

03 - FAZA KOŃCOWA

- Następny gracz otrzymuje żeton Pierwszego Gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu 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	SZURACZ	1	1	1
2	ALFA	2	2	2
3	ABOMINACJA	1/2/3	4/5/6	5 DLA KAŻDEGO OCALAŁEGO