

PARYŻ

KAMPANIA DO ZOMBICIDE



ZASADY GRY ORAZ KSIĘGA MISJI

ROZDZIAŁY

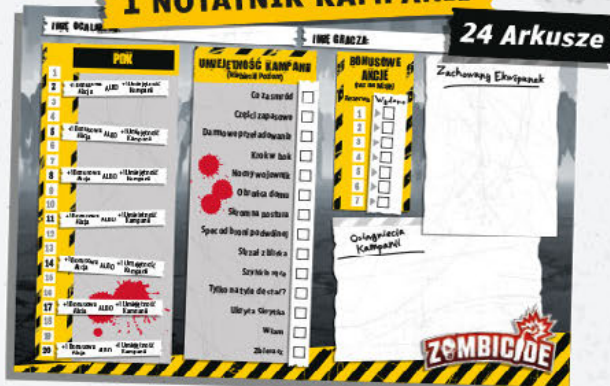
- **KOMPONENTY GRY** 2
- **NIECH JEDZĄ MÓZGI!** 4
- **ZASADY ZAAWANSOWANE** 4
- ZAAWANSOWANY EKWIPUNEK** 4
- KOŚCI NA CAŁOŚĆ** 5
 - Na Całość 5
 - Zachowywanie Ekwipunku 6
 - Unikatowe Bronie 6
 - Broń Drzewcowa 6
- ŻETONY DRZEW** 7
- ŻETON GILOTYNY ORAZ ZOMBIE MARIA ANTONINA** 8
- ZOMBIE MARIA ANTONINA** 8
- ŻETONY KLAPY** 8
- NOWE KAFELKI MAPY** 9
 - Kafelki Katakumb 9
 - Strefy Korytarzy Katakumb 9
 - Strefy Komnat Katakumb 9
 - Żetony Eksploracji 9
 - Talia Katakumb 10
 - Rozgrywka z Katakumbami 11
 - Miejsca Publiczne 13
 - Wieża Eiffla 13
- NOKAUT / ŚMIERĆ OCALALEGO** 13
- ZEGAR I ZASADY NOCY** 14
 - Zasady Nocy 14
 - Źródła Światła 14
- **ZASADY KAMPAII** 17
- ARKUSZ KAMPAII** 17
 - Tor PDK 18
 - Umiejętności Kampanii 18
 - Bonusowe Akcje 18
 - Zachowany Ekwipunek 18
 - Osiągnięcia Kampanii 18
- KARTY CELÓW** 19
 - Przygotowanie do gry 19
 - Odkrywanie kart Celów 20
 - Osiągnięcia, słowa kluczowe i Towarzysze 20
- **KAMPAIA PARYŻ: KATAKUMBY NIEUMARŁYCH** 20
 - TOWARZYSZ KAMPAII: LORÀNT** 20
 - M1 - WOLNOŚĆ, RÓWNOŚĆ, BRATERSTWO!** 21
 - M2 - LORÀNT NAJWSPANIALSZY** 22
 - M3 - POSZUKIWACZE ZAGINIONEJ... COŻ... KSIĄŻKI!** 23
 - POCZĄTKOWE INTERLUDIUM: UKRYTA BIBLIOTEKA** 24
 - M4 - POGOŃ ZA MARZENIAMI** 24
 - M5 - OGRÓD LUKSEMBURSKI** 26
 - M6 - CZY TO JEST PRAWDZIWE ŻYCIE?** 27
 - DRUGIE INTERLUDIUM: CO TERAZ?** 28
 - M7 - LORÀNT, BOHATER** 28
 - M8 - RUCH OPORU** 30
 - M9 - TURYSŃCI** 32
 - M10 - OBRONA WIEŻY EIFFLA** 33
 - EPILOG** 34
- **NOWE UMIEJĘTNOŚCI** 35
- **TWÓRCY** 35
- **PODSUMOWANIE RUNDY** 36

#01 KOMPONENTY GRY

6 KART OCALAŁYCH



1 NOTATNIK KAMPAII



1 Zegar



23 ŻETONY



8 Drzew

6 Promieni Światła



5 Eksploracji

1 Gilotyna



2 Klapy

100 KART CELÓW



7 DWUSTRONNYCH KAFELKÓW



6 KART KATAKUMB

73 KARTY EKWIPUNKU

6 kart Zaawansowanego Ekwipunku Początkowego



54 karty Zaawansowanego Ekwipunku



11 kart Epickich Broni



2 Unikatywne Bronie



13 FIGUREK

6 Ocalałych



Jacquin

Yanis

Marianne

Louise

Fred

Nadia

1 Towarzysz



Lorant Béarn

6 Zombie



2 Szwendaczy

2 Spaślaków

2 Biegaczy

6 KOŚCI NA CAŁOŚĆ



#02 NIĘCH JEDZĄ MOZGI!

Och, Paryż! Miasto światła, miasto miłości, miasto... Zombie?

Jakbyśmy w Dzień Bastylli nie byli wystarczająco zajęci, teraz musimy się jeszcze martwić epidemią zombie. Tak wielu ludzi świętujących na ulicach sprawiło, że sytuacja szybko wymknęła się spod kontroli.

I tak po prostu staliśmy się Ocalałymi, połączonymi wspólnym celem pozostania przy życiu i rozwalenia tylu głów Zombie, ile się da, dopóki ktoś nie wymyśli lepszego planu... Ale nie ma pośpiechu.

Pokażmy im, co naprawdę znaczy Zombicide.

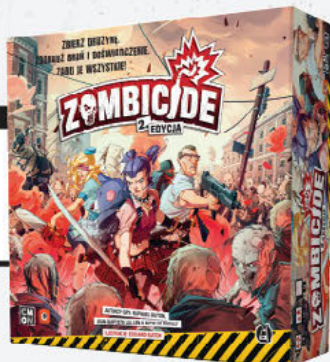
Paryż jest rozszerzeniem do gry **Zombicide 2. Edycja**. Niniejsza instrukcja przedstawia zaawansowane zasady gry w Zombicide oraz kampanię rozgrywaną w opanowanym przez zombie francuskim Paryżu.

Czym jest Kampania? Kampania to seria Misji opowiadających pewną historię, której bohaterami są Ocalałi. Decyzje podejmowane przez graczy podczas rozgrywki mają bezpośredni wpływ na przyszłe wydarzenia. W trakcie Kampanii Ocalałi rozwijają się, zdobywając nowe Umiejętności i zachowując potężną broń z jednej rozgrywki na kolejną. Największą nagrodą nie są jednak łupy: są nimi wspomnienia z unikatowej historii, którą wspólnie tworzyliście i rozegraliście w gronie znajomych.

Katakumby Nieumarłych to Kampania składająca się z 10 Misji, która wykorzystuje zagęszczającą atmosferę, zaawansowane zasady zawarte w tym rozszerzeniu. Wśród nich nowe zasady Ekwipunku, pozwalające Ocalałym iść Na Całość i rzucać specjalnymi kośćmi, zwiększającymi skuteczność, ale też niosącymi ryzyko uszkodzenia broni. Przy odrobinie szczęścia te same kości pomogą wam również zachować Ekwipunek na następną Misję.

Nowe zasady obejmują także Katakumby, żetony Drzew i Gilotyny, wprowadzają broń Drzewcową i coś nowego – Unikatowe Bronie, bardziej wplecione w fabułę.

Paryż to rozszerzenie do gry **Zombicide 2. Edycja**.



#03 ZASADY ZAAWANSOWANE

Zaawansowane zasady, przedstawione w tym rozdziale, wprowadzają do rozgrywek w Zombicide dodatkowe możliwości. Są używane w Kampanii **Katakumby Nieumarłych** (str. 20), ale można z nich korzystać także w pojedynczych Misjach!

ZAAWANSOWANY EKWIPUNEK

Pomyśl o tym w ten sposób: wczoraj ta rzecz była zamknięta w muzeum i ludzie mogli się tylko na nią gapić. Teraz po raz kolejny może stać się częścią historii!



Zaawansowane talie podstawowe zastępują odpowiednie talie z Ekwipunku, umożliwiając korzystanie z zasad Zachowania Ekwipunku oraz pójście Na Całość.

Rozszerzenie Zombicide: Paryż wprowadza nowe kości i kilka talii Ekwipunku używających specjalnych zasad pójścia Na Całość. Zastępują one talie Ekwipunku, Ekwipunku Początkowego i Podrasowanej Broni z gry podstawowej **Zombicide 2. Edycja**. Te nowe karty posiadają cechy: Zachowanie i Na Całość (szczegółowo na kolejnych stronach).

Aby z nich skorzystać, wystarczy zastąpić odpowiednie talie ich Zaawansowanymi zamiennikami.

! WETERANI ZOMBICIDE

W rozszerzeniu **Zombicide: Paryż** nie ma kart Garść Naboju ani Garść Patronów. Doświadczeni gracze, posiadający więcej rozszerzeń, mogą stworzyć swoje własne Talie Ekwipunku, aby uzyskać zupełnie inne wrażenia z gry! Jeżeli jesteście zaznajomieni z zasadami Kampanii z rozszerzeń **Waszyngton Z.C.**, **Fort Hendrix** lub **Rio Z Janeiro**, możecie przeskoczyć kilka stron i sprawdzić nowe, unikatowe zasady używane w **Paryżu**:

- Zasady Zachowania (zaktualizowane) (str. 6)
- Unikatowe Bronie (str. 6)
- Broń drzewcowa (str. 6)
- Żetony Drzew (str. 7)
- Żeton Gilotyny (str. 8)
- Żetony Klapy (str. 8)
- Kafelki Katakumb (str. 9)
- Źródło Światła (zaktualizowane) (str. 14)

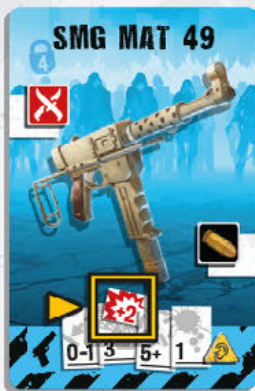
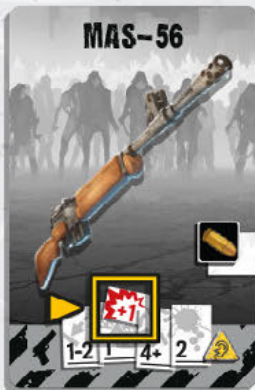
KOŚCI NA CAŁOŚĆ



Kości Na Całość używa się jak zwykłych kości, z tą różnicą, że zamiast „1” mają symbol Uszkodzenia. Za każdym razem, gdy zostanie wyrzucone Uszkodzenie, należy zastosować odpowiedni efekt gry.

• NA CAŁOŚĆ

Oczywiście, walka z zombie to brudna robota, ale to nie znaczy, że możesz brudzić swoją broń! Chyba że chcesz, żeby zawiodła cię w najgorszym możliwym momencie. Miej broń zawsze naoliwioną i czystą, aby się nie zacinała. Utrzymuj ostrza wolne od krwi i innych nieprzyjemnych substancji, aby nie zardzewiały. Dbaj o swoją broń, a ona będzie dbała o ciebie tak samo.



Wartość cechy Na Całość pozwala na rzut przeciwko Zombie dodatkowymi kośćmi, obciążony ryzykiem uszkodzenia i utraty broni.

Przed wykonaniem swoim Ocalałym dowolnej Akcji Walki, przy użyciu broni z wartością Na Całość, gracz może zadeklarować, że **pójdzie Na Całość**.

W tej Akcji Walki gracz dodaje wskazaną liczbę kości Na Całość do standardowej puli i rozpatruje tę Akcję. Wszystko albo nic. Do puli zawsze należy dodać wszystkie wskazane kości Na Całość. Tak jak standardowe kości, kości Na Całość zapewniają trafienia

w przypadku wyniku równego lub większego od wartości Precyzji danej broni. Jednak uzyskanie co najmniej 1 Uszkodzenia **na dowolnych kościach** Na Całość (WYŁĄCZNIE na kościach Na Całość – „1” na standardowej kości nie wywołuje takiego efektu) oznacza uszkodzenie tej broni. Po rozpatrzeniu tej Akcji Walki odrzuć kartę tej broni.



Używając obu **Broni Podwójnych** w jednej Akcji i decydując się pójść Na Całość, do puli dodaje się kości Na Całość obydwu broni (pamiętaj, wszystko albo nic!). Każde Uszkodzenie oznacza utratę jednej z użytych broni, a obydwu po wyrzuceniu co najmniej 2 Uszkodzeń.

WAŻNE: Kości Na Całość nigdy nie można przetrzucać (np. nie działają na nie Umiejętności takie jak Farciarz).

PRZYKŁAD 1: Marianne idzie Na Całość atakując Mieczem. Ta broń pozwala na rzut 2 standardowymi kośćmi i 1 kością Na Całość. Wszystkie 3 kości tworzą pulę o Precyzji 4+. Na standardowych kościach wypada 4+ i 5+, co oznacza 1 trafienie. Wynik 6+ nie oznacza Uszkodzenia, bo to standardowa kość. Na kości Na Całość wypada 6+, dodając 1 trafienie. Łącznie w tym rzucie Marianne uzyskała 2 trafienia.

PRZYKŁAD 2: Uzbrojony w Halabardę Jacquin idzie Na Całość. Ta broń pozwala na rzut 2 standardowymi kośćmi i 2 kośćmi Na Całość. Wszystkie 4 kości tworzą pulę o Precyzji 3+. Na standardowych kościach wypada 4+ i 5+, co oznacza 2 trafienia. Na kościach Na Całość wypada 6+ i 7+, co oznacza 1 trafienie i 1 Uszkodzenie. Łącznie Jacquin uzyskał 3 trafienia i 1 Uszkodzenie. Trafienia są przydzielane normalnie. Następnie Jacquin musi odrzucić kartę Halabardy.

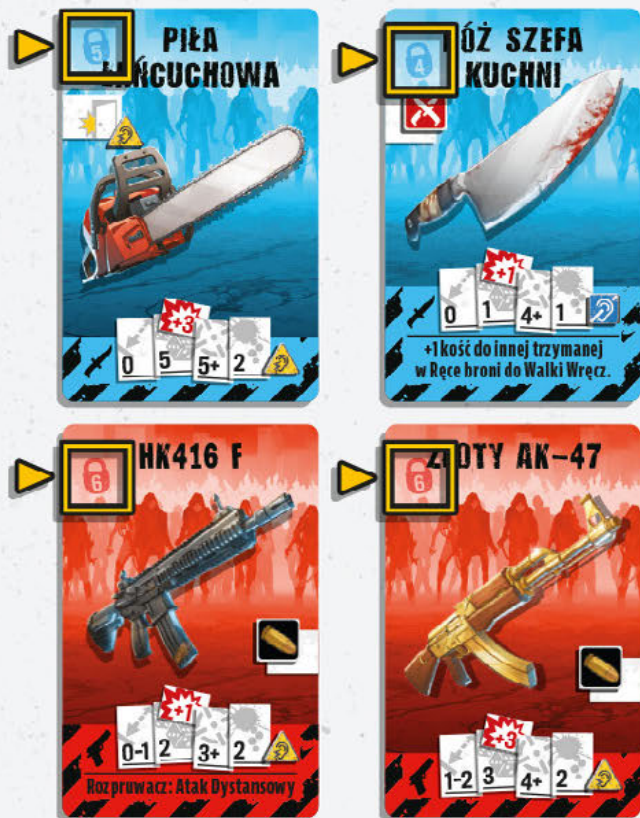
PRZYKŁAD 3: Nadia idzie Na Całość, zaciskając palce na spustach dwóch SMG MAT 49. Każda z tych broni pozwala na rzut 3 standardowymi kośćmi i 2 kośćmi Na Całość. Użycie Podwójnych Broni w jednej Akcji tworzy pulę 6 standardowych kości i 4 kości Na Całość, przy Precyzji 5+. Na standardowych kościach wypada 5+, 6+, 7+, 8+ i 9+, co oznacza 1 trafienie. Na kościach Na Całość wypada 6+, 7+, 8+ i 9+, co oznacza 2 trafienia i 2 Uszkodzenia. Kości Na Całość nie można przetrzucać, nawet dzięki umiejętności Nadii – Farciarz, co oznacza utratę obu broni po rozpatrzeniu tego Ataku Dystansowego.



W rozszerzeniu Paryż niektóre bronie mogą być używane tylko z kośćmi Na Całość! Bądźcie z nimi ostrożni, nigdy nie wiadomo, kiedy się rozpadną!

• ZACHOWYWANIE EKWIPUNKU

Wszyscy mamy swoje ulubione rzeczy. Wcale nie muszą być najlepsze. Ważne, że są z nami od dawna. Po pewnym czasie trudno się z nimi rozstać.



Wartość cechy Zachowania pozwala Ocalałym zachować karty Ekwipunku na kolejne rozgrywki. Dbaj o zrównoważone wyposażenie, ponieważ najlepsza broń jest często najtrudniejszą do zachowania!

Gracze mogą chcieć zagrać kilka kolejnych gier w Zombicide tymi samymi Ocalałymi lub rozegrać nimi Kampanię, taką jak ta zawarta w tym rozszerzeniu. W takim przypadku wartość **Zachowania** symuluje odporność Ekwipunku na uszkodzenia, pozwalając **zachować jedną z kart** zdobytych w poprzedniej Misji na kolejną.

Na koniec każdej Misji wyposażenie Ocalałych jest odrzucane, z wyjątkiem kart z wartością Zachowania. Oddzielnie dla każdej karty Ekwipunku, rzuć taką liczbą kości Na Całość, jaką wskazuje jej wartość Zachowania:

- Jeśli wynik zawiera co najmniej 1 Uszkodzenie, tę kartę Ekwipunku należy odrzucić. Ma jakąś usterkę uniemożliwiającą dalsze jej używanie i staje się nieprzydatna.
- Jeśli wynik nie zawiera żadnych Uszkodzeń, tę kartę Ekwipunku będzie można zachować.

Po rzuceniu kośćmi Na Całość dla każdej karty, każdy Ocalały może wybrać 1 kartę Ekwipunku lub Początkowego Ekwipunku, którą może Zachować na kolejną Misję. Jego karta jest automatycznie przypisywana do tego Ocalałego podczas Przygotowania do gry.

Pozostałe wracają do odpowiednich talii. Co najmniej 1 Ocalały **musi** posiadać broń otwierającą Drzwi (np. Topór Strażacki).

WAŻNE: Rzutów na Zachowanie nigdy nie można przerzucać.

PRZYKŁAD: Jacquin kończy Misję z Piłą Łączuchową (Zachowanie 5), Szablą (Zachowanie 3), parą SMG MAT 49 (Zachowanie 4) i Latarką (bez wartości Zachowania).

- Karta Ekwipunku Latarki nie ma wartości Zachowania, więc jest natychmiast odrzucana.
- Próbuąc zachować Piłę Łączuchową, Jacquin rzuca 5 kośćmi Na Całość uzyskując: i . Jedno Uszkodzenie wystarczy, aby stracić tę broń i Jacquin musi ją odrzucić.
- Rzut 3 kośćmi Na Całość za Szablę: i . Zero Uszkodzeń. Jacquin będzie mógł Zachować ją na następną Misję.
- Rzut 4 kośćmi Na Całość za pierwszy SMG MAT 49: i . Zero Uszkodzeń. Jacquin będzie mógł zachować ten SMG MAT 49.
- Rzut 4 kośćmi Na Całość za drugi SMG MAT 49: i . 2 Uszkodzenia! Ten SMG MAT 49 to szmelc i należy go odrzucić.
- Jacquin decyduje się Zachować Szablę i z nią rozpoczyna kolejną Misję.

• UNIKATOWE BRONIE

Muszę przyznać, że nigdy czegoś takiego nie widziałem.

Unikatowa Broń to karty Epickiej Broni, które nie są wtasowywane do talii Epickiej Broni. Można je zdobyć podczas Kampanii Paryża, poprzez karty Celów.

- Gracze zawsze Zachowują Unikatową Broń na potrzeby kolejnej Misji, nawet jeśli Ocalały, który ją posiadał, zginie.
- Unikatowa Broń nie wlicza się do maksymalnej liczby Broni, jaką gracz może Zachować (patrz str. 18).

• BROŃ DRZEWCOWA

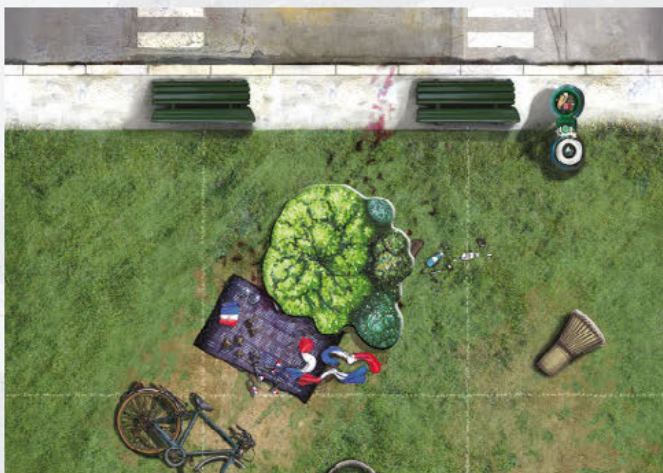


Broń Drzewcowa zadaje Obrażenia od Ataku Wręcz w Zasięgu 1.

Broń do Walki Wręcz ze słowem kluczowym Broń Drzewcowa jest używana do wykonywania Ataku Wręcz w Zasięgu 1 (0-1) do dowolnej Strefy, którą Ocalały ma w Polu Widzenia. Atak Bronią Drzewcowa w Zasięgu 1 wciąż traktowany jest jako Atak Wręcz.

ŻETONY DRZEW

Paryż miał wiele pięknych ogrodów, które stały się o wiele brzydsze, gdy zaczęły po nich wędrować zombie. Większość drzew nadal stoi, ale teraz musimy się bardziej martwić o to, co czai się w gałęziach.



Strefa zawierająca żeton Drzewa na potrzeby gry uznawana jest za Strefę Drzewa. Za każdym razem, gdy Ocalały po raz pierwszy wchodzi do Strefy zawierającej żeton Drzewa, odkrywa ten żeton. Następnie rozpatruje efekt opisany na jego odwrocie. Efektem może być:

- Namnożenie 1 Szwendacza w tej Strefie.
- Namnożenie 1 Spaślaka w tej Strefie.
- Namnożenie 1 Biegacza w tej Strefie.
- Natychmiastowe dobranie przez Ocalałego 1 karty Ekwipunku. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
- Natychmiastowe dobranie przez Ocalałego 1 karty Epickiej Broni. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



Żeton Drzewa po lewej wskazuje, że w jego Strefie zostanie namnożony Spaślak. Żeton Drzewa po prawej wskazuje, że Ocalały musi dobrać kartę Epickiej Broni.

Poniższe zasady mają zastosowanie podczas korzystania z żetonów Drzew (niezależnie od tego, czy zostały odkryte, czy nie):

- Ocalały może wykonać Akcję Przeszukiwania w Strefie Drzewa.
- Strefy Drzew są uważane za **Strefy Mroku** dla wszystkich celów gry.
- Strefy Drzew przerywają Pole Widzenia.
- Po dobraniu i rozpatrzeniu karty Zrywu Zombie, w każdej Strefie z odkrytym Drzewem z ikoną Zombie odpowiadającemu temu na karcie Zrywu, namnaża się 1 Zombie tego typu (Szwendacz, Spaślak albo Biegacz).



Zostaje dobrana karta „Zryw Szwendaczy”. W Strefie z żetonem Drzewa wskazującym Szwendacza, namnaża się 1 Szwendacz. W pozostałych dwóch Strefach Drzewa nic się nie dzieje.



Strefa Drzewa przerywa Pole Widzenia Yanisa do Szwendacza, ale widzi on Biegacza w Strefie Drzewa.

ŻETON GILOTYNY ORAZ ZOMBIE MARIA ANTONINA

Myślę, że znam tę dziewczynę, zanim stała się zombie. Kiedyś brała udział w rekonstrukcjach historycznych przebrana za Marię Antoninę. Zazwyczaj można ją było spotkać na targach i tym podobnych. Słyszałem też, że traktowała swoją rolę całkowicie poważnie. Kostiumy zostały wykonane bardzo wiernie, a na niektórych wydarzeniach miała nawet replikę gilotyny. Patrząc na nią teraz, myślę, że ta gilotyna zadziałała trochę za dobrze.

Żeton Gilotyny jest nowym elementem w *Zombicide: Paryż*. Jest on używany w niektórych Misjach i w połączeniu z Zombie Marią Antoniną, nowym Zombie opisany poniżej:

– Traktujcie żeton Gilotyny jako żeton Stref Namnażania. Po umieszczeniu żetonu Gilotyny na planszy, namnożcie w tej samej Strefie Zombie Marię Antoninę.

– Dopóki Maria Antonina znajduje się na planszy, wszystkie zombie namnażane na żetonie Gilotyny, zostają natychmiast aktywowane. Jeśli na planszy nie ma Zombie Marii Antoniny, nie dobierajcie kart Zombie dla żetonu Gilotyny.

– Jeśli zostanie dobrana karta Zrywu Zombie, Zombie namnażane na żetonie Gilotyny aktywują się dwukrotnie: raz z żetonu Gilotyny i raz z karty Zrywu.

– Jeśli Zombie Maria Antonina zostanie wyeliminowana, namnożcie ją w Strefie z żetonem Gilotyny na koniec następnej Fazy Zombie. Nie jest aktywowana przez efekt żetonu Gilotyny.

– Jeżeli nie zaznaczono inaczej, jedynym sposobem zniszczenia Gilotyny jest użycie koktajlu Mołotowa w jej Strefie.

– Jeśli żeton Gilotyny zostanie zniszczony, usuńcie Zombie Marię Antoninę z gry.

ZOMBIE MARIA ANTONINA

Akcje: 1

Zadawane Rany: 1

Min. Obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie

Zyskiwana Adrenalina: 1 punkt

Zasada specjalna: Ostatnia w Kolejności Wybierania Celów. Kiedy Zombie Maria Antonina wchodzi do Strefy z dowolną liczbą Ocalałych, wszyscy Ocalali w tej Strefie otrzymują po 1 Ranie. Ocalali wchodzący do jej Strefy nie otrzymują Ran.



Żeton Gilotyny, poza jego standardowymi efektami, traktowany jest na potrzeby zasad gry jak żeton Strefy Namnażania.

ŻETONY KLAPY

Strefy posiadające żeton Klapy uważa się za połączone podziemnym tunelem. Nie dzielą ze sobą Pola Widzenia, jednak Postać może poruszać się od jednego do drugiego tak, jakby były sąsiadujące.



NOWE KAFELKI MAPY

• KAFELKI KATAKUMB

Wielu ludzi zginęło w katakumbach... Tak, WIEM, że wszyscy są tam martwi, ale jest różnica między martwymi ludźmi, którzy zostali tam przywiezieni, a żywymi ludźmi, którzy tam zginęli, ponieważ się zgubili. Nie chcielibyśmy być częścią tej drugiej grupy.

Zombicide: Paryż wprowadza nową mechanikę dla odkrywania Katakumb.

Kafelki Katakumb (31V, 32V i 33V) odzwierciedlają niepewność i zaskoczenia, jakie Ocalali mogą napotkać głęboko w Paryskich Katakumbach.

Kafelki Katakumb zawierają:

• STREFY KORYTARZY KATAKUMB

Na potrzeby gry Strefy Korytarzy Katakumb działają jak Strefy Ulicy.

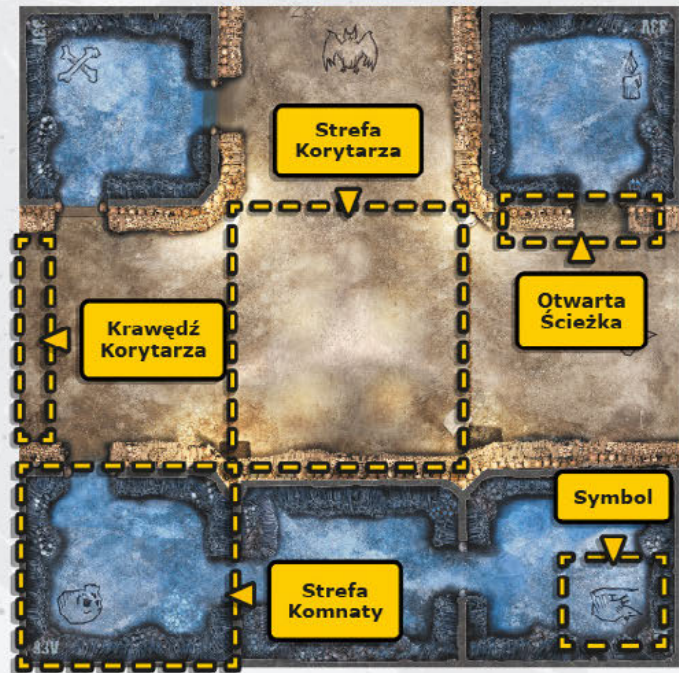


• STREFY KOMNAT KATAKUMB

Strefy Komnat Katakumb działają jak Strefy Budynku. Nie posiadają jednak Drzwi.

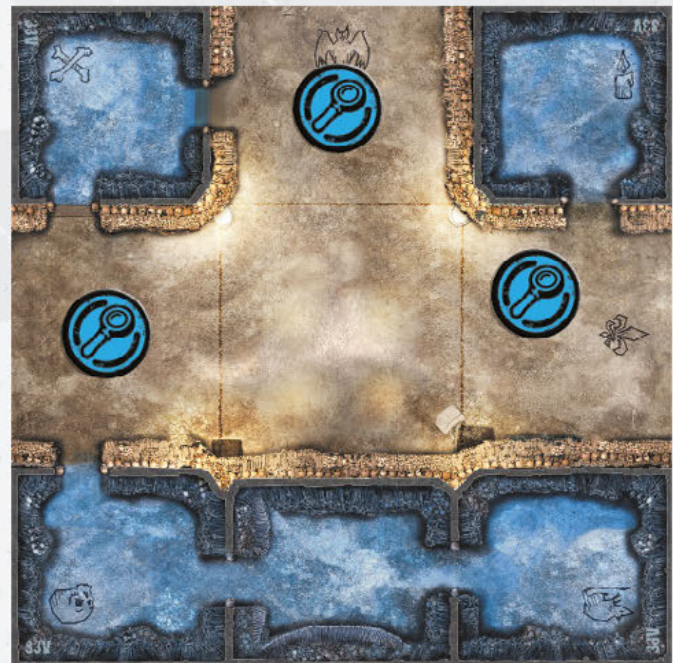
Ponieważ Katakumby znajdują się pod ziemią, niektóre miejsca są lepiej oświetlone niż inne. Zasady Stref Mroku nie mają tu zastosowania. Zamiast tego, używając **talii Katakumb** (str. 10), gracze sprawdzają, czy rozpatrywane są zasady Dnia czy Nocy (str. 14).

Każdy kafelek Katakumb posiada 6 symboli: . Symbole te wpływają na losową zawartość kafełka.



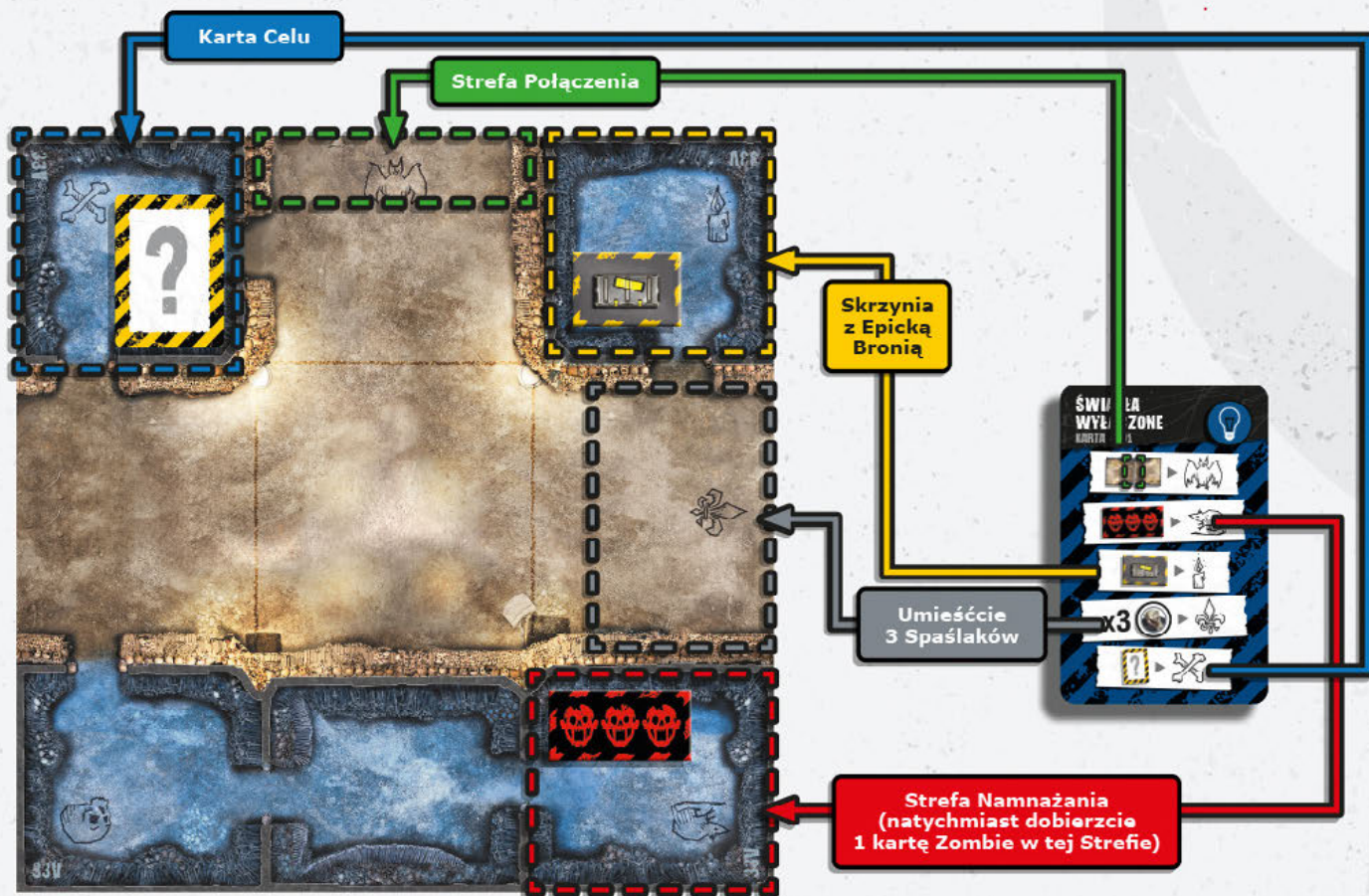
• ŻETONY EKSPLORACJI

Na początku każdej Misji oraz za każdym razem, gdy kafelek Katakumb zostanie umieszczony lub przesunięty w wyniku akcji Eksploracji (str. 11), umieśćcie żeton Eksploracji na każdej krawędzi Korytarza, jak pokazano poniżej. Za każdym razem, gdy Ocalali wykona Akcję Eksploracji w Strefie z takim żetonem, usuwa ten żeton Eksploracji z tej Strefy. Strefę tę uważa się za Strefę Odkrytą.



TALIA KATAKUMB

Za każdym razem, gdy nowy kafelek Katakumb zostanie umieszczony lub przesunięty w wyniku Akcji Eksploracji, dobierzcie wierzchnią kartę z talii Katakumb i umieśćcie komponenty wskazane przy odpowiednich symbolach. Może to być Skrzynia z Epicką Bronią, nowa karta Celu, żeton Strefy Namnażania lub typ Zombie.

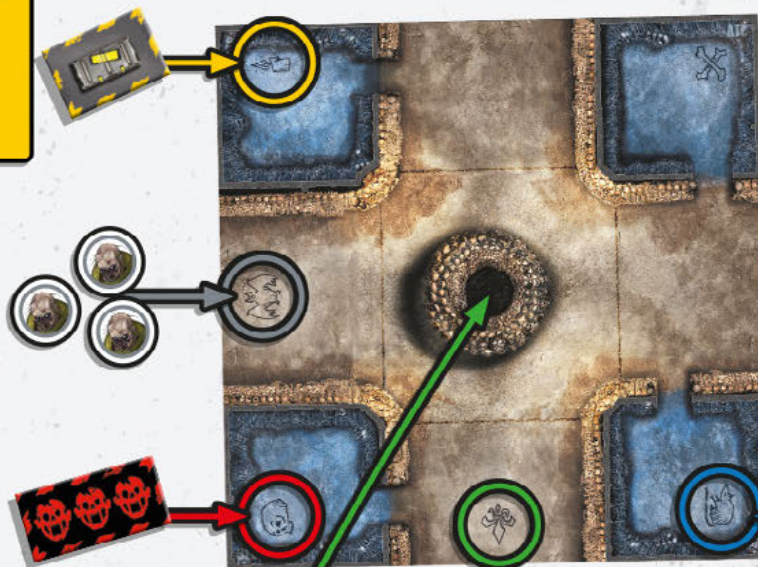
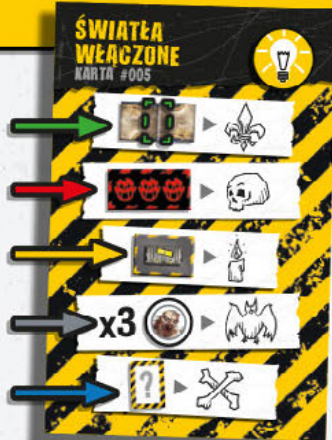


Symbol **WŁĄCZONEGO ŚWIATŁA** oznacza, że wszystkie kafelki Katakumb są oświetlone i obowiązują zasady Dnia.

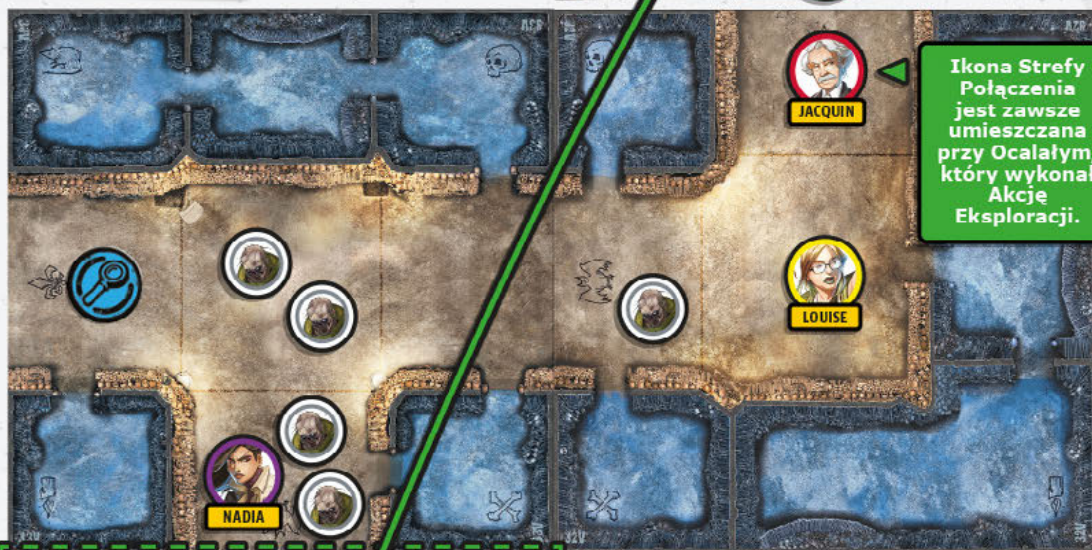


Niektóre karty mają symbol **WYŁĄCZONEGO ŚWIATŁA**. Ten symbol oznacza, że wszystkie kafelki Katakumb są ciemne i obowiązują zasady Nocy.

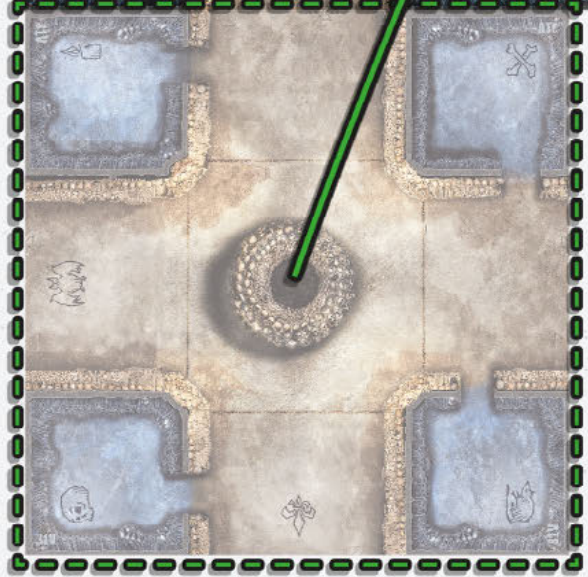
Dobierzcie kartę Katakumb i połączcie nowy kafelek w miejscu zgodnym z symbolem wskazanym na karcie. Następnie rozmieście wszystkie żetony i figurki zgodnie ze wskazaniem na karcie Katakumb.



2



Ikona Strefy Połączenia jest zawsze umieszczana przy Ocalałym, który wykonał Akcję Eksploracji.



Po umieszczeniu żetonu Strefy Namnażania, natychmiast dobierz kartę Zombie dla jego Strefy.

• MIEJSCA PUBLICZNE

W Paryżu nie brakuje pięknych parków i terenów zielonych, gdzie ludzie mogą cieszyć się słonecznymi dniami i świeżym powietrzem... Ale obecnie już nie są tak piękne, a ludzie, którzy tam mieszkają, pewnie będą chcieli zrobić z Ciebie grilla.

Strefy Miejsc Publicznych to otwarte obszary, które dla celów gry traktowane są jako Strefy ulicy.



• WIEŻA EIFFLA

Jeden z 7 cudów współczesnego świata i ulubione miejsce turystów. Teraz wygląda o wiele mniej romantycznie, a w dodatku windy przestały działać. Mimo wszystko, jeśli uda ci się dotrzeć na szczyt, widok jest powalający.

Do Wieży Eiffla prowadzą dwa różne wejścia (schodami po każdej stronie).

Ocalali stojący na górze Wieży Eiffla nie mają Pola Widzenia do Stref ulicy znajdujących się poniżej.



NOKAUT / ŚMIERĆ OCALAŁEGO

Daj nam znać następnym razem, gdy będziesz planował coś takiego zrobić, żebyśmy przynajmniej mogli obstawiać zakłady.

W klasycznym *Zombicide* przegrywanie, ilekroć zginie któryś z Ocalałych. Podczas rozgrywania Kampanii według nowych zasad, przestaje to być problemem. Stosowanie zasad Nokautu zapewnia nieco czasu na ratunek powalonym kompanom, zanim umrą.

Po utracie ostatniego punktu Zdrowia Ocalały uznawany jest za Znokautowanego (ALE NIE MARTWEGO). Połóżcie jego figurkę w aktualnie zajmowanej przez niego Strefie i odrzućcie wszystkie posiadane przez niego karty Ekwipunku (bez wykonywania rzutów na Zachowanie).

Ten Ocalały traktowany jest jak żeton Celu do Fazy Końcowej następnej rundy gry (nie tej aktualnie rozgrywanej). Może on być zabrany przez innego Ocalałego Akcją Zdobywania Celu. Jeżeli nie zostanie zabrany w wyznaczonym czasie, staje się... martwy.

- Jeżeli Znokautowany Ocalały zostanie zabrany, połóżcie jego figurkę na jego własnej planszy Ocalałego. Znokautowany Ocalały nie jest martwy, ale nie można nim grać aż do następnej Misji.

- Jeżeli Znokautowany Ocalały *nie* zostanie zabrany, **umiera** na zawsze. Usuńcie jego figurkę z gry. Sprawdźcie Cele Misji, które mogą określać, co się dzieje w przypadku śmierci Ocalałego. Martwy Ocalały nie może zostać wybrany do zakończenia Kampanii.

Uwaga: Aby o tym nie zapomnieć, warto zanotować fakt śmierci wszystkich Ocalałych, których nie można już użyć w trwającej Kampanii.

Gracz kontrolujący martwego Ocalałego może do następnej Misji wybrać innego Ocalałego, przygotowując dla niego nowy Arkusz Kampanii (str. 17). Wybranie innego Ocalałego wiąże się z utratą całego Ekwipunku, PDK, Bonusowych Akcji i Umiejętności Kampanii (str. 18) **Natomiast Osiągnięcia Kampanii są dziedziczone po martwym poprzedniku.**

Jeśli nie pozostał żaden Ocalały, którego można byłoby użyć (wszyscy są Znokautowani lub martwi) wszyscy gracze przegrywają Kampanię.

ZEGAR I ZASADY NOCY

Metodą prób i błędów odkryliśmy, że w nocy Zombie są praktycznie ślepe. Będą bez celu podążać za hałasem i sztucznymi źródłami światła, dokądkolwiek ich zaprowadzą. Spróbuj wykorzystać to na swoją korzyść, ale nie myśl, że dzięki temu stają się mniej niebezpieczne.



Jako zaawansowana forma żetonu Pierwszego Gracza, Zegar pozwala również śledzić upływ czasu. Wcześniej czy później zapadnie Noc, wprowadzająca własne mroczne zasady.

Przedstawiający godziny oraz cykl Nocy i Dnia Zegar zastępuje żeton Pierwszego Gracza. Opis wybranej Misji wskazuje godzinę, o której Misja się rozpoczyna. Od teraz na koniec każdej Fazy Końcowej należy przestawić Zegar o 1 godzinę do przodu, tuż przed przekazaniem żetonu następnemu Pierwszemu Graczowi. Podczas **Dnia (od 7:00 do 18:00)** mają zastosowanie standardowe zasady.

Podczas **Nocy (od 19:00 do 6:00)** mają zastosowanie zasady Nocy.

Z Zegara i zasad Nocy możecie korzystać także podczas rozgrywek w klasyczne Zombicide. W takim przypadku ustawcie Zegar na rzeczywistą godzinę rozpoczęcia rozgrywki.

• ZASADY NOCY

- Pole Widzenia Zombie jest ograniczone do Zasięgu 0.
- Pole Widzenia Ocalałych jest ograniczone do Zasięgu 0-1.
- Ataki Dystansowe mają Precyzję 6 (do trafienia wymagane jest wyrzucenie „6”). Efekty gry modyfikujące Precyzję nadal obowiązują (np. +1 do rzutu kością: Atak Dystansowy). Automataczne trafienia, jak rzucenie Koktajlu Mołotowa, także obowiązują.

• ŹRÓDŁA ŚWIATŁA



Latarki mają słowa kluczowe Źródło Światła. Za każdym razem gdy Ocalały jej użyje, należy położyć na Planszy żeton Promienia Światła. Światło anuluje większość zasad Nocy, ale przyciąga uwagę Zombie!

Latarki mają słowa kluczowe **Źródło Światła** i mogą posłużyć do oświetlania Stref **podczas Nocy**. Te zasady nie mają efektu podczas Dnia.

Ekwipunek ze Źródłem Światła uznaje się za **WŁĄCZONY**, gdy:

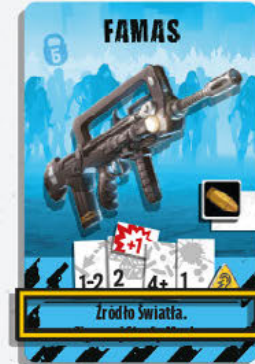
- Ocalały wyda 1 Akcję na włączenie Latarki albo Karabinu FAMAS.
- Ocalały wykonuje Akcję Przeszukiwania używając swojej Latarki.
- Ocalały zadeklaruje Atak Dystansowy w Zasięgu 0-1 i zdecyduje się na użycie karabinu FAMAS. Przed rozpatrzeniem tego Ataku Dystansowego należy położyć na planszy żeton Promienia Światła.

Położcie żeton Promienia Światła na 2 Strefach: Strefie Ocalałego i na sąsiadującej z nią Strefie (nie na ukos). Żeton podąża za Ocalałym za każdym razem, gdy ten się Poruszy. Podczas każdej Akcji Ruchu gracz może za darmo obrócić go w wybranym przez siebie kierunku. W przypadku Ataku Dystansowego w Zasięgu 0-1 Strefa przykryta żetonem automatycznie staje się Strefą docelową.

Ekwipunek ze Źródłem Światła uznaje się za **WYŁĄCZONY**, gdy:

- Ocalały wyda 1 Akcję na wyłączenie Latarki albo Karabinu FAMAS.
- Ocalały Wymieni lub odrzuci Ekwipunek ze Źródłem Światła używany do oświetlania Stref.

Usuńcie żeton Promienia Światła utworzony przez tego Ocalałego.



FAMAS
Karta Ekwipunku
posiadająca słowo
kluczowe
Źródło Światła.

Strefy oświetlone przez Promień Światła podlegają następującym zasadom:

- Postacie mogą standardowo wyznaczyć do nich Pole Widzenia.
- Ataki Dystansowe wycelowane w oświetloną Strefę nie podlegają ograniczeniom zasad Nocy w zakresie ich Precyzji.
- Tuż przed rozpatrzeniem Fazy Zombie, wszystkie Zombie, które mają w swoim Polu Widzenia co najmniej 1 Promień Światła, natychmiast rozpatrują dodatkową Aktywację. Następnie rozgrywana jest standardowa Faza Zombie. Każde Zombie może otrzymać tylko jedną dodatkową Aktywację na rundę gry, bez względu na to, ile Promieni Światła ma w swoim Polu Widzenia. Miejcie na uwadze, że Promienie Światła są widoczne z bardzo daleka, ponieważ Postacie wyznaczają do nich Pole Widzenia wg standardowych zasad!

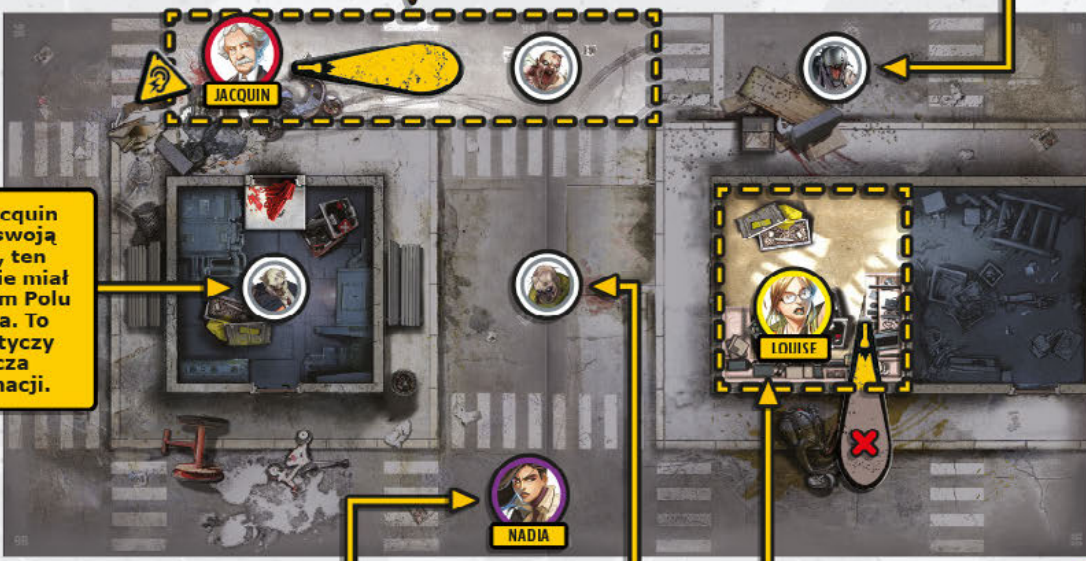
UWAGA: Promień Światła nie przenika przez przeszkody blokujące Pole Widzenia, takie jak zamknięte Drzwi, czy ściany. Może być więc skierowany na ścianę, żeby zapobiec oświetleniu sąsiedniej Strefy.



Zapałała Noc. Pole Widzenia Jacquina zostało ograniczone do Zasięgu 0-1, a w pobliżu kręcą się Zombie. Jacquin może użyć Dubeltówki przeciwko Biegaczowi, ale zasady Nocy zmieniają Precyzję tej broni na „6”. Jacquin wykonuje Atak Dystansowy i przed rzutem kośćmi za darmo włącza Latarkę. Żeton Promienia Światła zostaje położony na Strefę Jacquina i Strefę Biegacza. Precyzja Dubeltówki wzrasta do „4+”, ale obydwie Strefy stają się oświetlone.

Posiadając w swoim Polu Widzenia oświetloną Strefę, Abominacja, Biegacz, Szwendacz i znajdujący się wewnątrz budynku Spaślak, otrzymują dodatkową darmową Aktywację, tuż przed rozpoczęciem Fazy Zombie. Wystarczy jedna oświetlona Strefa. Wiele oświetlonych Stref nie zapewnia Zombie wielu dodatkowych Aktywacji.

Zanim Jacquin włączył swoją Latarkę, ten Spaślak nie miał go w swoim Polu Widzenia. To samo dotyczy Biegacza i Abominacji.



Nadia ma Strefę Szwendacza w swoim Polu Widzenia (zasada Nocy, Zasięg 1). W Strefie Szwendacza jest ciemno, co zmienia Precyzję MAS-56 do „6”. Po drugiej stronie ulicy znajduje się oświetlona Strefa Biegacza i jest ona w Zasięgu MAS-56. Nadia może strzelić w tamtym kierunku bez kary do Precyzji. Biegacz i Szwendacz, jako Zombie, mają ograniczone Pole Widzenia (Zasięg „0”), więc nie widzą Nadii.

Ten Szwendacz ma w swoim Polu Widzenia Promień Światła, ale nie widzi żadnego z Ocalałych. Tuż przez Fazę Zombie otrzymuje dodatkową Aktywację i porusza się w kierunku najgłośniejszej Strefy: tej zajmowanej przez Jacquina.

Louise, wykonująca Akcję Przeszukiwania przy użyciu Latarki, ma Promień Światła w swojej Strefie. Zdecydowała o skierowaniu go w stronę ściany. Jej własna Strefa zostaje oświetlona, ale nie Strefa za ścianą (ściany są przeszkodami blokującymi Pole Widzenia).



1



Yanis, który ma Żółty Poziom Zagrożenia, rozgrywa swoją turę w Nocy. Jako pierwszą Akcję wykonuje Atak Dystansowy swoim FAMAS przeciwko Biegaczowi w Zasięgu 1. Za darmo włącza Promień Światła z FAMAS, oświetlając obie Strefy. Nocna kara do Precyzji nie obowiązuje! Yanis rzuca kośćmi i zabija Biegacza.



W ramach swojej drugiej Akcji Yanis wykonuje Ruch do góry o 1 Strefę. Jego Promień Światła pozostaje włączony (za darmo) i kieruje go w stronę Drzwi.

Jako trzecią Akcję Yanis otwiera Drzwi przed sobą za pomocą Korkociągu. Po otwarciu budynku standardowo namnażają się w nim Zombie.

2

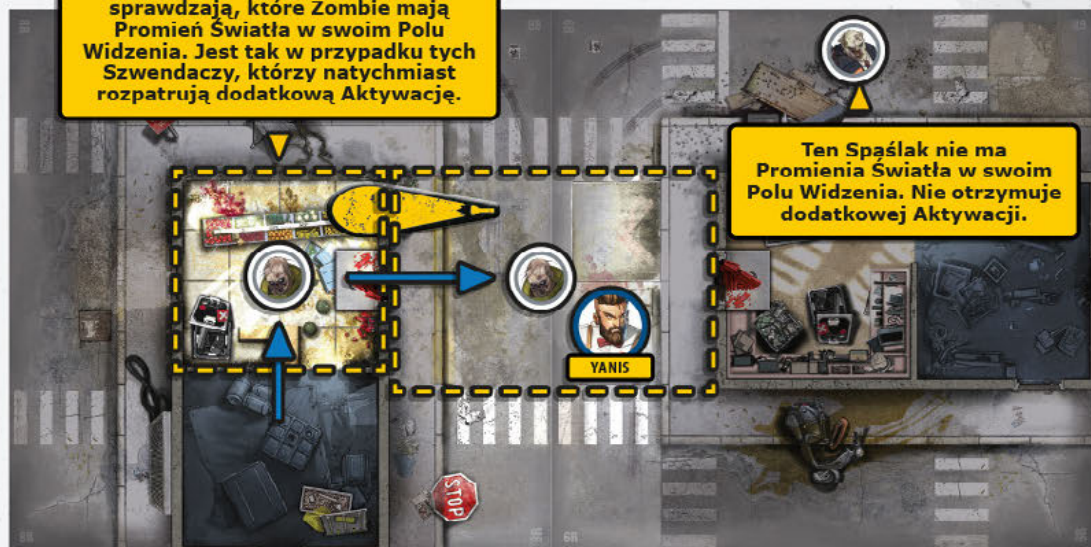


W swojej czwartej (i ostatniej) Akcji Yanis wykonuje Atak Dystansowy za pomocą FAMASa, celując w Strefę Szwendacza. Odstrzeliwuje jednego i jego tura się kończy. Strefy Yanisa i Szwendacza są oświetlone przez Promień Światła.

3

Tuż przed Fazą Zombie gracze sprawdzają, które Zombie mają Promień Światła w swoim Polu Widzenia. Jest tak w przypadku tych Szwendaczy, którzy natychmiast rozpatrują dodatkową Aktywację.

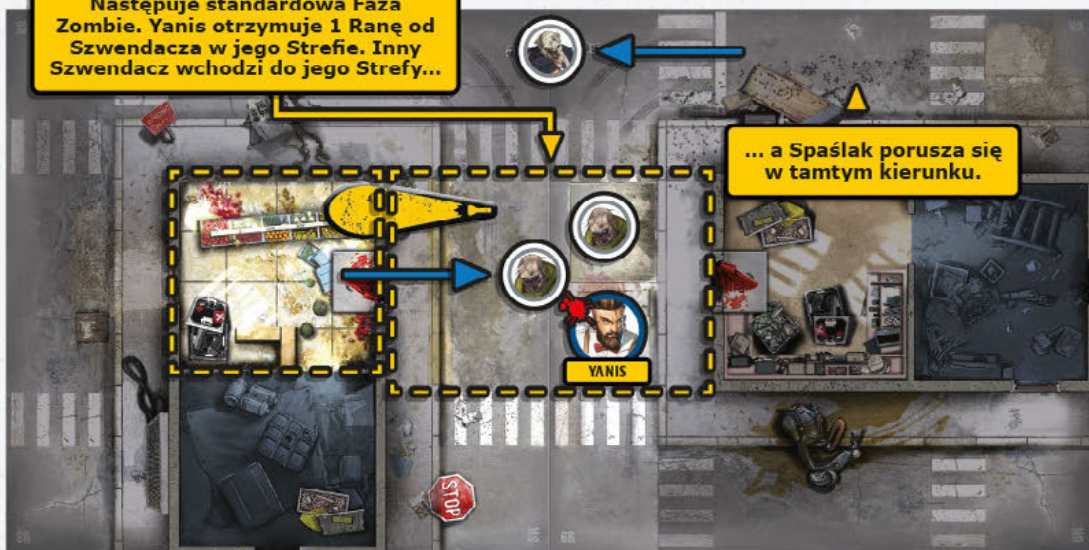
Ten Spaślak nie ma Promienia Światła w swoim Polu Widzenia. Nie otrzymuje dodatkowej Aktywacji.



Następuje standardowa Faza Zombie. Yanis otrzymuje 1 Ranę od Szwendacza w jego Strefie. Inny Szwendacz wchodzi do jego Strefy...

... a Spaślak porusza się w tamtym kierunku.

4



#04 ZASADY KAMPANII

Zasady Kampanii przedstawione w tym rozdziale stanowią uzupełnienie zasad podstawowych i zaawansowanych, które należy stosować podczas rozgrywania Kampanii *Katakumby Nieumarłych* (str. 20).

ARKUSZ KAMPANII

Wspominanie naszego życia sprzed wybuchu epidemii zombie może być bolesne, ale jest też konieczne. Nie możemy zapomnieć, kim wtedy byliśmy. Kim znów będziemy, gdy to się skończy. W tej chwili przeszłość jest tak samo ważna, jak przyszłość.

Podczas Kampanii Ocalałi otrzymują **Punkty Doświadczenia Kampanii (PDK)**, dzięki którym zdobywają Bonusowe Akcje i Umiejętności Kampanii. Podjęte decyzje mogą odblokować określone Osiągnięcia i odmienić bieg całej historii.



Arkusz Kampanii jest przeznaczony do śledzenia indywidualnych postępów każdego z Ocalałych. Na początku Kampanii każdy Ocalały otrzymuje jeden Arkusz z notatnika Kampanii. Spiszecie na nim historię tego bohatera!

Poszczególne sekcje Arkusza zostały opisane poniżej. Więcej szczegółów znajdziecie na stronie 18.



BONUSOWE AKCJE:
Za każdym razem, gdy Ocalały zdobywa Bonusową Akcję, zakreście kratkę w kolumnie „Rezerwa”. Te Akcje kumulują się, ale każdej z nich można użyć tylko raz na Misję.

TOR PDK: Zakreślajcie kratki za każdym razem, gdy Ocalały zdobywa PDK. Dotarcie do oznaczonych na torze Kamieni Miłowych zapewnia Ocalałemu Akcje Bonusowe lub Umiejętności Kampanii.

UMIEJĘTNOŚCI KAMPANII: Za każdym razem, gdy Ocalały zdobywa Umiejętność Kampanii, wybierzcie jedną z dostępnych i zakreście jej kratkę.

INNE OCALAŁEGO:	INNE GRACZA:																																																																								
<table border="1"> <tr><th colspan="2">PDK</th></tr> <tr><td>1</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>2</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>3</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>4</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>5</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>6</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>7</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>8</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>9</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>10</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>11</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>12</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>13</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>14</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>15</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>16</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>17</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>18</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>19</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>20</td><td><input type="checkbox"/></td></tr> </table>	PDK		1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/>	9	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	11	<input type="checkbox"/>	12	<input type="checkbox"/>	13	<input type="checkbox"/>	14	<input type="checkbox"/>	15	<input type="checkbox"/>	16	<input type="checkbox"/>	17	<input type="checkbox"/>	18	<input type="checkbox"/>	19	<input type="checkbox"/>	20	<input type="checkbox"/>	<table border="1"> <tr><th colspan="2">UMIEJĘTNOŚĆ KAMPANII</th></tr> <tr><td colspan="2">Co za smród <input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td colspan="2">Części zapasowe <input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td colspan="2">Dobry plan przetrwania <input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td colspan="2">Kroki w bok <input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td colspan="2">Nocny wojownik <input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td colspan="2">Obrona domu <input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td colspan="2">Skromna postać <input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td colspan="2">Wzrost podświadomości <input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td colspan="2">Strzał z bliska <input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td colspan="2">Szybkie ręce <input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td colspan="2">Tylko na tyle cię stał? <input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td colspan="2">Ukryta skrytka <input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td colspan="2">Włam <input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td colspan="2">Złota <input type="checkbox"/></td></tr> </table>	UMIEJĘTNOŚĆ KAMPANII		Co za smród <input type="checkbox"/>		Części zapasowe <input type="checkbox"/>		Dobry plan przetrwania <input type="checkbox"/>		Kroki w bok <input type="checkbox"/>		Nocny wojownik <input type="checkbox"/>		Obrona domu <input type="checkbox"/>		Skromna postać <input type="checkbox"/>		Wzrost podświadomości <input type="checkbox"/>		Strzał z bliska <input type="checkbox"/>		Szybkie ręce <input type="checkbox"/>		Tylko na tyle cię stał? <input type="checkbox"/>		Ukryta skrytka <input type="checkbox"/>		Włam <input type="checkbox"/>		Złota <input type="checkbox"/>	
PDK																																																																									
1	<input type="checkbox"/>																																																																								
2	<input type="checkbox"/>																																																																								
3	<input type="checkbox"/>																																																																								
4	<input type="checkbox"/>																																																																								
5	<input type="checkbox"/>																																																																								
6	<input type="checkbox"/>																																																																								
7	<input type="checkbox"/>																																																																								
8	<input type="checkbox"/>																																																																								
9	<input type="checkbox"/>																																																																								
10	<input type="checkbox"/>																																																																								
11	<input type="checkbox"/>																																																																								
12	<input type="checkbox"/>																																																																								
13	<input type="checkbox"/>																																																																								
14	<input type="checkbox"/>																																																																								
15	<input type="checkbox"/>																																																																								
16	<input type="checkbox"/>																																																																								
17	<input type="checkbox"/>																																																																								
18	<input type="checkbox"/>																																																																								
19	<input type="checkbox"/>																																																																								
20	<input type="checkbox"/>																																																																								
UMIEJĘTNOŚĆ KAMPANII																																																																									
Co za smród <input type="checkbox"/>																																																																									
Części zapasowe <input type="checkbox"/>																																																																									
Dobry plan przetrwania <input type="checkbox"/>																																																																									
Kroki w bok <input type="checkbox"/>																																																																									
Nocny wojownik <input type="checkbox"/>																																																																									
Obrona domu <input type="checkbox"/>																																																																									
Skromna postać <input type="checkbox"/>																																																																									
Wzrost podświadomości <input type="checkbox"/>																																																																									
Strzał z bliska <input type="checkbox"/>																																																																									
Szybkie ręce <input type="checkbox"/>																																																																									
Tylko na tyle cię stał? <input type="checkbox"/>																																																																									
Ukryta skrytka <input type="checkbox"/>																																																																									
Włam <input type="checkbox"/>																																																																									
Złota <input type="checkbox"/>																																																																									

ZACHOWANY EKWIPUNEK: Tutaj zapisujcie jako Ekwipunek udało się zachować temu Ocalałemu na kolejną Misję.

OŚIĄGNIĘCIA KAMPANII: Tutaj zapisujcie słowa kluczowe związane ze znaczącymi wyborami lub niezwykłymi wyczynami tego Ocalałego. Mają one wpływ na wydarzenia Kampanii.

• TOR PDK

Każdy Ocalały może zdobyć do 2 PDK na Misję:

- 1 za osiągnięcie po raz pierwszy w danej Misji Pomarańczowego Poziomu Zagrożenia.
- 1 za osiągnięcie po raz pierwszy w danej Misji Czerwonego Poziomu Zagrożenia.

Osiągnięcie Poziomu Krwistoczerwonego (instrukcja gry podstawowej, str. 35) się nie liczy. Niektóre Misje pozwalają Ocalałym na zdobycie dodatkowych PDK.

PRZYKŁAD: Podczas pierwszej Misji tej Kampanii Fred osiągnął Pomarańczowy Poziom Zagrożenia, ale nie osiągnął Czerwonego. Zdobywa 1 PDK, a jego gracz zakreśla kratkę „1 PDK” na Arkuszu Kampanii Freda. Ten PDK jest zachowywany przez całą Kampanię (lub do śmierci Ocalałego).

PDK są zachowywane przez całą Kampanię: zakreślajcie kolejne kratki w miarę jak Ocalały zdobywa kolejne PDK. Osiągnięcie Kamieni Milowych zapewnia Ocalałemu wskazane nagrody.

PDK są zdobywane w trakcie Misji: nagrody Kamieni Milowych są natychmiastowe i mogą być wykorzystane w Turze, w której zostały zdobyte. Każdy Kamień Milowy stawia gracza przed wyborem pomiędzy Bonusową Akcją a Umiejętnością Kampanii dla tego Ocalałego.

PRZYKŁAD: Drużyna rozgrywa drugą Misję Kampanii. Fred po raz kolejny osiągnął Pomarańczowy Poziom Zagrożenia (pierwszy raz w trakcie tej Misji), zdobywając 1 PDK. Teraz ma już 2 PDK, co wystarcza do odblokowania nagrody. Gracz wybiera pomiędzy Bonusową Akcją a Umiejętnością Kampanii.

• UMIEJĘTNOŚCI KAMPANII

Byłbyś zaskoczony, ile umiejętności rozwijasz, gdy twoje życie jest zagrożone. Rzeczy, o których „stary ty” nigdy by nawet nie pomyślał, że jesteś w stanie zrobić.

Gdy Ocalały zdobywa Umiejętność Kampanii, kontrolujący go gracz wybiera z listy jedną z nich. Zakreśla odpowiednią kratkę.

Od teraz ten Ocalały dysponuje tą wybraną Umiejętnością już na Niebieskim Poziomie, dodatkowo do posiadanej(-ych) Umiejętności Niebieskiego Poziomu i może jej od razu używać. Niektóre z Umiejętności są nowe i zostały opisane na str. 35.

PRZYKŁAD: Gracz kontrolujący Freda wybiera Umiejętność Kampanii Nocny Wojownik. Na Niebieskim Poziomie Fred ma teraz obie Umiejętności: Nocny Wojownik i Zbawca. Nocnego Wojownika może użyć natychmiast!

• BONUSOWE AKCJE

Prawda jest taka, że wszyscy jesteśmy wyczerpani. Ale zombie tak naprawdę to nie obchodzi, prawda? Nie możemy zwolnić. Nie możemy się zatrzymać i mieć nadzieję, że wszystko samo dobrze się ułoży. Wiem, że to ciężkie, ale z czasem można się do tego przyzwyczaić. Wszystko staje się coraz łatwiejsze.

Ocalały zdobywa Bonusowe Akcje, które może wydać w dowolny sposób, każdą z nich **raz na Misję**.

Podczas Kampanii można wybierać tę nagrodę wielokrotnie, zakreślając odpowiednio kratki w kolumnie „Rezerwa” sekcji Bonusowych Akcji. Za każdym razem, gdy ten Ocalały wyda jedną z Bonusowych Akcji, zaznacza to **ołówkiem** w kolumnie „Wydane”. Ocalały nie może wydać więcej Bonusowych Akcji, niż ma w „Rezerwie”, ale może wydać dowolną ich liczbę w tej samej Turze. Rezerwa jest uzupełniana na koniec każdej Misji: wygumkujcie kratki w kolumnie „Wydane”.

PRZYKŁAD: Podczas Kampanii Marianne trzykrotnie zdobyła nagrodę „+1 Bonusowa Akcja”. Podczas każdej Misji może wydać do 3 Bonusowych Akcji, na co tylko chce. Puła zdobytych Bonusowych Akcji odnawia się na koniec każdej Misji.



• ZACHOWANY EKWIPUNEK

Zasady Zachowania (str. 6) pozwalają Ocalałym zachować Ekwipunek z jednej Misji na następną. W tej sekcji można zapisać ich listę, dla łatwiejszego śledzenia tej informacji.

• OSIĄGNIĘCIA KAMPANII

Czy właśnie zrobicieś to, co myślę, że zrobicieś? Łat... Możesz to zrobić jeszcze raz?

Misje Kampanii mogą wymagać podjęcia trudnych decyzji lub dokonania przez Ocalałych czegoś szczególnego. Taka decyzja lub dokonanie mogą skutkować zdobyciem Osiągnięcia Kampanii, zwykle opisanego słowami kluczowymi (np. „Ulubiony Dzieciak”, czy „List Miłosny”), co należy zanotować w odpowiedniej sekcji Arkusza Kampanii.

Osiągnięcia Kampanii mają charakter zbiorowy. Mogą też mieć wpływ na przyszłe Misje. Określone Osiągnięcie może odblokowywać specjalne wydarzenia, wpływać na zachowanie Towarzyszy względem Ocalałego, a nawet zmienić kurs samej Kampanii.

KARTY CELÓW

Gdyby nie epidemia zombie, być może nigdy byśmy się nie spotkali. Albo może po prostu byśmy się spotkali, szybko minęli się podczas pracowitego dnia i natychmiast zapomnieli, że w ogóle się widzieliśmy. Naprawdę szalone okoliczności sprawiły, że się spotkaliśmy.



W Misjach Kampanii żetony Celów są zastąpione kartami Celów. Opis Misji wskazuje Strefy lub Drzwi, na których należy położyć określone karty. Rewersy kart Celów są dopasowane do miejsc zakrywanych przez nie na kafelkach Planszy. **Nie należy podglądać awersu karty zanim nie zostanie ona odkryta przez Ocalałego – nie psujcie sobie niespodzianki!**

Skrzynie z Epicką Bronią nie są zastępowane kartami. Ich żetony są przygotowywane i zabierane z Planszy w standardowy sposób.



• PRZYGOTOWANIE KART CELÓW

Każda Misja Kampanii ma własny zestaw **kart Celów**. Upewnijcie się, że przygotowaliście odpowiedni do Misji zestaw Celów i rozłóżcie karty Celów w miejscach wskazanych przez opis Misji. **Dla ułatwienia przygotowania do gry, karty Celów mają nadrukowany numer kafelka Planszy, na którym należy położyć daną kartę.**

Niektóre karty Celów, opisane jako **Notatki**, umieszcza się zakryte obok Planszy. Mogą być one odczytane podczas Misji, stosownie do decyzji podjętych przez Ocalałych.

To jest podstawowy układ Misji. Wszystko jest jak w standardowej rozgrywce, poza tym, że żetony Celów są zastąpione kartami Celów. Gdy Ocalały odkryje jedną z takich kart, jego gracz czyta ją na głos i stosuje odpowiednie efekty gry. Czasami musi podjąć decyzję! Zauważcie też, że Skrzynie z Epicką Bronią pozostają takie same.



To są Notatki. Mogą zostać odkryte i przeczytane, w zależności od sytuacji lub wyborów dokonanych podczas rozpatrywania kart Celów. Przykładowo karta Celu #06 pozwala wybrać jedną z dwóch opcji. Skutek każdej z nich jest opisany odpowiednio w Notatce #1 albo #2.





• ODKRYWANIE KART CELÓW

- Karty Celów leżące w Strefach Celów są odkrywane w taki sam sposób, jak zdobywane są żetony Celów.
- Karty Celów leżące na Drzwiach są odkrywane po otwarciu odpowiadających im Drzwi.

UWAGA: O ile nie wskazano inaczej, odkrycie karty Celu nie zapewnia PA.

Za każdym razem gdy odkrywacie kartę Celu, przeczytajcie ją na głos całej drużynie i zastosujcie opisane na niej efekty gry. „Ten Ocalały” odnosi się do Ocalałego, który odkrył tę kartę Celu. Wspólnie przedyskutujcie oferowane przez kartę opcje, zanim gracz kontrolujący Ocalałego podejmie decyzję. Zombicide to gra kooperacyjna!

O ile nie wskazano inaczej, karty Celów są odrzucane po ich rozpatrzeniu. Niektóre z nich mogą jednak poprosić o „pozostawienie ich odkrytych”: zostawcie je odkryte w Strefie, w której zostały odkryte, lub obok Planszy, jako przypomnienie efektów gry, które od tej pory należy stosować. Umiejętności Ocalałych nie są aktywowane przez efekty kart Celów (o ile wyraźnie nie wskazano inaczej).

PRZYKŁAD 1: Jeżeli karta Celu namnaża Zombie, Ocalali w tej Strefie nie mogą skorzystać ze swoich Umiejętności takich jak: Odruchy bojowe, Krok w bok itp.

PRZYKŁAD 2: Jeżeli karta Celu nakazuje Ocalałemu dobranie karty, Ocalały nie może użyć Umiejętności takich jak: Przychyłość losu, Przeszukiwanie: 2 karty, itp.

• OSIĄGNIĘCIA, SŁOWA KLUCZOWE I TOWARZYSZE

Karty Celów mogą zawierać Osiągnięcia, które zdobywa się po spełnieniu określonych warunków – zanotujcie ten fakt na Arkuszu Kampanii wskazanego Ocalałego (str. 17). Niektóre karty Celów mogą też zawierać wyrazy zapisane WIELKIMI LITERAMI, łączące kilka kart Celów wspólną linią narracyjną.

PRZYKŁAD: Fred bierze kartę Celu umieszczoną na Drzwiach. Gracz odczytuje ją i dowiaduje się, że można je otworzyć wyłącznie KARTĄ DOSTĘPU. Gdy to się uda, gracz będzie mógł przeczytać Notatkę #1. Kartę Celu należy odłożyć z powrotem na Drzwiach. Nieco później, Marianne zdobywa kartę Celu z wyrażeniem KARTA DOSTĘPU. Teraz będzie można otworzyć Drzwi znalezione przez Freda i przeczytać Notatkę #1.

Towarzysze są zawsze odrzucani po każdej Misji Kampanii, o ile wyraźnie nie określono inaczej na karcie Celu lub w opisie przygotowania Misji.

#05 KAMPANIA PARYŻ: KATAKUMBY NIEUMARŁYCH

Katakumby Nieumarłych to odbywająca się w Paryżu Kampania dla 6 Ocalałych, składająca się z 10 Misji. O ile nie określono inaczej, każdą z Misji należy rozgrywać w kolejności zgodnej z ich numeracją. Podczas rozgrywki stosuje się zasady gry podstawowej oraz te opisane w niniejszej instrukcji. Nie zapomnijcie rozdać po Arkuszu Kampanii każdemu Ocalałemu!

W trakcie Kampanii w Paryżu gracze otrzymują 2 nowe elementy: „Rozwój Historii” to pole z tekstem, które zwykle jest powiązane z osiągnięciami, jakie gracze zdobyli w trakcie rozgrywki. Przeczytajcie je uważnie, gdyż mają one duży wpływ na przebieg Kampanii.

Gracze znajdą tu również wprowadzenie *Interludiów*. Są to krótkie akapity, które należy przeczytać pomiędzy Misjami. Aby uniknąć spoilerów, umieszczono je na osobnych stronach.

TOWARZYSZ KAMPANII: LORÀNT

W trakcie Kampanii Ocalali mogą spotkać Lorànta Béarna. Gdy do tego dojdzie, od tego momentu Drużyna Ocalałych rozpoczyna każdą Misję z Loràntem jako Towarzyszem (instrukcja gry podstawowej, str. 33) Podczas przygotowania każdej Misji, gracze wspólnie wybierają Dowódcę Lorànta i umieszczają jego figurkę w tej samej Strefie. Lorànt nie zdobywa PA ani PDK, ale jego zdolności mogą się zmieniać w trakcie Kampanii! Zostało to wyszczególnione w Zasadach Specjalnych Misji oraz na kartach Celów. Jeżeli Lorànt zginie, przegrywacie Kampanię.



Lorànt odgrywa ważną rolę w Kampanii. Może pomóc Ocalałym dowiedzieć się, jak rozpoczęła się epidemia, a może nawet jak ją powstrzymać!

M1 – WOLNOŚĆ, RÓWNOŚĆ, BRATERSTWO!

Srednia / 90 minut

Dzień Bastylii! Wygląda na to, że wszyscy mieszkańcy Paryża wyszli na zewnątrz, ciesząc się piękną pogodą i świątecznymi uroczystościami. Biorąc pod uwagę tak wiele zdarzeń naraz, trudno powiedzieć, kiedy okrzyki radości zamieniły się w krzyki przerażenia. Wszystko zaczęło się od widoku pierwszego zombie gryzącego kogoś innego. Zapanaował chaos, a mimo wysiłków policji i wojska plaga nieumarłych była nieunikniona.

Co ciekawe, wydaje się, że jest wiele zombie w dziwnie wiernie odwzorowanych historycznych strojach i akcesoriach. Trudno powiedzieć, czy to grupa rekonstruktorów została ugryziona, czy też dawno zmarli w jakiś sposób wyskakują z grobów.

Lepiej poszukajmy bezpiecznego miejsca, w którym możemy się ukryć, nim dopadną nas kłopoty, z którymi nie będziemy sobie w stanie poradzić.

Potrzebne kafelki: 8R, 31R, 32R, 33R, 34R i 35V.



CELE

Wszystkiego najlepszego z okazji Dnia Bastylii. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1 – Odkryjcie wszystkie karty Celów.
- 2 – Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia wszystkimi Ocalałymi. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

Godzina rozpoczęcia: 7:00.

ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie do gry.

- Umieście losowo 6 żetonów Drzew w wyznaczonych miejscach na Planszy.
- Umieście 6 Skrzyń z Epicką Bronią w wyznaczonych miejscach na Planszy.
- **Zacięte!** Czerwonych Drzwi nie można otworzyć.
- **Wszystko po kolei.** Dopóki w Strefie leży karta Celu, stosujcie następujące zasady:
 - Tej Strefy nie można Przeszukiwać.
 - W tej Strefie nie można otworzyć Skrzyni z Epicką Bronią.



33R 31R

34R 32R

35V 8R

	6x	
Strefa Startowa Ocalałych	Skrzynia z Epicką Bronią	Zamknięte Drzwi
Strefy Namnażania	Strefa Wyjścia	
6x	6x	3x
Żeton Drzewa	Karta Celu	Notatka



M2 – LORANT NAJWSPANIALSZY

Średnia / 75 minut

„Jako największy badacz Napoleona w Europie, prowadziłem pionierskie badania nad niektórymi relikwiami nabytymi przez cesarza i ich mityczną wartością. Rzecz legendarna, tak przynajmniej myślałem, aż do dziś. Kierowałem się do pobliskiego kościoła, w którym znajdowało się duże archiwum dokumentów historycznych. Mało kto wie o tym miejscu, tylko VIP-y z akademii, do których oczywiście należę. Archiwum znajduje się pod ziemią, w ukrytej uliczce w Katakumbach, więc musi być bezpieczne. Teraz rozumiem tragedię ostatnich wydarzeń, ale musicie przyznać, że to jest naprawdę fascynujące! Być może jestem o krok od dokonania zadziwiającego odkrycia na temat... Chwila, czemu tak na mnie patrzycie?”

Nasz nowy przyjaciel jest zupełnie nieświadomy zbliżających się do niego zombie i najwyraźniej zbyt mocno cieszy się dźwiękiem swojego głosu. Jeśli będziemy potakiwać i udawać, że słuchamy, być może dotrzemy do tej podziemnej alejki, o której wspominał, i będziemy mogli cieszyć się chwilami ciszy. Z każdą minutą czuję się coraz bardziej jak VIP.

Potrzebne kafelki: 5R, 9R, 29V, 30V, 34V i 35R.

● CELE

Jestem tego pewien. Zabierzcie Loranta do starego kościoła.
Godzina rozpoczęcia: 13:00.

● ZASADY SPECJALNE

● **Przygotowanie do gry.** Umieście 6 Skrzyń z Epicką Bronią w wyznaczonych miejscach na Planszy.

HISTORIA SIĘ ROZWIJA:

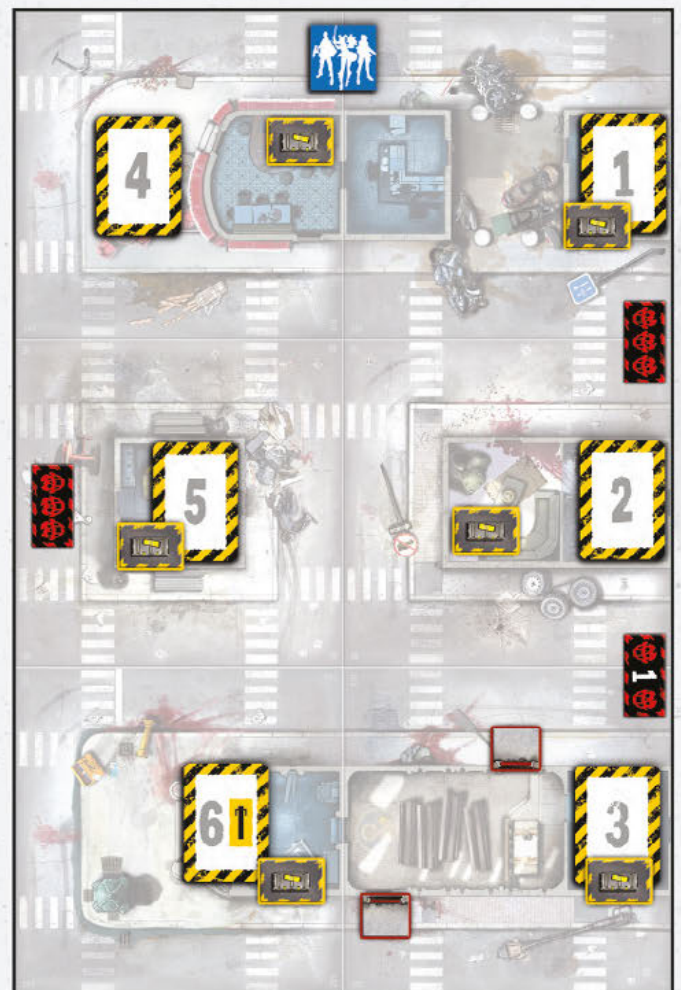
Jeżeli Ocalali **nie mają** Osiągnięcia: ULUBIONY DZIECIAK, umieście 1 Abominację w Startowej Strefie Namnażania.

● **Zablokowane wejścia.** Czerwonych Drzwi nie można otworzyć w żaden sposób.

● **Naukowa Ciekawość.** Lorant rozpoczyna Misję jako Towarzysz. Posiada Umiejętność na Niebieskim Poziomiu: Skromna Postura. Musi przeżyć. Jeśli Lorant zginie, przegrywacie Misję.

● **Uważaj!** Dopóki w Strefie leży karta Celu, stosujcie następujące zasady:

- Tej Strefy nie można Przeszukiwać.
- W tej Strefie nie można otworzyć Skrzyni z Epicką Bronią.



M3 – POSZUKIWACZE ZAGINIONEJ... CÓŻ... KSIĄŻKI!

Bardzo trudna / 90 minut

„Nie ma gwarancji, że moje odkrycia rzeczywiście odwrócą plagę zombie... czekaj, CZEKAJ! Daj mi dokończyć! Po prostu ta teoria jest lepszym rozwiązaniem, niż strzelanie do wszystkiego, co się rusza, aż skończy się amunicja. Przedłużasz tylko swój marsz ku śmierci, prawda? Zbyt wiele jest zbiegów okoliczności między tymi wydarzeniami a wydarzeniami historycznymi z dziedziny moich badań. Sama infekcja jest niesamowita, ale czy zauważyłeś, że niektóre zombie są odrobinę »zbyt agresywne«? Tak, jakby kontrolowała je jakaś ukryta moc? Nie?... No cóż, TAK. Wiedza, której poszukujemy, pochodzi ze starożytnego Egiptu i została przywieziona do Francji przez Napoleona. To jest dobrze ukryte, ale wiem, czego szukać. Szukajcie znaków Ankh wyrytych na kamieniach. One wskażą nam drogę».

No więc jesteśmy w trakcie szalonego pościgu za książką. Jakie jest prawdopodobieństwo, że znajdziemy coś skuteczniejszego w walce z zombie, niż kule? Przy okazji, będziemy potrzebować mnóstwa kul. Katakumby zawsze były pełne zmarłych, ale ich wieczny sen został przerwany, co ich złości.

Potrzebne kafelki: **31V, 32V i 33V.**

● CELE

Sekretna Ścieżka. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1–Odnajdźcie 3 symbole Ankh** oraz Strefę Wyjścia z Katakumb.
 - 2 – Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia wszystkimi Ocalałymi.** Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.
- Godzina rozpoczęcia: **19:00.**

● ZASADY SPECJALNE

● Przygotowanie do gry.

- Potasujcie karty Celów #1–#3 i umieśćcie je na wierzchu karty Celu #4. To talia kart Celów dla tej Misji.
- Dobierzcie kartę z talii Celów i połóżcie ją zakrytą w wyznaczonej Strefie na Planszy.
- Dobierzcie kartę Zombie dla Startowej Strefy Namnażania.
- Umieśćcie 4 żetony Eksploracji w wyznaczonych miejscach na Planszy.
- Umieśćcie 3 Szwendaczy w wyznaczonym miejscu na Planszy.

● **Studium przypadku.** Lorànt rozpoczyna Misję jako Towarzysz. Posiada Umiejętność na Niebieskim Poziomie: Skromna Postura. Musi przeżyć. Jeśli Lorànt zginie, przegrywacie Misję.

● **Być jak Indiana.** Gdy zostanie odkryty nowy kafelek, dobierzcie 1 kartę Celu z talii Celów i połóżcie ją zgodnie ze wskazówkami na karcie Katakumb.

- **Włączyć światła!** Do momentu dobrania karty Katakumb, obowiązują zasady Dnia.
- **Szczśliwe Zakończenie?** Na koniec Misji przeczytajcie Notatkę #5.
- **Co się tu dzieje?** Dopóki w Strefie leży karta Celu, nie można Przeszukiwać tej Strefy.



31V

32V

33V



POCZĄTKOWE INTERLUDIUM: UKRYTA BIBLIOTEKA

Przeczytajcie po ukończeniu Misji 3.

Trudno tu śledzić upływ czasu, ale przebywamy w tej starożytnej bibliotece już naprawdę długo, przeszukując książkę za książką, zwój za zwojem. Trudno było podtrzymywać naszą nadzieję, aż do czasu...

„Mam ją! To jest to, o czym wspominałem! Jest tutaj, widzicie? To opowieść z czasów faraona Akhenatena. Legenda głosi, że bogowie przekleli jego panowanie, ale jeden z jego kapłanów zdołał powstrzymać zarazę, która sprowadziła na niego umarłych! Brzmi znajomo? Ten kapłan stworzył tajemniczą miksturę, która pozwalała kontrolować »zombie« i przywracać im święty spokój. Faraon przechowywał ogromne ilości tej substancji w urnach kanopskich na wypadek, gdyby zmarli znowu kiedyś powrócili. Te urny kanopskie, a raczej to, co z nich pozostało, znajdują się TUTAJ, w Paryżu. Napoleon przywiózł je ze swojej kampanii wojskowej w Egipcie. Można je było oglądać w muzeach, dopóki nie nabył ich Frederic Delamarre, miliarder zafascynowany Napoleonem, a raczej jego ideą cesarza. Zakupił wiele bezcennych okazów historycznych, nazywając je »skarbniami« i nie pozwalał wystawiać na widok publiczny. Nie zliczę, ile razy prosiłem o prywatną prezentację jego kolekcji. I każdorazowo otrzymywałem odmowę».

Wydaje się, że to bardzo ryzykowne, aby dostownie opierać naszą przyszłość na starożytnej legendzie. Z drugiej jednak strony, rezydencja miliardera wydaje się być miejscem, z którego moglibyśmy bardzo skorzystać, jeśli tylko uda nam się tam dotrzeć. Prywatne generatory prądu, rozbudowane systemy bezpieczeństwa, dobre wyposażenie, dobre zaopatrzenie, podgrzewany kryty basen... Lepiej czekać tam na koniec świata, niż siedzieć na ulicy, prawda? Uczony ma szczęśliwy dzień. Wybieramy się na wycieczkę.

HISTORIA SIĘ ROZWIJA:

Jeżeli Ocalali mają Osiągnięcie: STARA KSIĘGA, wszyscy Ocalali zdobywają po 1 PDK.

GRACZE DOKONUJĄ WYBORU I ROZGRYWAJĄ ODPOWIEDNIA MISJĘ:

- **Kontynuujcie podróż przez Katakumby, aby dotrzeć do Dworu Delamarre'a.** Rozegrajcie Misję 4.
- **Wróćcie na powierzchnię i dotrzyjcie ulicami do dworu Delamarre'a.** Rozegrajcie Misję 5.

M4 – POGOŃ ZA MARZENIAMI

Trudna / 90 minut

Mając niezłe pojęcie o naszej obecnej lokalizacji i drodze do rezydencji Delamarre'a, decydujemy się zostać pod ziemią, gdzie większość zombie to niewiele więcej, niż stos starych kości. Dodatkowo słyszymy wiele eksplozji dochodzących z powierzchni, zakłócających głuchą ciszę tego miejsca. Tutaj jednak słyszymy ludzi śmiejących się, rozmawiających, a nawet krzyczących, którzy wabią wszystkich w tym samym kierunku, łącznie ze zmarłymi.
Nie mówcie mi, że nie jesteście ciekawi.

Potrzebne kafelki: **9R, 31V, 32V, 33V, 34V i 35R.**

• CELE

Dotrzyjcie do posiadłości Delamarre'a. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1 – Odnajdźcie i zniszczcie Gilotynę. Po zniszczeniu Gilotyny, WSZYSCY Ocalali otrzymują po 1 PDK.

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

Godzina rozpoczęcia: **13:00.**

• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Umieśćcie 5 Skrzyń z Epicką Bronią w wyznaczonych miejscach na Planszy.
- Umieśćcie Zombie Marię Antoninę, Abominację i 4 Szwendaczy w tej samej Strefie, co żeton Gilotyny.

• **Teoria i Praktyka.** Lorant rozpoczyna Misję jako Towarzysz. Posiada Umiejętność na Niebieskim Poziomie: Skromna Postura. Musi przeżyć. Jeśli Lorant zginie, przegrywacie Misję.

• **Wytrzymała Gilotyna.** Gilotyny nie można wyeliminować w standardowy sposób. Ocalali muszą znaleźć sposób, by ją zniszczyć.

• **Różne światy.** W Misji biorą udział dwie oddzielne plansze. Za będące w grze uznaje się te, na których znajdują się Ocalali. Nie dobierajcie kart Zombie dla Stref Namnażania ani nie Aktywujcie Zombie na planszy, na której nie ma Ocalałych.

• **Otwarty budynek.** Nie dobierajcie karty Zombie dla Strefy Mroku (z Kłapą) na kafelku 34V.

• **Dobry widok.** Na kafelkach Katakumb obowiązują zasady Dnia, bez względu na Zegar.

• **Ten pierwszy!** Dopóki w Strefie leży karta Celu, stosujcie następujące zasady:

- Tej Strefy nie można Przeszukiwać.
- W tej Strefie nie można otworzyć Skrzyni z Epicką Bronią.



**Strefa
Startowa
Ocalałych**

5x

**Skrzynia
z Epicką
Bronią**

1

**Strefy
Namnażania**

**Strefa
Wyjścia**

2x

Kłapa



**Żeton
Gilotyny**



Otwarte Drzwi



Szwendacz



Spaślak



Abominacja



**Zombie Maria
Antonina**

5x

Karta Celu

4x

Notatka



33V

34V

31V

9R

32V

35R



M5 – OGRÓD LUKSEMBURSKI

Trudna / 90 minut

Po całkowitej utracie poczucia czasu w katakumbach, słońce i świeże powietrze to przyjemna odmiana – przynajmniej na tyle przyjemna, na ile pozwala otoczenie pełne zombie. Na powierzchnię dostajemy się przez właz, który znajduje się niedaleko posiadłości Delamarre'a. Kiedyś miejsce to oferowało niesamowity widok na Ogród Luksemburski, lecz teraz przypomina bardziej wojskowy poligon bombowy.

Potrzebne kafelki: 2R, 3V, 31R, 32R, 33R i 35V.

CELE

Dotrzyjcie do posiadłości Delamarre'a. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1 – Znajdźcie sposób na otwarcie Zielonych Drzwi.

2 – Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia wszystkimi Ocalałymi. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie. Gdy Ocalały dotrze do Strefy Wyjścia, otrzymuje 1 PDK.

Godzina rozpoczęcia: 14:00.

ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie do gry.

- Umieście losowo 5 żetonów Drzew w wyznaczonych miejscach na Planszy.
- W wyznaczonych miejscach umieście na Planszy 6 Szwendaczy i 2 Spaślaków.
- Umieście 5 Skrzyń z Epicką Bronią w wyznaczonych miejscach na Planszy.

● **Próby i błędy.** Lorant rozpoczyna Misję jako Towarzysz. Posiada Umiejętność na Niebieskim Poziomie: Skromna Postura. Musi przeżyć. Jeśli Lorant zginie, natychmiast przegrywacie Misję.

● **Zamknięta brama.** Zielonych Drzwi nie można otworzyć.

● **Kwestia priorytetowa.** Dopóki w Strefie leży karta Celu, stosujcie następujące zasady:

- Tej Strefy nie można Przeszukiwać.
- W tej Strefie nie można otworzyć Skrzyni z Epicką Bronią.

2R	31R
3V	32R
35V	33R



M6 – CZY TO JEST PRAWDZIWE ŻYCIE?

Trudna / 90 minut

Posiadłość Delamarre'a jest imponująca. W tym miejscu można łatwo zgubić się na całe dni. Coś tu jednak nie pasuje. Po pierwsze, dostanie się do środka okazało się o wiele łatwiejsze, niż się spodziewaliśmy. Zwłaszcza, że bramy ogrodu były szeroko otwarte. Miejsce wygląda też na opuszczone, ale jednocześnie dobrze utrzymane. Możemy tylko przypuszczać, że pracownicy się gdzieś ukrywają, jeśli jeszcze żyją. A gdzie jest Delamarre? Mamy dużo do sprawdzenia, więc lepiej będzie, jeśli zaczniemy działać szybko.

Potrzebne kafelki: **3V, 4V, 9V, 31R, 32R i 35V.**

• CELE

Kolekcjoner. Znajdźcie Delamarre'a.

Godzina rozpoczęcia: **16:00.**

• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

– Umieśćcie losowo 5 żetonów Drzew w wyznaczonych miejscach na Planszy.

– W wyznaczonych miejscach umieśćcie na Planszy 3 Szwendaczy i 3 Spaślaków.

– Umieśćcie 5 Skrzyń z Epicką Bronią w wyznaczonych miejscach na Planszy.

• **Recenzja naukowa.** Lorant rozpoczyna Misję jako Towarzysz. Posiada Umiejętność na Niebieskim Poziomie: Skromna Postura. Musi przeżyć. Jeśli Lorant zginie, natychmiast przegrywacie Misję.

• **Zamknięte.** Zielonych Drzwi nie można otworzyć.

• **Wyjątkowi goście.** Niebieska Strefa Namnażania jest aktywna od początku Misji. Za każdym razem, gdy dla Niebieskiej Strefy Namnażania zostaje dobrana karta Zombie, rozpatrzyć ją o 1 Poziom Zagrożenia wyżej (maks.: Czerwony).

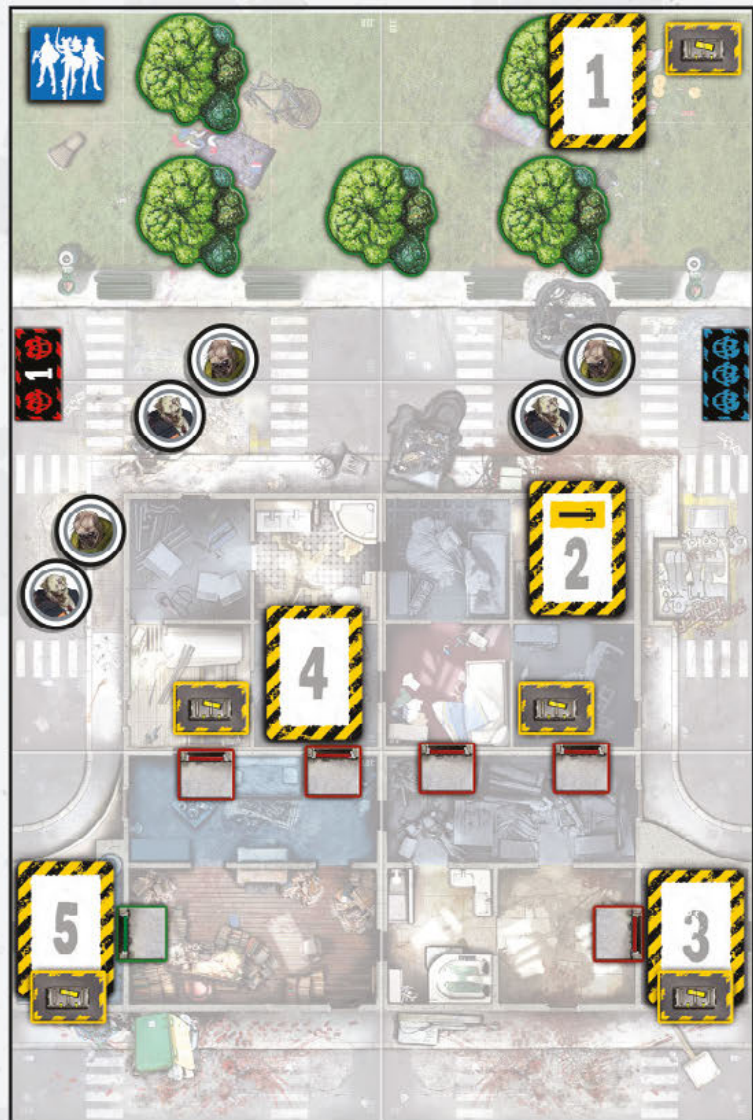
• **Sekrety Delamarre'a.** Dopóki w Strefie leży karta Celu, stosujcie następujące zasady:

– Tej Strefy nie można Przeszukiwać.

– W tej Strefie nie można otworzyć Skrzyni z Epicką Bronią.

 Strefa Startowa Ocalałych	 1 Strefy Namnażania
5x  Skrzynia z Epicką Bronią	5x  Żeton Drzewa
 Zamknięte Drzwi	 Szwendacz
5x  Karta Celu	 Spaślak
	4x  Notatka

32R	31R
3V	4V
35V	9V





DRUGIE INTERLUDIUM: CO TERAZ?

Przeczytajcie po ukończeniu Misji 6.

Wszyscy jesteśmy zdezorientowani i brakuje nam tchu. Lorant wygląda, jakby przegrał walkę z ciężarówką. Goniliśmy Delamarre'a, aż straciliśmy go z oczu. Następnie podążaliśmy za stosami prochu z urny kanopskiej, aż znaleźliśmy wejście do podziemi. Naszym zdaniem on przebiega przez katakumby, a zombie dookoła zdają się reagować na pył, który za sobą zostawia.

„Czy wy... Wszyscy to widzieliście, prawda? W jaki sposób Delamarre zdołał opanować te rzeczy po zażyciu proszku? Albo przynajmniej wyglądały one na znacznie bardziej wściekłe, kiedy go dotykały. Jestem pewien, że Delamarre uważa się za swego rodzaju „Cesarza Nieumarłych”, ale jak może być pewien, co może zrobić z tym proszkiem? Och, kogo ja oszukuję, ten facet nigdy by tego nie przemyślał. Nie jest uczonym. A skoro o tym mowa, moja teoria nie była do końca błędna, prawda? Czy nie cieszycie się, że podążaliście za mną przez cały ten czas? Myślę, że teraz powinniśmy przynajmniej spróbować zrozumieć z czego składa się ten proszek. Być może znam kogoś, kto mógłby pomóc, jeśli jeszcze żyje. Nazywa się Surat, jest moim kolegą, znanym chemikiem i bardzo dobrym profesorem. Gdy już się tym zajmę, muszę znaleźć sposób, żeby przedstawić to badanie środowisku akademickiemu. Czy istnieje coś takiego, jak Doktorat z Zombie? A może ktoś w ogóle recenzuje artykuły na temat plagi zombie? Czy to czyni mnie największym znawcą zombie na świecie? Może po prostu powinienem wszystko publikować w mediach społecznościowych...”

Być może proszek oddziałuje również na istoty żywe i doprowadził naszego uczonego do szaleństwa... Tylko że on zawsze tak brzmiał. W każdym razie droga, którą mamy przed sobą, wydaje się dość prosta. Wracamy do katakumb, pokonujemy egocentrycznego miliardera i rozprawiamy się z każdym zombie, który stanie nam na drodze. Prosty plan dla prostych ludzi, czyli tak jak lubię.

M7 - LORANT, BOHATER

Bardzo trudna / 90 minut

Katakumby wydają się być bardziej zakurzone i możemy się tylko domyślać, że to dlatego, że Delamarre rozsiewa wszędzie tę starożytną rzecz. Zombie tutaj na dole z pewnością wyglądają na wściekłe, choć trudno to stwierdzić. Nie mogę powiedzieć, że tęskniłem za tym miejscem, ale przynajmniej dogoniliśmy naszego chłopaka. Skręcił w złą stronę i został zapędzony w koki róg. Potwór nadciągający w naszym kierunku wygląda na mocno wzburzonego, gdy Delamarre krzyczy, że to jeden z jego „Generatów”.

Jest tu zbyt wiele rzeczy, o które trzeba się martwić. Wielki gość, którego musimy spowolnić, szalony miliarder, którego musimy złapać, i nie podoba mi się, że Lorant nagle chce dołączyć do walki.

Potrzebne kafelki: 31V, 32V I 33V.



• CELE

Pokonajcie Generałów. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w dowolnej kolejności:

- Znajdźcie Delamarre'a.
- Zabijcie wszystkie Abominacje.

Następnie

- Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia wszystkimi Ocalałymi. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

Godzina rozpoczęcia: **19:00.**

• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Potasujcie karty Celów #1–#3 i umieśćcie je na wierzchu karty Celu #4. Jest to talia kart Celów dla tej Misji.
- Dobierzcie kartę z talii Celów i połóżcie ją zakrytą w wyznaczonej Strefie na Planszy.
- Umieśćcie 3 żetony Eksploracji w wyznaczonych miejscach na Planszy.
- Umieśćcie 3 Szwendaczy, 4 Spaślaków i Abominację w wyznaczonych miejscach na Planszy.
- Umieśćcie Skrzynię z Epicką Bronią w wyznaczonych miejscu na Planszy.

HISTORIA SIĘ ROZWIJA:

„Spędziłem wystarczająco dużo czasu ukrywając się. Jeśli chcę coś zmienić na świecie, muszę zacząć działać! Reszta za mną!”

Bez urazy Loranta, ale mamy teraz ważniejsze rzeczy, którymi powinniśmy się przejmować. Szarżujemy na Generała, podczas gdy uczone szarżuje w zupełnie innym kierunku i wkrótce stracimy się z oczu.

Jeżeli Ocalali mają Osiągnięcie: UKRYTE KLEJNOTY, przeczytajcie **Notatkę #1**. W przeciwnym razie usuńcie Loranta z gry.

- **Pierwszy General.** Abominacja rozpoczynająca Misję na Planszy w żaden sposób nie może zostać wyeliminowana. Posiada następujące umiejętności specjalne:

- Jest traktowana jako Strefa Namnażania.
- Na początku każdej Fazy Zombie, wszystkie inne Zombie w jej Strefie zyskują dodatkową Aktywację.

- **Wysoka Ranga.** Gdy zostaje dobrana karta Zombie Abominacji, nie Namnażajcie żadnej Abominacji. Te karty zapewniają jedynie dodatkową Aktywację Abominacjom, które są w grze. Jeśli w momencie dobrania karty Zombie Abominacji na planszy nie ma żadnych Abominacji, nic się nie dzieje.

- **Mój Skarb.** Jeżeli Ocalały trzymający Szablę Napoleona spod Marengo umrze, przegrywacie Misję.

- **Czy to bezpieczne?** Dopóki w Strefie leży karta Celu, nie można Przeszukiwać tej Strefy.



33V

31V

32V





M8 - RUCH OPORU

Bardzo trudna / 120 minut

Biorąc pod uwagę zamieszanie wywołane przez Delamarre'a w Katakumbach, nie ma się co dziwić, że nie udało nam się odnaleźć Loranta. Jeśli przeżył, prawdopodobnie zastosuje się do planu i wyruszy na poszukiwanie profesora Surata. Przynajmniej wie gdzie go znaleźć, podczas gdy my znamy tylko jego imię. Ale rozglądając się wokół, może wystarczy samo jego imię. Ulice są pełne młodych ludzi, większość wygląda na studentów. Ulotki i flagi Ruchu Oporu można znaleźć wszędzie, a ruch ten znacznie się rozrósł od czasu, gdy widzieliśmy go ostatnim razem.

Rzeczywiście, jedno z tych dzieciaków wskazuje nam właściwy uniwersytet. Teraz chodzi tylko o to, czy ten człowiek nadal tam będzie i czy nadal będzie żywy, podczas gdy po korytarzach kręcą się nieumarli uczniowie.

Potrzebne kafelki: 1R, 2R, 3R, 29V, 31R, 32R, 33R, 34V i 35R.

• CELE

Pieśń Wściekłych Zombie. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w dowolnej kolejności:

- Odnajdźcie profesora Surata.
- Znajdźcie improwizowane laboratorium Profesora.

Następnie

• Znajdźcie Strefę Wyjścia i dotrzyjcie do niej wszystkimi Ocalałymi. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

Godzina rozpoczęcia: **14:00.**

• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.








- Potasujcie 5 żetonów Drzew: 1 Biegacz, 1 Spaślak, 1 Szwendacz, 1 Ekwipunek i 1 Epicka Broń. Umieśćcie je losowo w wyznaczonych Strefach na Planszy.
- Odłóżcie na bok figurkę Spaślaka grającego na akordeonie.
- Umieśćcie 6 Skrzyń z Epicką Bronią w wyznaczonych miejscach na Planszy.

• **Poza barykadą.** Dopóki w Strefie leży karta Celu, stosujcie następujące zasady:

- Tej Strefy nie można Przeszukiwać.
- W tej Strefie nie można otworzyć Skrzyni z Epicką Bronią.

32R	33R	31R
34V	3R	35R
1R	29V	2R



 Strefa Startowa Ocalałych	 1 Strefy Namnażania	6x  Skrzynia z Epicką Bronią
 Zamknięte Drzwi	5x  Żeton Drzewa	6x  Karta Celu
		6x  Notatka



M9 - TURYSŦI

Bardzo trudna / 120 minut

Delamarre, tak jak podejrzewaliśmy, jest szalony. Żadna to niespodzianka. Teraz pozostaje już tylko go znaleźć i powstrzymać. Według profesora Surata, jeśli wierzy, że ma kontrolę nad zombie i jeśli jego celem jest zgromadzenie jak największej ich armii, prawdopodobnie będzie starał się rozproszyć resztę mikstury gązień wysoko w górze, będąc otoczonym przez duże skupisko nieumarłych.

...Wszyscy myślimy o tym samym miejscu, prawda?

Rejon wieży Eiffla był prawdopodobnie najbardziej zatłoczonym miejscem w Paryżu ze względu na obchody Dnia Bastylli. Jeśli większość turystów zamieniła się w zombie, horda powinna nadal być w pobliżu. Mało jest rzeczy straszniejszych, niż armia wściekłych turystów-zombie, więc szybko tam dotrzemy, by to powstrzymać, zanim się wydarzy.

Potrzebne kafelki: **6R, 7R, 29R, 30R, 31R, 32R, 33R i 34R.**

• CELE

Niech żyje rewolucja! Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1 – Znajdźcie sposób na wyeliminowanie Niebieskiej i Zielonej Strefy Namnażenia.

2 – Znajdźcie Delamarre'a.

Godzina rozpoczęcia: **14:00.**

• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

– Umieście losowo 7 żetonów Drzew w wyznaczonych miejscach na Planszy.

– Umieście 6 Skrzyń z Epicką Bronią w wyznaczonych miejscach na Planszy.

• **Linia Zombie.** Niebieskie i Zielone Strefy Namnażenia się są aktywne od początku Misji.

• **Zablokowane Drzwi.** Zielone Drzwi nie mogą zostać otwarte do momentu, aż wyeliminujecie Zieloną Strefę Namnażenia. Niebieskie Drzwi nie mogą zostać otwarte do momentu, aż wyeliminujecie Niebieską Strefę Namnażenia.

• **Sekrety Ruchu Oporu.** Dopóki w Strefie leży karta Celu, nie można Przeszukiwać tej Strefy i nie można otworzyć w niej Skrzyni z Epicką Bronią.



29R	30R
31R	32R
33R	34R
7R	6R



M10 – OBRONA WIEŻY EIFFLA

Bardzo trudna / 90 minut

Mamy wrażenie, że wróciliśmy tam, gdzie wszystko się zaczęło: do Wieży Eiffla, na Pola Marsowe. Tłoczno jak zawsze, ale dziś mniej jest fajerwerków.

Pokonanie Delamarre'a nie oznaczało końca naszego zadania. Wygląda na to, że ta pylista substancja rozproszyła się jak okiem sięgnąć, nawet jeśli nigdy nie udało mu się zrealizować planu dotarcia na szczyt Wieży, tak jak nam się to udało. Jeśli zombie w drodze na górę cię nie zabiją, to masz wrażenie, że zrobią to schody. Ale wydawało się to i tak lepsze, niż pozostawanie na otwartej przestrzeni i narażanie się na ataki z każdej strony.

Nie byliśmy pierwszymi, którzy na to wpadli, ponieważ znaleźliśmy tu kanapę oraz stare radio nadawcze. I ani śladu właściciela. Miejmy nadzieję, że ktoś odebrał naszą wiadomość S.O.S. Ale nawet jeśli będziemy zdani sami na siebie, będziemy stać twardo i radzić sobie z każdym nieumarłym, który ośmieli się zbliżyć do naszej wieży, tak długo, jak będzie to możliwe.

Potrzebne kafelki: **29R, 30R, 31R, 32R, 33R i 34R.**



• CELE

Zachowajcie spokój i strzelajcie dalej! Zrealizujcie ten Cel:

- Przetrwajcie do czasu przybycia wsparcia.
- Godzina rozpoczęcia: **13:00.**

• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Umieśćcie po 3 losowych Ocalałych w każdej Strefie Startowej Ocalałych.
- Umieśćcie losowo 8 żetonów Drzew w wyznaczonych miejscach na Planszy.
- Umieśćcie 4 Skrzynie z Epicką Bronią w wyznaczonych miejscach na Planszy.
- Umieśćcie Zombie Marię Antoninę oraz 7 Szwendaczy, 2 Biegaczy i 1 Spaślaka w wyznaczonych miejscach na Planszy.
- Umieśćcie po 3 żetony Hałasu w oznaczonych Strefach. Są one trwałe - nie usuwajcie ich podczas Fazy Końcowej.

• **Syreny Alarmowe.** Zaznaczone Strefy są zawsze uważane za Strefy najgłośniejsze na Mapie.

• **Zombie turyści.** Na koniec każdej Fazy Zombie umieśćcie 1 Szwendacza w każdej Strefie Mroku wewnątrz Wieży Eiffla.

• **Świadomość klasowa.** Za każdym razem, gdy zostanie odkryta karta Celu, Ocalały z najmniejszą liczbą PA otrzymuje 5 PA.

• **Ostateczność.** Jeśli na koniec Fazy Graczy w Strefach Wieży Eiffla znajduje się **8 lub więcej Zombie, przegrywacie Misję.**

29R	30R								
31R	32R								
33R	34R								



Strefa Startowa Ocalałych

Strefy Namnażania

4x

Skrzynia z Epicką Bronią

8x

Żeton Drzewa

Otwarte Drzwi

Biegacz

Szwendacz

Spaślak

Zombie Maria Antonina

Żeton Gilotyny

Oznaczona Strefa z trwałymi żetonami Hałasu.

6x

Karta Celu

8x

Notatka

EPILOG:

Minęło kilka tygodni od wydarzenia, które nazwano „Bitwą o Wieżę Eiffla”. Jeśli się zastanawiacie, sytuacja nie wróciła do normy. Ciężko powiedzieć, czy kiedykolwiek to nastąpi, czy też powinniśmy po prostu przyzwycząić się do obecności nieumarłych wędrujących po mieście. Niektóre miejsca są stosunkowo bezpieczne, ale większa część Paryża została pozostawiona na pastwę zombiaków. Przynajmniej na razie. Nadal mamy nadzieję, że powoli, krok po kroku, odzyskamy nasz dom z rąk nieumarłych. Jeśli chodzi o naszych przyjaciół, niektórych zyskaliśmy, zaś innych straciliśmy. Taka jest rzeczywistość epidemii zombie. Nie wszyscy z nas przeżyli to, co wydarzyło się po Dniu Bastylli. Uważaliśmy też Loranta za jednego z zaginionych, aż pewnego dnia włączyliśmy radio. To nie był żaden „Ocalały” wysyłający nam wiadomość, tylko międzynarodowy przekaz informacyjny!

„Sytuacja w [bzzz] w kontekście tzw. »epidemii zombie« jest już pod kontrolą, a miasto [bzzz] przyjęło pierwszych międzynarodowych ocalałych. Grupa osób przybyła dziś z Paryża prywatnym samolotem należącym pierwotnie do niestawnego miliardera Frederica Delamarre’a, którego śmierć została potwierdzona. Grupa składała się z byłych członków personelu Delamarre’a, a mianowicie jego szefowej ochrony, członkini jego personelu kucharskiego i jednego z jego lokajów. Trio towarzyszyło francuski naukowiec Lorant Béarn, który był odpowiedzialny za odzyskanie setek bezcennych historycznych artefaktów z prywatnej kolekcji Delamarre’a. Odzyskane przedmioty zostaną włączone do kolekcji lokalnych muzeów. Lorant jest nazywany »bohaterem historii starożytnej« i powinien otrzymać zarówno nagrodę za odwagę, jak i tytuł doktora honorowego, gdy tylko sytuacja w mieście się unormuje”.

#07 NOWE UMIEJĘTNOŚCI

W przypadku sprzeczności z zasadami ogólnymi nadrzędne są zasady Umiejętności specjalnych. Efekty poniższych Umiejętności i/albo premii są natychmiastowe i mogą być użyte w Turze, w której zostały otrzymane. Oznacza to, że jeżeli jedna Akcja powoduje podniesienie Poziomu Zagrożenia Ocalałego i zdobycie Umiejętności, Umiejętność ta może zostać natychmiastowo użyta, jeżeli Ocalały ma chociaż jedną Akcję do wykorzystania (Ocalały może również użyć dowolnej dodatkowej Akcji przyznawanej przez daną Umiejętność).

+1 darmowa Akcja Na Całość: [Akcja] – Ocalały ma 1 dodatkową darmową Akcję określonego typu (Walka, Atak Wręcz, Atak Dystansowy), w której idzie Na Całość. Akcja ta może być stosowana jedynie do Akcji określonego typu.

Części zapasowe: Za każdym razem, gdy podczas Ataku Wręcz lub Dystansowego Ocalały wyrzuci co najmniej 1 Uszkodzenie, może odrzucić kartę broni odpowiedniego typu (Dystansową albo do Walki Wręcz) i zignorować wszystkie te Uszkodzenia.

Koleżeństwo: Raz na Fazę Gracza Ocalały może wykonać 1 darmową Akcję bezpośrednio przed lub po wykonaniu Akcji przez innego Ocalałego w jego Strefie.

Nocny wojownik: Ataki Dystansowe wykonywane przez tego Ocalałego podczas Nocy mają Precyzję 5+ (do trafienia wymagane jest wyrzucenie „5” lub więcej). Efekty gry modyfikujące Precyzję nadal obowiązują (np. +1 do rzutu kością: Atak Dystansowy). Automatyczne trafienia, jak rzucenie Koktajlu Mołotowa, także obowiązują.

Parowanie Ciosu: Ocalały w każdej fazie Zombie ignoruje pierwszą Ranę, jaką miałby otrzymać. Jeśli zignoruje w ten sposób Ranę, może wyeliminować 1 Szwendacza lub Biegacza w swojej Strefie.

Podwójne Uderzenie: Ten Ocalały zyskuje 1 darmowy Atak Dystansowy po każdym swoim skutecznym Ataku Wręcz.

Prowizoryczna naprawa: Ocalały może skorzystać z tej Umiejętności raz na Turę, podczas Akcji Walki, tuż po rzucie kośćmi. Ocalały ignoruje wszystkie wyniki Uszkodzenia w tym pojedynczym rzucie dla Akcji.

Ukryta Skrytka: Ocalały może na koniec każdej Misji Zachować 2 karty Ekwipunku, zamiast 1.

Zwierzę Nocy: Ocalały ignoruje zasady Nocy i zasady Stref Mroku (instrukcja gry podstawowej, str. 33).



TWÓRCY

NA PODSTAWIE ORYGINALNEGO PROJEKTU AUTORSTWA: Raphaël GUITON, Jean Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT, i David PRETI

PROJEKT GRY: Fel BARROS (kierownictwo), Rodrigo SONNESSO, Fabio TOLA i Toi VON GLEHN

ROZWÓJ: Toi VON GLEHN i Rodrigo SONNESSO

WICESZEF PROJEKTU GRY: Guilherme GOULART

WARSTWA FABULARNA: Fel BARROS i Umberto PIGNATELLI

KOREKTA WARSTWY FABULARNEJ: Marcela FABRETI i Fric KFI I FY

PRODUKCJA: Marcela FABRETI (kierownictwo), Thiago ARANHA, Daryl CHOO, Rebecca HO, Isadora LEITE, Nicholas SIA, Kenneth TAN i Gregory VARGHESE

ILUSTRACJE: David KARPACCIO, Giorgia LANZA, Nicolas FRUCTUS, Marc LEE i Giorgia VENDITTI

PROJEKT GRAFICZNY: Fabio de CASTRO (kierownictwo), Max DUARTE, Marc BROUILLON i Louise COMBAL

PROJEKT MODELI: Vincent FONTAINE

STUDIO RZEźBIARSKIE: BigChild Creatives

KIEROWNIK ZESPOŁU RZEźBIARZY: Benito Sevilla SÁNCHEZ

RZEźBIARZE: Sara González GUERRA, Diego IRRAZABAL, M^o Mar GARCÍA, Claudia Rodriguez del VALLE, Natalia Romero ALFONSO, Jesús Ruiz LÓPEZ i Eugenia Suarez NÚÑEZ

RENDERING: Edgar RAMOS

KOREKTA: Hervé DAUBET i Jason KOEPP

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY: Mathieu HARLAUT

WYDAWCA: David PRETI

TESTERZY: Karina ALVES, Julyana BARRADAS, Arthur CASULLI, Keli CRUZ, Barbara PERES i Guilherme VASCONCELOS

WERSJA POLSKA: Zespół PORTAL GAMES

TŁUMACZENIE: Agnieszka MAZUR & Damian MAZUR

REDAKCJA: Marcin ZALCWSKI

SKŁAD: Radosław DAWID

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Grzegorza POI FWKI i Dawida KUBATEGO.



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

© 2024 Portal Games Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2024 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Logo CMON oraz nazwy CMON i Zombicide są znakami towarowymi CMON Global Limited. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Figurki znajdujące się pudełku są złożone niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

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

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o 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-paryz>



PODSUMOWANIE RUNDY

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.

KAŻDA RUNDA ZACZYNA SIĘ OD:

01 – FAZA GRACZY

● 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. Gracz dobiera kartę z talii Ekwipunku.

● OTWIERANIE DRZWI:

Ocalały używa odpowiedniego Ekwipunku do otwarcia Drzwi w swojej Strefie. Rzut kośćmi nie jest wymagany.

UWAGA: Nie można ponownie zamknąć Drzwi po ich otwarciu.

● REORGANIZACJA/WYMIANA:

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

● AKCJE W WALCE:

Atak Wręcz: wymaga wyposażenia w Broń do Walki Wręcz.

Atak Dystansowy: wymaga wyposażenia w Broń Dystansową.

● ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU

w Strefie Ocalałego. Jeżeli Przeszukujesz Skrzynię z Epicką Bronią, dobierz kartę z talii Epickich Broni.

● HAŁASOWANIE:

Umieśćcie żeton Hałasu w Strefie Ocalałego.

● BRAK DZIAŁANIA:

Wszystkie pozostałe Akcje przepadają.

KIEDY WSZYSCY GRACZE SKOŃCZĄ SWOJE TURY:

02 – FAZA ZOMBIE

ETAP 1: AKTYWACJA

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

● ATAK:

Każde Zombie w tej samej Strefie co Ocalali wykonuje Atak. Atak Zombie jest zawsze skuteczny i nie wymaga rzutu kośćmi.

● RUCH:

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

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

ETAP 2: NAMNAŻANIE

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

● **Startowa Strefa Namnażania** jest pierwszą, od której należy rozpocząć Namnażanie.

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

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

03 – FAZA KOŃCOWA

● Usuńcie z Planszy wszystkie żetony Hałasu.

● Następny gracz otrzymuje żeton Pierwszego Gracza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Rozpoczyna się kolejna runda gry.

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

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

Kolejność Wybierania Celów	Typ Zombie	Akcje	Min. Obrażenia, aby zabić	Punkty Adrenaliny
1	SPAŚLAK / ABOMINACJA	1	2/3	1/5
2	SZWENDACZ	1	1	1
3	BIEGACZ	2	1	1