

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

DOŚĆ GŁUPIE ROZSZERZENIE

A teraz coś z zupełnie innej beczki!

#01: OCALALI

Każdy z tych Ocalałych posiada unikatową Umiejętność na poziomie Niebieskim, opisaną na odwrocie jego karty Ocalałego.

DRWAL

- **Rozpoczyna z Toporem Strażackim.**
- **Piosenka Drwala:** Raz na swoją turę, po wykonaniu Akcji, możesz zaśpiewać „**Dziarski ze mnie drwal i chłop na schwał. Za dnia bym rznął a nocą spał**”, zapraszając innego gracza do odśpiewania „**Dziarski z niego drwal i chłop na schwał. Za dnia by rznął a nocą spał!**”. Jeśli tamten gracz to zrobi, może natychmiast wykonać za darmo taką samą Akcję. Następnie Drwal kontynuuje swoją turę.

Śpiewanie nie polega na głośnym wypowiedaniu słów. Należy to zrobić melodyjnie, z pasją, wkładając w to całe serce!

PUŁKOWNIK

- **To jest głupie:** Raz na Fazę Zombie, możesz krzyknąć „**Stop! Dość tego! To głupie!**”. Następnie wybierz jedno Zombie w Zasięgu 1, które nie będzie mogło wykonać żadnej Akcji Ruchu podczas tej Fazy Zombie.

Nadęty brytyjski akcent jest mile widziany.

RYCERZ Z SUROWYM KURCZAKIEM

- **Rozpoczyna z Surowym Kurczakiem.**
- **Osądzony przez Surowego Kurczaka:** Raz na Fazę Graczy, jeżeli Ocalały w twoim Polu Widzenia, podczas wykonywania Akcji Walki, nie wyrzuci żadnych Trafień, natychmiast przenosisz się do Strefy tego Ocalałego (ignorując Wrogów) i zadajesz mu 1 Ranę, o ile nie zdecyduje się na odrzucenie 1 karty Ekwipunku.

Właściwy osąd innych graczy jest imperatywem Rycerza. Zalecamy używanie gumowego kurczaka do (delikatnego) walnięcia w głowę gracza, który spudłuje. Próbowaliśmy dodać gumowego kurczaka do zawartości pudełka, ale producent to sknera i nie był zachwycony tym pomysłem.

ARTHUR EWING

- **Rozpoczyna z 2 Młotkami do gry na myszach.**
- **Muzykalne Myszy:** Na początku swojej tury, jeżeli na Planszy znajduje się żeton Myszy, odwróć go ilustracją myszy ku górze (jeżeli jest zakryty) i porusz o 1 albo 2 Strefy w dowolnym kierunku, ignorując Zombie. W innym przypadku, umieść 1 nieużywany żeton Myszy w dowolnej Strefie w Zasięgu 1 – ilustracją myszy ku górze. Podczas swojej tury, dowolny Ocalały w Strefie z odkrytym żetonem Myszy może wykonać darmowy Atak Wręcz. Następnie zakrywa ten żeton Myszy. Jeżeli jednak w tym Ataku nie wyrzuci żadnych trafień, zamiast tego usuwa ten żeton Myszy z gry.

Podczas projektowania tej gry nie ucierpiła żadna mysz.

ARTHUR NUDGE

- **Szturch, szturch:** Raz podczas swojej tury, możesz szturchnąć sąsiedniego gracza, mrugnąć do niego i zapytać: „**Wiesz o co chodzi? Wiesz o co chodzi, co nie?**”. Następnie zainsynuuj dowolną Akcję. Ten gracz może natychmiast wykonać taką Akcję. Następnie Arthur Nudge kontynuuje swoją turę.

Uważamy, że odpowiednie szturchanie łokciem jest wskazane. Można jednak z niego zrezygnować, o ile mrugnnięcia, powtarzane w kółko pytania i aluzje są wystarczająco irytujące, by spowodować wykonanie insynuowanej Akcji. Zwróćcie proszę uwagę, że to Arthur Nudge wybiera Akcję, więc narzucanie swojej woli przez Gracza Alfa jest bezcelowe.

POLICZKUJĄCY RYBAMI

- **Rozpoczyna z Halibutem.**
- **Zaczynam się irytować:** Rozpoczyna z 4 punktami Zdrowia. Za każdym razem, gdy otrzymasz trafienia od Bratobójczego Ognia i trzymasz Halibuta w ręce, automatycznie eliminujesz po 1 Zombie w swojej Strefie za każde trafienie otrzymane z tego Bratobójczego Ognia.

Policzkujący Rybami jest wyjątkowo cierpliwy. Na szczęście, w wyniku jego Ataku żaden z Ocalałych nie zostaje wrzucony do rzeki.



#02 WROGOWIE

KARTY SPAMU (MIELONKI)

Aby dodać SPAM (MIELONKĘ) do waszej gry, wystarczy wtasować 2 karty SPAM (MIELONKA) do talii Zombie, 2 karty SPAM (MIELONKA) do talii Abominacji, 2 karty SPAM (MIELONKA) do talii Ekwipunku oraz 2 karty SPAM (MIELONKA) do talii Podrasowanej Broni.

Za każdym razem, gdy z dowolnej talii zostanie dobrana karta SPAM (MIELONKA), wszyscy gracze muszą w swoich wypowiedziach zastępować każdy rzeczownik wyrazem "SPAM" (lub „MIELONKA”). Ten efekt utrzymuje się do początku kolejnej Fazy Zombie. Jeżeli którykolwiek z graczy się pomyli, należy aktywować wszystkich Szwendaczy na Planszy. Po dobraniu karty SPAMU (MIELONKI), należy dobrać kolejną kartę z tej samej talii.



Planuję przesunąć 2 SPAMY (MIELONKI) tam gdzie jest tamten SPAM (tamta MIELONKA). Następnie, używając swojego ostatniego SPAMU (swojej ostatniej MIELONKI), zaatakuję swoim SPAMEM (swoją MIELONKĄ). Wyrzucenie 5 SPAMÓW (MIELONEK) powinno wystarczyć. Pozwoli mi to otrzymać dodatkowy SPAM (dodatkową MIELONKĘ)!".

GŁUPIOKROCZĄCY SZWENDACZE

Aby dołączyć do waszej gry Głupiokroczących Szwendaczy, po prostu wtasujcie 6 kart Głupiokroczących Szwendaczy do talii Zombie. Służą one do namnażania Zombie w standardowy sposób.



- Akcje:** 1
Zadawane Rany: 1
Min. Obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie
Zyskiwana Adrenalina: 1 punkt
Zasada specjalna: Gdy jeden lub kilku Głupiokroczących Szwendaczy w tej samej Strefie miałoby się poruszyć, rzućcie kością, aby ustalić kierunek tego ruchu.
- 1:** Odsuwają się o 1 Strefę od swojego celu.
 - 2-5:** Poruszają się o 2 Strefy w kierunku swojego celu.
 - 6:** Poruszają się o 3 Strefy w kierunku swojego celu.

HISZPAŃSKA INKWIZYCJA

Aby dołączyć Hiszpańską Inkwizycję do waszej gry, po prostu wtasujcie 2 karty Hiszpańskiej Inkwizycji do talii Zombie, 2 karty Hiszpańskiej Inkwizycji do talii Ekwipunku i 2 karty Hiszpańskiej Inkwizycji do talii Podrasowanych Broni. Każda z tych kart namnaża Zombie w taki sam sposób, jak zwykła karta Zombie.

- Akcje:** 1
Zadawane Rany: 1
Min. Obrażenia, aby zabić: 2 Obrażenia
Zyskiwana Adrenalina: 1 punkt

Zasada specjalna: Gdy karta Hiszpańskiej Inkwizycja zostanie dobrana z dowolnej talii, namnaża odpowiednio do aktualnego Poziomu Zagrożenia. Po namnożeniu natychmiast się aktywuje, chyba że **wszyscy** gracze błyskawicznie zakrzykną „Nikt nie spodziewa się Hiszpańskiej Inkwizycji!”.

Wyjaśnienie: Jeżeli jeden lub kilkoro graczy zostanie zaskoczonych i nie zakrzykną tuż po odkryciu takiej karty, Hiszpańska Inkwizycja natychmiast się aktywuje. Możecie narzekać na brak współpracy tych graczy.

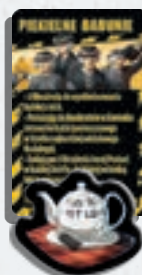


Hiszpańska Inkwizycja ma 3 różne sposoby, by niespodziewanie pojawić się w grze.

ABOMINACJE

Aby dołączyć te Abominacje do waszej gry, po prostu wtasujcie je do talii Abominacji.

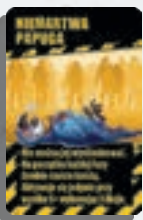
PIEKIELNE BABUNIE



- Akcje:** 2
Zadawane Rany: specjalne
Min. Obrażenia, aby zabić: 2 Obrażenia na każdą Piekielną Babunię
Zyskiwana Adrenalina: 5 punktów dla każdego Ocalałego, gdy ostatnia Piekielna Babunia zostanie wyeliminowana
Zasada specjalna: Piekielne Babunie stanowią Abominację składającą się z 4 figurek. Po ich namnożeniu, dodatkowo połóżcie żeton Herbatki w najodleglejszej od nich Strefie z Ocalałym. Podczas swojej aktywacji Piekielne Babunie nigdy

nie wykonują Akcji Ataku. Poruszają się w grupie w kierunku żetonu Herbatki. W każdej Strefie, do której Piekielne Babunie wchodzi lub ją opuszczają, zadają po 2 Obrażenia 1 innej Postaci w tej Strefie, zgodnie z Kolejnością Wybierania Celów, z pierwszeństwem Ocalałych. Jeżeli Piekielne Babunie osiągną Strefę z żetonem Herbatki, usuńcie ten żeton wraz z Piekielnymi Babuniami, następnie aktywujcie wszystkie Zombie na Planszy.

NIEMARTWA PAPUGA



Akcje: 3

Zadawane Rany: 1

Min. obrażenia, aby zabić: Nie można jej wyeliminować w żaden sposób.

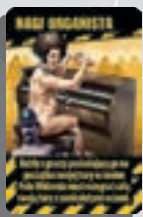
Zyskiwana Adrenalina: 0 punktów. *Chyba że uda ci się udowodnić, że naprawdę jest martwa.*

Zasada specjalna: Na początku Fazy Zombie rzućcie kością:

1-4: „Tylko drzemie”: Niemartwa Papuga się nie aktywuje. Po prostu leży nieruchomo na grzbiecie.

5-6: „Fru!”: Niemartwa Papuga aktywuje się w standardowy sposób.

NAGI ORGANISTA



Akcje: 1

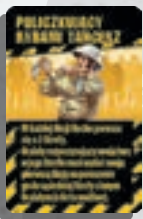
Zadawane Rany: 1

Min. obrażenia, aby zabić: 3 obrażenia

Zyskiwana Adrenalina: 5 punktów

Zasada specjalna: Jeżeli na początku swojej tury masz w swoim Polu Widzenia Nagiego Organistę, zamknij oczy. Przez całą swoją turę musisz wykonywać Akcję z zamkniętymi oczami. Na koniec swojej tury możesz otworzyć oczy.

POLICZKUJĄCY RYBAMI TANCERZ



Akcje: 1

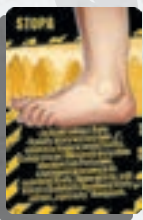
Zadawane Rany: 1

Min. obrażenia, aby zabić: 3 obrażenia

Zyskiwana Adrenalina: 5 punktów

Specjalna zasada: Policzkujący Rybami Tancerz w każdej Akcji Ruchu porusza się o 2 Strefy. Jeżeli Ocalały rozpoczyna swoją turę w Strefie z Policzkującym Rybami Tancerzem, musi wydać swoją pierwszą Akcję na poruszenie Policzkującego Rybami Tancerza do sąsiadującej Strefy z innym Ocalałym (o ile to możliwe). W innym przypadku, zignorujcie jego umiejętność.

STOPA




Akcje: 1

Zadawane Rany: 2

Min. obrażenia, aby zabić: 3 obrażenia

Zyskiwana Adrenalina: 5 punktów

Zasada specjalna: Za każdym razem, gdy Ocalały wykonujący Akcję Walki wyrzuci co najmniej dwie , umieście Stopę w Strefie tego Ocalałego. Stopa zadaje

po 1 obrażeniu każdej Postaci w tej Strefie. Następnie przesuniecie wszystkie pozostałe Postacie (poza Stopą) do sąsiedniej Strefy (gracze wybierają). Można zignorować tę zasadę specjalną, jeżeli dowolny Ocalały w docelowej Strefie odrzuci kartę "szpiczastego" Ekwipunku.



#03 KARTY EKWIPUNKU



16-TONOWY CIĘŻAR

Jako Akcja: Trzymając w zaciśniętej dłoni 6 kości, wyciągnij ją na wysokości około 1 (twojej) stopy nad Planszą, a następnie upuść na nią kości. Wszystkie Postacie przewrócone przez kości zostają natychmiast wyeliminowane. Następnie odrzuć tę kartę.



NAJZABAWNIEJSZY KAWAŁ ŚWIATA

Gdy 3 Ocalałych, będących w posiadaniu kopii karty Najzabawniejszy Kawał Świata, znajduje się w tej samej Strefie, dowolny z tych Ocalałych może w swojej turze wydać 1 Akcję, aby wyeliminować wszystkie inne Postacie (o ile nie mają zasłoniętych uszu) w Zasięgu 1 Strefy.

Następnie każdy z tych 3 Ocalałych odrzuca taką kartę.

Projekt i rozwój gry: Fabio TOLA, Fel BARROS, Rodrigo SONNESSO oraz Toi VON GLEHN

Ilustracje: Dany ORIZIO i Tarek MOUTRAN

Projekt graficzny: Louise COMBAL

Tłumaczenie: Robert Deninis

Wersja polska: Zespół Portal Games
© 2024 Portal Games Sp. z o.o.

Specjalne podziękowania za pomoc
w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do:
Jakuba Jarosza i Dawida Kubaty

© 2024 Python (Monty)
Pictures Limited

A TERAZ ZUPEŁNIE NIEOCZEKIWANA MISJA

Trudna / 6 Ocalałych / 90 minut

Do miasta zawitał Latający Cyrk! Piekielne Babunie marzą o tyku herbatki, a my mamy do opowiedzenia najzabawniejszy kawał w nadziei na rozwiązanie paradoksu papugi. Ruszajmy zatem!

Potrzebne materiały: **Zombicide 2. Edycja, Monty Python's Flying Circus**
Potrzebne kafelki: **1R, 4R, 5R, 6R, 7R i 8R.**

• CELE

Zapewnijcie Papudze wieczne odpoczywanie! Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1 - Wyeliminujcie Niemartwą Papugę (Abominację).**
- 2 - Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem.** Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Umieśćcie losowo Zielony i Niebieski żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- W wyznaczonych miejscach Planszy umieśćcie 6 Szwendaczy i 1 Spaślaka.
- W wyznaczonych miejscach Planszy umieśćcie wszystkie Piekielne Babunie oraz żeton Herbatki.
- W wyznaczonym miejscu Planszy umieśćcie Stopę.
- Ta misja używa wyłącznie Abominacji z tego rozszerzenia.
- Wtasujcie Głupiokroczących Szwendaczy do talii Zombie.
- Wtasujcie karty Hiszpańskiej Inkwizycji do odpowiednich talii.

- **Kawał.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Ten Ocalały natychmiast dobiera z talii Ekwipunku kartę Najzabawniejszego Kawału Świata. Następnie należy przetasować tę talię.
- **Ogromny ciężar.** Po zdobyciu Zielonego Celu dobierz kartę 16-tonowego Ciężaru z talii Ekwipunku. Następnie należy przetasować tę talię.
- **To jest ex-Papuga.** Po zdobyciu Niebieskiego Celu, umieśćcie Niemartwą Papugę w Startowej Strefie Namnażania.
- **Hej, Polly!** Niemartwa Papuga może zostać wyeliminowana przez Najzabawniejszy Kawał Świata.
- **Skrzynie z Mielonką!** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

7R	8R
1R	5R
	4R



	6x		1x	
Strefa Startowa Ocalałych		Szwendacze		Spaślak
6x		4x		Piekielne Babunie
Skrzynie z Podrasowaną Bronią		Stopa		
	6x			
Żeton Herbatki		Cele (5PA)		
	4x			
Strefa Wyjścia		Strefy Namnażania		

