

ZOMBICIDE

BRONŃ W DŁOŃ



INSTRUKCJA



ROZDZIAŁY

WPROWADZENIE 3

KOMPONENTY GRY 3

PODSTAWOWE POJĘCIA 5

Plansza Ocalałego 5

Broń na Planszy Ocalałego..... 5

Karta Dowódcy 5

Karta Zombie..... 6

Plansza Bossa 6

PRZYGOTOWANIE DO GRY 7

ROZGRYWKA 8

Przygotowanie Rundy 8

Runda pierwsza..... 8

Runda druga..... 8

PRZEBIEG TURU 9

1 - Odkrycie..... 9

2 - Atak..... 9

Ikony Zombie 10

Efekty Broni 11

Wydawanie Amunicji..... 11

Zabijanie Zombie 11

Atakowanie Bossa 11

3 - Ulepszenie..... 11

4 - Marsz Zombie 12

Atak Zombie..... 12

5 - Namnażanie/Boss 12

Karty Namnażania i Karty Pomocy Namnażania 13

Rozpatrywanie Namnażania 13

Karty Bossa 13

Przejdźcie do kolejnego Ocalałego 13

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA 14

EFEKTY BRONI 14

ZOMBIE 16

Standardowe Zombie..... 16

Specjalne Zombie..... 16

Bombowiec..... 16

Śmierdziuch 16

BOSSOWIE 17

Super Abominacja..... 17

Piramida Zombie 17

Stońbie..... 17

Dead Sox..... 18

Krzykacz 18

Mutacja 18

TRYB JEDNOOSOBOWY 19

Zmiany w Przygotowaniu do gry..... 19

Krok ataku 19

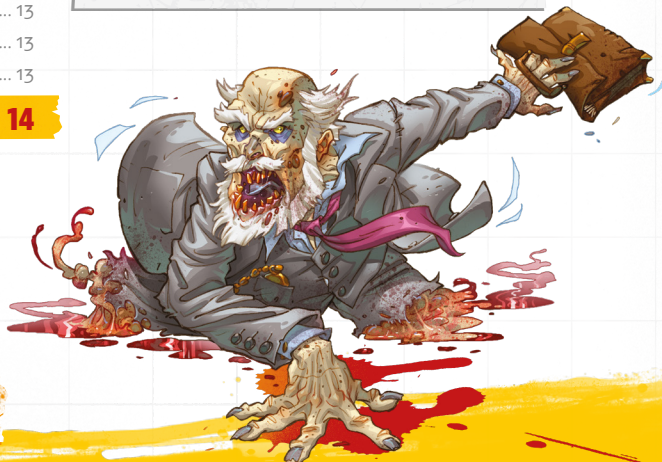
TWÓRCY 19

PODSUMOWANIE ZASAD 20

**ZA DARMO
ULOTKA PDF
Z OSIĄGNIĘCIAMI**

POBIERZ TUTAJ!

sklep.portalgames.pl/zombicide-bron-w-dlon



WPROWADZENIE

W świecie opanowanym przez Zombie, nieliczni Ocalali starają się walczyć z niekończącą się hordą, która opanowała miasto. Odkryliśmy, że hordzie przewodzi Boss i wszystko, co musimy zrobić, to sprowokować go, zabijając jego rój. Nasza załoga jest przygotowana i gotowa, aby odebrać to, co nasze. Ale najpierw musimy chwycić **BRÓŃ W DŁOŃ!**

Zombicide: Broń w dłoń jest kooperacyjną grą, w której 1–6 graczy wciela się w Ocalałych, walczących o życie podczas apokalipsy Zombie. Ocalali to elita wojowników, którzy wyszli na ulice opanowane przez nieumarłych. Tam muszą odeprzeć hordy Zombie, które się namnażają i zbliżają do nich, dopóki nie pojawi się Boss. To moment, na który Ocalali czekali, aby osiągnąć swój ostateczny cel: zabić Bossa i zakończyć tę inwazję Zombie!

KOMPONENTY GRY

6 DWUSTRONNYCH PLANSZ OCALAŁYCH



6 SUCHOŚCIERALNYCH MARKERÓW



6 DWUSTRONNYCH PLANSZ BOSSÓW



**48 KART
STANDARDOWYCH
ZOMBIE**



Szwendacz.....x12
Biegacz.....x12
Pełzacz.....x12
Kłapacz.....x12

**24 KARTY
SPECJALNYCH
ZOMBIE**



Bombowiec ... x6
Spaślak..... x6
Żołnierz..... x6
Śmierdziuch.. x6

**6 KART TOWARZYSZY
DLA TRYBU
JEDNOOSOBOWEGO**



**1 KARTA
DOWÓDCY**



**10 KART
TURU**



**3 KARTY
BOSSA FAZY 1**



**4 KARTY
BOSSA FAZY 2**



**7 KART
NAMNAŻANIA**



**6 KART POMOCY
NAMNAŻANIA**



PODSTAWOWE POJĘCIA

PLANSZA OCALAŁEGO

- 1- **Imię Ocalałego**
- 2- **Zdrowie:** Te pola są skreślane, gdy Ocalały otrzymuje Obrażenia.
- 3- **Pancerz:** Te pola są zakreślane, gdy Ocalały zdobywa i skreślane, gdy ich użyje.
- 4- **Amunicja:** Te pola są zakreślane, gdy Ocalały zdobywa i skreślane, gdy ich użyje.
- 5- **Pola Ulicy:** Zombie poruszające się w kierunku Ocalałego, umieszczane są na tych 3 polach.
- 6- **Bronie:** Każdy Ocalały posiada 4 Bronie, w tym Broń preferowaną (żółtą).
- 7- **Efekty:** Szczegóły efektów wywoływanych przez Bronie Ocalałego.

TRZECIE POLE ULICY
DRUGIE POLE ULICY
PIERWSZE POLE ULICY



Plansza Ocalałego

BRÓŃ NA PLANSZY OCALAŁEGO

- 1- **Nazwa Broni**
- 2- **Kształt Trafienia:** Jest to Kształt Trafienia, który gracz skreśla na polach Punktów Życia (PŻ) Zombie, gdy dana Broń jest aktywowana.
- 3- **Efekt Początkowy:** Niektóre Bronie mają Efekt Początkowy, który jest zawsze aktywny. Może to być Odrzut lub Wielokrotne Trafienie (patrz str. 14).
- 4- **Ulepszenie Efektów:** Wszystkie Bronie mają 2 Ulepszenia Efektów, które poprzez zabijanie Zombie odblokowywane są podczas gry. Po odblokowaniu gracz zaznacza kółko obok efektu.



Broń na Planszy Ocalałego

KARTA DOWÓDCY

Karta Dowódcy jest dwustronna. Pierwsza strona przedstawia przygotowanie do gry w zależności od wybranego poziomu trudności (Łatwy, Normalny, Trudny, Koszmary), a druga strona przedstawia podsumowanie przebiegu tury.

Strona z przygotowaniem do gry podzielona jest na 3 kolumny dla każdego poziomu trudności:

- 1- **Początkowe Namnażanie:** Pokazuje liczbę i rodzaj kart Zombie (Standardowe lub Specjalne), które przydzielane są graczom podczas przygotowania gry.
- 2- **Karta Pomocy Trudności Namnażania:** Pokazuje stronę karty Pomocy Namnażania, która powinna zostać użyta.
- 3- **Trudność Bossa:** Pokazuje stronę planszy Bossa, która powinna zostać użyta.



Karta Dowódcy

KARTA ZOMBIE



1- **Rodzaj Zombie:** Pokazuje rodzaj Zombie (Szwendacz, Biegacz, Bombowiec, itd.).


Kolor paska na karcie Zombie wskazuje jakiego rodzaju jest to Zombie – Standardowe albo Specjalne:


- **Czarny pasek** wskazuje Standardowe Zombie.
- **Czerwony pasek** wskazuje Specjalne Zombie.

2- **Prędkość Zombie:** Wskazuje, kiedy Zombie się Przemieszcza.

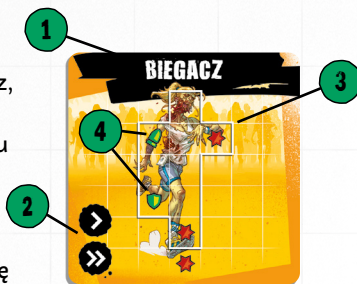
3- **Pola PŻ:** Każdy kwadrat wewnątrz pogrubionych białych linii to pole Punktów Życia. Pola PŻ skreślane są, gdy Ocalali atakują Zombie swoimi Broniami.

4- **Ikona Amunicji/Pancerza:** Gdy Ocalały skreśla pola PŻ z  lub , ten Ocalały zdobywa wskazaną premię.

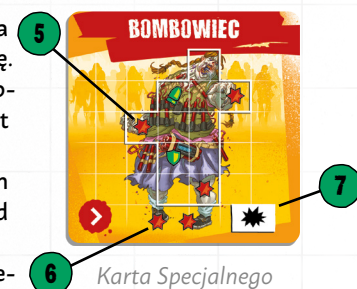
5- **Ikona Obrażenia:** Podczas ataku Zombie zadają Obrażenia Ocalałemu za każdą ikonę , która nie jest skreślona.

6- **Ikona Obrażeń Stałych:** Takie ikony  poza polem PŻ nie mogą zostać skreślone i zawsze są brane pod uwagę, gdy Zombie atakuje.

7- **Specjalna Umiejętność:** Wskazuje Specjalną Umiejętność Zombie (jeśli posiada).



Karta Standardowego
Zombie





Karta Specjalnego
Zombie



PLANSZA BOSSA




Plansza Bossa jest dwustronna: czarna jest używana podczas rozgrywek na poziomie łatwym, a czerwona na pozostałych poziomach trudności.

1- **Nazwa Bossa**

2- **Pola PŻ:** Każdy kwadrat wewnątrz pogrubionych białych linii to pole Punktów Życia. Pola PŻ skreślane są, gdy Ocalali atakują Bossa swoimi Broniami.

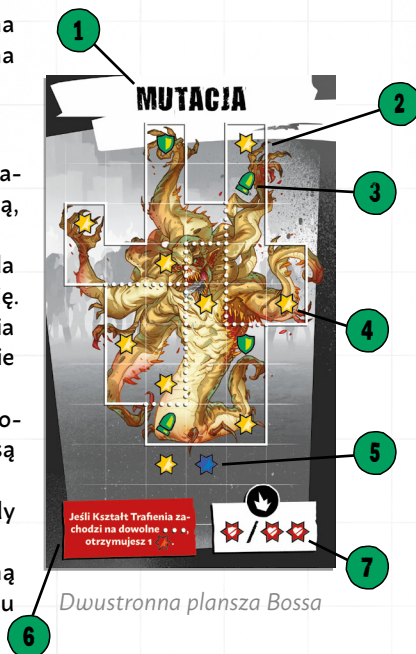
3- **Ikona Amunicji/Pancerza:** Gdy Ocalały skreśla pola PŻ z  lub , ten Ocalały zdobywa wskazaną premię.

4- **Ikona Obrażenia:** Podczas ataku Boss zadaje Obrażenia wszystkim Ocalałym za każdą ikonę  / , która nie została skreślona.

5- **Ikona Obrażeń Stałych:** Takie ikony  /  poza polem PŻ nie mogą zostać skreślone. Ikony  brane są pod uwagę tylko podczas Fazy 2 w drugiej rundzie.

6- **Specjalne Zasady Bossa:** Wskazują Specjalne Zasady Bossa (jeśli posiada).

7- **Specjalna Umiejętność Bossa:** Wskazuje Specjalną Umiejętność Bossa i efekty aktywowane od czasu do czasu.



Dwustronna plansza Bossa

PRZYGOTOWANIE DO GRY



1. Każdy gracz otrzymuje 1 suchocierny marker.
2. Każdy gracz wybiera planszę Ocalałego i kładzie ją przed sobą. Jeśli to rozgrywka w trybie jednoosobowym, połów ją stroną **16** ku górze. Odłóżcie niewybrane plansze Ocalałych do pudełka.
3. Potasujcie 48 kart Standardowych Zombie i utwórzcie z nich zakryty stos kart Standardowych Zombie.
4. Potasujcie 24 karty Specjalnych Zombie i utwórzcie z nich zakryty stos kart Specjalnych Zombie.
5. Potasujcie 10 kart Tury i utwórzcie z nich zakrytą talię Tury.
6. Gracze sprawdzają kartę Dowódcy i wspólnie wybierają poziom trudności rozgrywki (poziom Łatwy jest rekomendowany dla nowych graczy).
7. Każdy z graczy dobiera karty Zombie z odpowiednich talii, w liczbie wskazanej przez kartę Dowódcy, zgodnie z wybranym poziomem trudności i kładzie je jedną obok drugiej na trzecim polu Ulicy (najdalej od siebie).
8. Gracze wspólnie wybierają 1 z 6 Bossów, przeciwko któremu będą grać. Na razie umieszczają jego planszę z boku (Super Abominacja jest rekomendowana dla nowych graczy). Upewnijcie się, że położyście planszę Bossa stroną odpowiadającą wybranemu poziomowi trudności ku górze. Odłóżcie niewybrane plansze Bossów do pudełka.
Uwaga: Boss pojawia się w grze dopiero w drugiej rundzie.
9. Połóżcie odpowiednią dla liczby graczy biorących udział w rozgrywce kartę Pomocy Namnażania stroną dla wybrane-go poziomu trudności ku górze, obok talii kart Zombie. Odłóżcie nieużyte karty Pomocy Namnażania do pudełka.
Uwaga: Czarna strona używana jest na Łatwym i Normalnym poziomie trudności, a czerwona na poziomie Trudnym i Koszmarnym.
10. Wybierzcie gracza, który będzie Dowódcą tej Misji. Gracz ten bierze kartę Dowódcy, odwraca ją na stronę Przebiegu Tury i kładzie obok swojej planszy, dzięki czemu będzie kontrolował kolejne kroki Przebiegu Tury. Dowódca jest odpowiedzialny za podejmowanie ostatecznych decyzji w przypadku, gdy gracze nie mogą dojść do porozumienia w jakiejś kwestii i jest graczem, przy którym pojawia się Boss podczas przygotowania do drugiej rundy (patrz str. 8).

PRZEBIEG GRY

PRZYGOTOWANIE RUNDY

Rozgrywka w **Zombicide: Broń w dłoń** trwa 2 rundy. Każda runda składa się z 9 tur.

PIERWSZA RUNDA

Na początku pierwszej rundy potasujcie talię Tury i doберите z niej 9 kart. Ułóżcie je w zakrytym rzędzie. Pozostałą kartę należy odłożyć zakrytą na bok.



Następnie potasujcie i umieśćcie 7 zakrytych kart Namnażania pod ostatnimi 7 kartami Tury, jak pokazano poniżej:



Ważne: Podczas pierwszej rundy, Ocalali w żaden sposób nie mogą wejść w interakcje z Bossem.

DRUGA RUNDA

W drugiej rundzie przybywa Boss i od teraz Ocalali mogą go atakować. Połóżcie planszę Bossa przed Dowódcą. Boss nie zajmuje żadnych pól Ulicy. Bossa traktuje się jako stojącego przed Ocalałym.

Weźcie wszystkie karty Tury, łącznie z tą odłożoną na bok, potasujcie je i stwórzcie nowy, zakryty rząd składający się z 9 kart Tury. Pozostałą kartę odłóżcie do pudełka.

Potasujcie 3 karty Bossa „Fazy 1” i połóżcie je zakryte poniżej trzeciej, czwartej i piątej karty Tury. Potasujcie 4 karty Bossa „Fazy 2” i połóżcie je zakryte poniżej szóstej, siódmej, ósmej i dziewiątej karty Tury, jak pokazano poniżej:



PRZEBIEG TURY

W każdej turze rozpatrzenie kolejno 5 poniższych kroków:

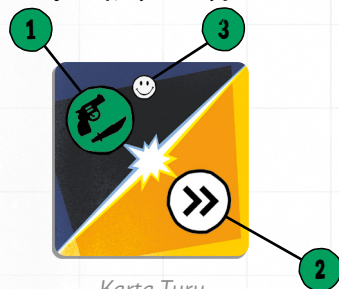
- 1- **Odkrycie:** Odkryjcie kolejną kartę Tury.
- 2- **Atak:** Aktywujcie Bronie w kolorze wskazanym na karcie aktualnej tury. Następnie Ocalali mogą wydawać Amunicję, aby skreślać pojedyncze pola PŻ.
- 3- **Ulepszenie:** Za każdego zabitego 🧟, leżącego przed Ocalałym w tej turze, zdobywa on 1 Ulepszenie.
- 4- **Marsz Zombie:** Każdy 🧟 o Prędkości ruchu wskazanej na karcie aktualnej tury, przesuwa się o 1 pole Ulicy w kierunku Ocalałego.
- 5- **Namnażanie/Boss:** Odkryjcie i rozpatrzenie kartę Namnażania/Bossa (jeśli znajduje się pod aktualną kartą Tury). Następnie, jeśli jest to druga runda, Boss przesuwa się do następnego Ocalałego.

Gdy powyższe kroki zostaną wykonane, rozpoczyna się nowa tura. Runda trwa do zakończenia wszystkich 9 tur.

1 - ODKRYCIE

Odkryjcie znajdującą się najbardziej po lewej stronie zakrytą kartę Tury, ujawniając kolor Broni oraz Prędkość Zombie, jakie będą aktywne w tej turze.

- 1- **Kolor Broni:** Wskazuje, którą Broń każdy z Ocalałych będzie mógł aktywować (patrz Atak poniżej).
- 2- **Prędkość Zombie:** Wskazuje, które Zombie poruszają się w tej turze (patrz Marsz Zombie, str. 12).
- 3- **Ikona Towarzysza:** Używane tylko w rozgrywce w trybie jednoosobowym.



Karta Tury

2 - ATAK

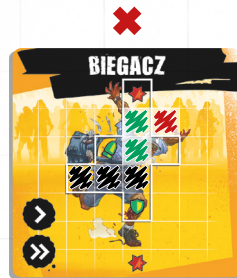
W tym kroku Ocalali aktywują swoją Broń w kolorze wskazanym na aktualnej karcie Tury, aby zaatakować Zombie na dowolnym polu Ulicy planszy swojego Ocalałego. Gracze skreślają pola PŻ na kartach Zombie, rysując Kształt Trafienia aktywnej Broni, aby wypełnić wszystkie pola PŻ i zabić Zombie. Gracze mogą dyskutować, w jaki sposób chcą wykorzystać swoją Broń i jej efekty, ale każdy z graczy musi skreślić swój Kształt Trafienia w tym samym czasie.

Podczas rysowania Kształtów Trafienia należy przestrzegać poniższych zasad:

- Kształty Trafienia mogą być dowolnie obracane i odwracane.
- Należy skreślić pełny Kształt Trafienia.
- Każde pole PŻ może zostać skreślone tylko raz.
- Kwadraty poza polami PŻ nie mogą zostać skreślone.
- Jeżeli gracz nie chce lub nie może skreślić pełnego Kształtu Trafienia, może zamiast tego skreślić pojedyncze pole PŻ.


Uwaga: Gracze nadal mogą skorzystać z efektów Broni, nawet jeśli zdecydowali się skreślić pojedyncze pole PŻ, zamiast pełnego Kształtu Trafienia.

Przykład: Ocalały aktywuje swoją Piłę do betonu przeciwko Biegaczowi, który ma już kilka pól PŻ skreślonych.



✓ To przedstawia prawidłowe skreślenie Kształtu Trafienia.

✗ Umieszczenie Kształtu Trafień w tych dwóch miejscach jest nieprawidłowe. W lewym przykładzie Kształt Trafienia nachodzi na już skreślone pole, a w prawym Kształt Trafienia wyszedłby poza dostępne pola PŻ.

Uwaga: W przypadku, gdy Ocalały nie ma Zombie przed sobą, nie może użyć swojej Broni, chyba że ma ona Daleki Zasięg  (patrz str. 14).

IKONY ZOMBIE



PANCERZ: Gdy gracz skreśla pole PŻ z ikoną Pancera na karcie Zombie, odzyskuje część wyposażenia podczas tego ataku i natychmiast zdobywa 1 Pancierz. Aby to zaznaczyć, zakreśla 1 ikonę w strefie Pancera na swojej planszy Ocalałego (patrz str. 5).

Przykład: Ocalały ma aktualnie 3 Pancerze (2 z nich są już zużyte i skreślone) w momencie, gdy zdobywa czwarty. Ocalały zakreśla zatem czwarte pole Pancera:



AMUNICJA: Gdy gracz skreśla pole PŻ z ikoną Amunicji na karcie Zombie, oznacza to, że podczas ataku znalazł trochę amunicji i natychmiast zdobywa 1 Amunicję. Aby to zaznaczyć, zakreśla 1 ikonę w strefie Amunicji na swojej planszy Ocalałego (patrz str. 5).

Przykład: Ocalały miał już 3 Amunicje (wykorzystał wszystkie), zdobywa czwartą i zakreśla ją:





OBRAŻENIA: Gdy gracz skreśla pole PŻ z ikoną Obrażenia na karcie Zombie, skutecznie zmniejsza Obrażenia, które dane Zombie może zadać. Kiedy Zombie atakuje, zadaje Ocalałemu tyle Obrażeń, ile wynosi liczba ikon Obrażeń, które nie zostały skreślone na jego karcie.


***Uwaga:** Ikony Obrażeń poza polami PŻ nigdy nie mogą zostać skreślone i reprezentują podstawowe Obrażenia zadawane przez Zombie.*

EFEKTY BRONI

Każda Broń ma inny zestaw Efektów, które wpływają na jej działanie. Niektóre Bronie mają początkowe Efekty, które są aktywne od samego początku. Wszystkie Bronie mają 2 Ulepszenia Efektów, z których można korzystać po ich odblokowaniu (zobacz listę wszystkich Efektów na str. 14).

***Uwaga:** Preferowana Broń oznaczona została kolorem żółtym i jest ona już w pełni ulepszona.*

WYDAWANIE AMUNICJI

Podczas kroku ataku, po skreśleniu Kształtu Trafienia swojej Broni, każdy Ocalały może skreślić dowolną liczbę swoich zakreślonych , aby skreślić tyle samo pól PŻ na Zombie na swoich polach Ulicy. Ta akcja jest opcjonalna. Ocalali mogą zachować Amunicję na późniejsze tury.

ZABIJANIE ZOMBIE

Zombie zostaje zabite, gdy zostaną skreślone wszystkie pola PŻ na jego karcie. Gdy tak się stanie, odrzuć tę kartę Zombie. Ocalały, który miał to Zombie na swoim polu Ulicy, odblokowuje Ulepszenie w następnym kroku tej tury (patrz Ulepszenie poniżej).

ATAKOWANIE BOSSA


Podobnie, jak w przypadku innych Zombie, Boss może zostać trafiony tylko przez Ocalałego, który ma go przed sobą (lub przez sąsiedniego Ocalałego używającego Dalekiego Zasięgu, patrz str. 14). Bossa nie traktuje się jakby zajmował pole Ulicy.

***Uwaga:** Pamiętajcie, że Boss może być atakowany tylko w drugiej rundzie.*


3 - ULEPSZENIE

Każdy Ocalały zdobywa 1 Ulepszenie za każde Zombie, które zostało zabite na jednym z jego pól Ulicy w poprzednim kroku tej tury (nawet jeśli to inny Ocalały zabił to Zombie). Gracz oznacza wybrane Ulepszenie przez zaznaczenie okrągłego pola poniżej Broni. Ulepszenie jest odblokowane do końca gry. Ulepszenie każdej Broni musi następować w podanej kolejności od lewej do prawej: najpierw Ulepszenie 1, a następnie Ulepszenie 2.





Ocalały zdobywa Ulepszenie i decyduje się na ulepszenie swojej Piły do betonu. Ponieważ ta Broń nie była jeszcze ulepszana, zaznaczone zostaje jej pierwsze Ulepszenie (Trafienie Krytyczne )




4 – MARSZ ZOMBIE

Po tym, jak wszyscy Ocalałi zaatakują, następuje tura Zombie, w której będą się poruszać. W tym kroku, każde Zombie o Prędkości Zombie odpowiadającej Prędkości wskazanej na aktualnej karcie Tury, przesuwa się o 1 pole Ulicy w kierunku swojego Ocalałego. Jeśli Zombie jest na pierwszym polu Ulicy (pole najbliższe Ocalałego) i powinno się poruszyć, zamiast tego wykonuje atak. Ikona  liczy się jako obie Prędkości Zombie, co oznacza, że wszystkie Zombie powinny poruszyć się o 1 pole Ulicy.








Karta Tury wskazuje Prędkość Zombie , więc Zombie z Prędkością  poruszają się. Bombowiec na planszy Ethana nie ma takiej Prędkości, więc się nie porusza. Biegacz u Lisy porusza się z trzeciego na drugie pole Ulicy. Natomiast Szwendacz u niej, który również ma taką Prędkość, jest na pierwszym polu Ulicy, więc zamiast się poruszać wykonuje atak.

ATAK ZOMBIE

Kiedy Zombie atakuje, zadaje Ocalałemu Obrażenia równe liczbie ikon Obrażeń, które nie zostały skreślane na jego karcie (wewnątrz lub na zewnątrz pół PŻ). Gdy Ocalały otrzymuje Obrażenia, jego gracz skreśla odpowiednią liczbę  na planszy swojego Ocalałego. Jeżeli atakowany Ocalały posiada zakreślane , może je skreślić, zamiast skreślać .



Ten Biegacz ma 3 ikony  na swojej karcie, ale jedna z nich jest już skreślona, więc podczas ataku zadaje 2 Obrażenia Ocalałemu. Ocalały ma zakreśloną 1 ikonę , zatem decyduje się skreślić tę  i 1 .




Ważne: Jeżeli Ocalały skreśli swoją ostatnią ikonę , zostaje zabity, a gra kończy się porażką wszystkich graczy.

5 – NAMNAŻANIE/BOSS

Po tym, jak wszystkie Zombie się poruszą i/albo zaatakują, odkryjcie i rozpatrzenie kartę znajdującą się bezpośrednio poniżej aktualnej karty Tury (jeśli jest).

- W pierwszej rundzie używane są karty Namnażania.
- W drugiej rundzie używane są karty Bossa (patrz str. 13).

KARTY NAMNAŻANIA I KARTY POMOCY NAMNAŻANIA

Każda karta Namnażania przedstawia 1 z 3 ikon Namnażania: ,  albo . Sprawdźcie kartę pomocy Namnażania, aby ustalić, ile Zombie każdego rodzaju zostanie Namnożonych. Na przykład, w grze czteroosobowej na poziomie Łatwym, liczba Namnożonych Zombie w zależności od ikony:



NAMNAŻANIE A
3 Standardowe Zombie.



NAMNAŻANIE B
2 Standardowe Zombie i 1 Specjalne Zombie.



NAMNAŻANIE C
1 Standardowe Zombie i 2 Specjalne Zombie.



Karta Namnażania



Karta Pomocy Namnażania

ROZPATRYWANIE NAMNAŻANIA

Aby rozpatrzyć Namnażanie, z każdej talii dobierzcie odpowiednią liczbę kart Zombie i umieśćcie je odkryte na środku stołu. Wspólnie ustalcie, do których Ocalałych przydzielona zostanie każda z dobranych kart Zombie.

Nie musicie przydzielać ich po równo. Danemu Ocalałemu możecie przydzielić więcej kart Zombie niż innym. Gdy Ocalały otrzymuje kartę Zombie, kładzie ją na trzecim polu Ulicy. Nie ma ograniczeń dotyczących liczby Zombie na polach Ulicy.

KARTY BOSSA

W drugiej rundzie, zamiast kart Namnażania, używane są karty Bossa, które definiują zachowanie Bossa. Pojawić się mogą na nich 4 ikony:



SPECJALNA UMIEJĘTNOŚĆ BOSSA
Aktywacja Specjalnej Umiejętności Bossa.



ATAK BOSSA
Boss atakuje, zadając każdemu Ocalałemu obrażenia równe liczbie żółtych ikon Obrażeń, które nie zostały skreślone na planszy tego Bossa.



NAMNAŻANIE ZOMBIE BOSSA
Namnażanie Zombie jest zgodne z normalnymi zasadami na karcie Namnażania (patrz powyżej).



SPECJALNY ATA K BOSSA
Boss atakuje, zadając każdemu Ocalałemu Obrażenia równe liczbie żółtych i niebieskich ikon Obrażeń, które nie zostały skreślone na planszy tego Bossa.

Uwaga: Ta ikona pojawia się tylko na kartach Bossa Fazy 2. Podczas Fazy 1 Ocalali nie otrzymują obrażeń z niebieskich ikon Obrażeń.

Uwaga: Jeśli na karcie znajduje się kilka ikon, należy rozpatrzyć je w kolejności od lewej do prawej.

PRZEJŚCIE DO KOLEJNEGO OCALAŁEGO

Boss znajduje się zawsze przed jednym z Ocalałych. Po rozpatrzeniu karty Bossa, porusza się on do kolejnego Ocalałego, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

ZWYCIĘSTWO I PORAZKA

Ocalali zwyciężają, gdy uda się im pokonać Bossa. Nie ma znaczenia, jak dużo Punktów Życia im zostało albo jak wielu Zombie jest nadal przed nimi.

Ocalali ponoszą porażkę, gdy spełniony zostanie co najmniej jeden z poniższych warunków:

- W dowolnym momencie gry Ocalały zostanie zabity.
- Na koniec drugiej rundy Ocalałym nie udało się zabić Bossa.

EFEKTY BRONI



ODRZUT

Odepchnij  będące celem na 3 pole Ulicy.

Po skreśleniu Kształtu Trafienia Broni gracz może przenieść zaatakowane Zombie na swoje trzecie pole Ulicy. Jeśli celem jest Boss albo Zombie, które znajduje się już na trzecim polu Ulicy, nic się nie dzieje.



WIELOKROTNE TRAFIENIE



Gdy aktywowana jest ta Broń, skreśl Kształt Trafienia N razy.

Gdy Broń jest aktywowana, Kształt Trafienia może być skreślony wielokrotnie, a liczba „N” wskazuje ile razy. Każdy rysowany Kształt może obrać inne Zombie za cel.



ZBIERACTWO



Za każdą skreśloną ikonę  zdobywasz 1 .

Po skreśleniu Kształtu Trafienia Ocalały zdobywa 1  za każdą ikonę  skreśloną przez ten Kształt Trafienia podczas tego użycia Broni.






ZWARTY I GOTOWY



Za każdą skreśloną ikonę  zdobywasz 1 .

Po skreśleniu Kształtu Trafienia Ocalały zdobywa 1  za każdą ikonę  skreśloną przez ten Kształt Trafienia podczas tego użycia Broni.



DALEKI ZASIĘG

Może obrać za cel  u sąsiedniego Ocalałego. Obaj Ocalali zdobywają premię za skreślenie  .





Broń Dalekiego Zasięgu może obrać za cel Zombie znajdujące się przed sąsiednim Ocalałym. Sąsiedni Ocalały to taki, który znajduje się bezpośrednio po lewej lub prawej stronie Ocalałego. Kiedy Kształt Trafienia zostanie użyty na Zombie przed sąsiednim Ocalałym, obaj Ocalali zdobywają premię za skreślenie  i  przez ten Kształt Trafienia.

***Uwaga:** Jeśli Ocalały skreśli ostatnie pola PŻ Zombie przed sąsiednim Ocalałym, to Ulepszenie za zabicie Zombie zdobywa Ocalały, przed którym znajdowało się Zombie.*



UZBROJENIE

Za każde skreślenie   zdobywasz 1 dodatkowe   tego samego rodzaju.

Po skreśleniu Kształtu Trafienia Ocalały zdobywa 1 dodatkową  za każdą skreśloną  i 1 dodatkowy  za każdy skreślony  przez ten Kształt Trafienia.

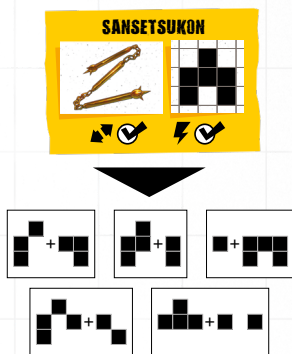


PODZIAŁ

Możesz podzielić Kształt Trafienia na 2 części, skreślając obie na tym samym

Podczas aktywacji tej Broni Kształt Trafienia może zostać podzielony na 2 mniejsze kształty, które zostaną skreślone na pojedynczym Zombie. Podzielone Kształty Trafienia nie muszą mieć tej samej liczby kwadratów i nie muszą przylegać do siebie. Oba Kształty Trafienia działają tak, jakby były pojedynczym Kształtem Trafienia i muszą być skreślone w całości w polach PŻ (obrócone, odwrócone lub niezależnie zamienione w pojedyncze kwadraty).

Przykład: Niektóre z możliwych sposobów podziałów Kształtu Trafienia z Broni Sansetsukon.



ADRENALINA

Otrzymaj 1 Obrażenie, aby aktywować tę Broń drugi raz.

Po aktywowaniu Broni po raz pierwszy w turze, Ocalały może otrzymać 1 Obrażenie (może zapobiec utracie) , aby aktywować tę Broń po raz drugi.



SZYBKE PRZEŁADOWANIE

Wydadz 1 , aby aktywować tę Broń po raz drugi.

Po aktywacji Broni po raz pierwszy w turze, Ocalały może skreślić 1 , aby aktywować tę Broń po raz drugi.



TRAFIENIE KRYTYCZNE

Jeśli Kształt Trafienia tej Broni skreślił , aktywuj ją po raz drugi na innym .

Po aktywacji Broni po raz pierwszy w turze, jeśli co najmniej 1 ikona została skreślona, Broń może zostać aktywowana po raz drugi, celując w inne Zombie.



WYKOSZENIE

Skreśl ten Kształt Trafienia na 1 na każdym polu Ulicy i na Bossie (jeśli znajduje się przed tym Ocalałym). Podczas aktywacji tej Broni Kształt Trafienia jest rysowany na 1 Zombie na każdym polu ulicy i na Bossie (jeśli Boss znajduje się przed tym Ocalałym).



EKSPLOZJA

Skreśl ten Kształt Trafienia na każdym jednego pola Ulicy i Bossie (jeśli znajduje się przed tym Ocalałym). Podczas aktywacji tej Broni Kształt Trafienia jest rysowany na każdym Zombie na pojedynczym polu Ulicy i na Bossie (jeśli Boss znajduje się przed tym Ocalałym).



FURIA

Podczas aktywacji tej Broni skreśl kolejne pole i zdobądź wszystkie poniżej każdego pola . Po skreśleniu Kształtu Trafienia gracz skreśla kolejny numer na Torze Furii. Następnie ten Ocalały otrzymuje wszystkie i poniżej każdego pola , które zostało już skreślone.

Przykład: po czwartej aktywacji Broni z Furią i skreśleniu ④, Ocalały zdobywa 1 i 1 .



ZOMBIE

W grze występują 3 rodzaje Zombie:

- **Standardowe:** Standardowe Zombie to największe Zombie w grze, z niższą liczbą Punktów Życia i ataku.
- **Specjalne:** Specjalne Zombie są silniejsze, a niektóre z nich mają Specjalne Zdolności (patrz poniżej).
- **Bossowie:** Bossowie to najbardziej przerażające Zombie, których pokonanie wymaga specjalnych strategii.



STANDARDOWE ZOMBIE

W grze występują 4 Standardowe Zombie: Biegacz, Szwendacz, Pełzacz i Kłapacz.



SPECJALNE ZOMBIE

W grze występują 4 Specjalne Zombie: Żołnierz, Śmierdziuch, Spaślak i Bombowiec.

BOMBOWIEC

 Bombowce to chodzące bomby, które eksplodują podczas ataku. Kiedy Bombowiec miałby zaatakować, zamiast tego Ocalały odrzuca kartę Zombie tego Bombowca (nie zdobywa za to Ulepszenia), a **każdy** Ocalały otrzymuje obrażenia równe liczbie nieskreślonych  na tym Bombowcu.

ŚMIERDZIUCH

 Śmierdziuchy mają nieprzyjemny zapach, który wpływa na zdolności obronne Ocalałych. Kiedy Śmierdziuch znajduje się na dowolnym polu Ulicy przed Ocalałym, każde inne Zombie przed tym Ocalałym liczy się jakby posiadało 1 dodatkową ikonę . Jeśli przed Ocalałym znajduje się więcej niż 1 Śmierdziuch, ich efekty się kumulują.



Karty Standardowych Zombie



Karty Specjalnych Zombie



Zombie Bombowiec



Zombie Śmierdziuch

BOSSOWIE

Każdy z 6 Bossów ma Zasadę Specjalną i Umiejętność, które sprawiają, że działają w wyjątkowy sposób (z wyjątkiem Super Abominacji, który ma tylko Specjalną Umiejętność).

SUPER ABOMINACJA

Za każdym razem, gdy zostaje odkryta 🗡️: Super Abominacja niszczy Pancierz wszystkich Ocalałych. Każdy Ocalały musi skreślić 2 zakreślone 🛡️. Jeśli Ocalały ma mniej niż 2 🛡️, skreśla tyle 🛡️, ile ma i nic więcej dla tego Ocalałego się nie dzieje.

PIRAMIDA ZOMBIE

Zasada Specjalna: Kiedy skreślicie Kształt Trafienia na Piramidzie Zombie, musi on przylegać do co najmniej 1 już skreślonego pola PŻ (zwróćcie uwagę, że 1 pole PŻ jest już od początku skreślone). Kształty Trafienia mogą przylegać prostopadłe lub po przekątnej.

Za każdym razem, gdy zostaje odkryta 🗡️: Piramida Zombie atakuje wszystkich Ocalałych. Każdy Ocalały otrzymuje po 1 Obrażeniu, które nie może zostać zablokowane przez 🛡️.

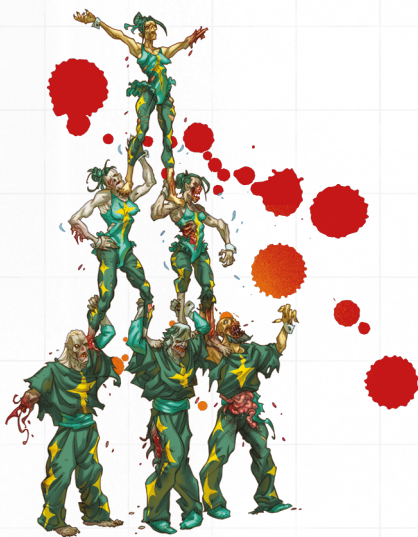
SŁOŃMBIE

Zasada Specjalna: Pola 🗡️ na Słońmbie nie muszą być skreślone, aby go zabić. Gdy wszystkie 8 pól PŻ sąsiadujących z 🗡️ zostanie skreślonych, skreślcie wszystkie pola PŻ w tym samym rzędzie i kolumnie, co to pole 🗡️.

Za każdym razem, gdy zostaje odkryta 🗡️: Słońmbie przeprowadza potężny atak przeciwko wszystkim Ocalałym. Każdy Ocalały otrzymuje po 2 Obrażeniu. Każdy Ocalały może skreślić 1 🛡️, aby zapobiec otrzymaniu przez niego tych Obrażeń.



Super Abominacja



Piramida Zombie









Słońmbie

DEAD SOX


Zasada Specjalna: Dead Sox składa się z 3 Bossów Zombie, które zadają obrażenia Ocalałym niezależnie. Jeśli jeden z nich zostanie zabity, ten Boss Zombie już nie atakuje, ale pozostali członkowie drużyny atakują jak zwykle.



Każde Zombie w Dead Sox ma unikalny typ Obrażeń:

- **Łapacz** niszczy Pancierz Ocalałych. Gdy atakuje, Ocalały musi skreślić  zamiast . Jeśli Ocalały ma mniej  niż musiałby skreślić, skreśla tyle  ile ma i nic więcej się dla tego Ocalałego nie dzieje.
- **Pałkarz** zadaje Obrażenia w standardowy sposób.
- **Miotacz** zadaje bezpośrednie Obrażenia, których nie można zablokować .

Za każdym razem, gdy zostaje odkryta : Każdy Boss Zombie, który nie został jeszcze pokonany, zadaje po 1 Obrazeniu każdemu Ocalałemu.



KRZYKACZ

Zasada Specjalna: Pola PŻ w paszczy Krzykacza (wewnątrz kropkowanych linii) można skreślić tylko wtedy, gdy w poprzedniej turze została odkryta .

Za każdym razem, gdy zostaje odkryta : Krzykacz krzyczy, sprawiając, że poruszają się Zombie z określoną Prędkością. Skreślcie skrajne lewe puste pole  na jego Torze i poruszcie wszystkie Zombie o Prędkości tego pola przed każdym Ocalałym (może to jak zwykle spowodować ataki).

MUTACJA

Zasada Specjalna: Podczas skreślania Kształtu Trafienia na Mutacji, jeśli Kształt Trafienia nachodzi na dowolną kropkowaną linię, ten Ocalały otrzymuje 1 Obrażenie.

Za każdym razem, gdy zostaje odkryta : Mutacja wykonuje potężny atak przeciwko wszystkim Ocalałym. Każdy Ocalały otrzymuje po 2 Obrażenia. Każdy Ocalały może skreślić 1 , aby zapobiec otrzymaniu przez niego tych Obrażeń.



Łapacz

Miotacz

Pałkarz



Krzykacz



Mutacja

TRYB JEDNOOSOBOWY

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY

Podczas gry w trybie jednoosobowym, po wybraniu Ocalałego i odwróceniu planszy na stronę (16) ku górze, gracz dobiera 3 losowe karty Towarzyszy o imieniu innym, niż imię wybranego Ocalałego i umieszcza je odkryte obok planszy Ocalałego.



Karta Towarzysza

- 1- **Imię Towarzysza**
- 2- **Kształt Trafienia:** Kształt, który gracz skreśli na polach PŻ Zombie, kiedy aktywuje Towarzysza.
- 3- **Efekt:** Efekt Broni Towarzysza.

KROK ATAKU

Za każdym razem, gdy na aktualnej Karcie Tury znajduje się 😊, gracz może wybrać 1 ze swoich odkrytych kart Towarzyszy i aktywować jej zdolność, a następnie należy odwrócić wybraną kartę. Można to zrobić przed lub po aktywacji Broni Ocalałego. Tego Towarzysza nie można ponownie aktywować aż do następnej rundy. Na początku drugiej rundy gracz odwraca wszystkie zakryte karty Towarzyszy, które stają się ponownie dostępne.

Uwaga: Podczas gry w trybie jednoosobowym Boss nigdy się nie porusza, ponieważ jest tylko 1 Ocalały.



TWÓRCY

AUTORZY GRY: Jordy ADAN i Marco PORTUGAL
DODATKOWA POMOC: Eric M. LANG **ROZWÓJ GRY:** Leo ALMEIDA **PRODUKCJA:** Guilherme GOULART (kierownictwo), Thiago MEYER (kierownictwo), Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Raquel FUKUDA, Rebecca HO, Isadora LEITE, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN i Gregory VARGHESE **DYREKTOR ARTYSTYCZNY:** Mathieu HARLAUT **ARTYŚCI:** Dany ORIZO **GRAFICY:** Yannick Da VEIGA i Matteo CERESA **REDAKCJA I KOREKTA:** Jason KOEPP, Adam KRIER i Robert FULKERSON **WYDAWCA:** David PRETI **TESTERZY:** Alexandre NAJJAR, Camilla KELLER, Felipe SOUZA, Gustavo SPAKI, Isabeau ZAMBRIN, Liana STIEBLER, Lucas LIME, Lucia KELLER, Renato GRANDO, Renato MARTINS, William CLOS, Luiz COELHO i Paulo ANDRADE.

TŁUMACZENIE: Damian MAZUR

WERSJA POLSKA: Zespół PORTAL GAMES

SKŁAD: Dominika ANTOSZ

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA ZA POMOC W PRZYGOTOWANIU POLSKIEJ EDYCJI GRY KIERUJEMY DO: Małgorzaty STEFANIUK, Elżbiety WIŚNIEWSKIEJ, Michała GAIKA.

© 2022 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Logo i nazwa Guillotine Games są znakami towarowymi Guillotine Press Ltd. Logo CMON oraz nazwy CMON i Zombicide Gear Up są znakami towarowymi CMON Global Limited. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach.

© 2023 PORTAL GAMES Sp. z o.o. (edycja polska)



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
Wszystkie prawa zastrzeżone

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:
<https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej:
<https://sklep.portalgames.pl/zombicide-bron-w-dlon>

PODSUMOWANIE ZASAD

PRZYGOTOWANIE RUNDY

PRZYGOTOWANIE PIERWSZEJ RUNDY:



PRZYGOTOWANIE DRUGIEJ RUNDY:





PRZEBIEG TURY



- 1- ODKRYCIE:** Odkryjcie kolejną kartę Tury.
- 2- ATAK:** Aktywujcie Bronie we wskazanym kolorze. Następnie Ocalały mogą wydać Amunicję, aby skreślić pojedyncze Pole PŻ.
- 3- ULEPSZENIE:** Za każde zabite Zombie leżące przed Ocalałym w tej turze, ten Ocalały otrzymuje 1 Ulepszenie.
- 4- MARSZ ZOMBIE:** Każde Zombie o wskazanej Prędkości, przesuwa się o 1 pole Ulicy w kierunku Ocalałego, zaczynając od pierwszego pola Ulicy. Zombie będące na pierwszym polu Ulicy, zamiast się poruszać, atakują Ocalałego.
- 5- NAMNAŻANIE/BOSS:** Odkryjcie i rozpatrzenie kolejną kartę Namnażania/Bossa (jeśli występuje). Następnie, jeśli jest to druga runda, Boss przesuwa się do kolejnego Ocalałego, w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

SPECJALNE ZOMBIE

BOMBOWIEC

 Kiedy Bombowiec miałby zaatakować, zamiast tego Ocalały odrzuca kartę Zombie tego Bombowca (nie zdobywa za to Ulepszenia), a każdy Ocalały otrzymuje Obrażenia równe liczbie nie-skreślonych  na tym Bombowcu.

ŚMIERDZIUCH

 Kiedy Śmierdziuch znajduje się na dowolnym polu Ulicy przed Ocalałym, każde inne Zombie przed tym Ocalałym liczy się jakby posiadało 1 dodatkową ikonę .