

WASZYNGTON Z.C.

KAMPANIA DO ZOMBICIDE



ZASADY GRY ORAZ KSIĘGA MISJI

ROZDZIAŁY

• KOMPONENTY GRY	2
• MRO CZNA STOLICA	4
• ZASADY ZAAWANSOWANE	4
ZAAWANSOWANY EKWI PUNEK	4
• Na Całość	5
• Zachowywanie Ekwipunku	6
NOKAUT / ŚMIERĆ OCALAŁEGO	7
ZEGAR I ZASADY NOCY	7
• Zasady Nocy	8
• Źródła Światła	8
• ZASADY SPECJALNE WASZYNGTONU Z.C.	11
SECRET SERVICE	11
KORYTARZE	11
HUMVEE	11
WORKI Z PIASKIEM	11
CZOŁG	12
• ZASADY KAMPANII	13
ARKUSZ KAMPANII	13
• Tor PDK	14
• Umiejętności Kampanii	14
• Bonusowe Akcje	14
• Zachowany Ekwipunek	14
• Osiągnięcia Kampanii	15
KARTY CELÓW	15
• Przygotowanie do gry	16
• Odkrywanie kart Celów	17
• Osiągnięcia i słowa kluczowe	18
• KAMPANIA WASZYNGTON Z.C.:	
ZAINFEKOWANY STAN	18
M1 – STAWIAJĄC CZOŁA NIEMOŻLIWEMU	18
M2 – POMOC POTRZEBUJĄCYM	20
M3 – DEFCON 5: DEESKALACJA	21
M4 – STREFA WOJNY	22
M5 – DEFCON 4: NA DRUGI RZUT OKA	24
M6 – DEFCON 3: RUNDKA PO BIAŁYM DOMU	25
M7 – POSZUKIWACZE KARTY DOSTĘPU	26
M8 – CZY TA WINDA JEDZIE W DÓŁ?	27
M9 – DEFCON 2: SZYBKIE TEMPO	28
M10 – DEFCON 1: ODBEZPIECZONY PISTOLET	29
• NOWE UMIEJĘTNOŚCI	31
• TWÓRCY	31
• PODSUMOWANIE RUNDY	32

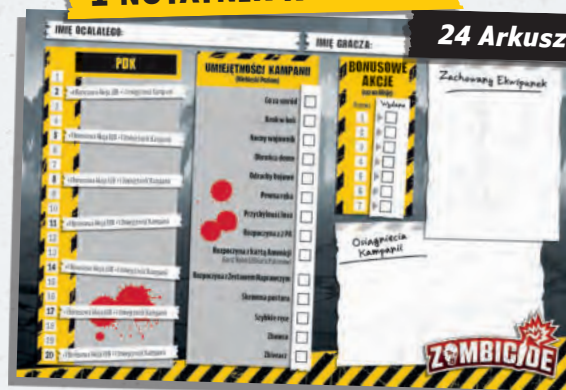
#01 KOMPONENTY GRY

6 KART OCALAŁYCH



1 NOTATNIK KAMPANII

24 Arkusze



8 ŻETONÓW

6 Promieni Światła

1 Zegar



1 Humvee



6 DWUSTRONNYCH KAFELKÓW

95 KART CELÓW



95 KART EKWIPUNKU

6 kart Zaawansowanego Ekwipunku Początkowego



45 kart Zaawansowanego Ekwipunku



11 kart Zaawansowanych Podrasowanych Broni



33 karty Ekwipunku Secret Service



6 KOŚCI NA CAŁOŚĆ



8 FIGUREK

6 Ocalałych



2 Towarzyszy



Angelo

Justin

Anton

Tess

Mindy

Ashley

Prezydent

Taylor

#02 MROCZNA STOLICA

Czy pamiętacie gdzie byliście, gdy rozpoczęła się inwazja zombie? Ja pamiętam. Mieszkaliśmy w Waszyngtonie. Jeszcze się nie znaliśmy. Byliśmy zwykłymi ludźmi. Wiedliśmy zwyczajne życie konsumentów, z pracą i rachunkami. Kolejne trybiki w maszynie. Ale jak wkrótce odkryliśmy, przeznaczenie nie jest zapisane w kamieniu. Można je kształtować, a niekiedy wystarczy tylko małe popchnięcie.

Tak, tak. Ale w tym przypadku było ono brutalne. Najpierw usłyszeliśmy jakiś odległy hałas, jak łoskot lawiny po drugiej stronie miasta. Zobaczyliśmy ludzi pierzchających na złamanie karku, niczym nietopreze wylatujące z jaskini. Potem usłyszeliśmy strzały, wybuchy i krzyki. Rozpoczął się chaos prowadzący do upadku świata i początku naszej wolności. Tego dnia Waszyngton D.C. stał się Waszyngtonem Z.C., czyli „Zombie City”. Pozwól, że opowiem ci naszą historię.

Waszyngton Z.C. jest rozszerzeniem do gry *Zombicide 2*. Edycja. Niniejsza instrukcja przedstawia zaawansowane zasady gry w *Zombicide* oraz kampanię rozgrywaną w opanowanym przez zombie Waszyngtonie.

Czym jest Kampania? Kampania to seria Misji opowiadających pewną historię, której bohaterami są Ocalali. Decyzje podejmowane przez graczy podczas rozgrywki mają bezpośredni wpływ na przyszłe wydarzenia. W trakcie Kampanii Ocalali 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.

Zainfekowany Stan 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 Zegar – specjalny żeton Pierwszego Gracza symulujący upływ czasu. Słońce wschodzi i zachodzi nad planszą, wprowadzając zasady nocnej walki do świata *Zombicide*!

Zombicide: Waszyngton Z.C. jest rozszerzeniem 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 *Zainfekowany Stan* (str. 18), ale można z nich korzystać także w pojedynczych Misjach.

ZAAWANSOWANY EKWIPUNEK

To niemal jak w tych filmach, w których złoczyńcy najeżdżają najlepiej uzbrojony kraj na świecie. Wielu ludzi zginęło w walce pozostawiając swoją broń, bo jako zombie już jej nie potrzebowali. Tyle sprzętu i tylko dwie ręce!



Zaawansowane talie podstawowe zastępują odpowiednie talie Ekwipunku. Talia Secret Service jest używana w Misjach rozgrywanych w Waszyngtonie. Wszystkie te talie korzystają z zasad Zachowania Ekwipunku i umożliwiają pójście Na Całość.

Rozszerzenie *Zombicide: Waszyngton Z.C.* wprowadza kilka talii Ekwipunku używających specjalnych kości Na Całość:

- Zaawansowane talie podstawowe z rozszerzenia *Waszyngton Z.C.* zastępują talie Ekwipunku, Ekwipunku Początkowego i Podrasowanej Broni z gry podstawowej *Zombicide 2*. Edycja. Nowe karty posiadają cechy: Zachowanie i Na Całość (szczegóły na następnej stronie). **Aby z nich skorzystać, wystarczy zastąpić odpowiednie talie ich Zaawansowanymi zamiennikami.**
- Talia Secret Service jest używana podczas Kampanii *Zainfekowany Stan* oraz w Misjach rozgrywanych na kafelkach Planszy rozszerzenia *Waszyngton Z.C.* (patrz str. 11).

! KOŚCI NA CAŁOŚĆ

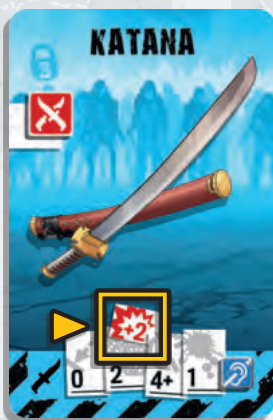
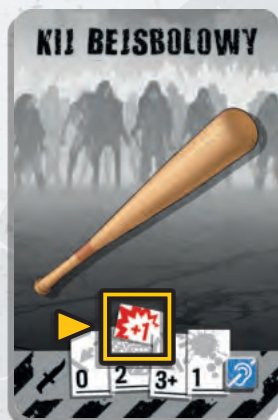
Kości Na Całość używa się jak zwykłych kości, z tą różnicą że zamiast „1” mają symbol Uszkodzenia. Za każdym razem, gdy zostanie wyrzucone Uszkodzenie, należy zastosować odpowiedni efekt gry.



Na kościach Na Całość symbol Uszkodzenia zastępuje „1”.

• NA CAŁOŚĆ

Tak, wiem, że to nie powinno zadziałać. Ale patrz tylko na to!



Wartość cechy Na Całość pozwala na rzut przeciwko Zombie dodatkowymi kośćmi, obarczony 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 wyższego od wartości Precyzji danej broni. Jednak uzyskanie **co najmniej 1 Uszkodzenia na 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 (pamiętajcie, wszystko albo nic!). Każde Uszkodzenie oznacza utratę jednej z użytych broni, a obu po wyrzuceniu co najmniej 2 Uszkodzeń.

WAŻNE: Kości Na Całość nigdy nie można przerzucać (np. nie działają na nie Umiejętności takie jak Farciarz, ani efekty kart Garść Naboł, Garść Patronów).

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

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



PRZYKŁAD 3: Justin idzie Na Całość trzymając w obu rękach Katany. Każda z tych broni pozwala na rzut 2 standardowymi kośćmi i 2 kośćmi Na Całość. Justin rzuca łącznie 4 standardowymi kośćmi i 4 kośćmi Na Całość, przy Precyzji 4+. Na standardowych kościach wypada 2, 3, 4 i 4, co oznacza 2 trafienia. Na kościach Na Całość wypada 3, 3, 3 i 3, co oznacza 3 trafienia i 1 Uszkodzenie. Łącznie uzyskał 5 trafień i 1 Uszkodzenie. Trafienia są przydzielane normalnie. Justin musi teraz odrzucić jedną z Katan, ale drugiej nadal może używać.

PRZYKŁAD 4: Angelo idzie Na Całość zaciskając palce na spustach dwóch PM-ów i z Garścią Naboł w swoim Plecaku. Każda z tych broni pozwala na rzut 3 standardowymi kośćmi i 3 kośćmi Na Całość. Użycie Podwójnej Broni w jednej Akcji tworzy pulę 6 standardowych kości i 6 kości Na Całość, przy Precyzji 5+. Na standardowych kościach wypada 2, 2, 3, 3, 4 i 4, zapewniając tylko 1 trafienie. Na kościach Na Całość wypada 3, 3, 3, 3, 3 i 3, co oznacza 2 trafienia i 3 Uszkodzenia. Kości Na Całość nie można przerzucać, co oznacza utratę obydwu PM-ów po rozpatrzeniu tego Ataku Dystansowego. Gracz może użyć Garści Naboł, aby przerzucić wszystkie 6 standardowych kości w nadziei na uzyskanie lepszego wyniku.



• ZACHOWYWANIE EKWIPUNKU

Wokół wala się wystarczająco dużo broni, aby rozwalić wszystkie zombie, a zdobycie jedzenia nie jest takie trudne, jeśli możesz o nie walczyć. Ciężko jednak o części zamienne, więc prawdziwym problemem jest utrzymanie sprawności naszych najlepszych broni. Dlatego nie przywiązuj się do nich zbyt mocno, dobrze?



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 niektóre 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 można zachować. Ocalały rozpoczyna kolejną Misję z tym Ekwipunkiem. Jego karta jest automatycznie przypisywana do tego Ocalałego podczas Przygotowania do gry, jako dodatek do otrzymanej karty Ekwipunku Początkowego. Przed rozpoczęciem gry Ocalały może zreorganizować swoje wyposażenie.

WAŻNE: Rzutów na Zachowanie nigdy nie można przerzucać.

Podczas rozgrywek w mieszanych grupach graczy może się zdarzyć, że nie dla wszystkich Ocalałych wystarczy odpowiednich kart Ekwipunku. W takim przypadku zdecydujcie, którzy z Ocalałych otrzymają dostępne karty Ekwipunku. Pozostali Ocalali tracą ten Ekwipunek.

PRZYKŁAD: Mindy kończy rozgrywkę w *Zombicide* z Piłą Łańcuchową (Zachowanie 5), Maczetą (Zachowanie 2), parą Obrzynów (Zachowanie 4) i Garścią Naboji (bez wartości Zachowania).

- Karta Ekwipunku Garść Naboji nie ma wartości Zachowania, więc jest natychmiast odrzucana.
- Próbując zachować Piłę Łańcuchową Mindy rzuca 5 kośćmi Na Całość uzyskując: [1], [2], [3], [4] i [5]. Jedno Uszkodzenie wystarczy żeby stracić tę broń i Mindy musi ją odrzucić.
- Rzut 2 kośćmi Na Całość za Maczetę: [1] i [2]. Zero Uszkodzeń. Mindy zachowuje ją na następną Misję.
- Rzut 4 kośćmi Na Całość za pierwszy Obrzyn: [1], [2], [3] i [4]. Zero Uszkodzeń. Mindy zachowuje także ten Obrzyn.
- Rzut 4 kośćmi Na Całość za drugi Obrzyn: [1], [1], [3] i [5]. 2 Uszkodzenia! Ten Obrzyn to szmelc i należy go odrzucić.





- Jeżeli Znokautowany Ocalały **nie** zostanie zabrany, **umiera** na zawsze. Usuń jego figurkę z gry. Sprawdź 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. Wybranie innego Ocalałego wiąże się z utratą całego Ekwipunku, PDK, Bonusowych Akcji i Umiejętności Kampanii (patrz str. 14). **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

Zombie nie muszą jeść, odpoczywać ani spać. Nie potrzebują też rozrywek. Co za nudne, zainfekowane życie. Nieważne. Nie bądź jak zombie. Śledzenie upływu czasu pozwoli ci zachować porę obiadową i poczucie humoru!



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, 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.

NOKAUT / ŚMIERĆ OCALAŁEGO

- Patrz co teraz zrobię!
- Znowu?

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

Po utracie ostatniego punktu Zdrowia Ocalały uznawany jest za Znokautowanego (ALE NIE MARTWEGO). Połóż jego figurkę w aktualnie zajmowanej przez niego Strefie i odrzuć 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, połóż jego figurkę na jego własnej planszy Ocalałego. Znokautowany Ocalały nie jest martwy, ale nie można nim grać aż do następnej Misji.



• 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). Automatyczne 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.

Latarka zostaje **WŁĄCZONA** gdy:

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

Latarka zostaje **WYŁĄCZONA** gdy:

- Ocalały wyda 1 Akcję na wyłączenie Latarki.
- Ocalały Wymieni lub odrzuci Latarkę używaną do oświetlania Stref.

Usuń żeton Promienia Światła utworzony przez tego Ocalałego.

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, ściany, czy Czołgi. Może być więc skierowany na ścianę żeby zapobiec oświetleniu sąsiedniej Strefy.

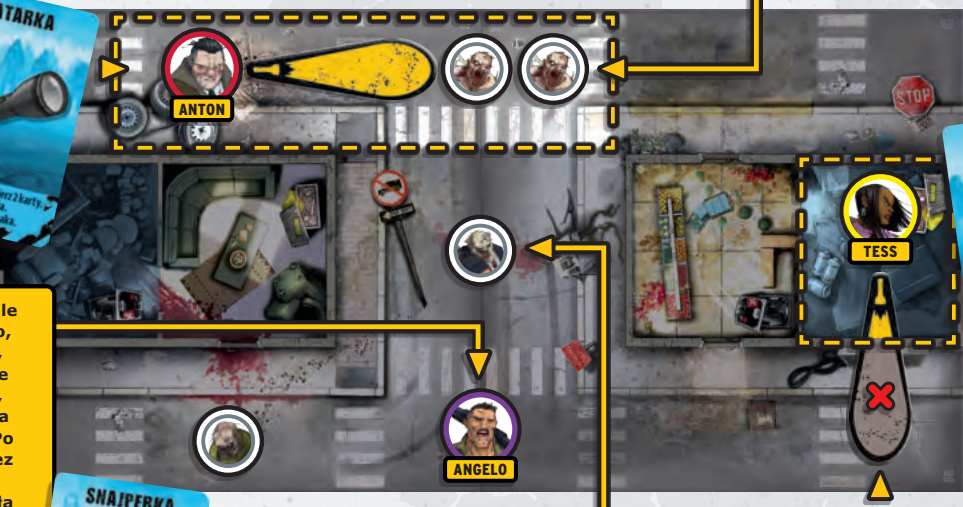
Zapadła Noc. Pole Widzenia Antona zostało ograniczone do Zasięgu 0-1, a w pobliżu kręcą się Biegacze. Anton może użyć przeciw nim Strzelby, ale zasady Nocy zmieniają jej Precyzję na „6”. Anton wykonuje Atak Dystansowy i przed rzutem kośćmi za darmo włącza Latarkę. Żeton Promienia Światła zostaje położony na Strefę Antona i Strefę Biegaczy. Precyzja Strzelby wzrasta do „4+”, ale obydwie Strefy stają się oświetlone.

Ci Biegacze mają Pole Widzenia ograniczone do Zasięgu 0. Nie widzą Antona ani Angelo po drugiej stronie ulicy, i wyznaczają swoją drogę na podstawie Hałasu. W momencie gdy Anton włączył swoją Latarkę, jego Strefa znalazła się w Polu Widzenia Biegaczy, ponieważ jest teraz oświetlona Promieniem Światła.

Podczas Nocy Pole Widzenia Angelo, jako Ocalałego, jest ograniczone do Zasięgu 0-1, a jego Snajperka ma Precyzję 6. Po oświetleniu przez Antona, Strefa Biegaczy znalazła się w Polu Widzenia Angelo i może on użyć swojej Snajperki przeciwko tym Biegaczom bez kary do Precyzji.

Zgodnie z zasadami Nocy, Spaślak ma w swoim Polu Widzenia Strefę Biegaczy, ale nie Strefę Angelo. Jeśli tuż przed Fazą Zombie ten Spaślak nadal będzie miał w swoim Polu Widzenia Promień Światła, rozpatrzy dodatkową Aktywację i Poruszy się w kierunku najgłośniejszej Strefy (niezależnie od tego gdzie jest Promień Światła).

Tess wykonuje Akcję Przeszukiwania i używa Latarki, aby dobrać dodatkową kartę. W jej Strefie zostaje umieszczony żeton Promienia Światła. Tess kieruje go w stronę ściany. Jej własna Strefa zostaje oświetlona, ale nie Strefa za ścianą (ściany są przeszkodami blokującymi Pole Widzenia). Dlatego Szwendacz sąsiadujący z Angelo nie ma Promienia Światła w swoim Polu Widzenia.



1

Będąc na Żółtym Poziomie Zagrożenia Mindy rozgrywa swoją Turę podczas Nocy. Jako pierwszą akcję wykonuje swoją Strzelbą Atak Dystansowy przeciwko Spaślakowi w Zasięgu 1. Włącza Latarkę (za darmo) oświetlając obydwie Strefy. Nocna kara do Precyzji nie obowiązuje! Mindy rzuca kośćmi i zabija Spaślaka.



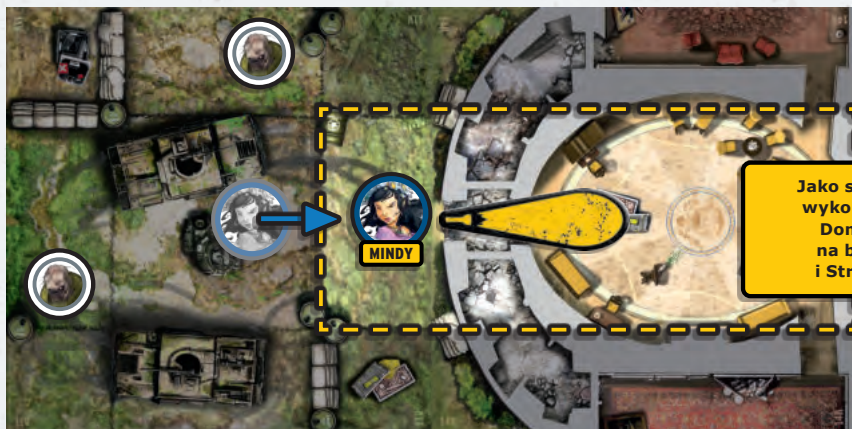
2

Jako drugą Akcję Mindy wykonuje Ruch. Światło Latarki nadal jest włączone i skierowane (za darmo) na parę Szwendaczy.



W trzeciej Akcji Mindy strzela do Szwendaczy w oświetlonej Strefie bez kary do Precyzji. Jeden z nich zostaje wyeliminowany.

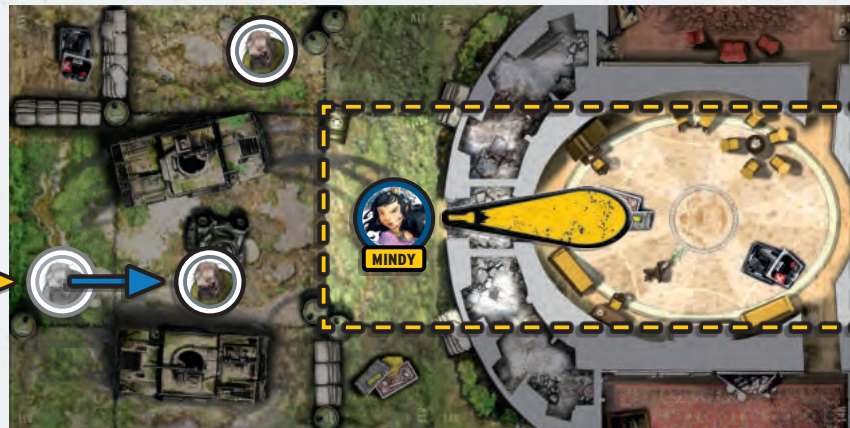
3



Jako swoją 4. i ostatnią Akcję Mindy wykonuje Ruch w kierunku Białego Domu. Kieruje Promień Światła na budynek. Obydwie Strefy, jej i Strefa budynku, są oświetlone.

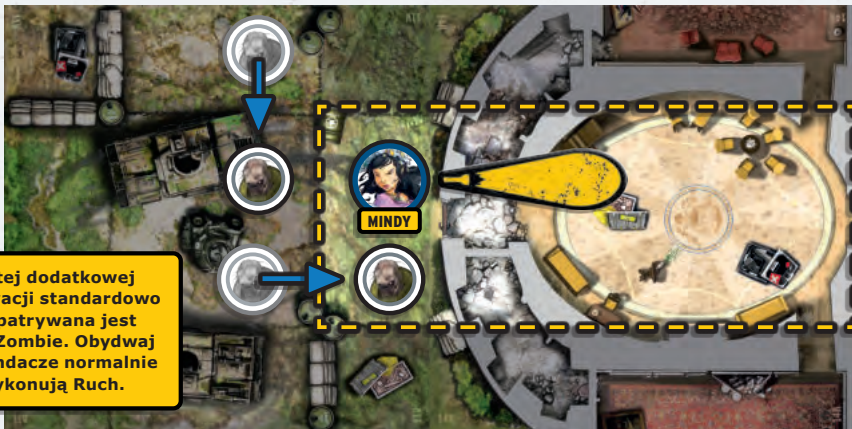
4

Tuż przed Fazą Zombie gracze sprawdzają, które Zombie mają Promień Światła w swoim Polu Widzenia. Jeden ze Szwendaczy widzi taką oświetloną Strefę i natychmiast rozpatruje darmową dodatkową Aktywację.



5

Po tej dodatkowej Aktywacji standardowo rozpatrywana jest Faza Zombie. Obydwaj Szwendacze normalnie wykonują Ruch.



#04 ZASADY SPECJALNE WASZYNGTONU Z.C.

Zasady przedstawione w tym rozdziale opisują specjalne efekty związane z Secret Service i kafelkami Waszyngtonu. Podobnie jak Zasady Zaawansowane, stosuje się je podczas Kampanii *Zainfekowany Stan* (str. 18).

SECRET SERVICE

Jak się później dowiedzieliśmy, Secret Service zrobiło wszystko, co w jego mocy, aby powstrzymać pierwsze fale zombie, ochronić Białą Dom i pomóc w ucieczce jak największej liczbie osób. Wielu agentów już pierwszego dnia poległo bohaterką śmiercią. Może to dziwne, ale z tego powodu każdą pozostawioną przez nich sztukę ekwipunku traktujemy z ogromnym szacunkiem. Niestety, przy całej swojej finezji, często psują się łatwiej niż ich cywilne odpowiedniki.

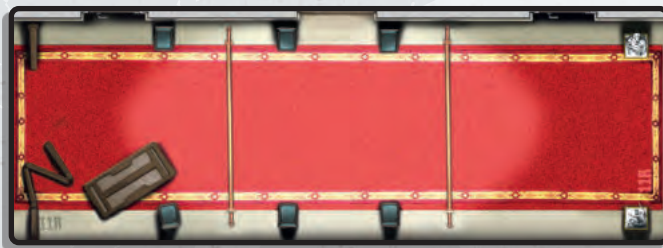


Karty Ekwipunku Secret Service można znaleźć na kafelkach Waszyngtonu, zwłaszcza w Humvee i Strefach Secret Service.

Karty Ekwipunku Secret Service tworzą osobną talię i są „ubrane” w odpowiedni dla agentów tej służby rewers. Talię tych kart należy potasować i położyć w zakrytym stosie obok planszy podczas 6. kroku Przygotowania do gry. Karty Secret Service używają zasad Zaawansowanego Ekwipunku (str. 4).

O ile nie określono inaczej, **Ocalali wykonujący Akcję Przeszukiwania w Strefie Secret Service lub w Strefie, w której znajduje się Humvee, dobiera karty z talii Secret Service.** Rozglądajcie się za takimi Strefami na kafelkach Waszyngtonu!

KORYTARZE



Niektóre kafelki rozszerzenia *Waszyngton Z.C.* posiadają Strefy Korytarza (oznaczone wytwornym czerwonym dywanem). Korytarze działają podobnie do Stref ulic:

- Pole Widzenia przez Strefy Korytarza jest nieograniczone.
- Ocalali nie mogą Przeszukiwać Stref Korytarza.

HUMVEE

Żeton Humvee pozwala Ocalałym Przeszukiwać Strefę z tym żetonem w poszukiwaniu Ekwipunku Secret Service. **Nie można go prowadzić.** Jeśli chcecie korzystać z Ekwipunku Secret Service także w Misjach bez kafelków Waszyngtonu, użyjcie tego żetonu!

WORKI Z PIASKIEM

Worki z piaskiem uzmysłowiły nam, że przeciętne zombie są bezmyślne i brakuje im koordynacji w wykonywaniu najprostszych zadań. Wyobraź sobie nasze miny, gdy schowaliśmy się za workami z piaskiem spodziewając się, że zombie zaraz nas opadną, i zobaczyliśmy jak zatrzymują się, próbując obejść przeszkodę.



Worki z Piaskiem spowalniają Zombie, jednocześnie nie ograniczając Pola Widzenia. Strzelajcie do woli!

Worki z Piaskiem są nadrukowanymi na kafelkach Planszy przeszkodami, rozdzielającymi prostą linią 2 Strefy. Spowalniają poruszanie Zombie między tymi Strefami bez blokowania Pola Widzenia. Są przydatne do zastawiania pułapek i przerzedzania szeregów Zombie Atakami Dystansowymi.

- Worki z Piaskiem nie ograniczają Pola Widzenia.
- Ocalali mogą przemieszczać się przez Worki z Piaskiem bez kar do Ruchu.
- Całkowicie zamknięte Workami z Piaskiem krawędzie Stref zapobiegają krokowi Ruch Zombie. Zombie muszą wybrać nową drogę, omijając Worki z Piaskiem, aby dotrzeć do swojej Strefy docelowej. **Ta zasada jest ignorowana podczas dodatkowych Aktywacji!** W takim przypadku, podczas wyznaczania drogi Zombie należy zignorować Worki z Piaskiem i rozpatrzyć krok Ruch Zombie.

CZOŁG

Tak, to czołg. W wielu filmach widziałem jak bohaterowie nimi jeżdżą. To nie może być takie trudne... Gdzie u licha jest stacyjka?



Czołg blokuje Pole Widzenia i Ruch, chyba że Postać wespnie się na niego.

Czołg jest przeszkodą nadrukowaną na kafelku 10V.

- Czołg blokuje Pole Widzenia wszystkich Postaci, które na nim nie stoją. Postacie stojące na Czołgu mogą normalnie wyznaczyć swoje Pole Widzenia (i na odwrót). Mogą też zejść z Czołgu wg standardowych zasad Ruchu (lub Ruchu Zombie).
- Ocalały może Poruszyć się na Strefę Czołgu kosztem 1 dodatkowej Akcji. Od tej pory uważa się, że stoi na Czołgu. Zejście z Czołgu nie kosztuje dodatkowych Akcji.
- Czołg zapobiega kroкови Ruch Zombie. Zombie muszą wybrać nową drogę, omijającą Czołg, aby dotrzeć do swojej Strefy docelowej. **Ta zasada jest ignorowana podczas dodatkowych Aktywacji!** W takim przypadku, podczas wyznaczania drogi Zombie, należy zignorować Czołg (choć nadal blokuje on Pole Widzenia) i rozpatrzyć krok Ruch Zombie. Teraz Zombie stoją na Czołgu i mogą z niego zejść bez kary do Ruchu.

Ten Szwendacz ma Justina w swoim Polu Widzenia, ale nie może go dosięgnąć w jednym Ruchu ze względu na Worki z Piaskiem. Musi iść dookoła, aby dopaść Ocalałego.



Nie ma podziału między krawędzią ziemi niczyjej a ulicami. Tworzą jedną Strefę.

Strefa Justina nie jest w pełni otoczona Workami z Piaskiem, więc Spaślak może do niego dotrzeć w pojedynczym Ruchu.

Ashley ma w swoim Polu Widzenia Biegacza, ale nie Spaślaka (i nawzajem): Czołg blokuje ich Pola Widzenia.

Biegacz ma Ashley w swoim Polu Widzenia, ale nie może do niej dotrzeć, o ile nie otrzyma dodatkowej Aktywacji. Gdyby tak się stało, Biegacz przeskoczy nad Workami z Piaskiem.

#05 ZASADY KAMPANII

Zasady Kampanii przedstawione w tym rozdziale stanowią uzupełnienie zasad podstawowych i zaawansowanych, które należy stosować podczas rozgrywania Kampanii *Zainfekowany Stan* (str. 18).

ARKUSZ KAMPANII

To żadna tajemnica, że najlepszym sposobem na poznanie ocalałych jest przyjrzenie się temu, co ze sobą noszą. Większość z nas zachowuje ze swojej przeszłości coś, co przypomina nam kim jesteśmy i skąd pochodzimy. A ty masz coś takiego?

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. Spisziesz na nim historię tego bohatera!

Poszczególne sekcje Arkusza zostały opisane poniżej.

TOR PDK: Zakreślaj kratki za każdym razem gdy Ocalały zdobywa PDK. Dotarcie do oznaczonych na torze Kamieni Milowych zapewnia Ocalałemu Akcje Bonusowe lub Umiejętności Kampanii (str. 14).

UMIEJĘTNOŚCI KAMPANII: Za każdym razem gdy twój Ocalały zdobędzie Umiejętność Kampanii, wybierz jedną z dostępnych i zakreśl jej kratkę (str. 14).

BONUSOWE AKCJE: Za każdym razem gdy twój Ocalały zdobędzie Bonusową Akcję, zakreśl kratkę w kolumnie «Rezerwa». Te Akcje kumulują się, ale każdej z nich można użyć tylko raz na Misję (str. 14).

ZACHOWANY EKWIPUNEK: Tutaj zapisuj jaki Ekwipunek udało się zachować temu Ocalałemu na kolejną Misję (str. 14).

IMIĘ OCALAŁEGO:

PDK

1	
2	+1 Bonusowa Akcja LUB +1 Umiejętność Kampanii
3	
4	
5	+1 Bonusowa Akcja LUB +1 Umiejętność Kampanii
6	
7	
8	+1 Bonusowa Akcja LUB +1 Umiejętność Kampanii
9	
10	
11	+1 Bonusowa Akcja LUB +1 Umiejętność Kampanii
12	
13	
14	+1 Bonusowa Akcja LUB +1 Umiejętność Kampanii
15	
16	
17	+1 Bonusowa Akcja LUB +1 Umiejętność Kampanii
18	
19	
20	+1 Bonusowa Akcja LUB +1 Umiejętność Kampanii

IMIĘ GRACZA:

UMIEJĘTNOŚCI KAMPANII (Niebieski Poziom)

Co za smród	☐
Krok w bok	☐
Nocny wojownik	☐
Obrońca domu	☐
Odruchy bojowe	☐
Pewna ręka	☐
Przychylność losu	☐
Rozpoczyna z 2 PA	☐
Rozpoczyna z kartą Amunicji (Garsz Naboju LUB Garsz Patronów)	☐
Rozpoczyna z Zestawem Naprawczym	☐
Skromna postura	☐
Szybkie ręce	☐
Zbawca	☐
Zbieracz	☐

IMIĘ GRACZA:

BONUSOWE AKCJE (raz na Misję)

Rezerwa	Wydane
1	☐
2	☐
3	☐
4	☐
5	☐
6	☐
7	☐

Zachowany Ekwipunek

Osiągnięcia Kampanii

OSIĄGNIĘCIA KAMPANII: Tutaj zapisuj słowa kluczowe związane ze znaczącymi wyborami lub niezwykłymi wyczynami tego Ocalałego. Mają one wpływ na wydarzenia Kampanii (str. 15).

• TOR PDK

Ci z nas, którzy byli sportowcami, twierdzą że ściganie zombie daje im takiego samego kopa, jak intensywne uprawianie sportu. W pewnym momencie uzależniasz się od adrenaliny. Jeśli miałbym być szczerzy, to wyjaśnia wiele, WIELE rzeczy!

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.

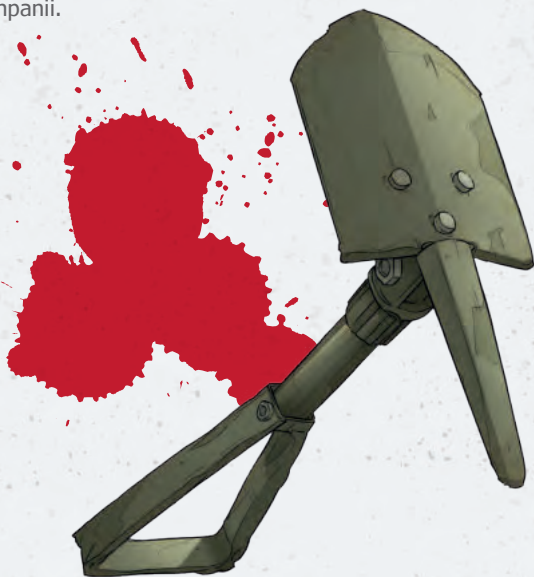
PRZYKŁAD: Podczas pierwszej Misji tej Kampanii Anton osiągnął Pomarańczowy Poziom Zagrożenia, ale nie osiągnął Czerwonego. Zdobywa 1 PDK, a jego gracz zakreśla kratkę „1 PDK” na Arkuszu Kampanii Antona. Ten PDK jest zachowywany przez całą Kampanię (lub do śmierci Ocalałego).

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

PDK 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. Anton po raz kolejny osiągnął Pomarańczowy Poziom Zagrożenia, zdobywając 1 PDK. Teraz ma już 2 PDK, co wystarcza do odblokowania nagrody. Gracz wybiera pomiędzy Bonusową Akcją a Umiejętnością Kampanii.



• UMIEJĘTNOŚCI KAMPANII

Niejedno przeżyliśmy i znamy kilka dobrych sposobów na nauczenie się nowych sztuczek. Nie musi się to wiązać z bólem. Liczy się doświadczenie. Jeśli naprawdę chcesz się czegoś nauczyć, najlepiej zacznij od razu!

Gdy Ocalały zdobywa Umiejętność Kampanii, wybiera z listy jedną z nich. Zakreśl odpowiednią kratkę. **Każdą Umiejętność Kampanii można zdobyć tylko raz.**

Od teraz ten Ocalały dysponuje wybraną Umiejętnością już na Niebieskim Poziomie, dodatkowo do posiadanej(-ych) Umiejętności Niebieskiego Poziomu i może jej natychmiast użyć.

Niektóre z Umiejętności Kampanii są nowe i zostały opisane na str. 31.

PRZYKŁAD: Gracz kontrolujący Antona wybiera Umiejętność Kampanii Zbawca. Na Niebieskim Poziomie Anton ma teraz obie Umiejętności: +1 kość: Atak Dystansowy i Zbawca. Zbawcy może użyć natychmiast!

• BONUSOWE AKCJE

Przywykliśmy do dawania z siebie wszystkiego, co w naszej mocy, aby przetrwać i zdobyć to, czego chcemy. Dla niektórych oznacza to niekiedy pójście na całość. To rzadki i imponujący pokaz ludzkich możliwości.

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, zaznacz 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: wygumkuj kratki w kolumnie „Wydane”.

PRZYKŁAD: Podczas Kampanii Ashley trzykrotnie zdobyła nagrodę „+1 Bonusowa Akcja”. Podczas każdej Misji może wydać do 3 Bonusowych Akcji, na co tylko chce. Pula 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.



KARTY CELÓW

Od wydarzeń w Waszyngtonie doświadczyliśmy wielu dziwacznych rzeczy i byliśmy świadkami nieoczekiwanych zdarzeń. Chyba nigdy do nich nie przywyknęliśmy. Ale też liczymy na więcej!



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 na kafelkach Planszy. **Nie należy podglądać awersu karty zanim nie zostanie ona odkryta przez Ocalałego – nie psujcie sobie niespodzianki!**

• OSIĄGNIĘCIA KAMPANII

Rób wszystko, co w twojej mocy, ale nie pozwól, by ludzie przykleili ci łatkę. Rzadko dostajemy ksywki, które chcielibyśmy nosić.

Misje Kampanii mogą wymagać podejmowania trudnych wyborów lub dokonania przez Ocalałych czegoś szczególnego. Taki wybór lub dokonanie mogą skutkować zdobyciem Osiągnięcia Kampanii, zwykle opisanego słowami kluczowymi (np. „Pretorianin”, czy „Kret”), co należy zanotować w odpowiedniej sekcji Arkusza Kampanii. Osiągnięcia Kampanii mogą być indywidualne lub drużynowe. 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.

Skrzynie z Podrasowaną Bronią nie są zastępowane kartami. Ich żetony są przygotowywane i zabierane z Planszy jak zwykle.



• PRZYGOTOWANIE DO GRY

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.**

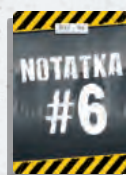
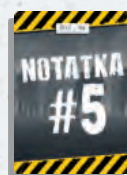
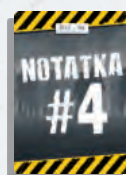
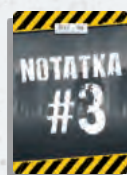
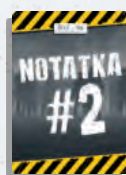
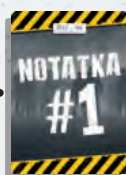
Niektóre karty Celów, opisane jako **Notatki**, umieszcza się zakryte obok Planszy. Mogą one zostać odczytane podczas Misji, stosownie do decyzji podjętych przez Ocalałych.



To jest podstawowy układ Misji. Wszystko jest takie samo, 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 Podrasowaną Bronią pozostają na swoich miejscach.



To są Notatki. Mogą zostać odkryte i przeczytane, w zależności od sytuacji lub wyborów dokonanych podczas rozpatrywania kart Celów. Dla przykładu, karta Celu #10 pozwala ci wybrać jedną z dwóch opcji. Skutek każdej z nich jest opisany odpowiednio w Notatce #1 lub #2.



• ODKRYWANIE KART CELÓW

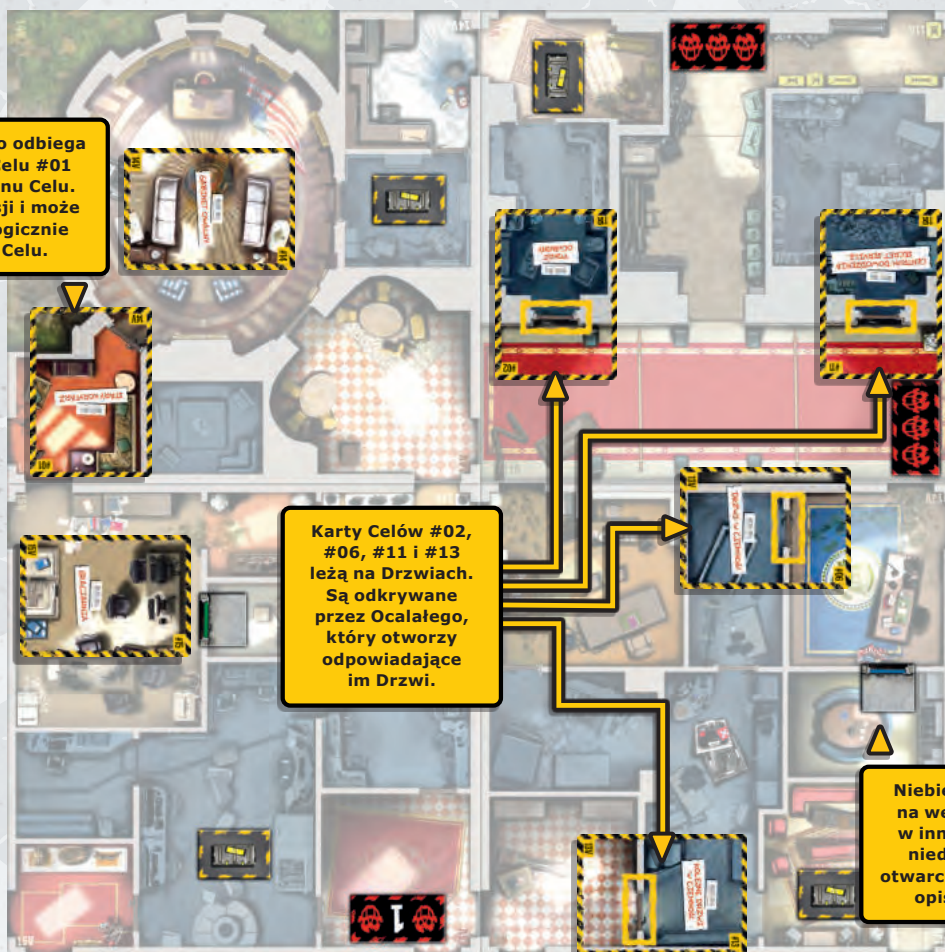
- Karty Celów leżące w Strefach Celów są odkrywane w taki sam sposób, jak zdobywane są żetony Celów.
- Karty Celów leżące na Drzwiach są odkrywane po otwarciu odpowiadających im Drzwi.

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

Za każdym razem gdy odkryjesz kartę Celu, przeczytaj ją na głos całej drużynie i zastosuj 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 „położenie ich odkrytych”: zostaw je rewersem do dołu w Strefie, w której zostały odkryte, lub obok Planszy, jako przypomnienie efektów gry, które od tej pory należy stosować.

Układ tej Misji nieco odbiega od normy! Karta Celu #01 nie zastępuje żetonu Celu. Jest dodana do Misji i może być odkryta analogicznie do zdobywania Celu.

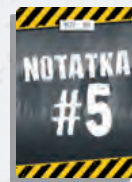
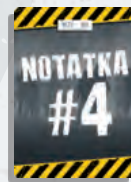
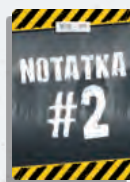
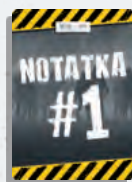


Karty Celów #02, #06, #11 i #13 leżą na Drzwiach. Są odkrywane przez Ocalałego, który otworzy odpowiadające im Drzwi.

Niebieskie Drzwi pozwalają na wejście do Strefy, która w innym przypadku byłaby niedostępna. Sposób ich otwarcia jest prawdopodobnie opisany na karcie Celu.



Ten kafelek nie jest połączony z resztą Planszy. Wciąż jednak jest na nim sporo do zrobienia. W trakcie Misji na pewno odkryjecie sposób, by tam dotrzeć!



Te Notatki zawierają sekretne informacje związane z wyborami dokonywanymi przez Ocalałych w trakcie Misji.

• OSIĄGNIĘCIA I SŁOWA KLUCZOWE

Karty Celów mogą zawierać Osiągnięcia, które zdobywa się po spełnieniu określonych warunków – zanotujcie ten fakt na Arkuszu Kampanii (str. 13).

Niektóre karty Celów mogą też zawierać wyrazy zapisane WIELKIMI LITERAMI, łączące kilka kart Celów wspólną linią narracyjną.

PRZYKŁAD: Tess odkrywa kartę Celu leżącą na Drzwiach. Gracz odczytuje ją i dowiadyuje 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, Angelo zdobywa kartę Celu z wyrażeniem KARTĄ DOSTĘPU. Teraz będzie można otworzyć Drzwi znalezione przez Tess i przeczytać Notatkę #1. Co też kryje się w tym zamkniętym pokoju?

#06 KAMPANIA WASZYNGTON Z.C.: ZAINFEKOWANY STAN

Zainfekowany Stan to składająca się z 10 Misji Kampania dla 6 Ocalałych. Każdą z Misji należy rozgrywać w kolejności ich numerów. Podczas rozgrywki stosuje się zasady gry podstawowej oraz te opisane w niniejszej instrukcji. Nie zapomnijcie rozdać Arkusza Kampanii każdemu Ocalałemu!

M1 – STAWIAJĄC CZOŁA NIEMOŻLIWEMU

Średnia / 45 minut

Gdzie byliście, gdy rozpoczęła się inwazja zombie? Ja pamiętam doskonale. My mieszkaliśmy tu, w Waszyngtonie, pilnując własnego nosa. Tego dnia wszyscy przebywaliśmy w tej samej okolicy, gdy usłyszeliśmy pierwsze krzyki, pierwsze strzały, pierwsze syreny. Coś przerażającego zbliżało się naprawdę szybko. Wokół Białego Domu wybuchła mała wojna, przyciągając wszystkie zombie z sąsiedztwa.

A my bez słowa, niczym zgrany zespół, zaczęliśmy zabijać zombie, pomagać ludziom, stawiać czoła niemożliwemu. Zamknięte bistro działało jak tama dla zombie, więc je otworzyliśmy, żeby pozwolić im odejść. Dzięki temu wiele osób mogło uciec na własną rękę. Tak, zgadłeś, byliśmy ocalałymi, zanim stało się to modne.

Potrzebne kafelki: 2V, 3R, 4R, 5R, 7R i 8R.



Strefa Startowa Ocalałych



Strefy Namnażania



Żeton Hałasu (nie można go usunąć)

6x



Skrzynia z Podrasowaną Bronią

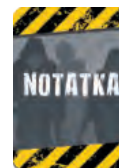


Humvee



7x

karta Celu



2x

Notatka

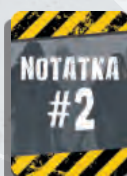
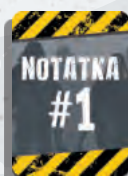
• CELE

Pomóżcie innym ludziom w ucieczce przed zombie. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w dowolnej kolejności:

- **Otwórzcie wszystkie Drzwi do bistro.** Jego budynek zajmuje kafelki 3R i 4R.
- **Odkryjcie wszystkie karty Celów** (patrz Zasady specjalne).

Godzina rozpoczęcia: **12:00**

2V	7R	4R
5R	8R	3R



• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

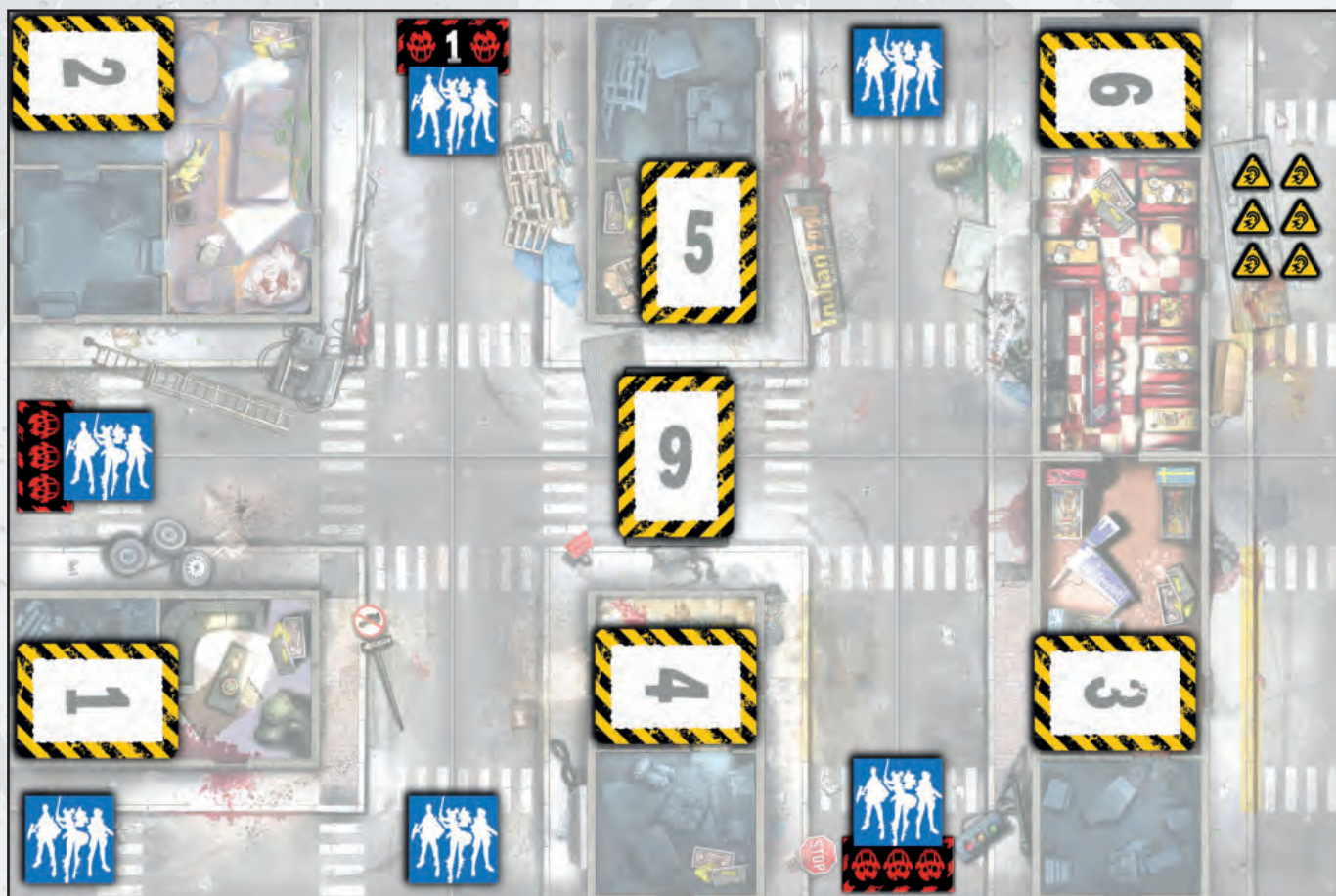
- Umieśćcie po 1 Ocalałym w każdej Strefie Startowej Ocalałych (w dowolnej kolejności).
- Połóżcie 6 żetonów Hałasu w oznaczonej Strefie na kafelku 4R. Nie są one usuwane podczas Fazy Końcowej.

- **Zmierzają do Białego Domu!** Ilekroć Zombie wybiorą Strefę z 6 żetonami Hałasu jako docelową, Poruszają się w jej kierunku tak, jakby wszystkie Drzwi były otwarte, ale zamknięte Drzwi nadal je blokują.

- **Na ratunek!** Dopóki na kafelku leży karta Celu, stosujcie następujące zasady:
 - Nie można Przeszukiwać Stref tego kafelka.
 - Nie można na tym kafelku otwierać Skrzyń z Podrasowaną Bronią.

- **Humvee.** Nie można Przeszukiwać Humvee dopóki na kafelkach 7R i 8R znajdują się karty Celów. Każdy Ocalały Przeszukujący Humvee dobiera kartę (karty) z talii Secret Service.

- **Takiej jeszcze nie widziałem.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



M2 - POMOC POTRZEBUJĄCYM

Średnia / 60 minut

Sprawy dość szybko eskalowały. Wojsko i tajne służby zebrały się wokół Białego Domu, broniąc go przy użyciu ogromnej siły ognia. Zombie wtoczyły się po okolicy, a my, ledwo się znając, szukaliśmy ludzi potrzebujących naszej pomocy. Dlaczego? Bo mogliśmy!

Potrzebne kafelki: 1R, 2R, 4V, 6R, 7V i 8R.

CELE

Ocalcie tyłu ludzi, ilu tylko zdołacie. Odkryjcie wszystkie karty Celów.
Godzina rozpoczęcia: 12:00

ZASADY SPECJALNE

- **Exodus Zombie.** Połóżcie 6 żetonów Hałasu w oznaczonej Strefie na kafelkach 1R/2R. Nie są one usuwane podczas Fazy Końcowej. Wszystkie Zombie rozpoczynające krok Ruchu Zombie w tej Strefie natychmiast przeniesie do Startowej Strefy Namnażania, kończąc ich Ruch.
- **Otwórz mnie!** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

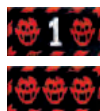
- **Humvee.** Każdy Ocalały Przeszukujący Humvee dobiera kartę (karty) z talii Secret Service.



2R	1R
8R	6R
7V	4V



**Strefa
Startowa
Ocalałych**



**Strefy
Namnażania**



**Żeton Hałasu
(trwały)**



**6x
Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią**



Humvee



**6x
karta Celu**

M3 - DEFCON 5: DEESKALACJA

Średnia / 45 minut

Nasze zmartwienia nasiliły się, gdy wrzawa wokół Białego Domu ucichła, zamieniając się w mrozącą krew w żyłach ciszę. Straciwszy zainteresowanie, tłum zombie odstąpił od budynku prezydenckiego i teraz włóczył się po ulicach Waszyngtonu. O wiele, wiele więcej wyszło ich z Białego Domu, zwiastując najgorsze. Po raz pierwszy od kilku godzin musieliśmy zadbać o siebie. Znaleźć jedzenie, radio i drogę ucieczki. Czy dożyjemy jutra?

Potrzebne kafelki: 1V, 2V, 3V, 4V, 6V i 8V.

CELE

Eksplorujcie okolicę. Odkrycie wszystkie karty Celów. Uważajcie: karty Celu „Przeczytajcie tę kartę o 19:00” nie można odkryć. Jest automatycznie odkrywana o 19:00.

Godzina rozpoczęcia: **11:00**

6V 8V

3V 4V

1V 2V



**Strefa
Startowa
Ocalałych**



Strefy Namnażania

6x



**Skrzynia
z Podrasowaną Bronią**

7x



karta Celu

ZASADY SPECJALNE

- **Jedyna droga.** Budynki mogą zostać otwarte wyłącznie przez Drzwi na kartach Celów. Gdy Budynek zostanie już otwarty w ten sposób, będzie można otworzyć jego pozostałe Drzwi.
- **Prawie jak urodziny.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatrzuje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



M4 – STREFA WOJNY

Średnia / 60 minut

Promień światła przyciągał zombie z powrotem do Białego Domu, łapiąc nas w śmiertelną pułapkę. Musieliśmy się pośpieszyć. Ruszyliśmy w kierunku źródła światła, aby je wyłączyć i uciec przed falą zombie. Wkrótce natknęliśmy się na pozostałości konwoju wojskowego. Reflektor był umieszczony na Humvee, ale nikt go nie obsługiwał. A przynajmniej nikt żywy. Wkrótce stało się jasne, że żołnierze napotkali zombie tuż przed dotarciem do Białego Domu i schronili się w sąsiednich budynkach, gdzie stoczyli swoją ostatnią walkę. Ściany były podziurawione kulami. Byliśmy w strefie wojny.

Potrzebne kafelki: 1R, 3R, 6R, 9R, 10V i 11V.

• CELE

Wyłączenie reflektora. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w dowolnej kolejności:

- Wyłączenie reflektora.
- 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: 00:00

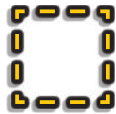
• ZASADY SPECJALNE

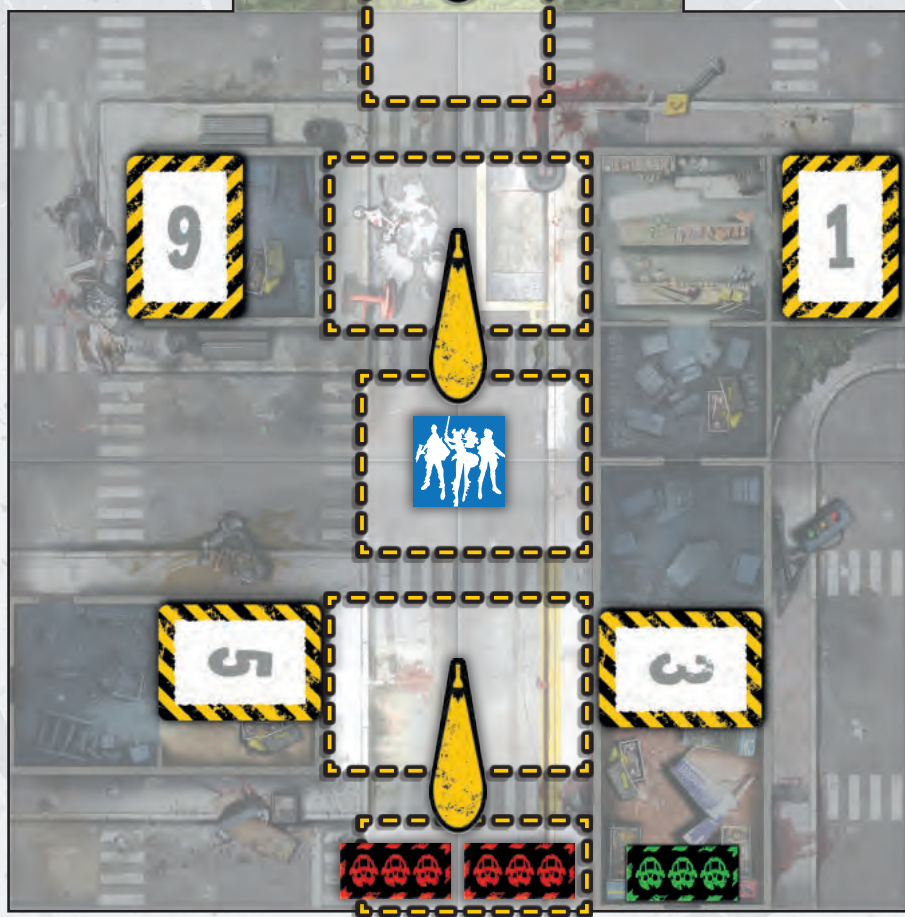
- **Przygotowanie do gry.** Skrzynię z Podrasowaną Bronią na kafelku 10V zastąpcie kartą Celu „Stos Zwłok”.
- **Cuchnie jak kłopoty.** Na początku gry Zielona Strefa Namnażania nie jest aktywna.
- **Czy to prototypy?** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

10V	
11V	
9R	1R
6R	3R





	 
Strefa Startowa Ocalałych	Strefy Namnażania
5x 	9x 
Skrzynia z Podrasowaną Bronią	karta Celu
	
Promień Światła	Oświetlona Strefa
	
Strefa Wyjścia	



M5 – DEFCON 4: NA DRUGI RZUT OKA

Średnia / 90 minut

Praktycznie wpełnięci przez zombie do Białego Domu postanowiliśmy go zwiedzić. Budynek przesydencki był w opłakanym stanie. Ludzie walczyli w nim czym tylko się dało, wycofując się pokój po pokoju, aż do ostatniego. Teraz większość tych bohaterów to zombie. Bez względu na to byliśmy zaintrygowani, a na zewnątrz czekało na nas o wiele więcej zombie. Nie było innego wyjścia, jak zatrzymać się tutaj. Najpierw musieliśmy znaleźć przyzwoite schronienie. Poza tym potrzebowaliśmy odpoczynku. Rozpoczęliśmy więc naszą prywatną wycieczkę i wkrótce odkryliśmy wiele brudnych sekretów tego miejsca.

Potrzebne kafelki: 10R, 11R, 12R, 13V, 14R i 15R.

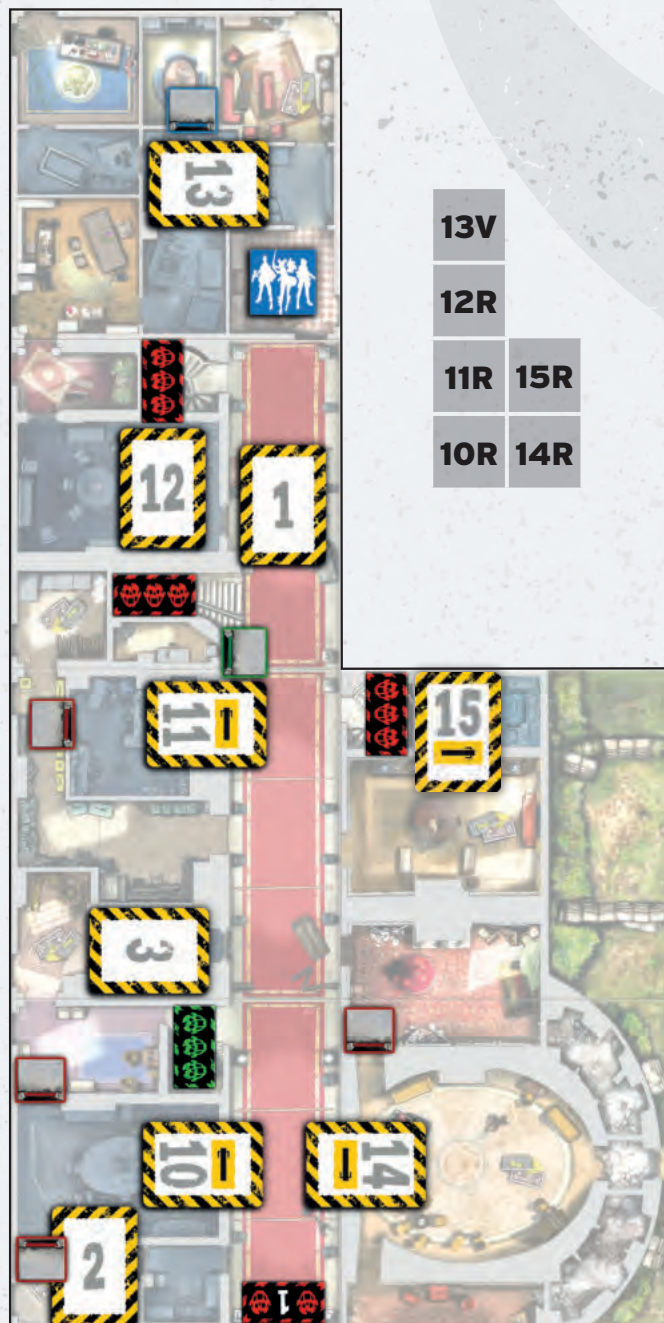
• CELE

Poszukajcie bezpiecznego miejsca. Eksplorujcie skrzydło Białego Domu w poszukiwaniu odpowiedniego schronienia.

Godzina rozpoczęcia: 15:00

• ZASADY SPECJALNE

- **Zabarykadowane drzwi.** Niebieskich i Zielonych Drzwi nie można otworzyć zwykłą metodą. Czerwonych zamkniętych Drzwi nie można otworzyć w żaden sposób.
- **Strach przed ciemnością.** Na początku gry Zielona Strefa Namnażania nie jest aktywna.
- **Wyjątkowa broń.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



M6 – DEFCON 3: RUNDKA PO BIAŁYM DOMU

Średnia / 90 minut

Facet, który dzwonił, był wysokiej rangi urzędnikiem o nazwisku Wilson. Połączenie było fatalne i trudno było go zrozumieć. Wilson ukrywał się w prezydenckim bunkrze razem z 50 innymi osobami i śledził nas przez system kamer, odkąd weszliśmy do Białego Domu. Podobno był pod wrażeniem i poprosił o naszą pomoc. Z jakiegoś nieznanego powodu nie mogli otworzyć bunkra, zaczynało brakować im prądu i... Rozmowa zakończyła się nagle przytłumionymi dźwiękami. Gdzieś tu na dole byli uwięzieni ludzie i liczyli na to, że ich uratujemy. Musieliśmy znaleźć wejście do bunkra.

Potrzebne kafelki: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R i 15R.

• CELE

Znajdźcie wejście do prezydenckiego bunkra. Zwiedźcie zakamarki Białego Domu!

Godzina rozpoczęcia: 15:00

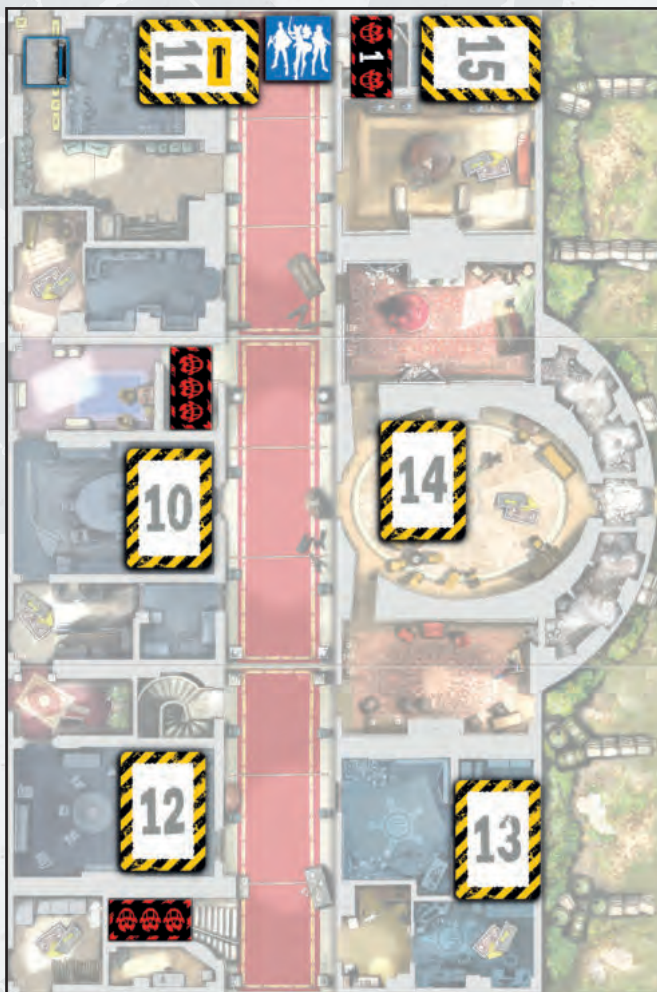


• ZASADY SPECJALNE

- **Zapieczętowane.** Niebieskich Drzwi nie można otworzyć w żaden sposób.
- **Wyjątkowa kolekcja.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Brońią zaopatrzuje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



11R	15R
10R	14R
12R	13R



M7 – POSZUKIWACZE KARTY DOSTĘPU

Trudna / 45 minut

Znalezienie w Białym Domu właściwej karty jest jak szukanie igły w stogu siana. Musimy użyć sprytu. Tylko urzędnik naprawdę wysokiej rangi mógł mieć kartę dostępu do prezydenckiego bunkra. Prawdopodobnie miałyby też jakąś ochronę. Nasze poszukiwania rozpoczęliśmy od Gabinetu Ovalnego. Wkrótce stało się jasne, że z wielką władzą przyszła... wielka siła.

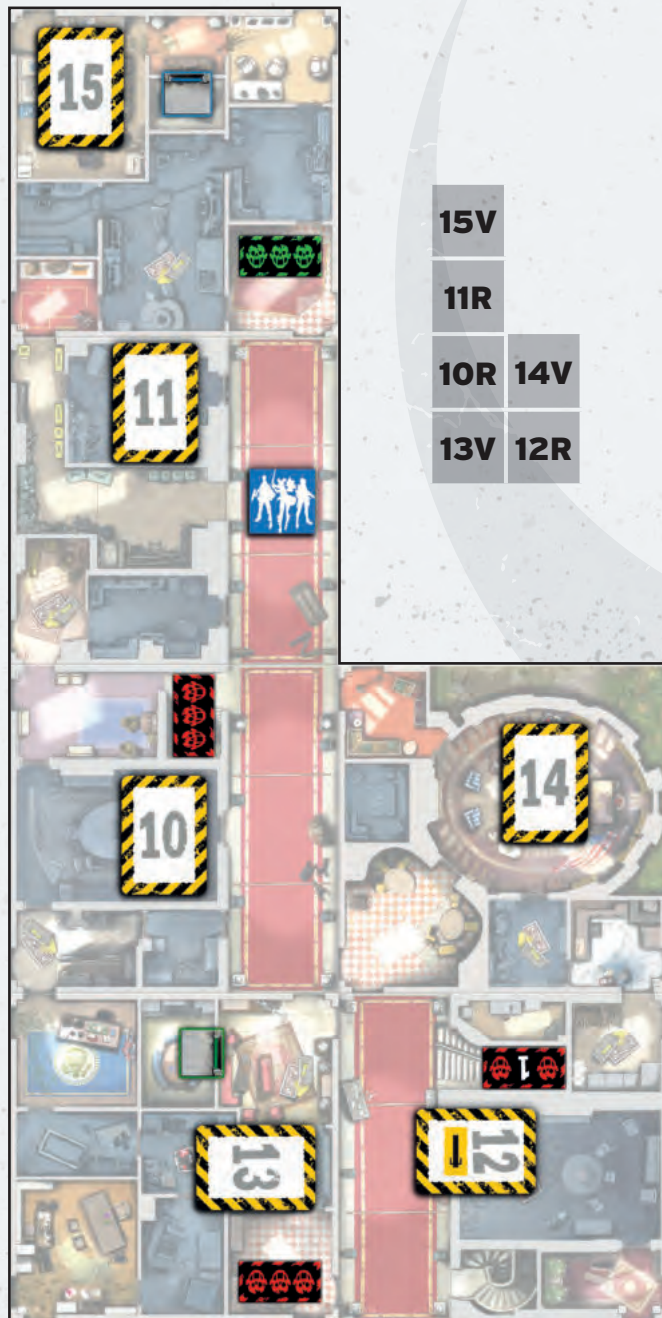
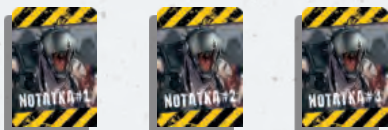
Potrzebne kafelki: 10R, 11R, 12R, 13V, 14V i 15V.

• CELE

Znajdźcie kartę dostępu do bunkra. Nosi ją na szyi jedna z Abominacji. Musicie ją zdobyć nie używając Koktajlu Mołotowa. Godzina rozpoczęcia: **04:00**

• ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Posiadanie poniższych Osiągnięć odblokowuje odpowiednie efekty gry:
 - *Kret:* Niebieskie i Zielone Drzwi są otwarte od początku gry i są ze sobą połączone. Każdy z Ocalałych może Poruszać się pomiędzy Strefami z Niebieskimi i Zielonymi Drzwiami w dowolnym kierunku. Jeżeli drużyna nie ma tego Osiągnięcia, Drzwi w tych kolorach nie można otworzyć w żaden sposób.
 - *Niech się stanie światłość:* Zielona Strefa Namnażania jest aktywna od początku gry. W przeciwnym wypadku nie umieszczajcie jej na Planszy.
 - *Pretorianin:* Gdy tylko nowa Abominacja znajdzie się w Polu Widzenia któregoś z Ocalałych, przeczytajcie kolejną Notatkę Abominacji (patrz niżej).
- **Notatki Abominacji.** Przeczytajcie Notatkę Abominacji za każdym razem, gdy Ocalały zabije Abominację nie używając efektu Koktajlu Mołotowa. Notatki Abominacji należy odczytywać w kolejności (#1, #2 i jako ostatnią #3) i po przeczytaniu odrzucić.
- **V.I.Podrasowana Broń.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatrzy Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



15V	
11R	
10R	14V
13V	12R



M8 - CZY TA WINDA JEDZIE W DÓŁ?

Trudna / 60 minut

Wiele osób zostało uwieczonych w bunkrze prezydenckim i musieliśmy przywrócić zasilanie systemu pomocniczego. Tak ważny budynek z pewnością miał gdzieś zapasowy generator. Wystarczyło go odnaleźć i uruchomić. Oczywiście zombie miały coś przeciwko, ale nie dbaliśmy o to!

Potrzebne kafelki: 11R, 12V, 13V, 14V i 15V.

CELE

Przywróćcie zasilanie. Znajdźcie przełącznik i uruchomcie generator.

Godzina rozpoczęcia: **10:00**

• ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Kafelek 12V reprezentuje piwnice pod Białym Domem. Musicie odnaleźć sposób, by tam dotrzeć.
- **Zapieczętowne.** Czerwonych zamkniętych Drzwi nie można otworzyć w żaden sposób.
- **Mroczne Tajne Służby.** Karty Celów: Pokój Ochrony i Centrum Dowodzenia Secret Service (na kafelku 11R), mogą zostać odkryte dopiero po tym, gdy Ocalały otworzy prowadzące do nich Drzwi, ale przed namnożeniem w nich Zombie.
- **Tunele serwisowe.** Niebieskich i Zielonych Drzwi nie można otworzyć, chyba że Ocalali posiadają Osiągnięcie *Kreć*. W takim przypadku można je otworzyć w standardowy sposób. Każdy z Ocalałych może Poruszać się pomiędzy Strefami z Niebieskimi i Zielonymi Drzwiami w dowolnym kierunku.
- **Dźwignie handlu.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



Strefa Startowa Ocalałych



5x 

**Skrzynia
z Podrasowaną
Bronią**



Strefy Namnażania



Otwarte Drzwi

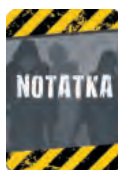
Zamknięte Drzwi



**Zapieczętowne Drzwi
(nie można ich otworzyć)**



8x  **karta Celu**



5x  **Notatka**

M9 - DEFCON 2: SZYBKIE TEMPO

Bardzo trudna / 45 minut

Co zaskakujące, przywrócenie zasilania windy prowadzącej do bunkra prezydenckiego i zdobycie karty dostępu do jej otwarcia, zajęło nam niewiele czasu. Zgodnie z przewidywaniami, ponowne włączenie światła w Białym Domu sprawiło, że zgromadzone na zewnątrz zombie stały się nerwowe. Musieliśmy działać szybko i odprowadzić wszystkich w bezpieczne miejsce.

Potrzebne kafelki: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R i 15R.

• CELE

Otwórzcie prezydencki bunker. Dotrzyjcie do wejścia do prezydenckiego bunkra (karta Celu na kafelku 13R) i przeczytajcie leżącą tam kartę.

Godzina rozpoczęcia: **15:00**

12R	10R	11R
13R	14R	15R

• ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Na kafelku 12R nie ma Skrzyni z Podrasowaną Bronią.
- **Na ratunek!** Ocalali muszą jako pierwszą odkryć kartę Celu #13, zanim będą mogli odkrywać pozostałe.
- **Nieźle pamiętki!** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatrzuje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



Strefa Startowa Ocalałych

5x 

Skrzynia z Podrasowaną Bronią



6x **karta Celu**

 1 

Strefy Namnażania



M10 - DEFCON 1: ODBEZPIECZONY PISTOLET

Bardzo trudna / 60 minut

Biały Dom został zrujnowany, podobnie jak cały znany nam świat i nasze dawne życia. Szczerze powiedziawszy nie będę za nimi tęsknił. Musieliśmy się szybko dostosować...
Ewolować...
...Przetrwać!

Potrzebne kafelki: 1R, 2V, 7R, 8V, 10V i 11V.

10V 11V

7R 2V

1R 8V



**Strefa Startowa
Ocalałych**

6x



**Skrzynia z Podrasowaną
Bronią**



Strefy Namnażania

9x



karta Celu

1x



Notatka



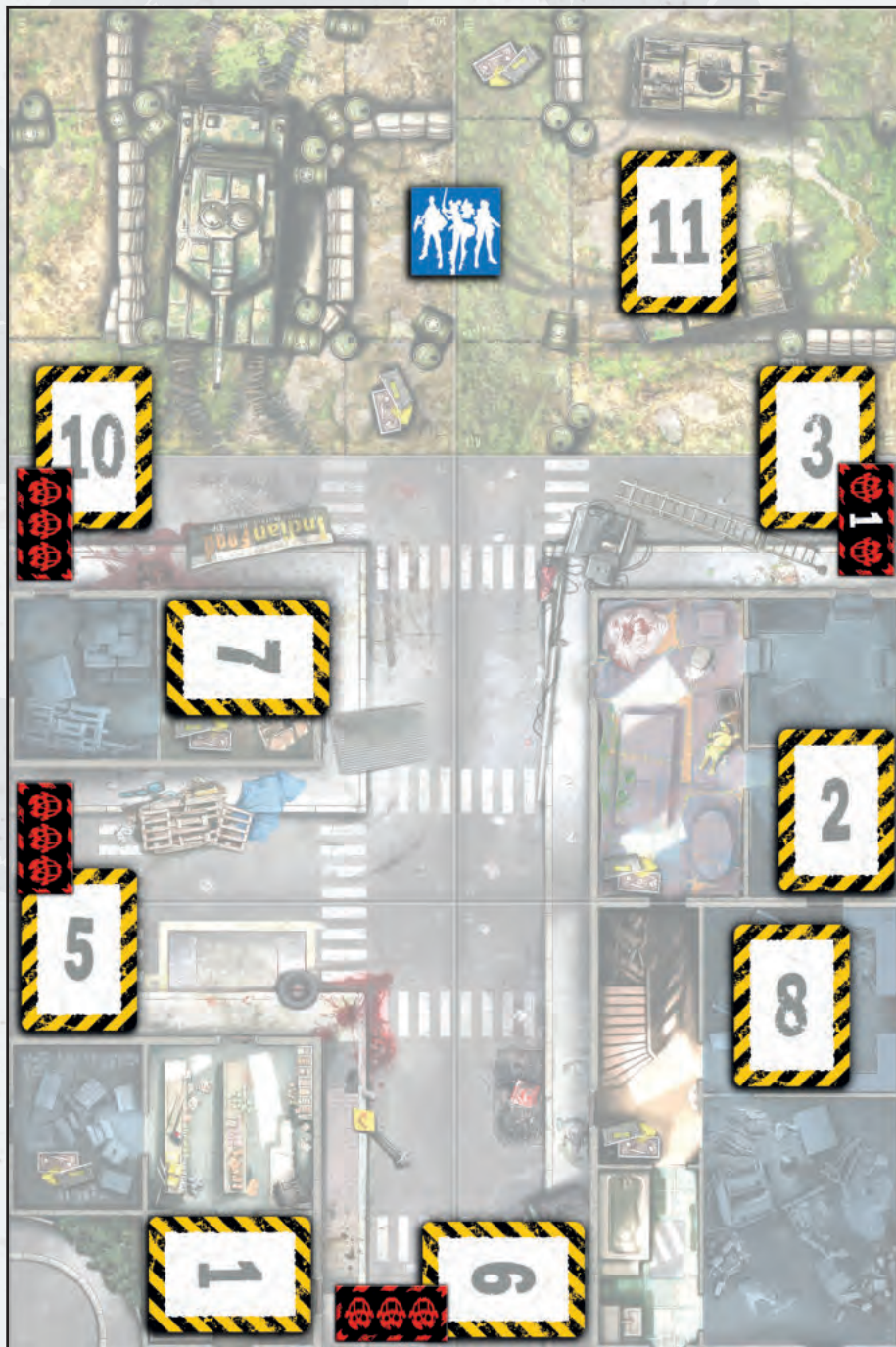
• CELE

Walcie o waszą przyszłość. Znajdźcie drogę, którą będziecie mogli opuścić tę okolicę.

Godzina rozpoczęcia: **22:00**

• ZASADY SPECJALNE

- **Broń godna finału.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.





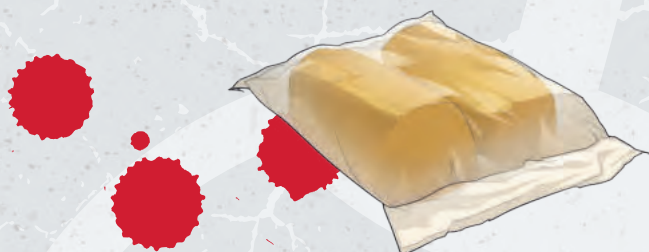
#07 NOWE UMIEJĘTNOŚCI

W przypadku sprzeczności z zasadami ogólnymi nadrzędne są zasady Umiejętności specjalnych. Efekty poniższych Umiejętności i/lub premii są natychmiastowe i mogą być użyte w Turze, w której zostały otrzymane. Oznacza to, że jeżeli jedna Akcja 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 obroni odpowiedniego typu (Dystansową lub do Walki Wręcz) i zignorować wszystkie te Uszkodzenia.

Na Całość: [Umiejętność] – Ocalały korzysta ze wskazanej Umiejętności lub efektu gry za każdym razem, gdy idzie Na Całość.



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.

Noktowizja – Ocalały ignoruje zasady Nocy i zasady Stref Mroku (instrukcja gry podstawowej str. 33).

Podwójne kości Na Całość – Za każdym razem, gdy Ocalały idzie na Całość może podwoić liczbę kości wskazaną na używanej karcie (kartach) Ekwipunku.

Prowizoryczna naprawa – Ocalały może skorzystać z tej Umiejętności raz na Turę, podczas Akcji Walki, tuż po rzucie kośćmi. Może zignorować wszystkie Uszkodzenia w uzyskanym wyniku rzutu.

Wszechstronny – Ocalały rozpoczyna każdą grę z wybraną Umiejętnością Kampanii, której jeszcze nie posiada. Może korzystać z tej Umiejętności tylko do końca bieżącej Misji.

TWÓRCY

PROJEKTANCI: Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT i David PRETI

ROZWÓJ: Fabio CURY

PRODUKCJA: Marcela FABRETI i Thiago ARANHA (Kierownictwo), Raquel FUKUDA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Aaron LURIE i Ana THEODORO

ILUSTRACJE: Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA i Eric NOUHAUT.

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

OPRACOWANIE MODELI: Vincent FONTAINE

STUDIO RZEŹBIARSKIE: BigChild Creatives

KIEROWNIK ZESPOŁU RZEŹBIARZY: Hugo Gomez BRIONES

RZEŹBIARZE: David ARBERAS, Daniel FERNANDEZ, Ivan GIL, Africa MIR, Alejandro MUÑOZ, Adrian RIO, Natalia ROMERO i Raul Fernandez ROMO

RENDERING: Studio Z

KOREKTA: Jason KOEPP

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY: Mathieu HARLAUT

WYDAWCA: David PRETI

WERSJA POLSKA: Zespół Portal Games

© 2021 Portal Games Sp. z o.o.

© 2021 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Logo Guillotine Games jest znakiem towarowym Guillotine Press Ltd. Logo CMON oraz nazwy CMON i Zombicide są znakami towarowymi CMON Global Limited. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Figurki znajdujące się w pudełku są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

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

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/



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 nierzadko i dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ) znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/zombicide-2-edycja/>

PODSUMOWANIE RUNDY

KAŻDA RUNDA ZACZYNA SIĘ OD:

KIEDY WSZYSCY GRACZE SKOŃCZĄ
SWOJE TURY

01 - FAZA GRACZY

Gracz z żetonem Pierwszego Gracza aktywuje wszystkich swoich Ocalałych, jednego po drugim, w dowolnej kolejności. Następnie przychodzi czas na rozpoczęcie Tury kolejnego gracza, siedzącego po jego lewej stronie.

Każdy Ocalały ma 3 Akcje do wydania na wymienione poniżej działania. W czasie jednej aktywacji można kilka razy wykonać tę samą Akcję, chyba że zasady gry stanowią inaczej.

• RUCH:

Ocalały przesuwa się o 1 Strefę (musi wydać dodatkowe Akcje, jeśli w Strefie początkowej są Zombie).

• PRZESZUKIWANIE (1x na Turę):

Jedynie Strefy budynku, w których nie ma Zombie. Gracz dobiera kartę z talii Ekwipunku. Przeszukując Skrzynię z Podrasowaną Bronią, dobierz kartę z talii Podrasowanej Broni.

• OTWIERANIE DRZWI:

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

UWAGA: Nie można ponownie zamknąć Drzwi po ich otwarciu.

• REORGANIZACJA/WYMIANA:

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

• AKCJE W WALCE:

Atak Wręcz: wymaga wyposażenia w Broń do Walki Wręcz.

Atak Dystansowy: wymaga wyposażenia w Broń Dystansową.

• ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU

w Strefie Ocalałego.

• **HAŁASOWANIE:** Umieśćcie żeton Hałasu w Strefie Ocalałego.

• **BRAK DZIAŁANIA:** Wszystkie pozostałe Akcje przepadają.

02 - FAZA ZOMBIE

ETAP 1: AKTYWACJA

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

• ATAK:

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

• RUCH:

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

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

ETAP 2: NAMNAŻANIE

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

• **Startowa Strefa Namnażania** jest pierwszą, od której należy rozpocząć namnażanie.

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

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

03 - FAZA KOŃCOWA

• Usunięcie z Planszy wszystkie żetony Hałasu.

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

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

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

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