

ZOMBICADE

ŻYWI LUB NIEUMARLI



ZASADY GRY
ORAZ
KSIĘGA MISJI





ROZDZIAŁY

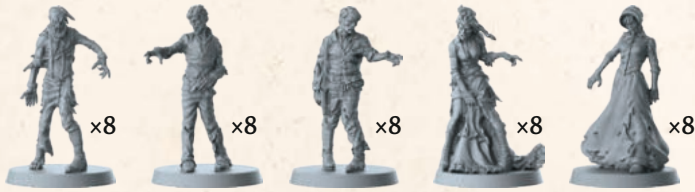
KOMPONENTY GRY	3	FAZA ZOMBIE	25
ŻYWI LUB NIEUMARLI	5	ETAP 1 – AKTYWACJA	25
ZOMBICIDE PRZEZ CZAS I PRZESTRZEŃ	5	ATAK	25
PRZYGOTOWANIE DO GRY	6	RUCH	25
WPROWADZENIE DO GRY	9	ROZDZIELENIE GRUPY ZOMBIE	25
FAZA GRACZY	9	GRA BIEGACZAMI	25
FAZA ZOMBIE	9	ETAP 2 – NAMNAŻANIE	26
FAZA KOŃCOWA	9	RODZAJE STREF NAMNAŻANIA	27
ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA	9	KARTY DODATKOWEJ AKTYWACJI	30
PODSTAWY	9	SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI	30
PRZYDATNE DEFINICJE	9	ŻETONY STREF NAMNAŻANIA ABOMINACJI	31
POLE WIDZENIA	10	WALKA	32
PORUSZANIE SIĘ	12	ATAK WRĘCZ	32
ODCZYTYWANIE KARTY EKWIPUNKU	12	ATAK DYSTANSOWY	32
BROŃ DO WALKI WRĘCZ I BROŃ DYSTANSOWA	12	KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	33
RODZAJE AMUNICJI	13	UNIWERSALNA KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	33
GŁOŚNY EKWIPUNEK	13	BRATOBÓJCZY OGIEŃ	34
CECHY BOJOWE	14	CECHY EKWIPUNKU	34
HAŁAS	15	DYNAMIT	34
NAGRODY ŁOWCÓW	17	SZYBKOSTRZELNOŚĆ 6+	34
PUNKTY ADRENALINY, POZIOM ZAGROŻENIA		WODA ŚWIĘCONA	35
I UMIEJĘTNOŚCI	18	NÓŻ	35
WYPOSAŻENIE	19	MOŻNA UŻYĆ Z PLECAKA	35
TRZY RĘCE?	19	PRZEŁADOWANIE	35
ZOMBIE	20	SPECJALNE STREFY	36
SZWENDACZ	20	BALKONY	36
SPAŚLAK	20	CMENTARZ, KOPALNIA I STREFY NAMNAŻANIA	
BIEGACZ	20	ABOMINACJI	37
ABOMINACJA	20	POCIĄG	38
FAZA GRACZY	21	POCIĄG WJEŹDŹA NA PLANSZĘ	40
RUCH	21	POCIĄG PRZEJEŹDŹA PRZEZ PLANSZĘ	40
PRZESZUKIWANIE	21	POCIĄG OPUSZCZA PLANSZĘ	41
REORGANIZACJA/WYMIANA	21	TOWARZYSZE	42
AKCJE WALKI	21	ESKORTOWANIE TOWARZYSZA	42
ATAK WRĘCZ	21	CECHY OGÓLNE TOWARZYSZY	42
ATAK DYSTANSOWY	21	TRYB KRWISTOCZERWONY	43
ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU	22	MISJE	44
AKCJE SPRZĘTU	22	M0 – PIERWSZE SPOTKANIE (SAMOUCZEK)	44
FURGON	22	M1 – WSIĄŚ DO POCIĄGU	45
KARTACZOWNICA GATLINGA	22	M2 – POCIĄG WIDMO	46
WÓZ BOJOWY	22	M3 – RODZINNY INTERES	47
ZRÓBCIE HAŁAS!	22	M4 – SZYBCY LUB MARTWI	48
BRAK DZIAŁANIA	22	M5 – UCIECZKA Z MIASTECZKA	49
KLASY I ZDOLNOŚCI KLAS	23	M6 – WYSADZENIE KOPALNI	50
KLASA: AWANTURNIK	23	M7 – OSTATNIA STACJA	51
KLASA: WIERZĄCY	23	M8 – BRACIA W WIERZE	52
KLASA: REWOLWEROWIEC	24	M9 – BRUDNA ROBOTA	53
KLASA: MIASTOWY	24	M10 – FILARY WIARY	55
		UMIEJĘTNOŚCI	56
		INDEKS	59
		TWÓRCY	59
		PODSUMOWANIE RUNDY	60



KOMPONENTY GRY

9 DWUSTRONNYCH
KAFELKÓW

73 FIGURKI ZOMBIE



40 Szwendaczy



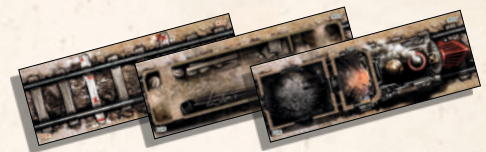
16 Biegaczy

16 Spaślaków



1 Pinkertominacja
Abominacja

3 DWUSTRONNE
KAFELKI POCIĄGU



14 FIGUREK I KART OCALAŁYCH



Carl



Hanna



Concepción



Jeb



Henry



May



Thomas



Kassey



Molly



Jimmy



Pablito



Trixie



Turner



Meg



1 KARTACZOWNICA
GATLINGA



120 MINI KART

80 kart Ekwipunku

- **BRÓŃ POCZĄTKOWA** x18
 - Patelnia x6
 - Springfield x6
 - Stary Rewolwer x6
- **KLASYCZNY EKWIPUNEK** x55
 - Colt SAA x3
 - Dubeltówka x2
 - Dynamit x6
 - Garść Naboí x4
 - Garść Śrutu x4
 - Kilof x2
 - Maczeta x2
 - Nóż x4
 - Obrzyn x2
 - Remington x3
 - Schofield x3
 - Strzelba x2
 - Szabla x2
 - Tomahawk x2
 - Winchester x2
 - Woda x6
 - Woda Święcona x6
- **NAGRODY ŁOWCÓW** x7
 - Ciężka Szabla x1
 - Colt Buntline x1
 - Gniew Manitou x1
 - Karabin Henry'ego x1
 - Laworwer x1
 - Mauser C96 x1
 - Strzelba Woźnicy x1

2 karty pomocy

- Furgon x1
- Kartaczownica Gatlinga x1

37 kart Zombie (#1 - #37)



1 karta Abohincji



29 ŻETONÓW

Furgon x1



Strefa Wyjścia x1



Pierwszy Gracz x1



Hałas (Bang!/BOOM!) x1



Vade Retro x2

9 Celów

- Czerwony/Czerwony x7
- Czerwony/Niebieski x1
- Czerwony/Zielony x1



14 Stref Namnażania

- Startowa x1
- Ruchoma x2
- Abominacji (aktywna/nieaktywna) x2
- Stos Zwłok (aktywna/nieaktywna) x9



6 PLANSZ OCALAŁYCH



6 KOLOROWYCH PODSTAWEK OCALAŁYCH



6 KOŚCI

48 ZNACZNIKÓW





ŻYWI LUB NIE-UMARLI

Ludzie przyjeżdżali na Zachód z wielu powodów. Zew przygody. Gorączka złota. Ucieczka. Niektórzy chcieli po prostu rozprostować nogi i zobaczyć ten nowy świat na własne oczy. Tak, proszę państwa, to kraina pełna możliwości dla każdego, kto jest odważny i gotowy zakasać rękawy do ciężkiej pracy. To prawda, że kryje ona wiele niespodzianek, ale nikt, absolutnie nikt, nie spodziewał się tych cholernych zombie!

Któż wie, co sprawia, że umarli nie mogą odnaleźć spokoju? Czy to szaleństwo? Plaga? A może ten kaznodzieja ma rację? I to sam Diabeł, w towarzystwie truposzy, niweczy nasze nadzieje i marzenia, zamieniając życie w... żywy koszmar? Ale nie wszystko stracone! O nie, proszę państwa! Zachód nigdy nie był miejscem dla osób o słabych nerwach i nie rodził ludzi, którzy poddają się bez walki. Więc chwycicie za broń, zbierzcie drużynę i przygotujcie się na Zombicide!

Zombicide: Żywi lub Nieumarli to gra kooperacyjna, w której od 1 do 6 graczy stawia czoła hordom Zombie kontrolowanym przez mechanikę gry. Gracze kontrolują drużynę Ocalałych w niezwykłych czasach, gdy umarli powstają i ścigają żywych.



Waszym celem jest wypełnienie wyznaczonych przez Misję zadań oraz zabicie tyle Zombie, ile tylko zdołacie!

Zombie są powolne i przewidywalne, ale bardzo liczne. Uważajcie na Abominacje oraz stopy zwłok!

Ocalali używają do zabijania Zombie wszystkiego, co wpadnie im w ręce. Im lepsza broń, tym większy licznik zabójstw (czy w przypadku chodzących trupów, można w ogóle mówić o zabójstwie?) i tym więcej pojawia się Zombie, zwabionych zapachem krwi.

Ocalali mogą wymieniać się przedmiotami, a gracze koordynować działania taktyczne. Tylko dzięki współpracy, graczom uda się osiągnąć cele Misji i przeżyć. Walka z Zombie to świetna zabawa, ale gracze będą musieli także ratować innych Ocalałych, znajdować galony święconej wody i oczyszczać przeklęte miejsca, z których powstają nieumarli, wskakiwać do pędzącego pociągu i nie tylko.

Doświadczenia z gry w *Zombicide: Żywi lub Nieumarli* uczynią z was najślynniejszych łowców Zombie na całym Dzikim Zachodzie.

ZOMBICIDE PRZEZ CZAS I PRZESTRZEŃ

Seria *Zombicide* pozwala graczom walczyć z Zombie w wielu odmiennych sceneriach, tworząc unikatową atmosferę dzięki dedykowanym Ocalałym, zombie i innym aspektom gry.

Wszystkie zestawy podstawowe z serii *Zombicide* korzystają z tych samych mechanik, co ma na celu ułatwienie graczom wejścia w całe uniwersum. Dowlonie łączcie rozszerzenia i elementy z poszczególnych er (klasycznej, fantasy i sci-fi), aby uzyskać niepowtarzalne rozgrywki w *Zombicide*!

Klasyczny *Zombicide* pozwoli wam wcielić się w barwne postaci Ocalałych z współczesnych miast, spustoszonych przez apokaliptyczne Zombie.



Zombicide w wersji fantasy to czas wieków ciemnych zdominowanych przez złowieszcze knowania szalonych nekromantów, którzy przemierzają krainy w towarzystwie armii zombie. Razem z pozostałymi Ocalałymi walczycie o lepszą przyszłość!



Sci-fi *Zombicide* zabierze was na PK-L7, odległą planetę stanowiącą źródło cennych surowców oraz... będącą domem Xenosów, niezbadanego gatunku obcych, których zainfekowane hordy atakują wszystko w zasięgu wzroku!



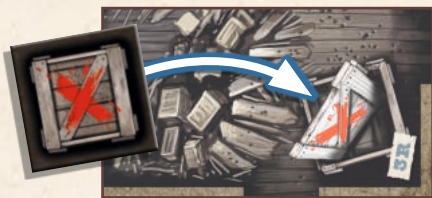


PRZYGOTOWANIE DO GRY

W rozgrywce w *Zombicide: Żywi lub Nieumarli* bierze zwykle udział 6 Ocalałych, dowolnie rozdzielonych pomiędzy graczy. Początkującym, dla szybszego zrozumienia mechaniki, doradzamy grę w 6 osób, z których każda kontroluje 1 Ocalałego. Doświadczony gracz z łatwością pokieruje pełnym zespołem sześciu Ocalałych i sam stawi czoła hordom Zombie!

Grupy 3 lub 4 Ocalałych można uzupełnić o Towarzyszy (str. 42), aby wyrównać szanse w walce z Zombie!

1. Wybierzcie Misję.
2. Rozłóżcie kafelki Planszy.
3. Umieście na Planszy Strefy Namnażania, żetony oraz figurki, zgodnie z opisem danej Misji. Żetony Celów rozmieszcza się na nadrukowanych na kafelkach otwartych skrzyniach (jak na poniższej ilustracji).



Jeżeli jesteście doświadczonymi graczami w *Zombicide: Żywi lub Nieumarli* nie ma żetonów Drzwi.

4. Gracze rozdzielają między siebie 6 wybranych Ocalałych. Wszyscy gracze tworzą jedną drużynę i współpracują ze sobą, aby wygrać z mechaniką gry. Możecie siedzieć wokół stołu w dowolnej kolejności.

Pudełko *Zombicide: Żywi lub Nieumarli* zawiera 14 Ocalałych z apokalipsy Zombie. Do każdej z Misji gracze mogą wybierać Ocalałych z gry podstawowej lub któregośkolwiek z rozszerzeń lub dodatków. (Ocalałi mogą różnić się Ekwipunkiem Początkowym).

Niektóre z Misji, w swoich wstępnych założeniach, mogą uniemożliwić wam wybór ulubionego Ocalałego, ale nie martwcie się! Te same Misje pozwolą wam ich odnaleźć lub uratować!

5. Dla każdego Ocalałego weźcie po jednej planszy i umieście na niej kartę Ocalałego. W celu łatwiejszego rozpoznania figurek Ocalałych, umocujcie do nich kolorowe podstawki. Weźcie również po 5 plastikowych znaczników tego samego koloru.
6. Przygotujcie następujące talie kart. Karty poszczególnych typów różnią się od siebie kolorem rewersu. Potasujcie osobno każdą z talii i połóżcie je zakryte obok Planszy.

- **Ekwipunek:** narzędzia i broń, które Ocalałi będą mogli odnaleźć podczas gry.



To jest karta Ekwipunku.

- **Zombie:** wrogowie, z którymi będziecie musieli się zmierzyć. Im więcej Zombie zabijecie, tym więcej ich powstanie – w różnych kształtach i rozmiarach!



To jest karta Zombie.

- **Abominacje:** *Zombicide: Żywi lub Nieumarli* zawiera Pinkertominację. Kolejne Abominacje mogą pochodzić z rozszerzeń i dodatków. Każda z nich posiada specjalną zdolność urozmaicającą rozgrywkę. Za każdym razem gdy zostanie dobrana karta Abominacji, losowo wybierana jest jedna z nich.



To jest karta Abominacji.

- **Nagrody Łowców:** rewers karty opisuje Osiągnięcie, którego wymagane gracz musi spełnić, aby zdobyć daną kartę Nagrody Łowcy (str. 17). Karty Nagród Łowców, po przetasowaniu, należy położyć rewersem ku górze obok Planszy w taki sposób, by były dobrze widoczne dla wszystkich graczy.



Wyjątkową Nagrodę Łowcy można zdobyć po spełnieniu wymagań opisanych na rewersie karty!

- Karty Ekwipunku Początkowego, nieużywane karty Ocalałych oraz karty pomocy Furgonu i Kartaczownicy Gatlinga, połóżcie w zasięgu wszystkich graczy.



Ocalali rozpoczynają grę z różnym Ekwipunkiem Początkowym. Przy każdej okazji rozglądajcie się za lepszą bronią!

7. Każdy z Ocalałych ma ulubiony rodzaj Ekwipunku, jak zostało to wskazane na jego karcie Ocalałego (patrz: gniazdo Ulubionej Broni, str. 19). Każdy Ocalały otrzymuje kartę Ekwipunku Początkowego należącą do ulubionego rodzaju:
 - **Pistolet:** Stary Rewolwer
 - **Broń do Walki Wręcz:** Patelnia
 - **Karabin:** Springfield
 - **Dowolna Broń:** gracz dokonuje wyboru między Starym Rewolwerem, Patelnią a Springfieldem.

Jeżeli na liście Umiejętności początkowych Ocalałego znajduje się dowolny Ekwipunek Początkowy, Ocalały otrzymuje go od razu, dodatkowo do właśnie otrzymanej karty Ekwipunku Początkowego.



Hanna otrzymuje strzelbę Springfielda jako Ekwipunek Początkowy. Concepcjón dokonuje wyboru między Starym Rewolwerem, Patelnią a Springfieldem.

8. Umieście figurki przedstawiające wybranych Ocalałych w Strefie Startowej (lub Strefach) wskazanej przez Misję. O ile opis Misji nie wskazuje inaczej, umieście żeton Hałasu w tej Strefie, stroną Bang! ku górze (w przypadku kilku Stref Startowych Ocalałych, wybierzcie dowolną z nich).
9. Każdy z graczy kładzie przed sobą swoje plansze Ocalałych. Upewnijcie się, że strzałka wskaźnika znajduje się na polu „0” Niebieskiego Poziomu Zagrożenia. Następnie umieście znacznik w odpowiednim gnieździe Toru Zdrowia i kolejny znacznik w gnieździe wskazującym pierwszą (Niebieską) Umiejętność. Kolejne 3 znaczniki umieście w gniazdach zapasowych w górnej części planszy Ocalałego. Ekwipunek Początkowy może być umieszczony w gnieździe Ręki lub Ulubionej Broni na planszy Ocalałego (str. 19).
10. Wybierzcie pierwszego gracza i dajcie mu żeton Pierwszego Gracza.

W Zombicide: Żywi lub Nieumarli są 4 klasy Ocalałych: Awanturnik, Wierzący, Rewolwerowiec i Miastowy. Klasy zostały szczegółowo omówione na str. 23.



Turner jest Rewolwerowcem. May jest Awanturniczką. Jimmy to Miastowy. A Concepcjón to Wierząca.



Awanturnicy mogą się poruszyć i zaatakować Bronią do Walki Wręcz w tej samej Akcji. Ponadto są w stanie przeżyć otrzymanie większej liczby Ran niż pozostali Ocalali.



Wierzący Ocalali mogą używać egzorcyzmu Vade Retro (str. 23), aby siłą swojej wiary czasowo unieruchomić grupy Zombie. Mogą także używać zwykłej Wody do niszczenia Stref Namnażania, w ten sam sposób, w jaki używa się Wody Święconej (str. 27).



Rewolwerowcy mogą korzystać ze swojej Zdolności Klasy: Szybkostrzelność (str. 24) i, kosztem niewielkiej utraty precyzji strzału, w mgnieniu oka opróżnić magazynek swojego Pistoletu.



Miastowi doskonale znają realia miasteczek Dzikiego Zachodu. Z łatwością odnajdują Ekwipunek, a znajomość rozkładu pomieszczeń sprawia, że doskonale walczą w budynkach. Lubią trzymać Zombie, jak wszystkich przyjezdnych, na dystans, więc chętnie używają Karabinów.

3 znaczniki
w zapasie.

Znacznik
na Niebieskiej
Umiejętności.

Pablito to Rewolwerowiec,
więc potrafi niezwykle szybko
strzelać z każdego posiadanego
Pistoletu (str. 24).

Jako Rewolwerowiec,
Pablito otrzymuje wskazaną
Ulubioną Broń:
Stary Rewolwer.



Znacznik
na najwyższym
czerwonym polu
Toru Zdrowia.

Wskaźnik na polu
„0” Toru Zagrożenia.





WPROWADZENIE DO GRY

Wszyscy jesteście otoczeni!
Bang! Bang! Bang!
A jednak nie. Pomyliłam się.

– Molly

Gra w *Zombicide: Żywi lub Nieumarli* składa się z szeregu rund, rozgrywanych według poniższej kolejności.

★ FAZA GRACZY

Rozpoczyna Pierwszy Gracz, aktywując swoich Ocalałych jednego po drugim, w wybranej przez siebie kolejności. Początkowo każdy Ocalały może wykonać trzy Akcje na turę – dopiero nabyte w trakcie gry Umiejętności umożliwiają im wykonywanie dodatkowych Akcji. Ocalały może wykorzystać swoje Akcje do zabijania Zombie, poruszania się po Planszy lub wykonywania innych zadań, wypełniając różne cele Misji. Niektóre Akcje są głośne, a Hałas przyciąga Zombie!

Po wykonaniu wszystkich Akcji przez Ocalałych kontrolowanych przez Pierwszego Gracza, gracz siedzący po lewej stronie rozpoczyna swoją turę i aktywuje swoich Ocalałych w ten sam sposób.

Po tym, gdy wszyscy gracze skończą swoje tury, kończy się Faza Graczy. (Jeżeli jest to Misja z ruchomym Pociągiem, porusza się on teraz – patrz str. 38).

Faza Graczy została szczegółowo omówiona na stronie 21.

★ FAZA ZOMBIE

Wszystkie Zombie na Planszy aktywują się i zużywają jedną Akcję albo na zaatakowanie Ocalałego znajdującego się w tej samej Strefie, albo, jeżeli nie mają możliwości Ataku, na Ruch w kierunku Ocalałych w Polu Widzenia lub najgłośniejszej Strefy.

Zombie zwane Biegaczami mają do wykonania 2 Akcje, czyli mogą dwa razy zaatakować, zaatakować i poruszyć się, poruszyć się i zaatakować lub po prostu wykonać dwa ruchy. Gdy obecne na Planszy Zombie wykonają już swoje Akcje, na wszystkich aktywnych Strefach Namnażania pojawiają się nowe Zombie.

Faza Zombie została szczegółowo omówiona na stronie 25.

★ FAZA KOŃCOWA

Jeżeli żeton Hałasu leżał stroną BOOM! ku górze, należy odwrócić go na stronę Bang! Jeżeli leżał stroną Bang! ku górze, należy przenieść go do Strefy z największą liczbą Ocalałych (w przypadku kilku takich Stref, gracze wybierają jedną z nich). Następny gracz otrzymuje żeton Pierwszego Gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Rozpoczyna się kolejna runda gry.

★ ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

Gracze przegrywają gdy:

- zostanie wyeliminowany DOWOLNY Ocalały (uważajcie: Towarzysze to też Ocalali – patrz str. 42);
- cele Misji nie będą mogły zostać zrealizowane;
- **gdy siódma Strefa Namnażania na Planszy stanie się AKTYWNA (uważajcie na Strefy Namnażania Abominacji i Stosy Zwłok – patrz str. 27).**

Spełnienie wszystkich celów Misji oznacza waszą natychmiastową wygraną. *Zombicide: Żywi lub Nieumarli* jest grą kooperacyjną, więc wszyscy gracze wspólnie zwyciężają lub przegrywają.



PODSTAWY

- Zaplanujmy nasz kolejny ruch.
- E tam.
- Nie?
- Nie ma potrzeby. Wehodzimy tam, rozwalamy kilka łbów i idziemy dalej!
- Cóż, to też brzmi jak plan. Czy mogę dorzucić drobną strzelaninę?

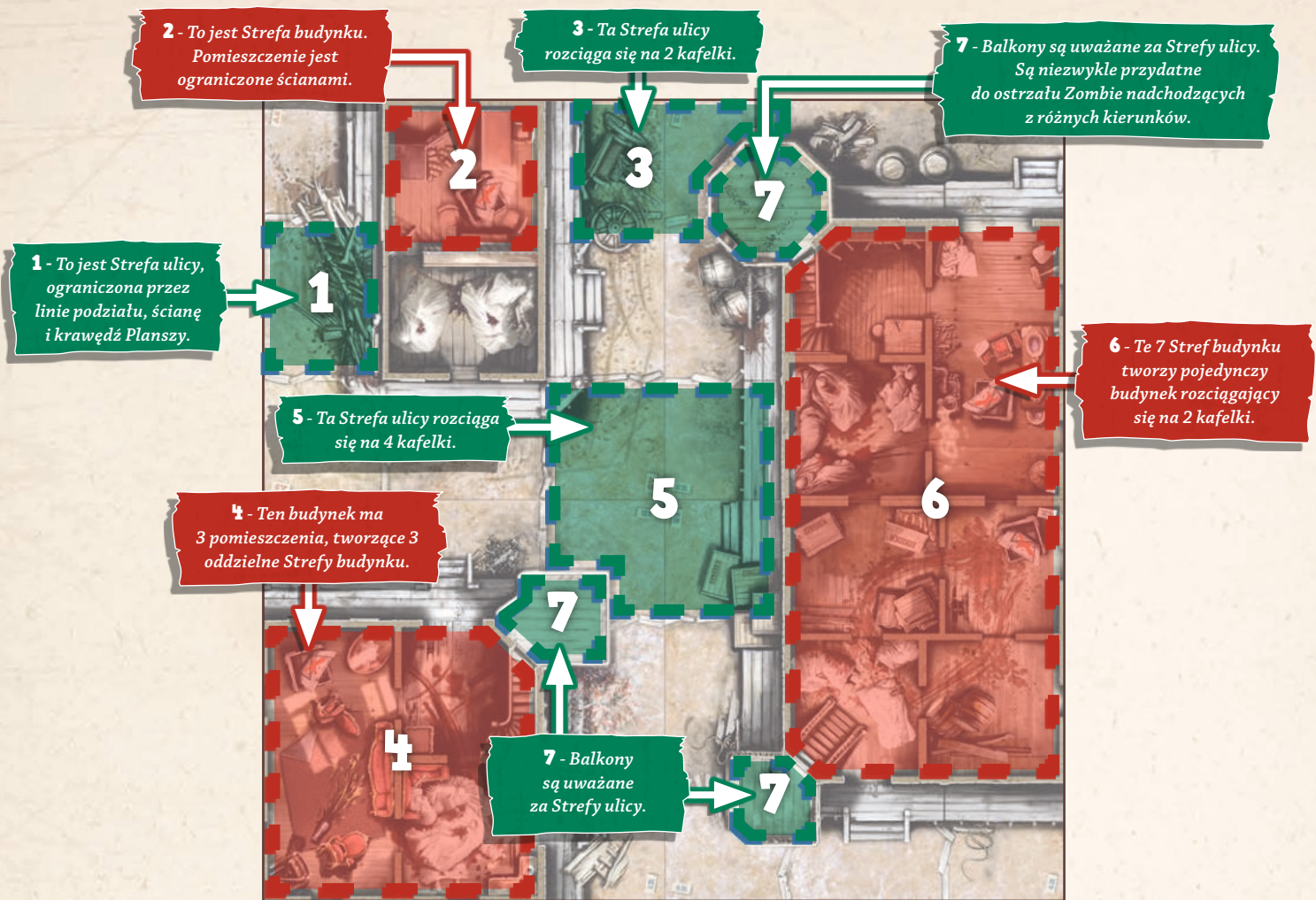
– Carl i Hanna

★ PRZYDATNE DEFINICJE

Postać: Ocalały lub Zombie.

Strefa: Wewnątrz budynku Strefą jest pomieszczenie. Na ulicy Strefa to obszar pomiędzy dwoma liniami podziału (lub linią podziału i krawędzią Planszy) oraz ścianami budynków. Balkony są uważane za Strefy ulicy.





★ POLE WIDZENIA

Pole Widzenia określa, czy Postacie widzą siebie nawzajem, na przykład: czy Ocalały widzi Zombie po drugiej stronie otwartego przejścia, czy widzą się z sąsiednich pomieszczeń, wzdłuż ulicy itd.

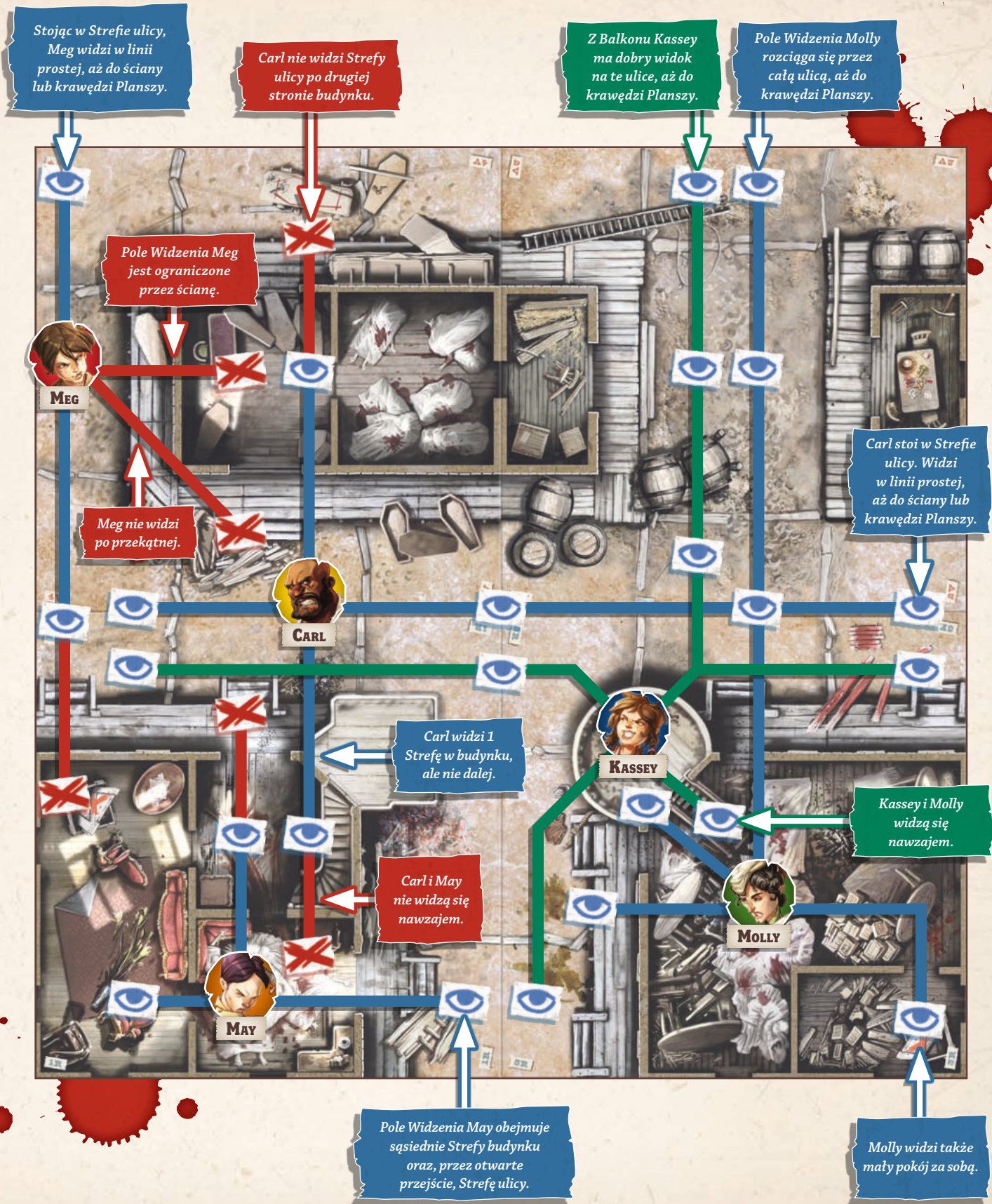
W **Strefach ulicy**, Postacie widzą w liniach prostych, które biegną równoległe do krawędzi Planszy. Postacie nie widzą po przekątnych. W ich Polu Widzenia znajduje się każda Strefa, przez którą można przeprowadzić od Postaci taką linię, zanim ta trafi na ścianę budynku lub krawędź Planszy.

Balkony zawsze sąsiadują z kilkoma Strefami ulic. Niekiedy pod różnymi kątami. Stojąca na Balkonie Postać, jest uważana za znajdującą się na każdej z tych Stref ulicy jedynie do celów wyznaczenia Pola Widzenia. (Balkon to osobna Strefa ulicy). Balkony mają też specjalne zasady, szczegółowo omówione na str. 36.

W **Strefach budynku**, Postać widzi wszystkie Strefy, do których z danego pomieszczenia prowadzi otwarte przejście. Jeśli w ścianie znajduje się otwarte przejście, to ściany nie blokują Pola Widzenia pomiędzy dwoma Strefami. Pole Widzenia Postaci jest jednak ograniczone do jednej, sąsiadującej Strefy (z wyjątkiem Ocalałych należących do klasy Miastowy – patrz str. 24).

- Jeżeli Postać patrzy ze Strefy budynku na Strefy ulicy, to jej Pole Widzenia obejmuje wszystkie Strefy ulicy znajdujące się w linii prostej.
- Jeżeli Postać patrzy ze Strefy ulicy do wnętrza budynku, to jej Pole Widzenia obejmuje tylko jedną Strefę w budynku.



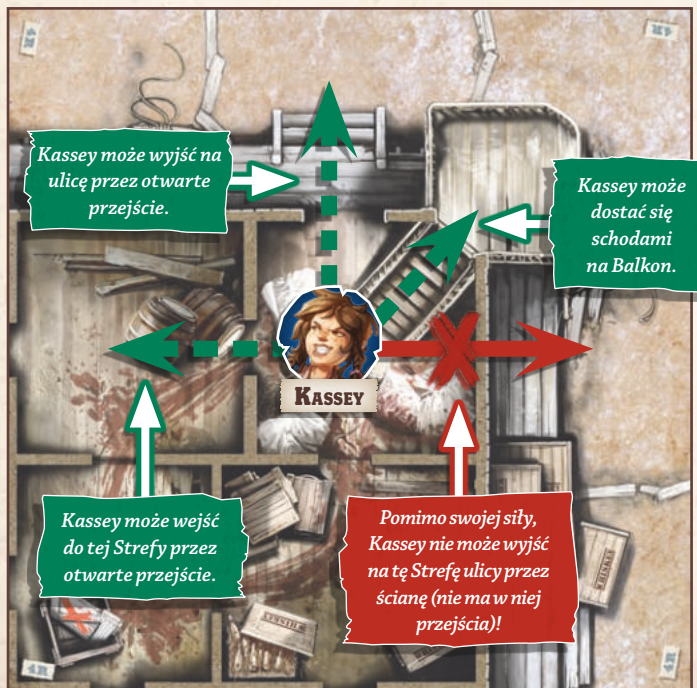
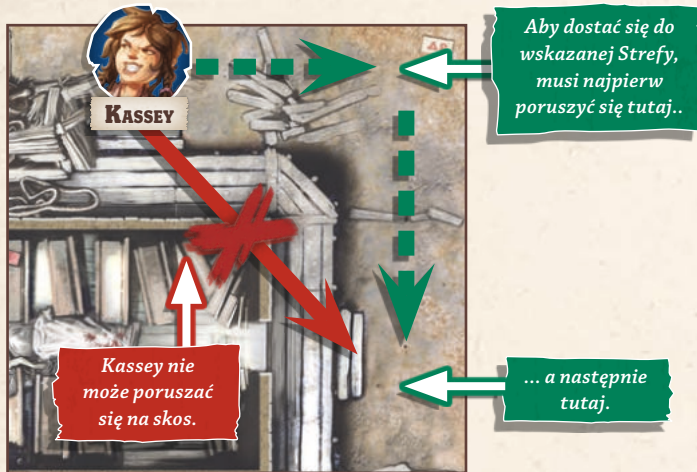


★ PORUSZANIE SIĘ

Postacie mogą przemieszczać się między Strefami, o ile te Strefy współdzielą co najmniej 1 krawędź. Narożniki się nie liczą, co oznacza, że Postacie nie mogą poruszać się po skosie.

Na ulicach Ruch pomiędzy jedną Strefą a drugą nie ma ograniczeń. Aby jednak poruszyć się z pomieszczenia na ulicę (albo odwrotnie), Postacie muszą poruszyć się przez otwarte przejście.

W budynkach Postacie mogą poruszać się pomiędzy Strefami tak długo, jak te Strefy są połączone otwartymi przejściami (np. między pomieszczeniami, czy schodami wiodącymi na Balkon). Pozycja figurki w Strefie i układzie ścian nie ma znaczenia, jeżeli sąsiadujące Strefy mają wspólne otwarte przejście.



★ ODCZYTYWANIE KARTY EKWIPUNKU

BRŃ DO WALKI WRĘCZ I BRŃ DYSTANSOWA

Podaj mi strzelbę, a pokażę tym Zombie jak wygląda prawdziwa apokalipsa.

– Thomas

Gra *Zombicide: Żywi lub Nieumarli* zawiera różne rodzaje kart Ekwipunku. Te, których Ocalali mogą użyć do eliminacji Zombie, mają u dołu karty wymienione Cechy bojowe.



Broń dzieli się na dwie kategorie: Broń do Walki Wręcz oraz Broń Dystansowa. Odpowiednie symbole pomagają rozróżnić rodzaj broni.



Broń do Walki Wręcz jest oznaczona symbolem Walki Wręcz. Taka broń ma Zasięg „0”, dlatego może być używana jedynie w tej samej Strefie, w której znajduje się Ocalały. Takiej broni używa się do Ataków Wręcz (patrz str. 21).



Patelnie i Kilofy to Broń do Walki Wręcz.



Broń Dystansowa jest oznaczona symbolem Walki Dystansowej. Taka broń zazwyczaj ma maksymalny Zasięg „1” lub więcej. Takiej broni używa się do Ataków Dystansowych (str. 21). Atak w Zasięgu „0” za pomocą Broni Dystansowej nadal jest Atakiem Dystansowym.



Winchester i Colt SAA to Broń Dystansowa. Winchester to Karabin. Colt SAA to Pistolet.

RODZAJE AMUNICJI

Większość Broni Dystansowej do eliminowania Zombie używa amunicji. Każda broń ma nieograniczone zasoby amunicji (fajnie, nie?). Jednakże nie wszystkie używają tego samego rodzaju amunicji.



Broń oznaczona symbolem **Nabojów** strzela do Zombie pociskami (bez rozróżniania ich kalibru).



Winchester i Colt SAA używają Naboi jako amunicji.



Broń z symbolem **Śrutu** strzela ładunkiem śrutu (bez rozróżniania jego średnicy).



Strzelba i Strzelba Woźnicy używają Śrutu jako amunicji.

GŁOŚNY EKWIPUNEK

Wadą strzelania do zombie jest to, że robi się przy tym dużo hałasu! Jednak czasem dobrze jest zakłócić czymś tę martwą ciszę. To podnosi na duchu!

– Meg

Niektóry Ekwipunek jest głośny i jego użycie powoduje pojawienie się w danej Strefie żetonu Hałasu. Hałas przyciąga Zombie! Zasady Hałasu zostały szczegółowo omówione na stronie 15.



Karty Ekwipunku mogą zawierać **symbole Bang!** lub **BOOM!** Za każdym razem, gdy Ocalały wyda Akcję na użycie takiego Ekwipunku, należy przesunąć na Planszy żeton Hałasu, umieszczając go odpowiednią stroną ku górze w Strefie, w której wykonana została dana Akcja (wyjątek stanowi użycie Dynamitu, patrz str. 15).

UWAGA: BOOM! jest głośniejsze niż Bang! Jeżeli na Planszy znajduje się już żeton BOOM! zignorujcie wywołany efekt Bang! Do Fazy Końcowej, wyłącznie kolejny efekt BOOM! może spowodować przesunięcie żetonu Hałasu. Bang! wywołany przez strzał z Colta nie może równać się z hałasem spowodowanym wybuchem Dynamitu!

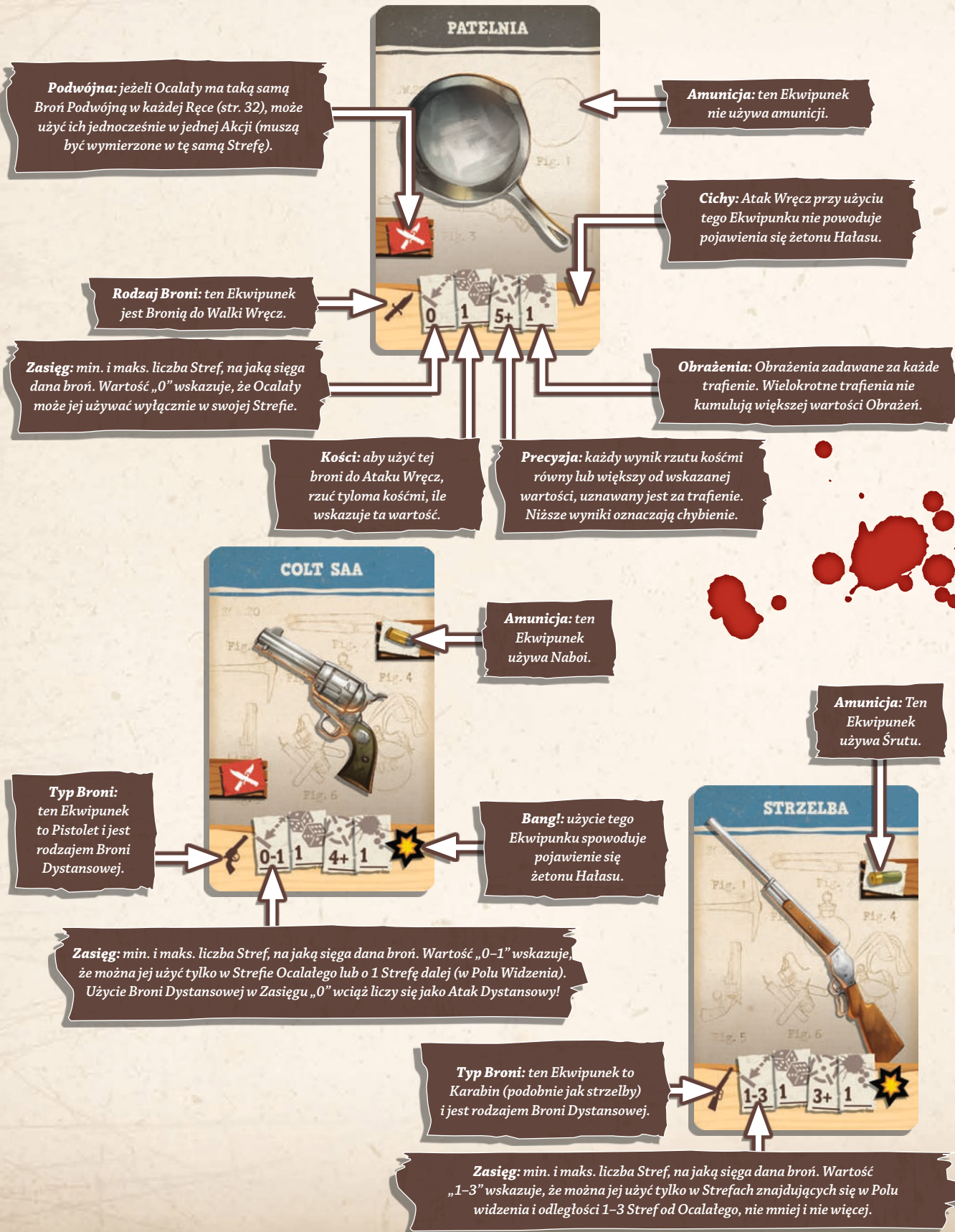


Nóż jest cichą bronią. Wystrzał z Dubeltówki lub Colta SAA powoduje pojawienie się żetonu Bang! Skorzystanie z Szybkostrzelności Colta SAA spowoduje pojawienie się żetonu BOOM! (str. 24).



CECHY BOJOWE

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



HAŁAS

– Hałas przyciąga Zombie. Niczym zew do mordu. Niechybnie zjawia się, gdy tylko zaczniesz strzelać.

– Naprawdę?

Bang! Bang!

– Chodźcie tu zombie!



To jest dwustronny żeton Hałasu, pokazujący stronę Bang! albo BOOM!

Strzelanie ze Strzelby i eksplozje Dynamitu powodują Hałas, a Hałas przyciąga Zombie! Hałas jest reprezentowany przez dwustronny żeton Hałasu:

- strona Bang! wskazuje na stosunkowo niewielki Hałas, spowodowany wystrzałami z broni palnej, co na Dzikim Zachodzie nie jest niczym niezwykłym;
- strona BOOM! wskazuje na ogromny Hałas, towarzyszący m.in. ostrzałowi z Kartaczoownicy Gatlinga, czy użyciu Dynamitu, które są słyszalne z drugiego końca miasteczka.



Jak sugeruje użycie wielkich liter, BOOM! jest głośniejsze niż Bang!

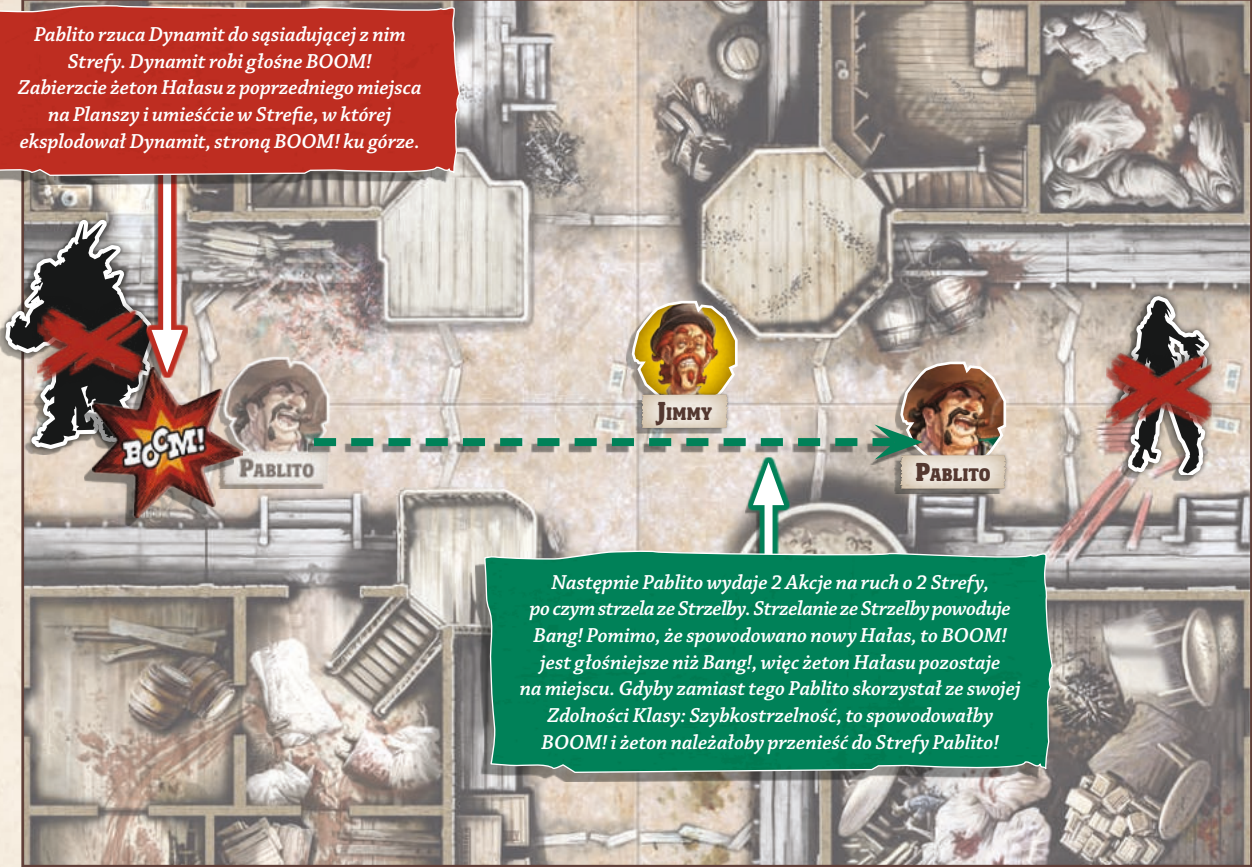
Podczas przygotowania do gry (str. 6), żeton Hałasu należy umieścić w Strefie Startowej Ocalałych, stroną Bang! ku górze. Żeton przemieszcza się po Planszy za każdym razem, gdy coś spowoduje hałas o **równym lub większym** natężeniu. Połóżcie żeton w Strefie, w której spowodowano Hałas, stroną odpowiadającą jego rodzajowi ku górze.

UWAGA: Żeton Hałasu pozostaje w Strefie, w której został spowodowany, nawet wtedy, gdy hałasujący Ocalały ją opuści.

Żeton Hałasu zawsze jest na Planszy, na stronie Bang! albo BOOM! Jeżeli efekt gry usunie żeton Hałasu (np. znajdował się na Pociągu, który opuścił Planszę), połóżcie go z powrotem na Planszy, w Strefie z największą liczbą Ocalałych, stroną Bang! ku górze. Jeżeli jest kilka takich Stref, gracze wybierają jedną z nich!



Pablito rzuca Dynamit do sąsiadującej z nim Strefy. Dynamit robi głośne BOOM!
Zabierzcie żeton Hałas z poprzedniego miejsca na Planszy i umieśćcie w Strefie, w której eksplodował Dynamit, stroną BOOM! ku górze.



Następnie Pablito wydaje 2 Akcje na ruch o 2 Strefy, po czym strzela ze Strzelby. Strzelanie ze Strzelby powoduje Bang! Pomimo, że spowodowano nowy Hałas, to BOOM! jest głośniejsze niż Bang!, więc żeton Hałas pozostaje na miejscu. Gdyby zamiast tego Pablito skorzystał ze swojej Zdolności Klasy: Szybkostrzelność, to spowodowałby BOOM! i żeton należałoby przenieść do Strefy Pablito!

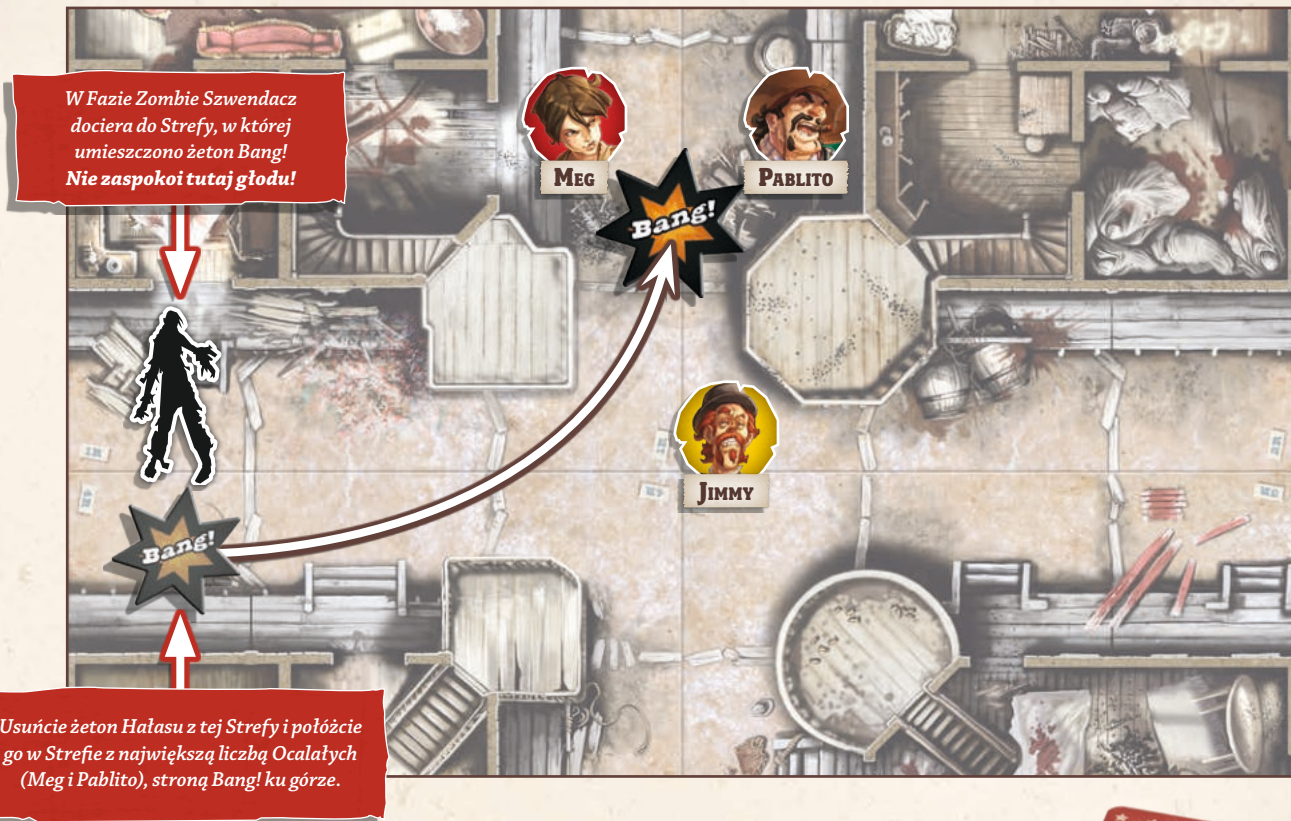
Podczas każdej Fazy Końcowej Hałas cichnie:

- Jeżeli żeton Hałas leżał stroną BOOM! ku górze, należy odwrócić go na stronę Bang!
- Jeżeli żeton Hałas leżał stroną Bang! ku górze, należy przenieść go, bez zmiany strony, do Strefy z największą liczbą Ocalałych. Jeżeli jest kilka takich Stref, gracze wybierają jedną z nich!



Na koniec rundy gry, podczas Fazy Końcowej, spowodowane przez Pablito BOOM! cichnie do poziomu Bang! Żeton Hałas należy odwrócić stroną Bang! ku górze.

Za każdym razem, gdy Zombie wejdzie do Strefy z żetonem Hałasu (patrz Faza Zombie, str. 25), żeton należy przenieść z bieżącego miejsca i umieścić w Strefie z największą liczbą Ocalałych, stroną Bang! ku górze. Jeżeli jest kilka takich Stref, gracze wybierają jedną z nich!



★ NAGRODY ŁOWCÓW

Wyjątkowe Nagrody Łowców tworzą osobny stos kart. Wartości ich Cech Bojowych są wyższe niż w ich zwykłych odpowiednikach.

Są dwa sposoby na zdobycie Nagród Łowców:

- otrzymanie nagrody za wypełnienie celów Misji;
- spełnienie przez Ocalałego wymagań Osiągnięcia opisanego na wierzchniej karcie stosu Nagród Łowców. W momencie gdy wymagania Osiągnięcia zostanie spełnione przez Ocalałego, zdobywa on tę Nagrodę Łowcy. Następnie ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

Nagrody Łowców są zdobywane w kolejności w jakiej znajdują się w ich stosie, zaczynając od wierzchniej karty.

Wymagania poszczególnych Osiągnięć są spełniane pojedynczo, co oznacza, że w jednej Akcji można zdobyć tylko jedną Nagrodę Łowcy. Jednakże, podczas tej samej tury można zdobyć kilka Nagród Łowców.



PRZYKŁAD 1: Stojący na Balkonie Jimmy strzela 3 razy ze swojego Winchestera i zabija 5 Zombie. Spełnił wymagania Osiągnięcia opisanego na karcie Mausera C96 i natychmiast zdobywa tę Nagrodę Łowcy. Opis na kolejnej karcie Nagrody Łowcy mówi "W jednej turze: zabij co najmniej 3 Zombie używając Karabinu". Pomimo, że Jimmy spełnił także wymagania tego Osiągnięcia, nie otrzymuje drugiej Nagrody Łowcy. Wymagania każdej z Nagród Łowców należy spełnić oddzielnie.

★ PUNKTY ADRENALINY, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI

Doświadczenie, odwaga i wola przetrwania. To wszystko czego potrzebujesz. I nie przywiązuj się zbyt mocno do broni palnej. Wracając do doświadczenia... Zombie zapewniają mnóstwo okazji do jego zdobycia.

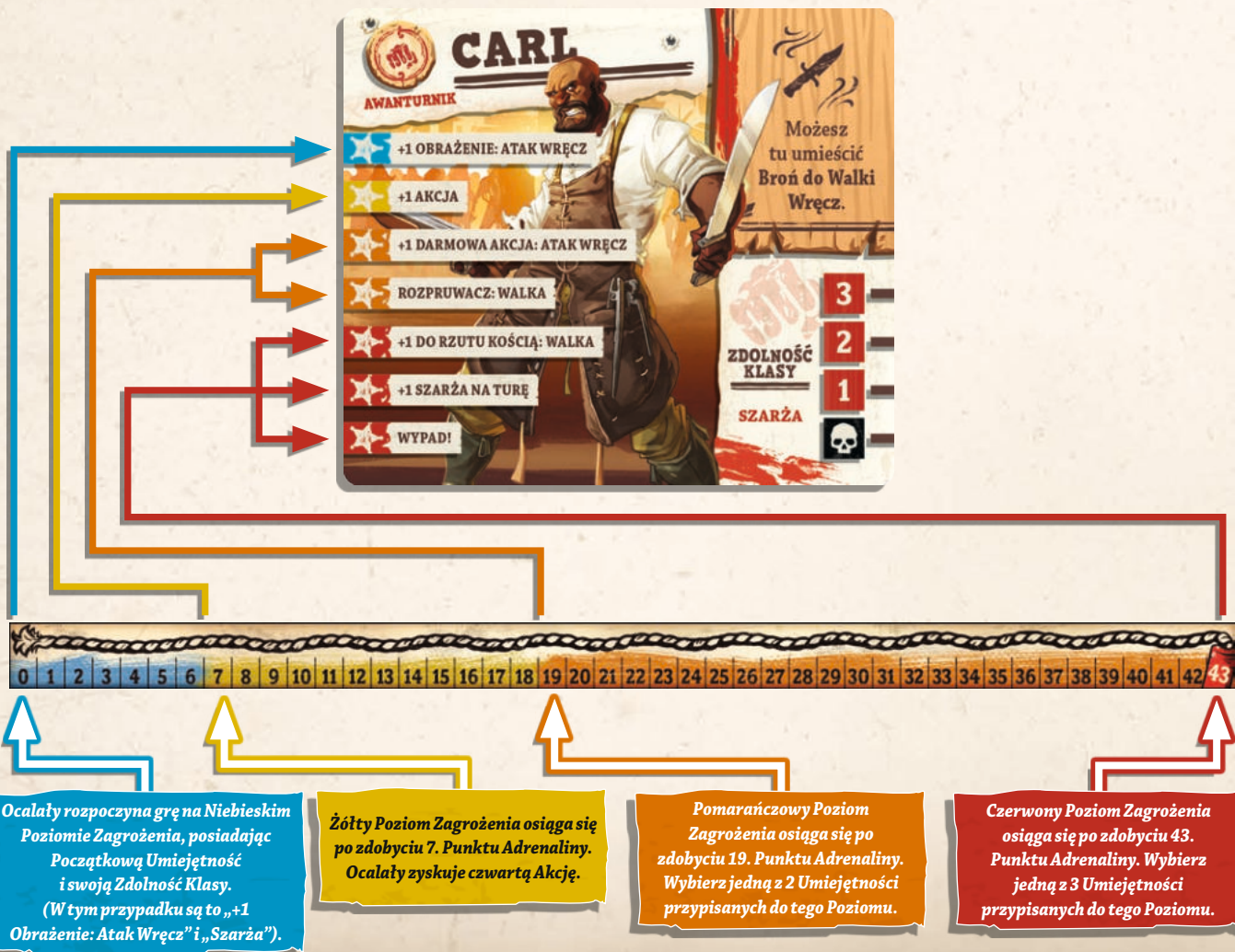
– Turner

Za każdego zabitego przez siebie Zombie, Ocalały zyskuje 1 Punkt Adrenaliny (PA) i przesuwca wskaźnik o jedno miejsce w prawo na swoim Torze Zagrożenia. Niektóre cele Misji zapewniają dodatkowe Punkty Adrenaliny, podobnie jak eliminacja Abominacji i usuwanie lub przenoszenie Stref Namnażania.

Na Torze Zagrożenia znajdują się 4 Poziomy Zagrożenia: Niebieski, Żółty, Pomarańczowy i Czerwony. Na każdym Poziomie Zagrożenia Ocalały otrzymuje nową Umiejętność (patrz str. 56), pomagającą mu w wypełnieniu Misji. Umiejętności z różnych Poziomów Zagrożenia kumulują się, więc na Poziomie Czerwonym Ocalały posiada 4 Umiejętności (po 1 za każdy poziom) oraz 1 Zdolność Klasy. Za każdym razem po odblokowaniu kolejnej Umiejętności, umieść nowy znacznik na planszy Ocalałego, aby to zaznaczyć.

Przyływ Adrenaliny ma jednak pewne skutki uboczne. Gdy dobieracie kartę Zombie przy ich Namnażaniu, przeczytajcie linijkę odpowiadającą najwyższemu Poziomowi Zagrożenia spośród wszystkich Ocalałych (patrz Namnażanie Zombie, str. 26).

Im silniejsi są Ocalali, tym więcej pojawi się Zombie.





WYPOSAŻENIE

Hej! Znalazłem Schofielda! Co powiesz na wymianę? Twój Winchester za mojego Schofielda? Dorzucę naboje... i nóż! Wymiana to krew w żyłach cywilizacji.

— *Jeb*

Każdy Ocalały może mieć do 6 kart Ekwipunku, podzielonych na 3 typy gniazd Ekwipunku na planszy Ocalałego: 2 gniazda dla Rąk, 1 gniazdo Ulubionej Broni i 3 gniazda Plecaka. Aby zrobić miejsce na nowe karty, gracze mogą odrzucać dowolne karty z wyposażenia swojego Ocalałego; za darmo i w dowolnym momencie (nawet podczas tury innego gracza).



W każdym **gnieździe Ręki** może znajdować się 1 karta Ekwipunku. Broń i inne przedmioty znajdujące się w gnieździe Ręki mogą być normalnie używane.



W **Plecaku** może znajdować się do 3 kart Ekwipunku. Cechy i efekty gry opisane na karcie Ekwipunku nie mogą być użyte, dopóki dana karta nie zostanie przeniesiona do gniazda Ręki.

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



W gnieździe **Ulubionej Broni** można umieścić jedynie broń wskazanego rodzaju. Przykładowo, jeżeli gniazdo jest oznaczone symbolem Broni do Walki Wręcz, można w nim umieścić Maczetę lub Kilof. W tym gnieździe nie można umieszczać innych rodzajów broni.

Jeżeli opis gniazda Ulubionej Broni wskazuje na **Dowolny** jej rodzaj, można w nim umieścić dowolną broń, z Dynamitem włącznie. Karty Ekwipunku niebędącej bronią (np. Woda Święcona lub Garść Śrutu) nie mogą być umieszczane w tym gnieździe. Broń umieszczona w gnieździe Ulubionej Broni jest uważana za znajdującą się w Ręce i może być używana jak zwykle.

TRZY RĘCE?

Umieszczenie właściwej karty Ekwipunku w gnieździe Ulubionej Broni sprawia, że Ocalały może traktować trzy karty w taki sposób, jakby trzymał je w Ręce. Wybierz dowolną kombinację dwóch spośród tych trzech kart przed rozpatrzeniem każdej Akcji w turze lub rzutem angażującym tego Ocalałego.

Plecak: Meg umieściła tutaj Winchestera i Wodę Święconą. Nie może strzelać z Winchestera znajdującego się w Plecaku. Może jednak użyć z niego Wody Święconej!

Gniazdo Ulubionej Broni: Meg może w nim umieścić dowolny Pistolet, na przykład Schofielda. Teraz może z niego korzystać tak, jakby znajdował się w jej gnieździe Ręki.

Gniazda Rąk: Ręce służą głównie do walki. Kart z symbolem Walki Wręcz, Pistoletu lub Karabinu można używać tylko wtedy, gdy są umieszczone w gnieździe Ręki.



ZOMBIE

Dzieńdoberek zombie! Pozwólcie, że przedstawię... moja żona, pani Kilof.

– Henry, próbujący nowego (nieskutecznego) podejścia

Zombicide: Żywi lub Nieumarli zawiera 4 typy Zombie. Większość z nich ma do dyspozycji jedną Akcję przy każdej Aktywacji (Łowcy mają 2). Zombie jest eliminowane natychmiast po udanym trafieniu podczas ataku o minimalnej wymaganej wartości Obrażeń. Następnie Ocalały, który zadał śmiertelny cios, natychmiast otrzymuje Punkty Adrenaliny.

★ SZWENDACZ

Ani szybkie, ani twarde. Po prostu jest ich mnóstwo. Moje ulubione.



- Zadawane Rany: 1
- Min. Obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie
- Zyskiwana Adrenalina: 1 punkt

★ SPAŚLAK

Niełatwo je zabić i zawsze są w pierwszej linii ataku.



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

★ BIEGACZ

Szybkie i zabójcze, dwa w jednym.



- Zadawane Rany: 1
- Min. Obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie
- Zyskiwana Adrenalina: 1 punkt
- Zasada specjalna: każdy Biegacz ma dwie Akcje na Aktywację (str. 25).



Do rozgrywek w *Zombicide: Żywi lub Nieumarli* możecie dodawać różne Abominacje. Namnażają się one losowo, za każdym razem gdy z talii Zombie zostanie dobrana karta Abominacji, ale jednocześnie na Planszy może znajdować się tylko jedna z nich.

★ ABOMINACJA



Dopóki Abominacja jest na Planszy, wszystkie Strefy Namnażania Abominacji są aktywne. Nadciga apokalipsa!

Najtwardszy i najbrzydszy potwór jakiego widzieliście. Uważajcie na jego towarzyszy, bo nigdy nie pojawia się w pojedynkę.

- Zadawane Rany: 1
- Min. Obrażenia, aby zabić: 3 Obrażenia (albo Dynamit)
- Zyskiwana Adrenalina: 5 punktów
- Zasady specjalne:
 - Do zabicia Abominacji wymagana jest broń zadająca 3 Obrażenia lub Dynamit. Zauważcie, że w *Zombicide: Żywi lub Nieumarli* nie ma broni, która zadaje 3 Obrażenia. Większą liczbę zadawanych Obrażeń można uzyskać dzięki Umiejętnościom (np. +1 Obrażenie, str. 56) lub specjalnym zasadom Misji.
 - Rozpatrzenie poniższe efekty gry za każdym razem, gdy podczas namnażania Zombie dobierzecie kartę Abominacji:
 - jeżeli na Planszy nie ma żadnej Abominacji, dobierzcie kartę z talii Abominacji. Następnie umieśćcie na Planszy odpowiednią figurkę Abominacji. Ponadto, odwróćcie wszystkie żetony Stref Namnażania Abominacji na ich aktywną stronę (str. 27);
 - jeżeli na Planszy znajduje się już Abominacja, otrzymuje ona dodatkową Aktywację.



FAZA GRACZY

Począwszy od Pierwszego Gracza, każdy gracz aktywuje swoich Ocalałych w wybranej przez siebie kolejności.

Na Niebieskim Poziomie Zagrożenia każdy Ocalały może wykonać 3 Akcje (nie wlicza się do tego ewentualnych darmowych Akcji uzyskanych dzięki Umiejętności z Niebieskiego Poziomu Zagrożenia). Możliwe Akcje to:

★ RUCH

Ocalały przemieszcza się z jednej Strefy do drugiej, ale nie może przechodzić przez ściany budynków.

- Ocalały musi wydać 1 dodatkową Akcję za każdego Zombie znajdującą się w Strefie, którą Ocalały chce opuścić.
- Wejście do Strefy, w której znajduje się Zombie, kończy Akcję Ruchu Ocalałego (nawet jeżeli ma Umiejętność umożliwiającą przechodzenie przez wiele Stref podczas Akcji Ruchu).

PRZYKŁAD 1: Meg jest w Strefie z 2 Szwendaczami. Aby opuścić tę Strefę, wydaje 1 Akcję Ruchu, a potem 2 dodatkowe Akcje (po 1 za każdego Szwendacza), czyli łącznie 3 Akcje. Gdyby w jej Strefie znajdowały się 3 Zombie, Meg potrzebowałaby 4 Akcji (1+3), aby wykonać Ruch.

★ PRZESZUKIWANIE

Jupi! To nasz szczęśliwy dzień! W tym biurze szeryfa na pewno znajdziemy jakąś broń!

Ocalali mogą Przeszukiwać tylko Strefy budynku i tylko wtedy, gdy nie ma w nich Zombie. Gracz dobiera kartę z talii Ekwipunku. Następnie może umieścić ją w wyposażeniu tego Ocalałego albo od razu odrzucić. Po Przeszukiwaniu Ocalały może za darmo przeorganizować swoje wyposażenie. Ocalali (z wyjątkiem Miastowych) mogą wykonywać tylko jedną Akcję Przeszukiwania na turę, nawet jeśli jest to ich dodatkowa, darmowa Akcja. Pamiętajcie, że Ocalali mogą w dowolnym momencie odrzucać za darmo karty ze swojego wyposażenia, żeby zrobić miejsce dla nowych kart.

Gdy talia Ekwipunku się wyczerpie, przetasujcie odrzucone karty (z wyjątkiem kart Nagród Łowców i kart Ekwipunku Początkowego) i stwórzcie z nich nową talię.

UWAGA: Miastowi mogą wykonywać tyle Akcji Przeszukiwania, ile chcą (maks. tyle, iloma Akcjami dysponują).

★ REORGANIZACJA/WYMIANA

Ocalały może w dowolny sposób przeorganizować karty w swoim wyposażeniu.

Ocalały może jednocześnie wymienić dowolną liczbę kart z 1 (i tylko jednym) innym Ocalałym, znajdującym się w tej samej Strefie. Ten inny Ocalały może za darmo przeorganizować swoje wyposażenie.

Akcja Wymiany nie musi być sprawiedliwa. Ocalały może nawet oddać wszystkie swoje karty za darmo, jeżeli drugi Ocalały wyrazi na to zgodę!

★ AKCJE WALKI

Akcje Walki, w celu eliminacji Zombie, wykorzystują wszystkie karty Ekwipunku związane z Walką: Broń do Walki Wręcz i Broń Dystansową. Szczegółowy opis zasad dotyczących Walki znajdziecie na str. 32.

ATAK WRĘCZ



Ocalały używa Broni do Walki Wręcz, trzymanej w Ręce (lub gnieździe Ulubionej Broni), do zaatakowania Zombie w swojej Strefie.

ATAK DYSTANSOWY



Ocalały używa Broni Dystansowej trzymanej w Ręce (lub gnieździe Ulubionej Broni), aby strzelić do pojedynczej Strefy znajdującej się w jego Polu Widzenia i w Zasięgu wskazanym na karcie broni.

Ocalali strzelają do Stref, a nie do Postaci. Jest to szczególnie istotne dla zasady Kolejności Wybierania Celów (str. 33).

Użycie Broni Dystansowej w Zasięgu „0” wciąż liczy się jako Atak Dystansowy.



★ ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU

Ocalały zdobywa żeton Celu lub aktywuje Cel znajdujący się w tej samej Strefie co on.

Odpowiednie, związane z tym działaniem zasady, wyjaśnione są w opisie danej Misji.

★ AKCJE SPRZĘTU



Furgon i Kartaczownica Gatlinga to Sprzęt. Możecie wydawać Akcje, aby ich użyć!

W *Zombicide: Żywi lub Nieumarli* znajdziecie dwa Sprzęty: Furgon i Kartaczownicę Gatlinga. Ich karty pomocy opisują ich działanie. Sprzęt to nie Postacie. Aby móc wykonać Akcję Sprzętu, Ocalały musi jednocześnie wydać wymaganą liczbę Akcji.

FURGON

- Nie mamy koni! Po co nam furgon, jeśli nie mamy koni?!
- Czekaście! Sprawdźmy chociaż jego ładunek.

– Kassey



• Poruszenie Furgonu

Koszt: 3 Akcje

Dowolny Ocalały w Strefie Furgonu (ale na zewnątrz Furgonu) może wydać 3 Akcje, aby go poruszyć. Ocalały oraz Furgon, z całym jego ładunkiem, poruszają się do sąsiedniej Strefy. Ta Akcja używa zasad Akcji Ruchu, ale nie korzysta z dodatkowych Umiejętności, Zdolności Klas, czy efektów gry związanych z Poruszaniem się.

• Wsiadanie i zsiadanie z Furgonu

Koszt: 1 Akcja

Ocalały może wydać Akcję Ruchu w Strefie Furgonu, aby wsiąść na lub zsiąść z Furgonu. Kary do Ruchu nadal mają zastosowanie (patrz Ruch, str. 21).

Jeżeli Ocalały zakończy swój Ruch w Strefie Furgonu, może na niego wsiąść w ramach darmowej Akcji. Ocalały znajdujący się na Furgonie, wciąż jest uważany za stojącego w Strefie Furgonu. Furgon może pomieścić nieograniczoną liczbę Ocalałych. Zombie nie mogą dostać się na Furgon, ale mogą Atakować znajdujących się w nim Ocalałych.

KARTACZOWNICA GATLINGA

To zbyt łatwe, niemal jak ... OSZUSTWO! Uwielbiam to!

– Turner



• Poruszenie Kartaczownicy Gatlinga

Koszt: 3 Akcje

Ocalały wraz z Kartaczownicą poruszają się do sąsiedniej Strefy. Ta Akcja używa zasad Akcji Ruchu, ale nie korzysta z dodatkowych Umiejętności, Zdolności Klas, czy efektów gry związanych z Poruszaniem się.

• Strzelanie z Kartaczownicy Gatlinga

Koszt: 1 Akcja

Ocalały strzela z Kartaczownicy Gatlinga. Ta Akcja używa zasad Ataku Dystansowego (str. 21) korzystając z cech bojowych i Umiejętności Kartaczownicy Gatlinga (patrz Eskalacja: Atak Dystansowy, str. 56). Kartaczownica Gatlinga korzysta wyłącznie ze swoich zdolności. Zdolności Klasy, Umiejętności, czy efekty gry związane z Atakami Dystansowymi (jak np. *Garść Nabojów*), nie mają zastosowania.

WÓZ BOJOWY

Niektóre z Misji wykorzystują Kartaczownicę Gatlinga umieszczoną na Furgonie. W takich przypadkach, Kartaczownica Gatlinga nie można poruszać oddzielnie, a jedynie razem z Furgonem. Z Kartaczownicy Gatlinga może strzelać dowolny Ocalały znajdujący się na Furgonie.

★ ZRÓBCIE HAŁAS!

Ocalały hałasuje, próbując przyciągnąć Zombie.

Umieście w jego Strefie żeton Hałasu, stroną *Bang!* ku górze. Nie można wykonać tej Akcji, jeżeli na Planszy znajduje się żeton *BOOM!*

★ BRAK DZIAŁANIA

Ocalały nic nie robi i przedwcześnie kończy swoją Turę. Jego pozostałe Akcje przepadają.



KLASY I ZDOLNOŚCI KLAS

W *Zombicide: Żywi lub Nieumarli* są cztery klasy Ocalałych: Awanturnik, Wierzący, Rewolwerowiec oraz Miastowy. Każda klasa ma swoją Zdolność Klasy, zarezerwowaną dla Ocalałych należących do danej klasy. Przykładowo Rewolwerowcy mogą korzystać ze swojej Zdolności Klasy: Szybkostrzelność.



KASSEY

★ KLASA: AWANTURNIK

Specjaliści od Walki Wręcz. Uwielbiający bezpośrednie starcia z Zombie.

- **Zdolność Klasy: Szarża.** Raz na turę, Awanturnik może wydać 1 Akcję, aby Poruszyć się o 1 lub 2 Strefy, do Strefy zawierającej Zombie, a następnie wykonać 1 darmowy Atak Wręcz. Kary do Poruszania się wciąż mają zastosowanie. Przykładowo, aby opuścić Strefę zawierającą Zombie, należy wydać dodatkową Akcję, a wejście do Strefy, w której znajduje się Zombie, kończy Ruch Ocalałego.
- **Zdolność Klasy: Rozpoczyna z 3 punktami Zdrowia.** Awanturnicy są w stanie przeżyć otrzymanie o 1 więcej Ran niż Ocalali z pozostałych klas.

UWAGA: Towarzysze będący Awanturnikami **NIE** zapewniają dodatkowych punktów Zdrowia swojemu Dowódcy (patrz Towarzysze, str. 42).

★ KLASA: WIERZĄCY

Ocalali, którzy siłą swojej wiary paraliżują Zombie i niszczą ich gniazda.



Użyjcie żetonu *Vade Retro* do zaznaczenia Strefy, w której Zombie zostały zatrzymane przez Wierzącego.

- **Zdolność Klasy: Vade Retro (V.R.).** Raz na turę, Wierzący może wydać 1 Akcję, aby użyć egzorcyzmu i umieścić żeton *Vade Retro* w dowolnej Strefie znajdującej się w Polu Widzenia i zawierającej Zombie. W momencie, gdy Zombie aktywują się w takiej Strefie, należy usunąć z niej wszystkie żetony *Vade Retro*, a wszystkie Zombie w tej Strefie tracą całą swoją Aktywację (np. Biegacze nie wykonują żadnej ze swoich 2 Akcji). Po tym, gdy ta grupa Zombie straci swoją Aktywację, kolejne Zombie wchodzące do tej Strefy nie odczuwają skutków tego egzorcyzmu.

Żeton *Vade Retro* należy usunąć, bez żadnego efektu, jeżeli w Strefie z żetonem nie ma Zombie.

- **Zdolność Klasy: Może używać Wody jako Wody Święconej.** Wierzący mogą traktować karty Ekwipunku: Woda jako Wodę Święconą i używać ich do przesuwania lub usuwania żetonów Stref Namnażania (str. 27). W takim przypadku zyskują 5 PA jako nagrodę za zniszczenie żetonu Strefy Namnażania, zamiast standardowej nagrody 3 PA za odrzucenie karty Wody.

PRZYKŁAD: *Concepcjón* wydaje Akcję, aby użyć swojej Zdolności Klasy i umieścić żeton *Vade Retro* w Strefie, w której znajduje się 2 *Szwendaczy*, 2 *Biegaczy* i 1 *Abominacja*. *Rozpoczyna się Faza Zombie. Żeton jest usuwany. 2 Szwendaczy, 2 Biegaczy i Abominacja NIE rozpatrują ŻADNEJ ze swoich Akcji. Biegacze tracą swoje 2 Akcje! 3 innych Biegaczy, w momencie swojej aktywacji, znajduje się o jedną Strefę dalej. Po aktywacji wchodzą do Strefy *Vade Retro* – bez efektu.*

*Podczas Etapu Namnażania zostaje dobrana karta Dodatkowej Aktywacji Biegaczy. Wszyscy Biegacze na Planszy aktywują się, także ci znajdujący się w Strefie, która była objęta działaniem żetonu *Vade Retro*. Następnie zostaje dobrana karta Zombie: *Abominacja*. *Abominacja* się aktywuje, ponieważ w Strefie nie ma już żetonu *Vade Retro*.*

UWAGA: Jeżeli w momencie użycia *Vade Retro* obydwa żetony znajdują się na Planszy, gracz wybiera, który z nich przesunie do nowo wybranej Strefy.

★ KLASA: REWOLWEROWIEC

Specjaliści od Pistoletów, potrafiący w mgnieniu oka naszpikować Zombie ołowiem.

- Zdolność Klasy: **Szybkostrzelność**. Rewolwerowiec używa pojedynczego, trzymanego w Ręku Pistoletu, do wykonania Ataku Dystansowego, błyskawicznie wyrzeliwując cały magazynek. Na potrzeby tej Akcji, cechy bojowe Pistoletu są zmodyfikowane następująco:
 - **Zasięg**: bez zmian;
 - **Kości**: 6. Ta wartość może być jeszcze zmodyfikowana (np. przez Umiejętność +1 kość: Atak Dystansowy);
 - **Precyzja**: 5+. Ta wartość może być jeszcze zmodyfikowana (np. przez Umiejętność +1 do rzutu kością: Atak Dystansowy);
 - **Obrażenia**: bez zmian;
 - **BOOM!**: Szybkostrzelność powoduje pojawienie się żetonu BOOM! (str. 15);
 - **Przeładowanie**: po rozpatrzeniu Szybkostrzelności, ten Pistolet otrzymuje cechę Przeładowanie (str. 35) do czasu, gdy zostanie przeładowany. Ocalały może wydać 1 Akcję, aby go przeładować. Pistolet jest automatycznie przeładowywany, za darmo, podczas Fazy Końcowej.



PRZYKŁAD: Meg wykonuje Atak Dystansowy swoim Coltem SAA, korzystając z Szybkostrzelności. Ta broń nie może być użyta ponownie, dopóki Meg nie wyda Akcji na jej przeładowanie. Meg wydaje Akcję i przeładowuje swój Pistolet. Następnie strzela z niego normalnie, nie korzystając z Szybkostrzelności. Taki Atak Dystansowy nie wywołuje efektu Przeładowanie. Meg może strzelić kilkukrotnie, bez konieczności przeładowywania.

UWAGA: Z Szybkostrzelności korzysta się przy użyciu pojedynczego Pistoletu, nawet jeśli Ocalały jest wyposażony w Broń Podwójną. Jeżeli Ocalały ma wystarczającą liczbę Akcji, może skorzystać z Szybkostrzelności strzelając najpierw z pierwszego Pistoletu, a następnie z drugiego Pistoletu. Może nawet skorzystać z Szybkostrzelności w trzeciej Akcji, jeżeli ma trzeci Pistolet w swoim gnieździe Ulubionej Broni.



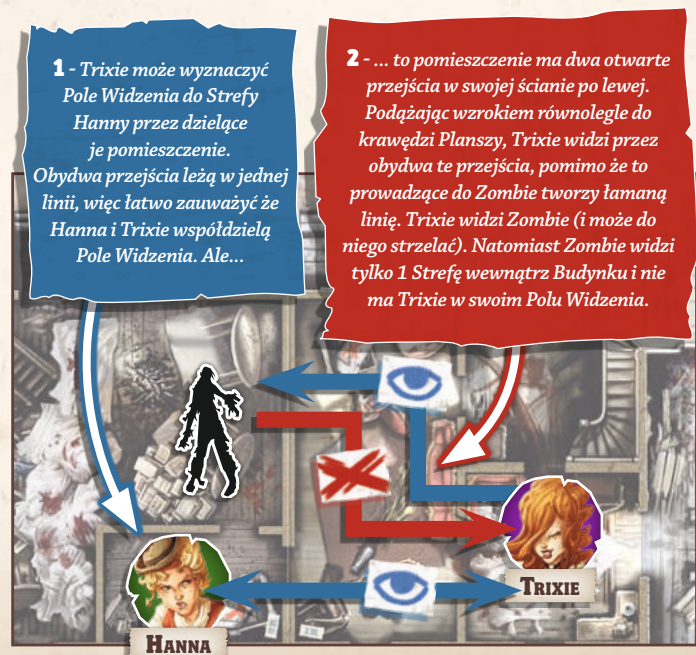
★ KLASA: MIASTOWY

Mieszkańcy miasteczek przywykli do walki w ich obronie. Znają je jak własną kieszeń i wiedzą gdzie mogą znaleźć wszystko to, co może być użyte do eliminacji Zombie.

- Zdolność Klasy: **Może Przeszukiwać więcej niż raz**. Miastowi nie są ograniczeni do 1 Akcji Przeszukiwania na turę. Mogą wydać na Przeszukiwanie tyle Akcji w turze, ile chcą (maks. tyle, iloma dysponują).
- Zdolność Klasy: **Obrońca domu**. Ocalały ignoruje ograniczenia Pola Widzenia w strefach Budynku. Pole Widzenia Miastowych nie jest ograniczone do 1 Strefy wewnątrz Budynku. Jednakże linie, wzdłuż których wyznaczane jest Pole Widzenia, muszą przebiegać równolegle do krawędzi Planszy (nie na skos), a do docelowej Strefy musi prowadzić droga z otwartymi przejściami.



Niekiedy ustalenie Pole Widzenia może sprawiać trudność. Miastowi wciąż muszą wyznaczać linie równoległe do krawędzi Planszy, ale otwarte przejścia nie zawsze są wyrównane w jednej linii i niekiedy Pole Widzenia przebiega zygzakiem.





FAZA ZOMBIE

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

★ ETAP 1 - AKTYWACJA

Bang! Bang! Bang! Bang! Bang! Bang!

I wciąż nadchodzą kolejni?!? Chcą mnie dorwać bardziej, niż ten gość z San Pedro, któremu... Nieważne, zapomnij o tym.

– Meg

Wszystkie Zombie aktywują się i wydają swoje Akcje na Atak lub Ruch, w zależności od sytuacji. Najpierw rozpatrzyć wszystkie Ataki, a następnie wszystkie Ruchy.

ATAK

Każde Zombie w tej samej Strefie co Ocalali wykonuje Atak. Atak Zombie jest zawsze skuteczny, nie wymaga rzutów kośćmi i zadaje 1 Ranę.

Ocalali w tej samej Strefie dzielą pomiędzy siebie Ataki Zombie według swojego uznania, nawet jeśli wszystkie Rany miałyby otrzymać jeden Ocalały.

Przenieście znacznik na Torze Zdrowia Ocalałego o 1 pole niżej za każdą otrzymaną przez niego Ranę. Ocalały zostaje wyeliminowany, gdy wskaźnik na jego Torze Zdrowia znajdzie się na polu z symbolem czaszki (zazwyczaj po otrzymaniu 2 Ran przez standardowego Ocalałego lub 3 Ran w przypadku Awanturnika). Oznacza to waszą natychmiastową przegraną!



Każdy Atak Zombie zadaje 1 Ranę.



RUCH

Zombie, które nie Atakowały, używają swojej Akcji na Ruch o 1 Strefę w kierunku Ocalałych:

1 - Zombie wybierają Strefę docelową w następującej kolejności:

- Strefa z Ocalałymi w Polu Widzenia, w której znajduje się żeton Hałasu (obojętnie, którą stroną ku górze);
- Strefa bez żetonu Hałasu, z największą liczbą Ocalałych w Polu Widzenia;
- jeżeli żaden Ocalały nie jest widoczny, wybierają Strefę z żetonem Hałasu.

We wszystkich tych przypadkach odległość nie ma znaczenia.

2 - Zombie poruszają się o 1 Strefę w kierunku Strefy docelowej, wybierając najkrótszą możliwą drogę.

ROZDZIELENIE GRUPY ZOMBIE

Jeżeli do docelowej Strefy prowadzi więcej niż jedna droga tej samej długości, Zombie rozdzielają się na równe grupy (pod względem liczby i typów), podążając wszystkimi możliwymi drogami. Gracze w taki sam sposób dzielą nieparzyste grupy Zombie, decydując o przypisaniu do nich Zombie i kierunku ich poruszania. W przypadku, gdy pojedynczy Zombie ma kilka dróg do wyboru, to gracze decydują, którą drogą pójdzie.

PRZYKŁAD: Grupa składająca się z 4 Szwendaczy, 3 Spaślaków i 1 Biegacza porusza się w kierunku grupy Ocalałych. Zombie mogą pójść 2 drogami tej samej długości, więc dzielą się na 2 grupy.

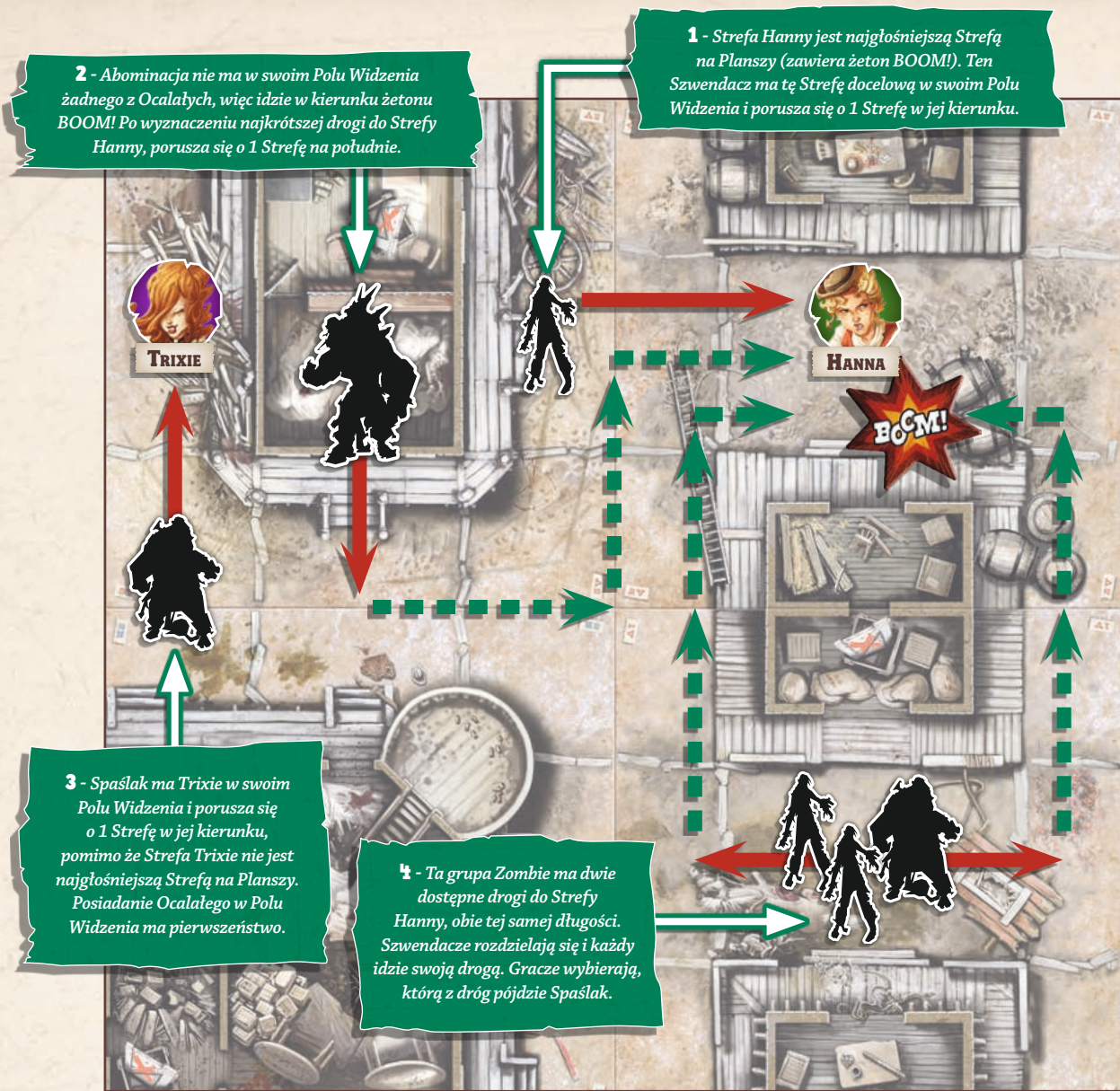
- 2 Szwendaczy porusza się jedną z dróg. Pozostali 2 pójdą drugą drogą.
- 2 Spaślaków porusza się jedną drogą. Ostatni pójdzie drugą drogą (gracze decydują którą).
- Gracze wybierają drogę, którą poruszy się Biegacz.

GRA BIEGACZAMI

Biegacze mają 2 Akcje na Aktywację. Po etapie Aktywacji wszystkich Zombie (łącznie z Biegaczami) i rozpatrzeniu ich pierwszych Akcji, Biegacze przechodzą ponownie etap Aktywacji i używają swoich drugich Akcji do zaatakowania Ocalałych w swojej Strefie lub Ruchu, jeżeli nie mają możliwości Ataku.

PRZYKŁAD 1: Na początku Fazy Zombie Biegacz znajduje się w tej samej Strefie co Ocalały. Biegacz wydaje swoją pierwszą Akcję, aby zaatakować Ocalałego i zadać mu 1 Ranę. Następnie Biegacz wykonuje drugą Akcję i Atakuje ponownie, znowu zadając 1 Ranę.

PRZYKŁAD 2: Grupa składająca się z 2 Biegaczy i 1 Spaślaka znajduje się w odległości 1 Strefy od Ocalałych. Ponieważ w swojej Strefie nie mają żadnego Ocalałego, którego mogliby zaatakować, pierwszą Akcją Zombie jest Ruch do Strefy Ocalałych. Następnie Biegacze wykonują swoje drugie Akcje. Ponieważ teraz znajdują się w tej samej Strefie co Ocalali, Atakują ich. Każdy Biegacz zadaje 1 Ranę.



★ ETAP 2 - NAMNAŻANIE

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



Żetony Stref Namnażania wskazują ich lokalizację. Namnażanie zawsze rozpoczyna się od Startowej Strefy Namnażania (oznaczonej żółtym żetonem).

Etap Namnażania zawsze rozpoczyna się od Startowej Strefy Namnażania, a następnie kontynuujecie namnażanie w kolejnych Strefach, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Dla każdego żetonu Strefy Namnażania, dobierzcie kartę Zombie i odczytajcie z niej typ Zombie, wskazany w linii odpowiadającej Poziomowi Zagrożenia Ocalałego o najwyższej wartości Punktów Adrenaliny (Niebieskiemu, Żółtemu, Pomarańczowemu lub Czerwonemu). Umieściecie odpowiednią liczbę Zombie wskazanego przez kartę typu w tej Strefie Namnażania.

Powtórzcie te działania dla każdego **aktywnego** żetonu Strefy Namnażania. (Więcej szczegółów na kolejnych stronach).

Namnożenie Abominacji podczas tego etapu może aktywować maks. 2 Strefy Namnażania Abominacji (str. 27): w Startowej Strefie Namnażania, na Cmentarzu lub w Kopalni (w zależności od tego jakie kafelki tworzą Planszę). W takim przypadku kontynuujecie namnażanie w ustalonym kierunku – jeżeli gracze minęli już te nowo aktywowane Strefy Namnażania, nic się w nich nie dzieje.

W przypadku wyczerpania talii Zombie przetasujcie wszystkie odrzucone karty Zombie, tworząc z nich nową zakrytą talię.



- x10** ← Poziom Czerwony: 10 Biegaczy
- x8** ← Poziom Pomarańczowy: 8 Biegaczy
- x4** ← Poziom Żółty: 4 Biegaczy
- x2** ← Poziom Niebieski: 2 Biegaczy

PRZYKŁAD: Pablito ma 5 Punktów Adrenaliny, co plasuje go na Niebieskim Poziomie Zagrożenia. May ma 12 PA i Żółty Poziom Zagrożenia. May jest Ocalałym z największą liczbą PA, więc to żółta linia wskazuje liczbę Zombie do namnożenia.

RODZAJE STREF NAMNAŻANIA

W grze są 4 rodzaje Stref Namnażania: Startowa, Ruchoma, Abominacji i Stosu Zwłok – można je rozróżnić po kolorze ich żetonów Stref Namnażania.

Ocalały, który przy użyciu Wody Święconej (lub zwykłej Wody jeżeli to Wierzący) przesunie lub zniszczy żeton Strefy Namnażania, zyskuje 5 PA.

PAMIĘTAJCIE: jeżeli w jakimś momencie 7 żetonów Stref Namnażania będzie jednocześnie aktywnych (bez względu na rodzaj), Misja natychmiast kończy się waszą porażką.



- **Startowa Strefa Namnażania:** namnażanie należy ZAWSZE rozpoczynać od żetonu Startowej Strefy Namnażania. Nawet jeżeli w trakcie rozgrywki zostaną dodane kolejne żetony Stref Namnażania, rozpoczynajcie od tego żetonu, a następnie kontynuujcie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

O ile opis Misji nie wskazuje inaczej, żetonu Startowej Strefy Namnażania nie można w żaden sposób przesunąć (ani usunąć).

W Strefie zawierającej żeton Startowej Strefy Namnażania mogą znajdować się także inne żetony Stref Namnażania. Powinny być rozpatrywane w następującej kolejności:

- żeton Startowej Strefy Namnażania,
- żetony Ruchomych Stref Namnażania,
- żetony Stref Namnażania Abominacji.



Żetony Ruchomych Stref Namnażania zawsze namnażają Zombie, ale mogą zostać przesunięte do Startowej Strefy Namnażania przy użyciu Wody Święconej. Ocalały należący do klasy Wierzący mogą używać do tego zwykłej Wody!

- **Ruchome Strefy Namnażania:** ich żetony mogą zostać przesunięte, ale nie można ich zdeaktywować ani zniszczyć (o ile opis Misji nie wskazuje inaczej). Ocalały może odrzucić Wodę Święconą w Zasięgu 0–1 i w Polu Widzenia, aby przesunąć żeton Ruchomej Strefy Namnażania do Startowej Strefy Namnażania. Od tej pory należy dobierać 1 kartę Zombie dla Startowej Strefy Namnażania, a następnie po 1 dodatkowej karcie Zombie dla każdego znajdującego się tam żetonu Ruchomej Strefy Namnażania.



Żetony Stref Namnażania Abominacji są aktywne tylko wtedy, gdy Abominacja znajduje się na Planszy.

- **Strefy Namnażania Abominacji:** na początku gry ich żetony leżą stroną nieaktywną ku górze. Można je przesunąć, ale nie można ich zniszczyć (o ile opis Misji nie wskazuje inaczej).
 - Gdy zostanie namnożona Abominacja, wszystkie żetony Stref Namnażania Abominacji należy odwrócić na aktywną stronę. Następnie natychmiast namnażają Zombie, jeżeli nie zostały już minięte przez graczy podczas tego kroku Namnażania (str. 26).
 - Za każdym razem gdy wyeliminujecie Abominację, odwróćcie żetony Stref Namnażania Abominacji stroną nieaktywną ku górze. Przystają one namnażać, do czasu gdy zostanie namnożona kolejna Abominacja.

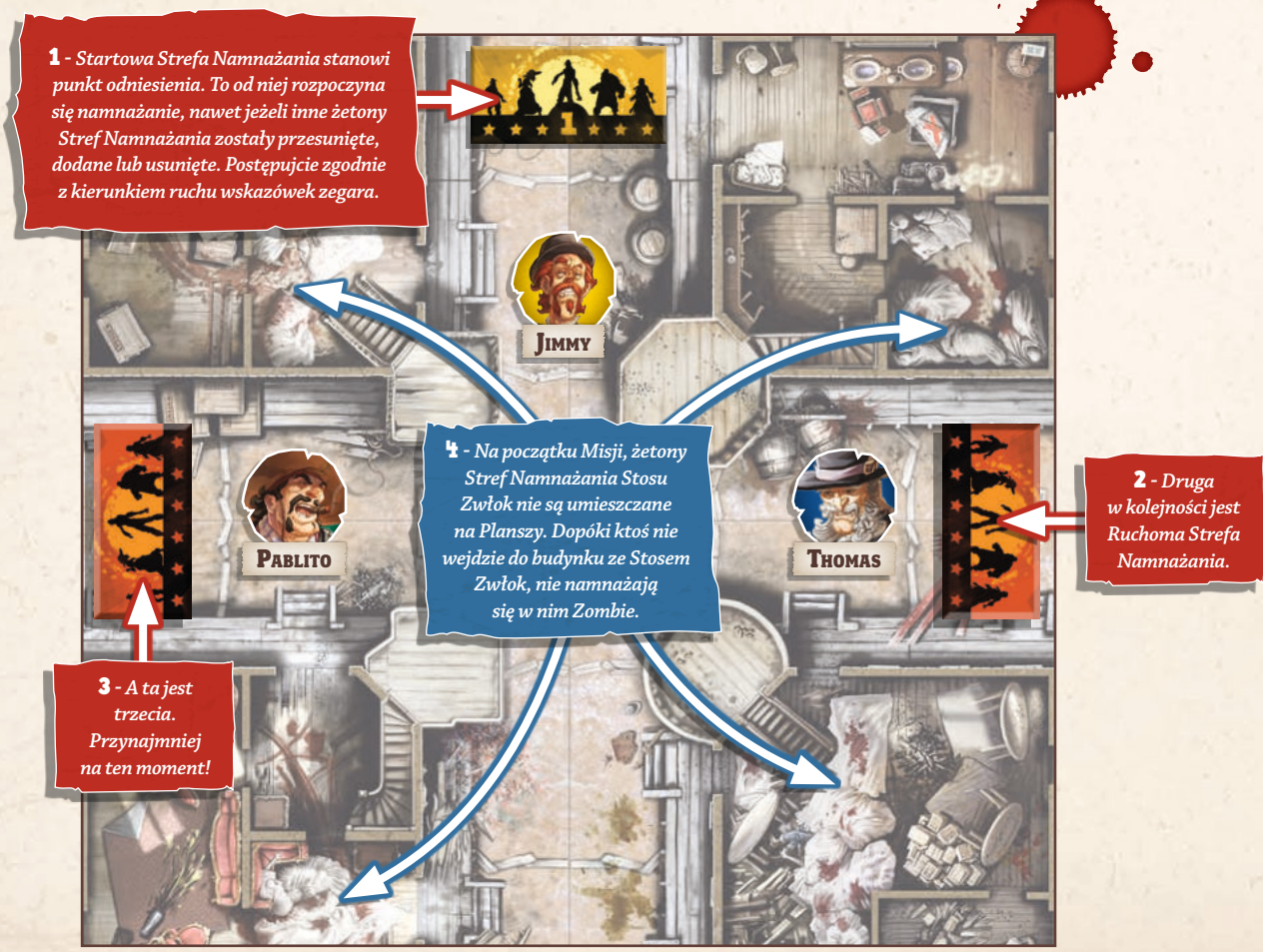
Ocalały może odrzucić Wodę Święconą w Zasięgu 0–1 i w Polu Widzenia, aby przesunąć 1 żeton Strefy Namnażania Abominacji (aktywny lub nie) do Startowej Strefy Namnażania. Od tej pory dla Strefy z żetonem Startowej Strefy Namnażania należy dobrać dodatkową kartę Zombie, gdy żeton Strefy Namnażania Abominacji stanie się aktywny. Te efekty się kumulują!

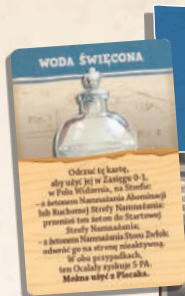




W większości domów można natrafić na Stosy Zwłok. Użycie Wody Święconej pozwoli wam się ich pozbyć i zapewnić umęczonym duszom spójny wieczny.

- **Strefy Namnażania Stosu Zwłok:** ten rodzaj żetonu Strefy Namnażania nie jest umieszczany na Planszy podczas przygotowywania rozgrywki. Kafelki Planszy wskazują miejsca, gdzie żetony Stref Namnażania Stosów Zwłok mogą pojawić się w trakcie gry. Można je zniszczyć, ale nie można ich przesunąć.
 - Gdy dowolny Ocalały wchodzi po raz pierwszy do budynku ze Stosem Zwłok, należy umieścić w takiej Strefie żeton Strefy Namnażania Stosu Zwłok, stroną aktywną ku górze. Od teraz staje się ona aktywną Strefą Namnażania! **Towarzysze (str. 42) rozmieszczeni na początku gry w Strefach budynków nie powodują umieszczenia żetonów Stref Namnażania Stosów Zwłok.**
 - Budynek może rozciągać się na kilka kafelków i zawierać kilka Stosów Zwłok. W takim przypadku aktywny staje się wyłącznie ten Stos Zwłok, który znajduje się na kafelku, na którym Ocalały wejdzie do takiego budynku. Pozostałe Stosy Zwłok aktywują się w momencie gdy Ocalały wejdzie do takiego pomieszczenia tego budynku, które znajduje się na ich kafelku.
 - Ocalały może odrzucić Wodę Święconą w Zasięgu 0-1 i w Polu Widzenia, aby odwrócić żeton Strefy Namnażania Stosu Zwłok na stronę nieaktywną. O ile opis Misji nie wskazuje inaczej, od tej pory ta Strefa jest bezpieczna i nie namnaża już Zombie.





1 - W swojej turze Pablito używa Wody Święconej, aby przesunąć żeton Ruchomej Strefy Namnażania do Startowej Strefy Namnażania.



2 - Na początku Misji, był to ostatni rozpatrywany żeton Strefy Namnażania (ze względu na kolejność zgodną z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Po przesunięciu, jest teraz drugi w kolejności namnażania, zaraz po żetonie Startowej Strefy Namnażania.



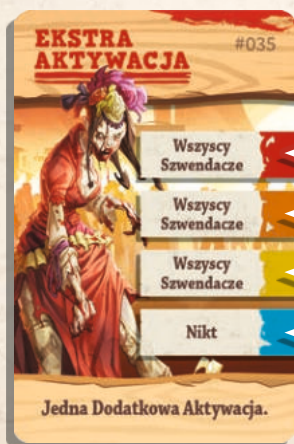
1 - Jimmy wchodzi do tego budynku jako pierwszy.

2 - Stos Zwłok staje się aktywny, zmieniając się w Strefę Namnażania. Dopóki nie zostanie zniszczony, Zombie będą się tutaj namnażać. Od tej pory, Strefa z tym żetonem jest trzecia w kolejności namnażania, zaraz po Startowej Strefie Namnażania i Ruchomej Strefie Namnażania.



KARTY DODATKOWEJ AKTYWACJI

Gdy gracze dobraćą kartę Dodatkowej Aktywacji, w rozpatrywanej Strefie nie pojawiają się Zombie. Zamiast tego wszystkie Zombie wskazanego typu natychmiast otrzymują dodatkową Aktywację (patrz str. 25). Zauważcie, że te karty nie mają żadnego efektu na Niebieskim Poziomie Zagrożenia!



Na Żółtym, Pomarańczowym i Czerwonym Poziomie Zagrożenia natychmiast aktywują się wszyscy Szwendacze.

Na Niebieskim Poziomie Zagrożenia nic się nie dzieje.

SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI

Pudełko Zombicide: Żywi lub Nieumarli zawiera wystarczająco dużo Zombie, by opanowały one Planszę. Może się jednak zdarzyć, że zabraknie wam figurek konkretnego typu podczas umieszczania Zombie na Planszy na skutek namnażania. W takim przypadku umieśćcie na Planszy pozostałe figurki (o ile jakieś zostały), a następnie namnoźcie Abominację. Jeżeli na Planszy znajduje się już Abominacja, otrzymuje ona dodatkową Aktywację.

Stale zwracajcie uwagę na populację Zombie na Planszy, gdyż ryzykujecie że Abominacja błyskawicznie dotrze do Ocalałych.





1 - 4 Szwendaczy namnaża się w Startowej Strefie Namnażania ...

2 - ... a następnie 4 Spaślaków w tej Ruchomej Strefie Namnażania.

3 - Na Planszy nie ma Abominacji, więc znajdujący się w Kopalni żeton Strefy Namnażania Abominacji nie jest aktywny.

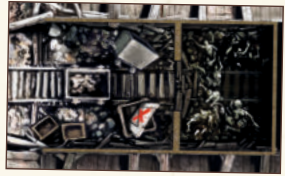


4 - Druga Ruchoma Strefa Namnażania namnaża Abominację. Obie Strefy Namnażania Abominacji, w Kopalni i na Cmentarzu, stają się aktywne.

5 - Namnażanie jest kontynuowane. Teraz, gdy Strefy Namnażania Abominacji są aktywne, na Cmentarzu namnaża się kolejnych 4 Szwendaczy. Strefa Namnażania Abominacji znajdująca się w Kopalni nie namnaża Zombie, ponieważ została już minięta podczas tego kroku Namnażania.

ŻETONY STREF NAMNAŻANIA ABOMINACJI

Żetony Stref Namnażania Abominacji są umieszczane na kafelkach Cmentarza i Kopalni.



Stają się aktywne po tym, gdy pojawi się Abominacja! Jeżeli w Misji żaden z tych kafelków Planszy nie jest używany, na początku Misji żeton Strefy Namnażania Abominacji jest umieszczany w Startowej Strefie Namnażania.

Podczas kroku Namnażania aktywne Strefy Namnażania Abominacji są traktowane jak wszystkie Strefy Namnażania (str. 26). Rozpatrujcie Strefy Namnażania w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, uwzględniając także wszystkie nowo aktywowane Strefy Namnażania Abominacji. Jeżeli gracze, w momencie jej aktywacji, minęli już daną Strefę Namnażania Abominacji, to w tym kroku Namnażania nie namnażają się w niej Zombie. Gdy Abominacja zostanie zabita, odwróćcie wszystkie żetony Stref Namnażania Abominacji na stronę nieaktywną.





WALKA



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



Jeżeli aktywny Ocalały ma w Rękach dwie identyczne broni z symbolem Broni Podwójnej, może użyć ich w tym samym czasie, wydając tylko jedną Akcję i sumując ich wartość Kości. Atak obu broni musi być wymierzony w tę samą Strefę.



PRZYKŁAD: Pablito ma 2 Colty SAA w swoich Rękach. Colt SAA ma symbol Broni Podwójnej, dlatego Pablito może strzelić z obydwu jednocześnie. Pozwala mu to na rzut 2 kośćmi dla pojedynczego Ataku Dystansowego (po 1 dla każdego z Pistoletów).



Każdy wynik rzutu kością równy lub większy od wartości Precyzji użytej broni liczy się jako trafienie.



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

- Szwendacze i Biegacze muszą otrzymać 1 Obrażenie (lub więcej), aby zginąć.
- Spaślaki muszą otrzymać jednorazowo trafienie zadające 2 Obrażenia (lub więcej), aby zginąć. Broń zadająca 1 Obrażenie nie zadziała, niezależnie od liczby uzyskanych przez Ocalałego trafień.
- Abominacje muszą otrzymać jednorazowo trafienie zadające 3 Obrażenia (lub więcej), aby zginąć. W każdym przypadku zadziała wybuch laski Dynamitu (str. 34).



★ ATAK WRĘCZ



Broń do Walki Wręcz jest oznaczona symbolem Walki Wręcz.

Ocalały trzymający w Ręce Broń do Walki Wręcz może zaatakować Zombie w swojej Strefie. Gracz rozdziela swoje trafienia pomiędzy możliwe cele ataku w tej samej Strefie według własnego wyboru.

Chybione ciosy zadawane Bronią do Walki Wręcz nie powodują Bratobójczego Ognia (str. 34) i nie muszą być przydzielane w Kolejności Wybierania Celów (str. 33).

PRZYKŁAD: May i Meg są w tej samej Strefie co Spaślak, Biegacz i Szwendacz. May atakuje przy użyciu Gniewu Manitou. Wyrzuca 1, 2 i 3, co oznacza 2 trafienia. Gniew Manitou zadaje 1 Obrażenie, więc nie może zrobić krzywdy Spaślakowi. May przydziela po 1 trafieniu Biegaczowi i Szwendaczowi, zabijając oba Zombie.

★ ATAK DYSTANSOWY



Broń Dystansowa jest oznaczona symbolem Walki Dystansowej.

Ocalały trzymający w Ręce Broń Dystansową może strzelić do Strefy znajdującej się w jego Polu Widzenia i w Zasięgu danej broni (str. 10).

WAŻNE: Chybione strzały mogą powodować Bratobójczy Ogień (str. 34), dlatego rozważnie oceniacie ryzyko!



symbol
Zasięgu

Zasięg broni wskazywany przez jego wartość na karcie to liczba Stref, przez które Ocalały może strzelić.

Pierwsza wartość określa Zasięg minimalny. Broń nie może strzelić do Stref bliższych, niż wskazany minimalny Zasięg. W niektórych przypadkach jest to „0”, co oznacza, że Ocalały może zaatakować cele w tej samej

Strefie, w której się aktualnie znajduje (jest to nadal uznawane za Atak Dystansowy).

Druga wartość określa maksymalny Zasięg broni. Broń nie może strzelić do Stref znajdujących się poza maksymalnym Zasięgiem.

PRZYKŁAD 1: Obrzyn ma Zasięg 0-1. Może strzelać do Strefy Ocalałego i maksymalnie do 1 Strefy dalej. Strzał w Zasięgu 0 to nadal Atak Dystansowy!

PRZYKŁAD 2: Strzelba ma Zasięg 1-3, co oznacza, że może trafić cele znajdujące się do 3 Stref od Ocalałego, jednak nie w tej samej Strefie co ten Ocalały.

Ignorujcie wszystkie Postacie znajdujące się w Strefach pomiędzy strzelcem a Strefą docelową. Ocalali mogą oddawać strzały przez zajęte Strefy bez narażania na Obrażenia innych Ocalałych lub Zombie. Ocalały może strzelić do innej Strefy nawet, gdy w jego własnej Strefie są Zombie!

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Używając Broni Dystansowej (nawet o Zasięgu 0), atakujący Ocalały nie wybiera dowolnie celów trafionych przez udane rzuty kośćmi. Trafienia są przypisywane Postaciom w docelowej Strefie, uwzględniając zasadę Kolejności Wybierania Celów:

- 1 - Spaślak lub Abominacja (strzelec wybiera)
- 2 - Szwendacz
- 3 - Biegacz

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

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

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



PRZYKŁAD: Uzbrojony w Winchestera (Obrażenia: 2) Jimmy wykonuje Atak Dystansowy na Strefę z 1 Spaślakiem, 2 Szwendaczami i 2 Biegaczami.

- W pierwszej swojej Akcji Jimmy wyrzuca i . Precyzja Winchestera to 4+, co oznacza 2 trafienia. Stosując zasadę Kolejności Wybierania Celów, pierwszy strzał trafia Spaślaka, zabijając go. Drugi strzał trafia Szwendacza, również go zabijając (1 trafienie = 1 cel).
- W drugiej Akcji Jimmy wyrzuca i , co oznacza kolejne 2 trafienia. Kolejność Wybierania Celów wskazuje Szwendacza jako pierwszy cel – zostaje on wyeliminowany. Drugi strzał trafia jednego z Biegaczy, również go zabijając. Pozostał jeszcze jeden Biegacz.



UNIWERSALNA KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Kolejność Wybierania Celów nie bierze pod uwagę „podgatunków” poszczególnych typów Zombie. Standardowe Zombie z *Zombicide: Żywi lub Nieumarli* oraz dowolne Zombie z rozszerzeń i dodatków współdzielą tę samą Kolejność Wybierania Celów, według swojego typu (Spaślak/Abominacja, Szwendacz, Biegacz). Jeżeli jest kilka celów z różnych podgatunków współdzielących tę samą Kolejność Wybierania Celów, gracze wybierają kolejność w jakiej przydzielą im trafienia.

UWAGA: Spaślaki są pierwsze w Kolejności Wybierania Celów, ale są też odporne na ataki bronią zadającą 1 Obrażenie. To oznacza, że Spaślaki mogą chronić przed Atakami Dystansowymi zadającymi 1 Obrażenie wszystkich Szwendaczy i Biegaczy w swojej Strefie. Najpierw musicie pozbyć się Spaślaków. To samo dotyczy Abominacji, wymagających zadania im aż 3 Obrażeń, aby je zabić.

BRATOBÓJCZY OGIEN

Potrafię zrozumieć twoją pomyłkę, ale nie jestem zombie, na litość boską!

– Carl

Ocalali nie mogą trafić swoimi atakami sami siebie. Jednak niekiedy sytuacja zmusi was do Ataku Dystansowego na Strefę, w której znajdują się członkowie waszej drużyny.

W takim przypadku nietrafione rzuty kośćmi automatycznie liczone są jako trafienia w Ocalałych znajdujących się w docelowej Strefie. Przydzielcie trafienia spowodowane przez Bratobójczy Ogień w dowolny sposób i rozpatrzenie je zgodnie z zasadami gry (broń zadająca 2 Obrażenia zadaje 2 Rany itd.).

PAMIĘTAJCIE: Zasad Bratobójczego Ognia nie stosuje się do Ataków Wręcz.



PRZYKŁAD: Hanna strzela ze Strzelby Woźnicy do Strefy, w której znajdują się Carl i 2 Szwendaczy. Na kościach wyrzuca 4, 3 i 2, uzyskując 2 trafienia i jedno pudło. Każde trafienie zabija po jednym Szwendaczu. Chybiony strzał trafia w Carla, zadając mu 1 Obrażenie. Carl otrzymuje 1 Ranę.



HANNA

CECHY EKWIPUNKU

Niektóre karty Ekwipunku posiadają specjalne efekty gry ze względu na swój rodzaj, albo znajdujące się na nich słowa kluczowe.



★ DYNAMIT



Dynamit świetnie nadaje się do rozwalania wszystkich przeciwników w danej Strefie!

Wykonaj Atak Dystansowy używając Dynamitu. Jego karta Ekwipunku nie musi znajdować się w Ręku. Odrzuć kartę i... BOOM!

- Wszystkie Postacie w docelowej Strefie zostają wyeliminowane. Ocalały, który użył Dynamitu zyskuje wszystkie należne Punkty Adrenaliny.
- Umieść w docelowej Strefie żeton Hałasu, stroną BOOM! ku górze.

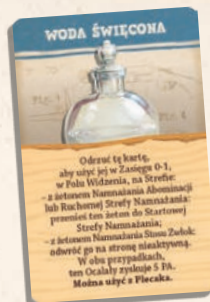
★ SZYBKOSTRZELNOŚĆ 6+



Stare Rewolwery są niezawodne, ale przestarzałe. Jak najszybciej zdobądź coś lepszego!

Rewolwerowcy rozpatrujący Atak Dystansowy przy użyciu Pistoletu, mogą skorzystać ze swojej Zdolności Klasy: Szybkostrzelność (str. 24), ale z wartością Precyzji równą 6+, zamiast standardowej 5+.

★ WODA ŚWIĘCONA



Woda Święcona jest używana do niszczenia Stref Namnażania i przynoszenia udręczonym duszom wiecznego spokoju.

Ocalały może odrzucić Wodę Święconą w Zasięgu 0-1 i w Polu Widzenia, aby przesunąć lub zniszczyć wszystkie żetony Stref Namnażania znajdujące się w docelowej Strefie.

- Żetony Ruchomych Stref Namnażania i Stref Namnażania Abominacji (aktywne lub nie) są przesuwane do Startowej Strefy Namnażania. Zachowują swój status.
- Strefy Namnażania Stosu Zwłok są niszczone. Odwróćcie ich żeton na stronę nieaktywną. Nie namnażają już Zombie.

W obu przypadkach, ten Ocalały zyskuje 5 PA.

★ NÓŻ



*Na strzelaninę przychodzisz z nożem?
No cóż, to wcale nie taki zły pomysł.*

Jeżeli Ocalały ma Nóż w gnieździe Ręki, to każdy jego Atak Wręcz przy użyciu innej trzymanej przez niego Broni do Walki Wręcz zyskuje 1 dodatkową kość. Ta premia nie ma zastosowania do Broni Podwójnej. Wyjątek stanowi użycie Podwójnych Noży. Wzajemnie zapewniają one sobie tę premię!

PRZYKŁAD: *May ma Kilof w swoim gnieździe Ulubionej Broni i 2 Noże w gniazdach Rąk.*

Może użyć swojego Kilofa z 1 dodatkową kością, rzucając łącznie 3 kośćmi.

Może też zaatakować swoimi Nożami. Ponieważ oba Noże posiadają taki sam symbol Broni Podwójnej, każdy z Noży zapewnia 1 dodatkową kość drugiemu Nożowi. W efekcie, podczas tego ataku, May może rzucać 4 kośćmi.

★ MOŻNA UŻYĆ Z PLECAKA



Niektóry Ekwipunek nie musi być trzymany w Ręku, by móc go użyć. To niezwykle wygodne!

Takie karty Ekwipunku nie muszą znajdować się w gnieździe Ręki i można ich użyć bezpośrednio z gniazda Plecaka. Przykładowo, karta Garść Naboji pozwala Ocalałemu na przerzut kości nawet wtedy, gdy znajduje się w jego gnieździe Plecaka.

★ PRZEŁADOWANIE



Przeładowywana broń oferuje dużą siłę ognia, ale wymaga przeładowania po każdym użyciu.

Komora broni z cechą Przeładowanie po każdym strzale jest pusta.

Ocalały może wydać 1 Akcję, aby przeładować taką broń, jeżeli chce z niej strzelać kilkakrotnie w tej samej rundzie gry. Wszystkie bronie z tą cechą są za darmo przeładowywane w Fazie Końcowej i na początku każdej rundy gry są gotowe do strzału.

- Jeżeli wystrzelono z tej broni, a następnie została ona przekazana innemu Ocalałemu bez przeładowania, to nadal musi najpierw zostać przeładowana przez jej nowego właściciela, zanim będzie mógł on z niej skorzystać w tej samej rundzie gry.
- Pojedyncza Akcja Przeładowania wystarcza do przeładowania 2 broni użytych w trybie Broni Podwójnej.
- Dozwolone jest wydanie Akcji na strzał z jednej przeładowywanej Broni Podwójnej do jednej Strefy, a następnie wydanie drugiej Akcji na strzał z drugiej przeładowywanej Broni Podwójnej do innej Strefy.



SPECJALNE STREFY

W *Zombicide: Żywi lub Nieumarli* natraficie na specjalne Strefy, z ich własnymi specjalnymi zasadami.

★ BALKONY

Hej! Widzę stąd mój dom! I cały tłum zombie zmierzających w naszym kierunku!

Górujące nad ulicami Balkony, zapewniają świetną pozycję do ostrzału. Można ich też używać do zwabiania Zombie. Bądźcie jednak ostrożni, ponieważ prowadzi do nich tylko jedna droga – schodami!

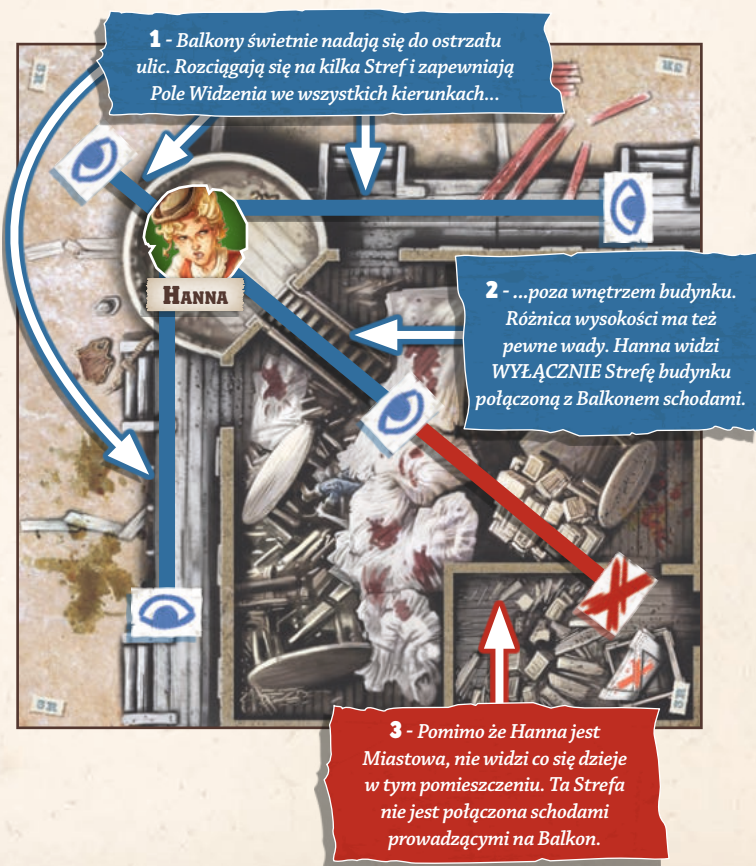
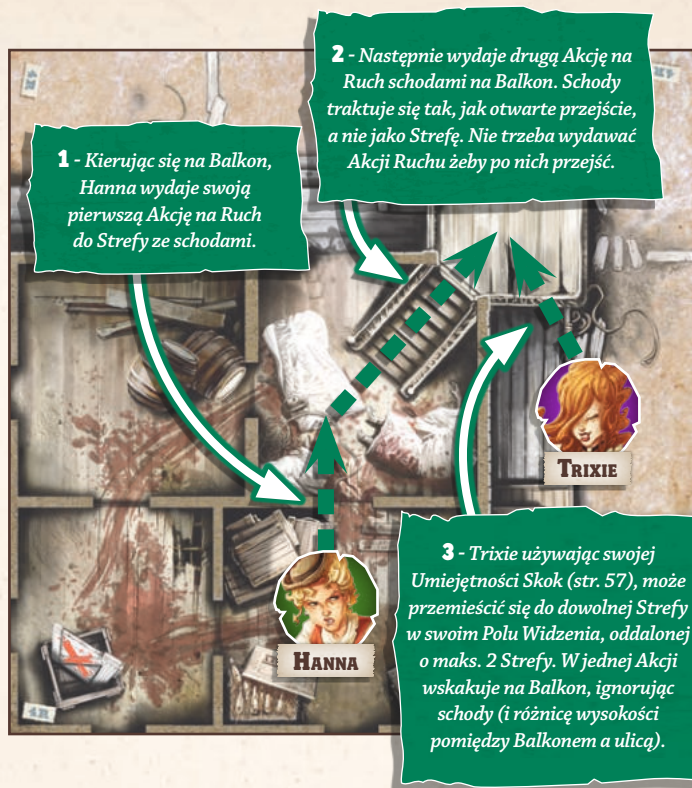
Balkony to **Strefy ulicy**. Postacie dostają się na Balkon wykonując Akcję Ruchu przez schody wewnątrz Budynku.

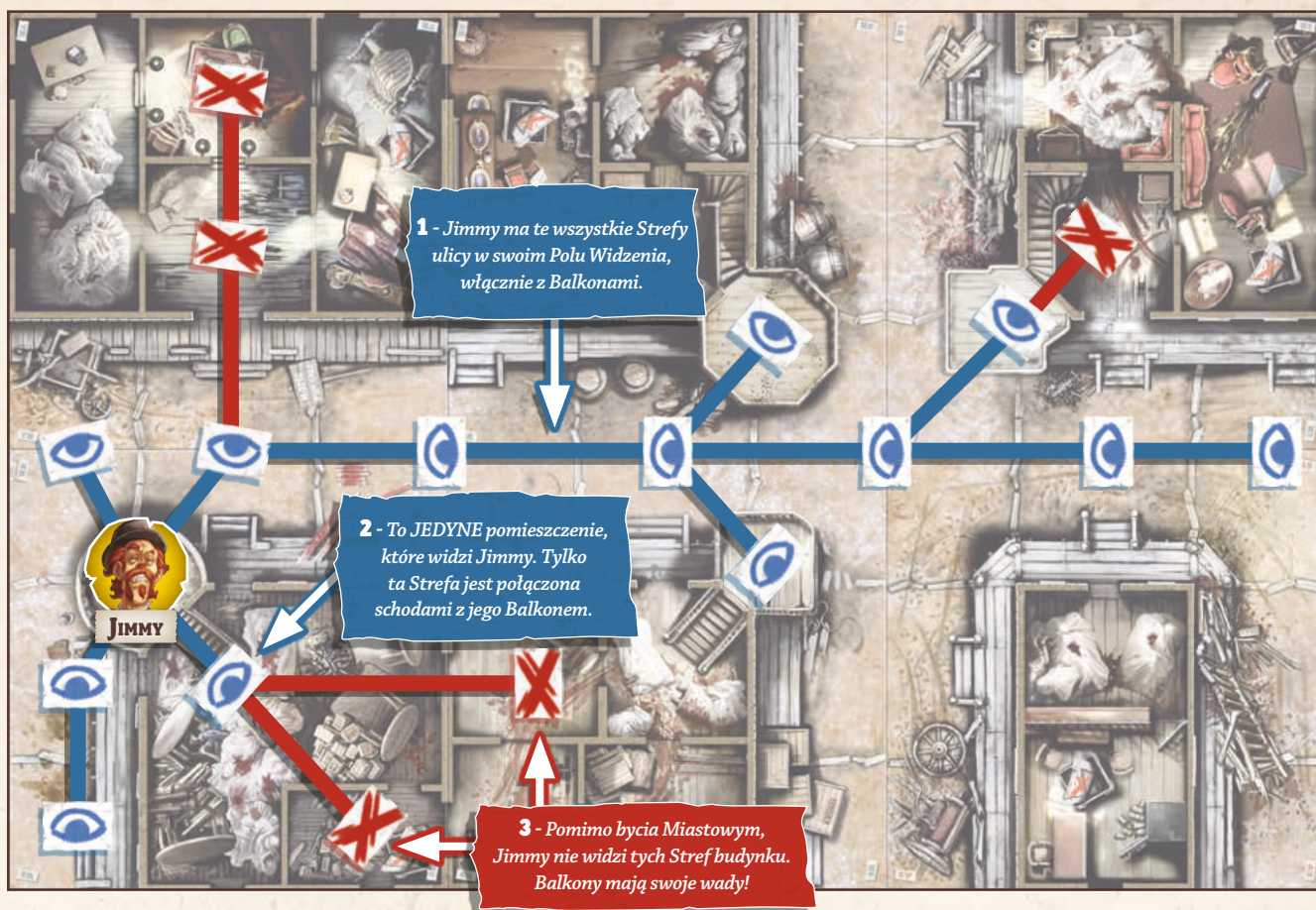
Umiejętności (takie jak Skok, str. 57) lub specjalne zasady zawarte w opisie Misji, mogą pozwolić Postaciom dostawać się na Balkony w inny sposób.

UWAGA: Schody wskazują na połączenie Strefy budynku z Balkonem. Schody są traktowane tak, jak otwarte przejście i same nie są oddzielną Strefą.

Balkony mają specjalną zasadę dotyczącą Pola Widzenia.

- W celu wyznaczenia Pola Widzenia, Postać na Balkonie jest traktowana tak, jakby stała we wszystkich Strefach ulicy, nad którymi znajduje się Balkon. Zasięg nadal wyznaczany jest z (i do) Balkonu.
- Postacie mają w swoim Polu Widzenia także tę Strefę budynku, z którą Balkon jest połączony schodami.
- Postacie nie mają w swoim Polu Widzenia pozostałych Stref budynku (nawet korzystając ze Zdolności Klasy Miastowych).

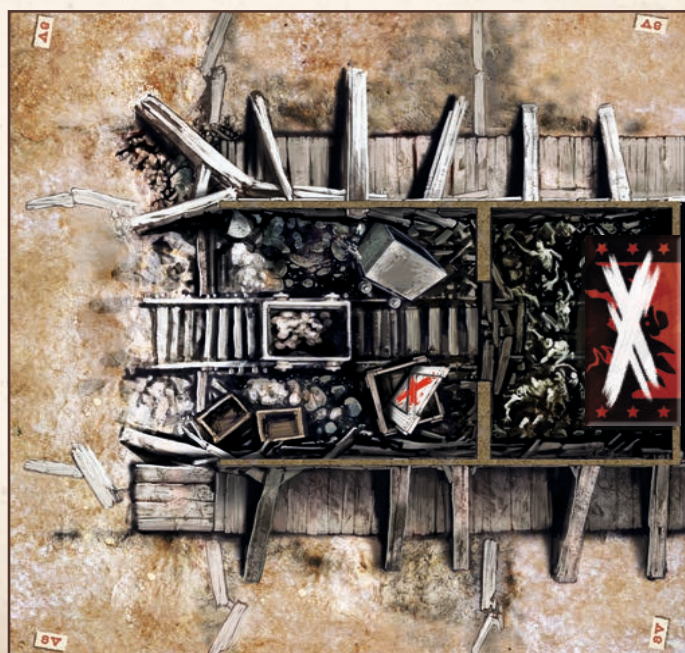




★ CMENTARZ, KOPALNIA I STREFY NAMNAŻANIA ABOMINACJI

Cmentarz i Kopalnia są miejscami, w których umieszcza się nieaktywne żetony Strefy Namnażania Abominacji (str. 27). Stają się aktywne, gdy zostaje namnożona Abominacja, i ponownie stają się nieaktywne, gdy Abominacja zostaje wyeliminowana.

Żetony Strefy Namnażania Abominacji mogą być przesunięte do Startowej Strefy Namnażania przy użyciu Wody Święconej lub innych efektów gry wskazanych w opisie Misji. Zachowują wtedy swój (aktywny albo nieaktywny) status, zależnie od obecności Abominacji.



★ POCIĄG

Nasze ukochane konie jako pierwsze padły ofiarą głodu zombie. Od tej pory, pociągi stały się jedynym środkiem transportu pomiędzy miasteczkami tej dzikiej krainy. Za wszelką cenę musimy zadbać o to, by działały jak najdłużej.

Pociąg jest reprezentowany przez 3 specjalne, dwustronne kafelki, oznaczone numerami 10, 11 i 12. Każdy z nich przedstawia sekcję Pociągu z jednej strony i tory kolejowe z drugiej strony kafelka. Strefy Pociągu to Strefy budynku. Strefy z torami kolejowymi to Strefy ulicy.

Pociąg może się **poruszać** lub **nie**.

Nieporuszający się Pociąg stanowi część Planszy, na której rozgrywana jest Misja, zapewniając dodatkowe Strefy ulicy lub budynku.

Poruszający się Pociąg przejeżdża przez Planszę, rozpoczynając jako kafelek numer 10 i podążając wzdłuż torów kolejowych do przeciwległej krawędzi Planszy.

TORY KOLEJOWE:

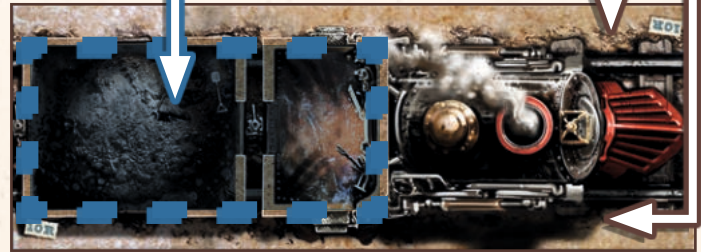


Tory kolejowe łączą się ze Strefami ulicy leżącymi po obu stronach kafelków Pociągu. Białe linie podziału pomagają wyznaczyć nowo utworzone Strefy ulicy, rozciągające się na kilka kafelków.

LOKOMOTYWA (10R):

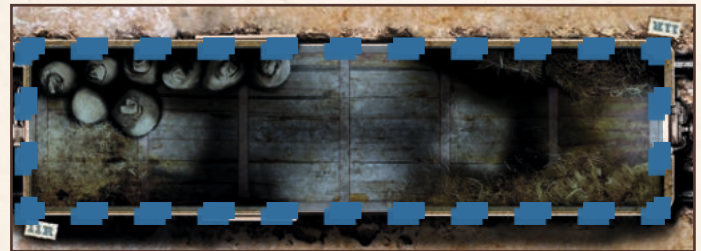
KABINA I TENDER:
Kabina maszynisty i tender to Strefy budynku. Razem tworzą pojedynczy budynek.

FRAGMENTY STREF ULIC NA ZEWNĄTRZ POCIĄGU:
Te niewielkie obszary są uważane za część Stref ulic, rozciągających się po obu stronach Pociągu. Jeżeli nie łączą się ze Strefą ulicy, są ignorowane.



Lokomotywa to przeszkoda, na którą nie można wchodzić i która blokuje Pole Widzenia. (Nie można nad nią przeskakiwać korzystając z Umiejętności Skok, str. 57).

WAGON POCIĄGU (11R):

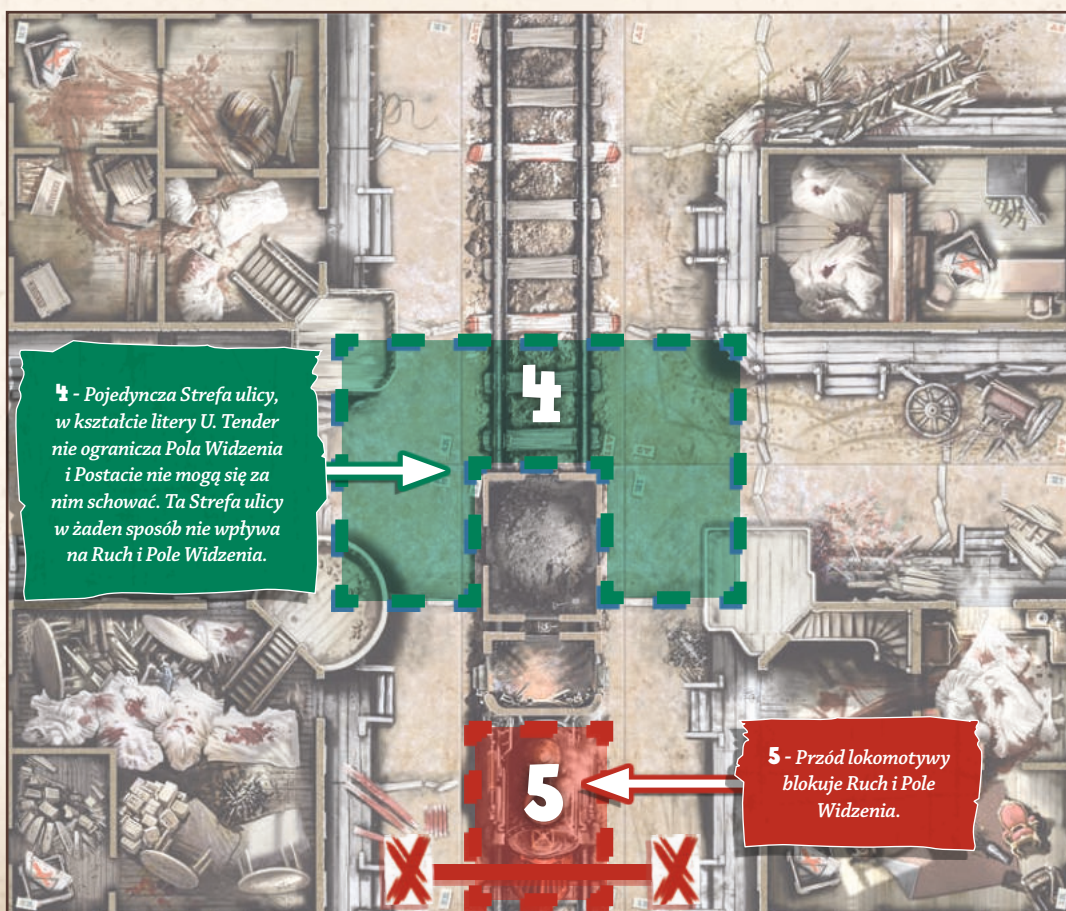
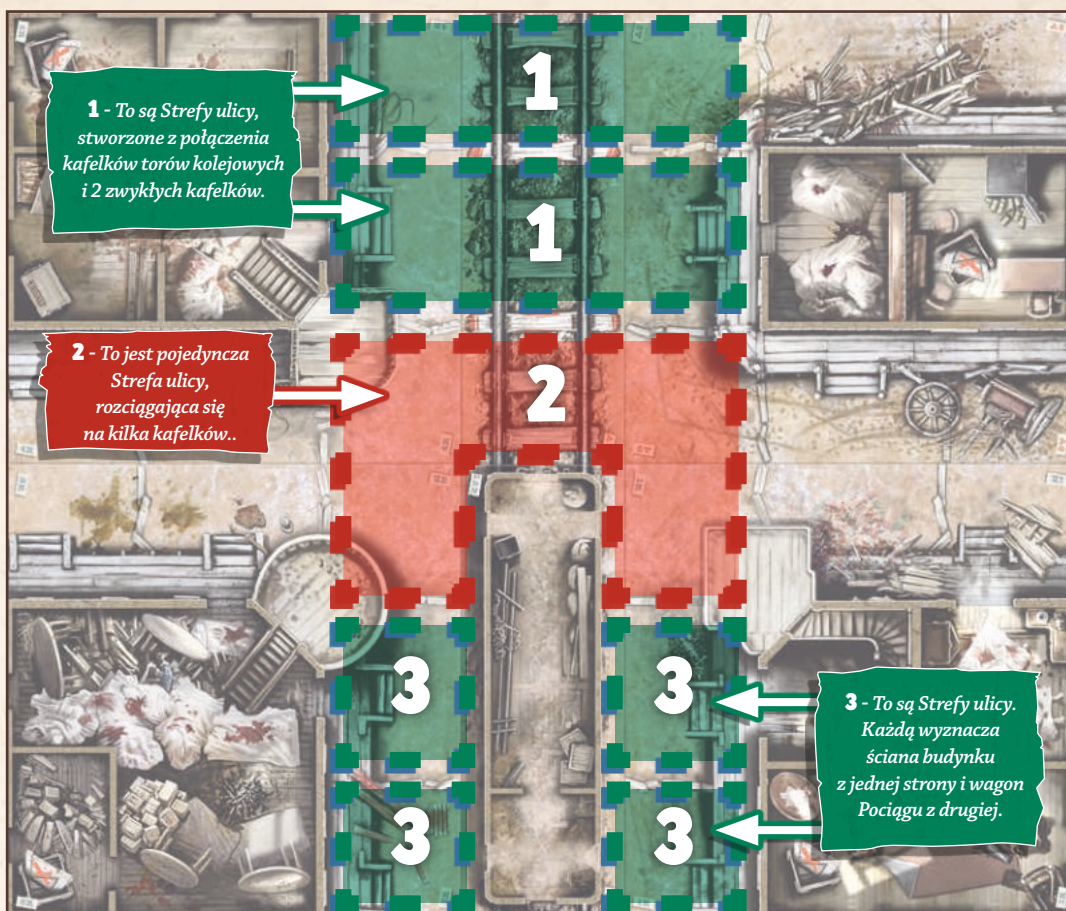


Ten wagon przedstawia pojedynczą Strefę budynku. Jest uważany za samodzielny budynek.

WAGON POCIĄGU (12R):



Ten wagon przedstawia 2 Strefy budynku. Tworzą one pojedynczy budynek.



POCIĄG WJEŹDŹA NA PLANSZĘ

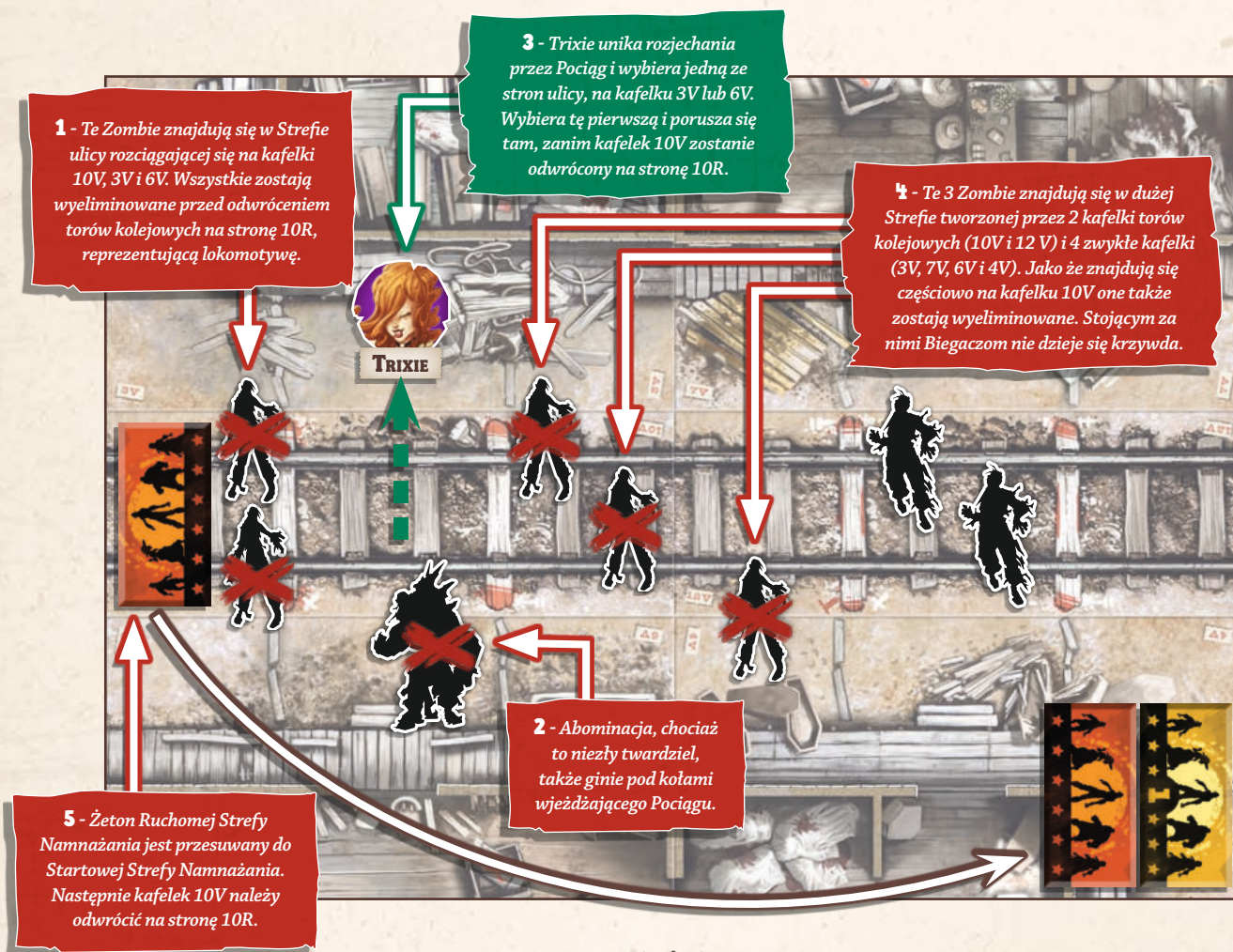
WAŻNE: Ruch Pociągu rozpatruje się na koniec Fazy Graczy, przed Fazą Zombie.

W Misjach, w których znajdują się tory kolejowe, może pojawić się Pociąg wjeżdżający na Planszę (na przykład po zdobyciu Celu).

Gdy tak się stanie, na koniec Fazy Graczy, odwróćcie kafelek 10V na stronę 10R, co reprezentuje wjeżdżającą na Planszę lokomotywę.

Elementy gry stojące w dowolnej Strefie, która zmienia się w wyniku odwrócenia kafelka, podlegają następującym efektom:

- Wszystkie Zombie, włączając Abominację, zostają wyeliminowane. Nikt nie zyskuje PA.
- Ocalali są umieszczani w najbliższej Strefie Ulicy, za darmo. Jeżeli jest kilka takich Stref, gracze wybierają jedną z nich.
- Żetony Ruchomych Stref Namnażania są przesuwane do Startowej Strefy Namnażania.
- Pozostałe elementy (takie jak żeton Celów lub stojący na torach Furgon) są usuwane z gry. Uważajcie, by Misja nie zakończyła się przez to waszą porażką!
- Połóżcie żeton Hałasu na lokomotywie, stroną BOOM! ku górze.



POCIĄG PRZEJEŹDŹA PRZEZ PLANSZĘ

Na koniec Fazy Graczy, jeżeli lokomotywa już znajduje się na Planszy, Pociąg się porusza. Wykonajcie kolejno poniższe kroki.

1 - Usunięcie następnego kafelka Pociągu na trasie lokomotywy. Rozpatrzyć związane z tym efekty, w taki sam sposób, jak wtedy, gdy Pociąg wjeżdża na Planszę. Nie zapomnijcie o żetonie Hałasu na lokomotywie, stroną BOOM! ku górze!

- 2** - Poruszcie Pociąg o 1 kafelek do przodu. Aby to zrobić, przesuniecie lokomotywę (kafelki Pociągu 10R), wraz ze wszystkimi podpiętymi do niej wagonami, wypełniając puste miejsca po usuniętych przed chwilą kafelkach Pociągu. Postacie i elementy gry znajdujące się w Pociągu, poruszają się razem z nim (bez żadnych efektów).
- 3** - Połóżcie kafelek Pociągu, usunięty w 1. kroku za całym Pociągiem (lokomotywą i wszystkimi, podpiętymi do niej wagonami). Zgodnie z opisem Misji, powinniście położyć go stroną Pociągu, dołączając w ten sposób kolejne wagony, albo stroną torów kolejowych, jeżeli ten Pociąg nie ma więcej wagonów.

POCIĄG OPUSZCZA PLANSZĘ

Pociąg kontynuuje swój przejazd przez Planszę, aż w końcu, w ciągu kilku kolejnych rund gry opuszcza ją po przeciwległej stronie. Pierwsza opuszcza Planszę lokomotywa, a następnie podpięte do niej wagony. Jest to rozpatrywane w podobny sposób do przejazdu Pociągu przez planszę (patrz poprzednia strona).

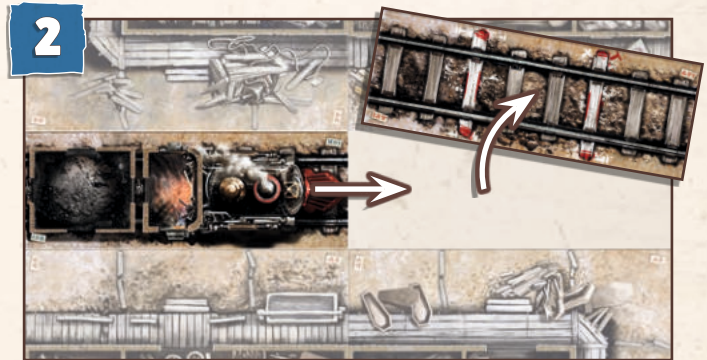
Gdy sekcja Pociągu opuszcza Planszę, elementy gry znajdujące się na tej sekcji traktuje się tak, jakby opuściły Planszę.

Następujące elementy gry podlegają poniższym efektom.

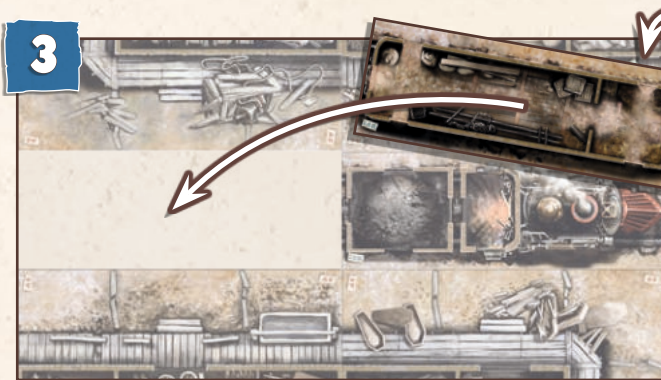
- Wszystkie Zombie, włączając Abominację, zostają wyeliminowane. Nikt nie zyskuje PA.
- Ocalali opuszczają Planszę do końca Misji.
- Znajdujące się w Pociągu żetony Ruchomych Stref Namnażania są przesuwane do Startowej Strefy Namnażania.
- Pozostałe elementy są usuwane z gry. Uważajcie, by Misja nie zakończyła się przez to waszą porażką!



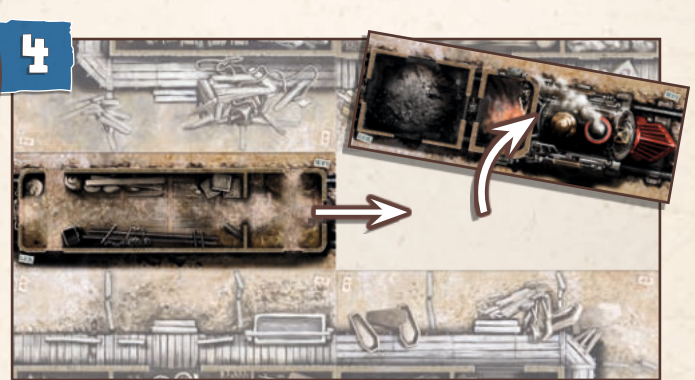
1 – Nadjeżdża Pociąg: kafelek 10V zawsze oznacza miejsce jego pojawienia się na Planszy i należy go odwrócić na stronę 10R.



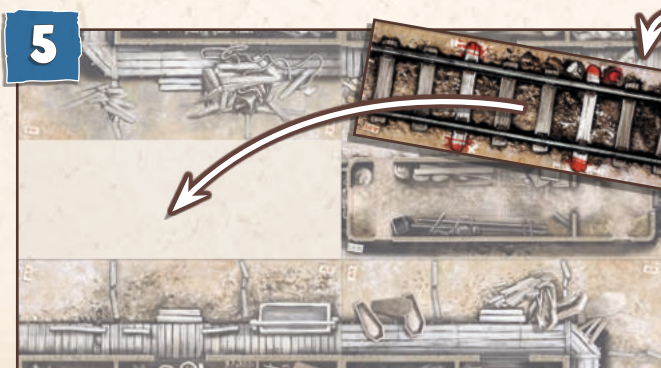
2 – Gdy Pociąg się porusza: znajdujący się przed lokomotywą kafelek 12V jest usuwany.



3 – Lokomotywa jest przesuwana naprzód. Następnie, zgodnie z opisem Misji, kafelek 12V jest odwracany na stronę 12R i umieszczany na końcu Pociągu.



4 – Gdy Pociąg opuszcza Planszę, lokomotywa jest usuwana, a następny wagon Pociągu (12R) jest przesuwany w jej miejsce.



5 – Następnie lokomotywa (10R) jest odwracana na stronę torów kolejowych (10V) i umieszczana w pustym miejscu, uzupełniając tory kolejowe.



6 – W kolejnej rundzie, kafelek 12R, zostanie odwrócony na stronę 12V. Kafelek 10V nie porusza się. Teraz cały Pociąg opuścił Planszę.



TOWARZYSZE

– Chodź ze mną, jeżeli chcesz przeżyć...

– Tak, tak. Po prostu daj mi pistolet, a przekonamy się, kto kogo będzie eskortował.

– Henry i Meg

Niektóre Misje przewidują użycie figurek Ocalałych jako celów Misji lub wsparcia drużyny w ich realizacji. Są oni nazywani Towarzyszami i albo podejmują działanie zgodnie z opisem Misji, albo podążają za Ocalałymi. Gracze wybierają, którzy Ocalali zostaną umieszczeni w miejscach wskazanych przez Misję. Podczas przygotowania do gry położcie ich karty Ocalałych w zasięgu wszystkich graczy.

Zasady zawarte w opisie Misji mogą różnić się od tych przedstawionych poniżej. W takim przypadku specjalne zasady Misji mają pierwszeństwo.

Samotny Towarzysz nie aktywuje Stosów Trupów, jeżeli jest umieszczony w Strefie budynku na początku gry.

★ ESKORTOWANIE TOWARZYSZA

Zgodnie z opisem Misji, Towarzysz może być przypisany do Ocalałego podczas przygotowania do gry. Ocalały otrzymuje odpowiadającą temu Towarzyszowi kartę Ocalałego i korzysta ze Zdolności Klasy tego Towarzysza. Taka karta Ocalałego nie zajmuje gniazda wyposażenia. Figurka Towarzysza jest umieszczana obok figurki Ocalałego.

Należąca do Towarzysza karta Ocalałego może być wymieniana w trakcie Misji pomiędzy graczami, wraz z odpowiadającą mu figurką i Zdolnością Klasy, na takich samych zasadach jak karta Ekwipunku.

Ocalały posiadający należącą do Towarzysza kartę Ocalałego nazywany jest jego Dowódcą. Ocalały może być Dowódcą kilku Towarzyszy.

Misja może też wykorzystywać samotnych Towarzyszy, radzących sobie samodzielnie. Każdy Ocalały może wydać Akcję, aby **pozyskać** samotnego Towarzysza, stojącego w tej samej Strefie. Staje się wtedy Dowódcą tego Towarzysza i pozyskuje jego kartę Ocalałego.

UWAGA: Towarzysze należący do klasy Awanturnik NIE zapewniają Dowódcy dodatkowych punktów Zdrowia.



★ CECHY OGÓLNE TOWARZYSZY

Towarzysz:

- **Jest Ocalałym.** Oznacza to również, że wyeliminowanie Towarzysza sprawia, że wasza Misja kończy się porażką.
- Może być trafiony przez Bratobójczy Ogień (str. 34).
- Zostaje wyeliminowany po otrzymaniu choćby 1 Rany.
- Zawsze trzyma się ze swoim Dowódcą. Wszystkie zasady specjalne, Umiejętności związane z Ruchem i Zdolności Klasy, mają także zastosowanie względem Towarzyszy.
- Nie ma własnego wyposażenia.
- Nie ma żadnej Akcji.

PRZYKŁAD 1: Henry wydaje 1 Akcję, aby pozyskać Jimmy'ego, który stoi samotnie w jego Strefie. Henry staje się Dowódcą Jimmy'ego, otrzymuje jego kartę Ocalałego i umieszcza jego figurkę obok swojej. Od tej pory Henry korzysta ze Zdolności Klasy Jimmy'ego: Miastowy. Rewanżuje się Jimmy'emu specjalną Akcją Ruchu, którą zapewnia Zdolność Klasy Henry'ego: Szarża - pozwoli to Jimmy'emu podążać w ślad za swoim Dowódcą.

PRZYKŁAD 2: Meg dołącza do Henry'ego i Jimmy'ego w ich Strefie, a następnie wydaje 1 Akcję na Wymianę. Teraz to Meg zostaje Dowódcą Jimmy'ego, otrzymując jego kartę Ocalałego wraz z możliwością korzystania ze Zdolności Klasy tego Miastowego. Meg może teraz kilkakrotnie Przeszukiwać podczas jednej tury i ma lepsze Pole Widzenia w budynkach.



TRYB KRWISTOCZERWONY

W pewnym momencie poczujesz, że sam Bóg użył ci odrobiny swojej mocy i to jest ten moment, w którym zaczynasz czynić własne cuda. Nie ma słów, pozwalających opisać to uczucie.

– Thomas

Tryb Krwistoczerwony umożliwia Ocalałym dalsze zdobywanie Punktów Adrenaliny po przekroczeniu Czerwonego Poziomu Zagrożenia i wybranie dodatkowych Umiejętności. Tryb ten pozwala na eliminowanie zadziwiającej liczby przeciwników i ukończenie bardzo rozbudowanych Misji.

Tryb Krwistoczerwony: Gdy twój Ocalały osiąga Poziom Czerwony, przesunij jego wskaźnik Adrenaliny z powrotem do punktu „0” i dodaj wszystkie zdobyte Punkty Adrenaliny ponad minimalny poziom potrzebny do osiągnięcia Poziomu Czerwonego. Ocalały pozostaje na Poziomie Czerwonym i zatrzymuje swoje Umiejętności. Dodatkowe Punkty Adrenaliny dolicza się w zwykły sposób oraz zyskuje niewybrane wcześniej Umiejętności po ponownym osiągnięciu odpowiednich Poziomów Zagrożenia.

Gdy Ocalały osiąga po raz kolejny Pomarańczowy lub Czerwony Poziom Zagrożenia, posiadając już wszystkie Umiejętności ze swojej planszy Ocalałego, może wybrać dowolną Umiejętność spośród dostępnych w *Zombicide: Żywi lub Nieumarli*.

PRZYKŁAD: May właśnie zdobyła swój 43. Punkt Adrenaliny, osiągając Poziom Czerwony. Ma teraz następujące Umiejętności: Uderz i uciekaj (Niebieski), +1 Akcja (Żółty), +1 darmowa Akcja: Atak Wręcz (Pomarańczowy) oraz Skok (Czerwony).

Gracz przesuwa wskaźnik Adrenaliny z powrotem na początek toru, a gra trwa dalej. May znajduje się nadal na Poziomie Czerwonym i zdobywa kolejne Punkty Adrenaliny, zabijając Zombię.

Osiągając ponownie Niebieski i Żółty Poziom, May nie otrzymuje dodatkowej Umiejętności: ma już wszystkie dostępne Umiejętności dla tych Poziomów. Osiągając ponownie Poziom Pomarańczowy, otrzymuje zdolność +1 kość: Walka – drugą Umiejętność Poziomu Pomarańczowego.

Osiągając ponownie Poziom Czerwony, gracz wybiera nową Umiejętność spośród dwóch pozostałych dla tego Poziomu i wybiera +1 darmowa Akcja: Walka. Wskaźnik Adrenaliny powraca do pozycji początkowej.

Po drugim powrocie wskaźnika na początek toru Adrenaliny, May nie otrzymuje żadnych dodatkowych Umiejętności, osiągając Poziom Niebieski, Żółty i Pomarańczowy, ponieważ ma je już wszystkie. Osiągając Poziom Czerwony po raz trzeci, zdobywa ostatnią Umiejętność Poziomu Czerwonego: +1 kość: Walka. Wskaźnik Adrenaliny wraca ponownie do pozycji początkowej.

Od tej pory May dalej zdobywa Punkty Adrenaliny i otrzymuje wybraną przez gracza Umiejętność za każdym razem, gdy osiąga Poziom Pomarańczowy, a następnie kolejną Umiejętność, osiągając Poziom Czerwony.



MISJE

Opisane w tym rozdziale Misje można rozgrywać w dowolnej kolejności, wybierając je według czasu gry lub oczekiwanego poziomu wyzwania.

Zasady specjalne znajdujące się w opisie Misji mają pierwszeństwo przed ogólnymi zasadami gry i opisem na kartach.

Większość Misji ogranicza graczom wybór Ocalałych należących do określonej klasy. Jest to uzasadnione fabułą i celami rozgrywki. Najprawdopodobniej w trakcie gry napotkacie Towarzyszy (str. 42) należących do tej zastrzeżonej klasy.

MO - PIERWSZE SPOTKANIE (SAMOUCEK)

ŁATWA / 10 MINUT

Czołem partnerze! To twoja pierwsza zgraja zombie i pierwsze Zombicide? Cóż, nie martw się. Kule szybko je eliminują. Śrut też. I kilofy... Po prostu przeszukajmy ich domy w poszukiwaniu wszystkiego, czego potrzebujemy. Powstrzymajmy to stado, a wszystko będzie dobrze i elegancko. Miej jednak oko na stopy zwłok. Połowa z nich wstanie, jeśli im pozwolimy, więc weź tę wodę święconą i ruszaj do roboty!

Ograniczenie klas: **bez ograniczeń.**

Potrzebne kafelki: 2R i 3R.

2R 3R



CELE

Wasze pierwsze Zombie. Zdobądźcie wszystkie Cele. Następnie, dotrzyjcie do Strefy wyjścia pełnym składem. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Podczas przygotowania do gry gracz z żetonem Pierwszego Gracza, oprócz Ekwipunku Początkowego, otrzymuje kartę Wody Święconej z talii Ekwipunku. Może w nią wyposażać dowolnego Ocalałego, którego kontroluje.
- Umieśćcie Spasłaka, Biegacza i 2 Szwendaczy we wskazanych Strefach.
- **Czego potrzebujesz, przyjacielu?** Każdy Cel zapewnia Ocalałemu, który go zdobył, 5 PA oraz wierzchnią kartę z talii Nagród Łowców (o ile jest dostępna). Ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



M1 - WSIĄŚĆ DO POCIĄGU

ŁATWA / 25 MINUT

Nadjeżdża pociąg i chyba się nie zatrzyma! To jest nasza szansa na wydostanie się z tego opanowanego przez zombie posterunku! Ale nie wyjedziemy stąd z pustymi rękami. To miejsce jest pełne broni łowców nagród, która wkrótce będzie nasza!

Ograniczenie klas: **bez ograniczeń.**

Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 5V, 8V, 10V i 12V.**

CELE

Udowodnijcie swoją wartość i wsiądźcie do Pociągu! Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1 - Zdobądźcie tyle Nagród Łowców, ilu jest Ocalałych. Część znajdziecie w miasteczku, ale resztę będziecie musieli zdobyć spełniając wymagania Osiągnięć.

2 - Ucieknijcie Pociągiem wszystkimi Ocalałymi. Na Planszy nie może być żadnego Zombie.

Uważajcie! Pociąg może wjechać na Planszę zanim uda wam się zebrać Nagrody Łowców!

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Umieście Niebieski Cel we wskazanej Strefie.
- **Nadjeżdża Pociąg!** Niebieskiego Celu nie można zdobyć. Podczas każdej Fazy Końcowej, przesuńcie go o 1 Strefę dalej, wzdłuż torów kolejowych. Gdy opuści on Planszę, w tym samym miejscu wjeżdża na nią Pociąg (str. 40).
- **Cóż za broń!** Każdy Cel zapewnia Ocalałemu, który go zdobył, 5 PA oraz wierzchnią kartę z talii Nagród Łowców (o ile jest dostępna). Ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



8V	1R
10V	12V
2R	5V



 Strefa Startowa Ocalałych	 Kartacznica Gatlinga
 Strefy Namnażania	
 Żeton Hałasu	5x  Cel (5 PA)
 Furgon	

M2 - POCIĄG WIDMO

ŁATWA / 35 MINUT

Właśnie przeszukiwaliśmy okoliczne domy, gdy na stację wtoczył się pociąg i wydał z siebie ostatni kłęb pary. Teraz jest bardziej martwy niż to miasteczko i... Zombie! Cały ten cholerny pociąg był ich pełen! Czy mnie oczy nie mylą? Czy to, co wystaje z tendra na węgiel, to nie lufy karabinu Gatlinga? Tak! Teraz damy im popalić!

Ograniczenie klas: **bez Awanturników.**

Potrzebne kafelki: **1R, 2V, 3R, 4R, 5V, 9V, 10R, 11R, i 12R.**

CELE

Zbierzcie drużynę i wysadźcie w powietrze Pociąg Widmo. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w dowolnej kolejności:

- **Zbierzcie drużynę.** Pozyskajcie wszystkich Towarzyszy i zachowajcie ich przy życiu.
- **Wysadźcie w powietrze Pociąg Widmo.** Użyjcie Dynamitu na każdej Ruchomej Strefie Namnażania.
- **Zabezpieczcie okolicę.** Uczynicie bezpiecznymi wszystkie Strefy ze Stosami Zwłok.

4R	10R	2V
1R	12R	5V
3R	11R	9V

	4x 
Strefa Startowa Ocalałych	Cel (5 PA)
	4x 
Kartaczownica Gatlinga	Towarzysz: Awanturnik
	
Żeton Hałasu	Strefy Namnażania
	
Furgon	

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.**
 - We wskazanej Strefie umieśćcie 4 Towarzyszy z klasy Awanturnik.
 - W tej Misji Pociąg się nie porusza.
- **Samotne spluwy.** Każdy Cel zapewnia Ocalałemu, który go zdobył, 5 PA oraz wierzchnią kartę z talii Nagród Łowców (o ile jest dostępna). Ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
- **Większy kaliber!** Możecie strzelać z Kartaczownicy Gatlinga, ale nie możecie jej poruszyć.
- **Wysadzenie Pociągu Widmo.** Żadnej z Ruchomych Stref Namnażania nie można przesunąć przy użyciu Wody Święconej (ani Wody przez Wierzących). Jedynym sposobem na przesunięcie ich do Startowej Strefy Namnażania jest użycie Dynamitu w ich Strefie. W takim przypadku, przesunięcie żeton Ruchomej Strefy Namnażania do Startowej Strefy Namnażania a ten kafelek Pociągu odwróćcie na stronę torów kolejowych. Wszystkie Zombie znajdujące się na tym kafełku Pociągu zostają wyeliminowane (a Ocalały, który użył Dynamitu, zyskuje należne PA). Ocalałych znajdujących się na kafełku Pociągu należy przenieść do najbliższej Strefy ulicy, przed położeniem kafełka na poprzednie miejsce.



M3 - RODZINNY INTERES

ŁATWA / 35 MINUT

Zbierzcie się wszyscy! Z pomocą naszych ulubionych broni szybko uprzątniemy to miejsce z zombie. Powinniśmy też bez trudu zaopatrzyć się w zapasy na dalszą drogę. A gdy nadjedzie ten elegancki pociąg, będziemy mogli się nim zabrać na następną stację! Bo kto jest w pociągu, ten śmieje się ostatni!

Ograniczenie klas: **bez Wierzących i Rewolwerowców.**
Potrzebne kafelki: **1V, 3R, 4R, 5V, 6R, 7V, 10R, 11V i 12V.**

CELE

Zbierzcie drużynę i rozgnieście zombie. Osiągnijcie następujące Cele w dowolnej kolejności:

- **Zbierzcie drużynę.** Pozyskajcie wszystkich Towarzyszy.
- **Rozgnieście Zombie.** Zbierzcie wszystkie żetony Ruchomych Stref Namnażania w Startowej Strefie Namnażania.

NASTĘPNIE ...

- **Ucieknijcie Pociągiem wszystkimi Ocalałymi (i Towarzyszami).** Pociąg nie może opuścić Planszy, jeżeli znajdują się na niej jakies Zombie.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Umieście Towarzyszy: 2 Wierzących i 4 Rewolwerowców, we wskazanych Strefach.
- **Nieźła broń!** Każdy Cel zapewnia Ocalałemu, który go zdobył, 5 PA oraz wierzchnią kartę z talii Nagród Łowców (o ile jest dostępna). Ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
- **Stoi na stacji lokomotywa.** Gdy tylko wszyscy Ocalałi (także Towarzysze) znajdują się w Pociągu, zaczyna się on poruszać (str. 40). Nie zatrzymuje się pod żadnym warunkiem, nawet jeśli Ocalały opuści Pociąg. Gdy tylko Pociąg dotrze do Startowej Strefy Namnażania, wszystkie znajdujące się w niej żetony Stref Namnażania zostają zniszczone – usuńcie je z gry.



4R	6R	3R
5V	1V	7V
10R	11V	12V



M4 - SZYBCY LUB MARTWI

ŚREDNIA / 45 MINUT

Usłyszeliśmy strzały po drugiej stronie miasta i pobiegliśmy tam tak szybko, jak tylko mogliśmy! Ci odważni mieszkańcy są w trudnej sytuacji! Odwrót na balkon był dobrym pomysłem – jednak teraz brakuje im naboji, ale z pewnością nie zombie! Musimy dostarczyć im amunicję, a potem wspólnie zawijać się stąd! Z ich dodatkową pomocą możemy wygrać tę wojnę!

Ograniczenie klas: **bez Miastowych**.

Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 3R, 4R, 5V, 7R, 8V i 9R.**

CELE

Z pełnym magazynkiem i palcem na spuście. Osiągnijcie następujące Cele w dowolnej kolejności:

- **Zdobądźcie zaufanie mieszkańców miasteczka.** Pozyskajcie Towarzyszy z klasy Miastowy, oferując im amunicję (patrz Zasady Specjalne).
- **Zbierzcie gromadkę Zombie.** Zbierzcie wszystkie żetony Ruchomych Stref Namnażania w Startowej Strefie Namnażania.

NASTĘPNIE ...

- **Ewakuujcie się.** Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia wszystkimi Ocalałymi i Towarzyszami.

Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.**
 - We wskazanych Strefach umieśćcie 4 Towarzyszy z klasy Miastowy.
 - Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **Przeładowanie!** Pozyskiwanie Miastowych (str. 42) wymaga dodatkowo odrzucenia karty Garść Nabojów / Śrutu, Niebieskiego Celu albo Zielonego Celu.
- **Amunicja?** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył.
 - Czerwone Cele zapewniają dodatkowo wierzchnią kartę z talii Nagród Łowców (o ile jest dostępna). Ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
 - Cele: Niebieski i Zielony, są traktowane jak amunicja pozwalająca pozyskać Towarzysza z klasy Miastowy. Umieśćcie żeton Celu na planszy Ocalałego. Nie zajmuje on gniazda Ekwipunku, ale może być wymieniany jak karta Ekwipunku.

UWAGA: Ocalali nie mogą używać tych żetonów zamiast kart Garść Nabojów / Śrutu. Są one podarunkami dla nowych przyjaciół!

4R	1R
2R	3R
7R	5V
9R	8V



M5 - UCIECZKA Z MIASTECZKA

ŚREDNIA / 25 MINUT

Na Zachodzie nie ma miejsca dla osób o słabym sercu. Każdy jest gotów stawić czoła niebezpieczeństwu, a teraz także zombie. Jednak razem jesteście silniejsi, bez dwóch zdań. Byliście więc zaskoczeni, gdy w odpowiedzi na ofertę pomocy usłyszeliście „Nie, proszę pana, dziękujemy uprzejmie”. Cóż... Możesz poprowadzić konia do wody, ale nie możesz zmusić go do picia. Skoro wolą nauczyć się tej lekcji w bolesny sposób, niech i tak będzie. Ale my będziemy tutaj, aby pomóc im się pozbiierać.



Ograniczenie klas: bez Miastowych.

Potrzebne kafelki: 1R, 3R, 4R, 5R, 6R, 8V, 10R i 12R.

CELE

Uratujcie miastowych! Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1 - Uratujcie 4 Miastowych.** 2 z nich już znajduje się na Planszy. 2 pozostałych ukrywa się wśród Czerwonych Celów. Zdobywajcie Cele dopóki ich nie odnajdziecie.
- 2 - Wsiądźcie do Pociągu!** Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia wszystkimi Ocalałymi i Towarzyszami. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

- Przygotowanie do gry.**
 - Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
 - Umieśćcie 2 losowych Miastowych na 2 Balkonach. Balkony także wybiercie losowo. Odpowiadające im karty Ocalałych odłóżcie na bok.
- Tu jesteście!** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Zdobyte Niebieskiego lub Zielonego Celu dodatkowo pozyskuje temu Ocalałemu Towarzysza z klasy Miastowy (str. 42) Weź odpowiadającą mu kartę Ocalałego. Ten Ocalały staje się jego Dowódcą.
- Przyczajony Pociąg, ukryty Gatling.** Możecie strzelać z Kartaczownicy Gatlinga, ale nie możecie jej przemieszczać. Pociąg się nie porusza.

Strefa Startowa Ocalałych	6x Cel (5 PA)
Kartaczownica Gatlinga	Żeton Hałasu
Strefa Wyjścia	Strefy Namnażania
Towarzysze: Miastowi rozmieszczeni na 2 z 3 Balkonów	

12R	10R
8V	4R
1R	3R
5R	6R

M6 - WYSADZENIE KOPALNI

ŚREDNIA / 35 MINUT

Niektórzy posuwają się za daleko w chronieniu swojego terytorium. Weźcie tę tutaj bandę rewolwerowców, którzy ugrzęźli w kopalni, gdy ich wóz zламаł oś i nie można go przesunąć. Cholerna głupota, jeśli mnie o to zapytacie. Ale jesteśmy dobrymi sąsiadami i zrobimy, co w naszej mocy. Gdzieś tutaj powinien być dynamit, to oczywiste. Znajdziemy go, wysadzimy wóz w powietrze i zabierzemy wszystkich do domu na kolację!

Ograniczenie klas: **bez Rewolwerowców.**
Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 3R, 5R, 7R i 8V.**

1R	7R
2R	3R
5R	8V



CELE

Wysadzcie wejście do kopalni! Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1 - Zniszczcie Furgon blokujący wejście.** Użyjcie Dynamitu w Strefie Furgonu, by go usunąć.
- 2 - Uratujcie Rewolwerowców.** Pozyskajcie wszystkich Towarzyszy z klasy Rewolwerowiec.
- 3 - Wysadzcie kopalnię.** Odnajdźcie detonator (niebieski Cel) i przewody (Zielony Cel), o ile jeszcze ich nie odnaleźliście. Teraz, w dowolnej chwili, wasza drużyna może wysadzić kopalnię i wygrać Misję!

ZASADY SPECJALNE

- Przygotowanie do gry.**
 - We wskazanej Strefie umieśćcie 4 Towarzyszy z klasy Rewolwerowiec.
 - Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
 - NIE** umieszczajcie żadnych żetonów Celu w Kopalni (8V).
- Patrzcie co znalazłem!** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Każdy z Czerwonych Celów zapewnia dodatkowo wierzchnią kartę z talii Nagród Łowców (o ile jest dostępna). Ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
- Utrzymać pozycje!** Strefa Namnażania Abominacji pozostaje nieaktywna, dopóki Rewolwerowcy znajdują się w Strefie Kopalni (nawet wtedy, gdy namnaża się Abominacja). Po tym, gdy choć jeden z Rewolwerowców zostanie pozyskany, zacznijcie stosować zwykłe zasady Strefy Namnażania Abominacji (staje się ona aktywna, jeżeli Abominacja jest na Planszy).
- Złamana oś.** Nie możecie wejść do Strefy z Furgonem i nie można go poruszyć. Możecie zniszczyć Furgon, używając Dynamitu w jego Strefie. W takim przypadku usuńcie Furgon – Strefa staje się dostępna i nie ma żadnych dodatkowych efektów.

 Strefa Startowa Ocalałych	5x  Cel (5 PA)	4x  Towarzysz: Rewolwerowiec
 Bez żetonu Celu	 Żeton Hałasu	
 Furgon	 Strefy Namnażania	

M7 - OSTATNIA STACJA

TRUDNA / 60 MINUT

Cóż, przykro mi to mówić partnerzy, ale z tej ślicznotki uszła cała para. Mieliśmy szczęście, że udało nam się dotrzeć tak daleko. Teraz zostały nam nasze własne stopy. Tyle dobrego, że mieszkańcy, uciekając przed zombie, pozostawili tu mnóstwo zapasów.

Ograniczenie klas: **bez Wierzących i Miastowych.**

Potrzebne kafelki: **1V, 2V, 3R, 5R, 7V, 9V, 10R, 11R i 12R.**

CELE

Przygotujcie się na nową podróż. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1 - Zgromadźcie zapasy w Furgonie.** Zdobądźcie wszystkie Cele i umieśćcie je w Furgonie.
- 2 - Opuśćcie to miejsce.** Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia wszystkimi Ocalałymi i Furgonem. Każdy Ocalały może uciec (wraz z Furgonem) przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

- Przygotowanie do gry.**
 - Rozdzielcie Ocalałych na możliwie równe grupy i rozmieście w 3 Strefach Startowych.
 - We wskazanych Strefach umieśćcie Towarzyszy: 2 Wierzących i 4 Miastowych.
 - W każdej Strefie Celu połóżcie po 2 losowe żetony Celu. Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
 - W tej Misji Pociąg się nie porusza.
- Ubrania, sprzęt podróży i broń.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Umieśćcie żeton Celu na planzsy Ocalałego. Zajmuje on gniazdo Ekwipunku i może być wymieniany jak karta Ekwipunku. Czerwone Cele zapewniają dodatkowo wierzchnią kartę z talii Nagród Łowców (o ile jest dostępna). Ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
- Załadunek Furgonu.** Ocalały stojący w Strefie Furgonu może wydać 1 Akcję, aby umieścić wszystkie Cele ze swojego wyposażenia na Furgonie. Umieść żetony Celu na Furgonie. Od tej pory będą się poruszać razem z nim i nie można zabrać ich z powrotem.

5R	2V	10R
3R	7V	12R
9V	1V	11R

	8x 
Strefy Startowe Ocalałych	Cel (5 PA)
2x 	4x 
Towarzysz: Wierzący	Towarzysz: Miastowy
	
Strefa Wyjścia	Furgon
	
Żeton Hałasu	Strefy Namnażania



M8 - BRACIA W WIERZE

TRUDNA / 35 MINUT

Nie zwykłem chodzić do kościoła, ale nasi głęboko wierzący przyjaciele z pewnością mają talent do powstrzymywania zombie przed powstawaniem z... martwych. Gdy my robiliśmy porządek z tymi wałęsającymi się po ulicach, oni z odpowiednim namaszczeniem zabrali się do swojej świętej pracy. Plan był dobry, ale wkrótce wziął w łeb. Bo oto nadchodzi kolejna horda umarłaków. Mądrze byłoby pozostawić je wiele mil za nami. Szkoda, że nie możemy namówić naszych przyjaciół do biegania. Cóż, w porządku. Chyba nadszedł czas, aby sprawdzić jak poradzą sobie z takim stadkiem!

Ograniczenie klas: **bez Wierzących.**

Potrzebne kafelki: 1R, 2R, 3R, 4R, 8V, 9V, 10V, 11V i 12V.

9V	3R	4R
10V	11V	12V
8V	1R	2R



**Strefa Startowa
Ocalałych**



**5x
Cel (5 PA)**



**2x
Towarzysz:
Wierzący**



Furgon



Żeton Hałasu



Strefy Namnażania





CELE

Pośpieszcie się! Pociąg nie będzie czekał! Osiągnijcie te Cele w dowolnej kolejności:

- **Poszukiwacze skarbu.** Odnajdźcie 3 Nagrody Łowców. Możecie to osiągnąć jedynie poprzez zdobycie Celów.
 - **Hej-ho!** Zepchnijcie Furgon z torów kolejowych.
 - **Zgromadzenie wiernych.** Pozyskajcie 2 Towarzyszy z klasy Wierzący.
- NASTĘPNIE ...**
- **Nie przegapcie Pociągu!** Pozostańcie w Pociągu wszystkimi Ocalałymi i Towarzyszami dopóki nie opuści on Planszy. Pociąg musi opuścić Planszę, na której nie ma żadnego Zombie. W innym wypadku, przegrywacie grę.



ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.**
 - We wskazanych Strefach umieśćcie 2 losowych Towarzyszy z klasy Wierzący. Odłóżcie na bok ich karty Ocalałych.
 - Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
 - Odłóżcie na bok 3 losowe karty Nagród Łowców. Nie możecie ich zdobyć dzięki Osiągnięciom.
- **Przeszukajcie okolicę.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Każdy Czerwony Cel zapewnia 1 losową Nagrodę Łowcy spośród 3 kart odłożonych na bok w trakcie przygotowania do gry. Ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
- **Zabierzcie Furgon zanim staranuje go Pociąg!** Gdy tylko Niebieski ORAZ Zielony Cel zostaną zdobyte, Pociąg wjeżdża na Planszę (str. 40). Jeżeli w tym momencie Furgon nadal znajduje się na torach kolejowych przegrywacie grę.



M9 - BRUDNA ROBOTA

BARDZO TRUDNA / 50 MINUT

Ci zamknięci w kościele ludzie czekają na cud. I raczej nie takich aniołów oczekiwali. Zwłaszcza, że od razu poprosiliśmy ich o zakasanie rękawów! Jest robota do zrobienia! Musimy odzyskać zainfekowany pociąg, napełnić tender węglem i sprawić, by metalowy koń wyjechał z miasta. Nie czas padać na kolana. Bitwy wygrywa się stojąc!

Ograniczenie klas: **bez Wierzących i Awanturników.**

Potrzebne kafelki: **1V, 2V, 3R, 5R, 7V, 9V, 10R, 11R i 12R.**

CELE

Zabierzcie się stąd wszyscy zapomnianym Pociągiem! Osiągnijcie te Cele w dowolnej kolejności:

- **Zbierzcie kilka dzielnych duszyczek.** Pozyskajcie Towarzyszy: Awanturników i Wierzących.
- **Uprzątnijcie Pociąg.** Przesuńcie Ruchomą Strefę Namnażania z Pociągu do Startowej Strefy Namnażania (kafelki 9V).
- **Napełnijcie tender.** Zabierzcie 6 Czerwonych Celów z Kopalni (kafelki 8V) i odłóżcie je w Strefie tendra. Zobaczcie Zasady Specjalne.

NASTĘPNIE ...

- **Wydostańcie się z miasta.** Wsiądźcie do Pociągu wszystkimi Ocalałymi i Towarzyszami – Pociąg rusza. Pociąg musi opuścić Planszę, na której nie ma żadnego Zombie. W innym wypadku, przegrywacie grę.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.**
 - We wskazanych Strefach umieśćcie Towarzyszy: 2 Wierzących i 4 Awanturników.
 - Połóżcie 6 żetonów Celu w Kopalni na kafelku 8V. Reprezentują one worki z węglem, które musicie dostarczyć do tendra.
- **Prywatne brojownie.** Każdy Cel (oprócz worków z węglem) zapewnia Ocalałemu, który go zdobył, 5 PA oraz wierzchnią kartę z talii Nagród Łowców (o ile jest dostępna). Ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
- **MÓJ Gatl... To znaczy... nasz Gatling.** Z Kartaczoownicy Gatlinga możecie strzelać, ale porusza się ona wyłącznie razem z Pociągiem.
- **Worki z węglem.** Czerwone Cele z Kopalni (kafelki 8V) to wielkie i ciężkie worki z węglem.
 - Worki z węglem mogą być zabrane wyłącznie przez Ocalałego, któremu towarzyszy Awanturnik. Po zdobyciu nie zapewniają PA. Każdy z Awanturników może dźwigać tylko jeden worek na raz. Umieść żeton na jego karcie Ocalałego. Te żetony mogą być wymieniane między Awanturnikami.
 - Worków z węglem nie można zabrać z Kopalni, jeżeli jej Strefa Namnażania Abominacji jest aktywna lub znajduje się w niej co najmniej 1 Zombie.

- **Czarne złoto.** Ocalały w Strefie tendra lub dowolnej sąsiadującej z nim Strefie może wydać 1 Akcję, aby odłożyć do tendra **WSZYSTKIE** Cele niesione przez jego Towarzyszy Awanturników. Tych żetonów nie można zabierać z powrotem. Ten Ocalały zdobywa 5 PA za każdy Cel odłożony do tendra w tej Akcji.
- **Odjazd!** Gdy 6 worków z węglem znajdzie się w tendrze, dowolny Ocalały w lokomotywie może wydać 1 Akcję, aby uruchomić Pociąg (str. 40). Gdy Pociąg zacznie się poruszać (zgodnie ze standardowymi zasadami), nie można go już zatrzymać.

9V	6R	4V
11R	12R	10R
1R	2R	8V

	9x 	2x 	4x 			 
Strefa Startowa Ocalałych	Cel (5 PA)	Towarzysz: Wierzący	Towarzysz: Awanturnik	Kartacznica Gatlinga	Żeton Hałasu	Strefy Namnażania



M10 - FILARY WIARY

BARDZO TRUDNA / 35 MINUT

W tym starym kościele wydarzyło się coś strasznego. Wszędzie, gdzie nie spojrzysz, krew i flaki, a do tego potężny smród! Nasi wierzący przyjaciele twierdzą, że to miejsce zostało zbezczeszczone do imentu. Czują się w obowiązku zatrzymać się tu i naprawić wszystko. Trudno się z tym nie zgodzić.

Kiedy oni zabierają się do pracy, my rozglądamy się za wszystkim, co może być przydatne. Nie brakuje tu zarówno zapasów, jak i zombie. Mamy nadzieję, że nie okaże się, że zombie jest zbyt wiele. Jeśli mielibyśmy wyrokować po stanie, w jakim zastaliśmy ten stary kościół, nasza nadzieja wydaje się płonna.

Ograniczenie klas: **bez Wierzących.**

Potrzebne kafelki: 2R, 3R, 5R, 6R, 8V i 9V.

CELE

Odbudujcie kościołek. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1 - **Odnajdźcie kielich i krucyfiks.** Zdobądźcie Niebieski i Zielony żeton Celu.
- 2 - **Wyciągnijcie pomocną dłoń.** Pozyskajcie 2 Towarzyszy z klasy Wierzący.
- 3 - **Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia wszystkimi Ocalałymi.** Każdy Ocalały, wraz ze swoimi Towarzyszami, może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.**
 - We wskazanej Strefie umieśćcie 2 Towarzyszy z klasy Wierzący.
 - Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
 - **NIE** umieszczajcie żadnych żetonów Celu w Kopalni (8V).
- **Czy to zapewni mi nagrodę w niebiosach?** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Pamiętajcie! Wierzących nie można pozyskać dopóki nie zdobędziecie Niebieskiego i Zielonego Celu.

9V	6R	5R
8V	2R	3R





UMIEJĘTNOŚCI

Każdy Ocalały w grze *Zombicide: Żywi lub Nieumarli* posiada określony zestaw Umiejętności, których efekty opisane zostały poniżej. 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 natychmiast użyta, jeżeli Ocalały ma chociaż jedną Akcję do wykorzystania (Ocalały może również użyć dowolnej dodatkowej Akcji przyznawanej przez daną Umiejętność).

+1 Akcja – Ocalały dysponuje dodatkową Akcją, którą może przeznaczyć na co tylko chce.

+1 darmowa Akcja: [Akcja] – Ocalały ma 1 dodatkową darmową Akcję określonego typu (Walka, Atak Wręcz, Ruch, Atak Dystansowy lub Przeszukiwanie). Akcja ta może być stosowana jedynie do Akcji określonego typu. Akcje, które można wykonać tylko raz na turę (na przykład Przeszukiwanie), nadal są ograniczone tym limitem.

+1 darmowa Akcja: [Ekwipunek] – Ocalały ma 1 dodatkową darmową Akcję przy użyciu wskazanego Ekwipunku lub rodzaju Ekwipunku (Broń do Walki Wręcz, Karabin, Pistolet, itp.).

+1 darmowa Szarża – Ocalały ma 1 dodatkową darmową Akcję na skorzystanie ze Zdolności Klasy Awanturnika. Pomimo że ta Szarża jest darmowa, to nadal obowiązuje limit jednokrotnego skorzystania z tej Zdolności Klasy na turę.

+1 darmowa Szybkostrzelność – Ocalały ma 1 dodatkową darmową Akcję Ataku Dystansowego do użycia ze Zdolnością Klasy Rewolwerowiec: Szybkostrzelność.

+1 darmowe Przeładowanie – Ocalały ma 1 dodatkową darmową Akcję na przeładowanie broni, która tego wymaga (str. 35).

+1 darmowe Vade Retro – Ocalały ma 1 dodatkową darmową Akcję na skorzystanie z tej Zdolności Klasy Wierzącego: Vade Retro. Pomimo że to użycie Vade Retro jest darmowe, to nadal obowiązuje limit jednokrotnego skorzystania z tej Zdolności Klasy na turę.

+1 do maksymalnego Zasięgu – Maksymalny Zasięg Broni Dystansowej Ocalałego jest zwiększany o 1.

+1 do rzutu kością: [Akcja] – Ocalały dodaje 1 do wyniku rzutu na każdej kości podczas Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy). Wynik maksymalny to zawsze "6".

+1 kość: [Akcja] – Ocalały rzuca 1 dodatkową kością podczas Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy). Każda Broń Podwójna otrzymuje po jednej kości, co daje łącznie +2 kości na Podwójną Akcję określonego typu.

+1 kość: [Ekwipunek] – Ocalały rzuca 1 dodatkową kością podczas Walki przy użyciu wskazanego Ekwipunku lub rodzaju Ekwipunku (Broń do Walki Wręcz, Karabin, Pistolet, itp.). Każda Broń Podwójna otrzymuje po jednej kości, co daje łącznie +2 kości na Podwójną Akcję przy użyciu wskazanej broni.

+1 Obrażenie: [Akcja] – Ocalały zadaje 1 dodatkowe Obrażenie, rozpatrując efekt Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy).

+1 Obrażenie: [Ekwipunek] – Ocalały zadaje 1 dodatkowe Obrażenie, gdy używa wskazanego Ekwipunku lub rodzaju Ekwipunku (Karabin, Pistolet lub Broń do Walki Wręcz).

+1 Strefa na Ruch – Ocalały może przemieszczać się o jedną dodatkową Strefę za każdym razem, gdy wykonuje Akcję Ruchu. Wkroczenie do Strefy zawierającej Zombie kończy Akcję Ruchu Ocalałego.

+1 Szarża na turę – Ocalały ma 1 dodatkowe użycie Zdolności Klasy Awanturnika: Szarża, podczas każdej swojej aktywacji. To pozwala Awanturnikom na Szarżę więcej niż raz na turę!

+1 Vade Retro na turę – Ocalały ma 1 dodatkowe użycie Zdolności Klasy Wierzącego: Vade Retro, podczas każdej swojej aktywacji. To pozwala Wierzącym na użycie Vade Retro więcej niż raz na turę!

Awanturnik – Ocalały jest uważany za Awanturnika, dodatkowo oprócz swojej początkowej klasy (str. 23). Po zdobyciu tej Umiejętności, Ocalały zwiększa swoje Zdrowie o 1 punkt i natychmiast leczy 1 Ranę, maksymalnie do swojego nowego poziomu Zdrowia.

UWAGA: Jeżeli ta Umiejętność jest zdobyta dzięki *Towarzyszowi*, Ocalały nie zwiększa poziomu swojego Zdrowia.

Drwina – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Wybierz Strefę oddaloną o maksymalnie 2 Strefy. Droga od tego Ocalałego do tej Strefy musi być pozbawiona przeszkód. Strefa nie musi znajdować się w Polu Widzenia tego Ocalałego.

Wszystkie Zombie znajdujące się w wybranej Strefie natychmiast otrzymują dodatkową Aktywację i za wszelką cenę próbują osiągnąć drwiącego Ocalałego. Wyszyczone Zombie ignorują wszystkich innych Ocalałych. Nie atakują ich i przechodzą przez Strefę z Ocalałymi przy próbie osiągnięcia drwiącego Ocalałego.

Eskalacja: [Akcja] – Ocalały otrzymuje 1 dodatkową kość do rzutów dla kolejnych Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy). Ta premia kumuluje się i ma zastosowanie do końca tury Ocalałego. Jeżeli Ocalały wykona inny rodzaj Akcji, premia przepada.

PRZYKŁAD: *Ocalały z Umiejętnością Eskalacja: Atak Dystansowy wydaje pierwszą Akcję na wykonanie Ataku Dystansowego przy użyciu Winchestera (2 Kości). Drugą Akcję gracz również wydaje na wykonanie Ataku dystansowego i dodaje do rzutu dodatkową kość dzięki Umiejętności Eskalacji (3 Kości). Trzecią Akcją Ocalały wydaje na Akcję Ruchu – premia Eskalacji przepada.*

Farciarz – Ocalały może jeden dodatkowy raz przerzucić wszystkie kości dla każdej podejmowanej Akcji. Nowy wynik zastępuje poprzedni. Umiejętność ta kumuluje się z efektami Ekwipunku, który umożliwia przerzuty kości.

Medyk – Ta Umiejętność może być użyta podczas każdej Fazy Końcowej. Ocalały i wszyscy inni Ocaleni w tej samej Strefie, mogą wyleczyć 1 Ranę (do maksymalnej wartości swojego Zdrowia).

Miastowy – Ocalały jest uważany za Miastowego, dodatkowo oprócz swojej początkowej klasy (str. 24).

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

Oburęczny – Ocalały traktuje każdą broń, jak gdyby miała symbol Broni Podwójnej.

Odruchy bojowe – Za każdym razem, gdy Zombie namnożą się w Polu Widzenia Ocalałego, może on natychmiast wykonać darmową Akcję Walki przeciwko tym Zombie. Ataki Dystansowe nadal muszą być skierowane w Strefę, w której namnożyły się Zombie, ale mogą zabić więcej Zombie niż właśnie się namnożyło. Tej Umiejętności można użyć raz na każdą dobraną kartę Zombie.

Prowizoryczna broń: Atak Dystansowy – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Rozpatruje darmowy Atak Dystansowy, korzystając z poniższych Cech Bojowych. Modyfikatory do Ataku Dystansowego (np. inne Umiejętności) nadal mają zastosowanie.



Prowizoryczna broń: Atak Wręcz – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Rozpatruje darmowy Atak Wręcz, korzystając z poniższych Cech Bojowych. Modyfikatory do Ataku Wręcz (np. inne Umiejętności) nadal mają zastosowanie.



Rewolwerowiec – Ocalały jest uważany za Rewolwerowca, dodatkowo oprócz swojej początkowej klasy (str. 24).

Rozpoczyna z [Ekwipunek] – Ocalały rozpoczyna grę ze wskazanym Ekwipunkiem. Jego karta jest automatycznie przypisywana do niego podczas Przygotowania do gry.

Rozpruwacz: [Akcja] – Użyj tej Umiejętności podczas przypisywania trafień przy rozpatrywaniu Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy). Jedno z tych trafień może zabić dodatkowego, identycznego Zombie w tej samej Strefie. Używając tej Umiejętności, można zabić jedynie jednego dodatkowego Zombie na Akcję. Ocalały otrzymuje Punkty Adrenaliny za tego dodatkowego Zombie.

Skok – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Ocalały wydaje 1 Akcję i porusza się o 2 Strefy do Strefy w swoim Polu Widzenia. Ignoruje wszystko w Strefie pośredniej. Umiejętności związane z Poruszaniem się (jak np. +1 Strefa na Ruch lub Nieuchwytny) są ignorowane, zastosowanie mają jednak kary (jak np. Zombie w Strefie początkowej). Można użyć tej Umiejętności, aby dostać się z ulicy na Balkon, i na odwrót, nie korzystając ze schodów.

Skromna postura – Ocalały nie może zostać trafiony Bratobójczym Ogniem (nie chroni to go przed wybuchem Dynamitu). Zignorujcie tego Ocalałego podczas strzelania do jego Strefy.

Snajper – Ocalały może bez ograniczeń wybierać cele wszystkich swoich Ataków Dystansowych. Bratobójczy Ogień jest ignorowany.

Spec od Broni Podwójnej – Ocalały może wykonać darmową Akcję Walki, o ile jest wyposażony w Broń Podwójną. Atak ten można wykonać wyłącznie przy użyciu tej Broni Podwójnej.

Spec od wybuchów – Rzuć kością za każdym razem, gdy ten Ocalały odrzuca kartę Dynamitu wykonując Atak Dystansowy. Przy wyniku 6 lub więcej, umieść za darmo kartę Dynamitu w Plecaku tego Ocalałego, zamiast ją odrzucać. Uzyskanego wyniku nie można modyfikować, ani przerzucać.

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

Strzał z bliska – Ocalały może rozpatrzeć Atak Dystansowy w swojej Strefie, bez uwzględniania minimalnej wartości Zasięgu. Podczas rozpatrywania Ataku Dystansowego o Zasięgu „0” Ocalały może dowolnie wybrać cele i zgładzić dowolny typ Zombie. W tym celu jego Broń Dystansowa w dalszym ciągu musi zadać wystarczającą liczbę Obrażeń. Bratobójczy Ogień podczas Strzału z bliska jest ignorowany.

Szabrownik – Ocalały może Przeszukiwać Strefy ulicy. Podstawowe zasady Przeszukiwania wciąż mają zastosowanie (np. nie można Przeszukiwać Stref, w których są Zombie).

Szarża [efekt gry]: Ocalały może użyć tej Umiejętności lub efektu gry, za każdym razem gdy korzysta ze Zdolności Klasy Awanturника: Szarża (str. 23).

Szarża: +1 do rzutu kością – Ocalały dodaje 1 do wyniku rzutu na każdej kości dla darmowego Ataku Wręcz zapewnianego przez Zdolność Klasy Awanturника: Szarża.

Szarża: +1 kość – Ocalały otrzymuje 1 dodatkową kość do rzutów podczas darmowego Ataku Wręcz zapewnianego przez Zdolność Klasy Awanturника: Szarża. Każda Broń Podwójna otrzymuje po jednej kości, co daje łącznie +2 kości na Podwójną Akcję.

Szarża: +1 Obrażenie – Ocalały zadaje 1 dodatkowe Obrażenie podczas darmowego Ataku Wręcz zapewnianego przez Zdolność Klasy Awanturника: Szarża.

Szarża: +1 Strefa – Ocalały może poruszyć się o 1 Strefę dalej, gdy korzysta ze Zdolności Klasy Awanturника: Szarża. Ograniczenia Ruchu wciąż mają zastosowanie.

Szarża: Przerzut – Ocalały może raz przerzucić wszystkie kości dla każdego Ataku Wręcz zapewnianego przez Zdolność Klasy Awanturника: Szarża. Nowy wynik zastępuje poprzedni. Umiejętność ta kumuluje się z efektami Ekwipunku, który umożliwia przerzuty kości.

Szybkie ręce – Cały Ekwipunek na wyposażeniu Ocalałego traktowany jest tak, jakby był trzymany w Ręku.

Szybkostrzelność [efekt gry]: Ocalały może użyć tej Umiejętności lub efektu gry, za każdym razem gdy korzysta ze Zdolności Klasy Rewolwerowca: Szybkostrzelność (str. 24).

Szybkostrzelność: +1 darmowe Przeładowanie – Ocalały ma 1 dodatkową darmową Akcję na przeładowanie Pistoletów, gdy korzysta ze Zdolności Klasy Rewolwerowca: Szybkostrzelność.

Szybkostrzelność: +1 do maksymalnego Zasięgu – Maksymalny Zasięg Broni Dystansowej Ocalałego, korzystającego ze Zdolności Klasy Rewolwerowca: Szybkostrzelność, jest zwiększany o 1.

Szybkostrzelność: +1 do rzutu kością – Ocalały dodaje 1 do wyniku rzutu na każdej kości, gdy korzysta ze Zdolności Klasy Rewolwerowca: Szybkostrzelność.

Szybkostrzelność: +1 kość – Ocalały otrzymuje 1 dodatkową kość do rzutów, gdy korzysta ze Zdolności Klasy Rewolwerowca: Szybkostrzelność.

Szybkostrzelność: +1 Obrażenie – Ocalały zadaje 1 dodatkowe Obrażenie gdy korzysta ze Zdolności Klasy Rewolwerowca: Szybkostrzelność.

Szybkostrzelność: Przerzut – Ocalały może raz przerzucić wszystkie kości, gdy korzysta ze Zdolności Klasy Rewolwerowca: Szybkostrzelność. Nowy wynik zastępuje poprzedni. Umiejętność ta kumuluje się z efektami Ekwipunku, który umożliwia przerzuty kości.

Szybkostrzelność: Rozpruwacz – Użyj tej Umiejętności podczas przypisywania trafień przy rozpatrywaniu Ataku Dystansowego, wykonywanego przy użyciu Zdolności Klasy Rewolwerowca: Szybkostrzelność. Jedno z tych trafień może zabić dodatkowego, identycznego Zombie w tej samej Strefie. Używając tej Umiejętności, można zabić jedynie jednego dodatkowego Zombie na Akcję. Ocalały otrzymuje Punkty Adrenaliny za tego dodatkowego Zombie.

Towarzysz broni: [efekt gry] – Ocalały może skorzystać z tej Umiejętności, gdy stoi w tej samej Strefie, co przynajmniej jeden inny Ocalały. Tak długo jak Umiejętność Towarzysz broni jest aktywna, każdy Ocalały w tej Strefie (łącznie z tym, który posiada tę Umiejętność) otrzymuje korzyści ze wskazanej Umiejętności lub efektu gry.

UWAGA: Nazwa tej Umiejętności może być skrócona do T.B.

Uderz i uciekaj – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność tuż po rozpatrzeniu Ataku Wręcz lub Ataku Dystansowego, który skutkował zabięciem przynajmniej jednego Zombie. Może wtedy rozpatrzeć darmową Akcję Ruchu. Jeżeli w jego Strefie znajdują się Zombie, nie wydaje dodatkowych Akcji w celu wykonania tej darmowej Akcji Ruchu. Wejście do Strefy, w której znajdują się Zombie, kończy Akcję Ruchu Ocalałego (nawet jeżeli ma Umiejętność umożliwiającą przechodzenie przez wiele Stref podczas Akcji Ruchu, patrz Nieuchwytny na str. 57).

Urodzony przywódca – Podczas swojej tury Ocalały może dać innemu Ocalałemu darmową Akcję, którą ten może przeznaczyć na co tylko chce. Akcja ta musi być wykorzystana natychmiast. Następnie Urodzony przywódca kontynuuje własną turę.

Vade Retro [efekt gry]: Ocalały może użyć tej Umiejętności lub efektu gry w Strefie z żetonem Vade Retro. (Patrz: efekty żetonu Vade Retro na str. 23).

UWAGA: Vade Retro może być skręcane do V.R.

Vade Retro: +1 darmowa Akcja: Walka – Ocalały otrzymuje 1 dodatkową darmową Akcję Walki przeciwko Zombie stojącym w Strefie z żetonem Vade Retro.

Vade Retro: +1 do rzutu kością – Ocalały dodaje 1 do wyniku rzutu na każdej kości dla każdej Akcji Walki przeciwko Zombie stojącym w Strefie z żetonem Vade Retro. Wynik maksymalny to zawsze "6".

Vade Retro: +1 kość – Ocalały otrzymuje 1 dodatkową kość do rzutów przeciwko Zombie stojącym w Strefie z żetonem Vade Retro. Każda Broń Podwójna otrzymuje po jednej kości, co daje łącznie +2 kości na Podwójną Akcję.

Vade Retro: +1 Obrażenie – Ocalały zadaje 1 dodatkowe Obrażenie podczas wszystkich Akcji Walki skierowanych przeciwko Zombie stojącym w Strefie z żetonem Vade Retro.

Vade Retro: Przerzut – Ocalały może raz przerzucić wszystkie kości, gdy atakuje Zombie stojące w Strefie z żetonem Vade Retro. Nowy wynik zastępuje poprzedni. Umiejętność ta kumuluje się z efektami Ekwipunku, który umożliwia przerzuty kości.

Wierzący – Ocalały jest uważany za Wierzącego, dodatkowo oprócz swojej początkowej klasy (str. 23).

Więź z Zombie – Ocalały rozgrywa dodatkową turę za każdym razem, gdy ze stosu Zombie zostanie dobrana karta Dodatkowej Aktywacji (NIE karta Abominacji). Wykonuje ją przed Zombie, które mają Dodatkową Aktywację. Jeżeli kilku Ocalałych posiada tę Umiejętność, gracze ustalają kolejność swoich tur.

Wynalazca – Ocalały może wydać Akcję, aby odrzucić kartę Ekwipunku ze swojego wyposażenia i dobrać nową kartę Ekwipunku. To nie jest Akcja Przeszukiwania. Ocalały może użyć Umiejętności Wynalazca kilka razy na turę.

Wynik 6: +1 kość [Akcja] – Gracz może rzucić dodatkową kością za każdą „6”, wyrzuconą podczas dowolnej Akcji wskazanego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy). Może tak długo rzucać dodatkowymi kośćmi, jak długo uzyskuje wartość „6”. Ewentualne pozostałe efekty gry umożliwiające przerzucanie kości należy zastosować przed rzutem dodatkową kością dla tej Umiejętności.

Wynik 6: +1 Obrażenie [Akcja] – Za każdą „6” uzyskaną podczas rozpatrywania Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy), dodaj +1 do wartości Obrażeń zadawanych przez broń użytą przez Ocalałego do wykonania tej Akcji.

Wypad! – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Wybierz Strefę w Zasięgu 1 od tego Ocalałego. Obie Strefy muszą być połączone drogą bez przeszkód. Wszystkie Zombie znajdujące się w Strefie Ocalałego są odpychane do wybranej Strefy. Nie jest to uznawane za Ruch.

Zakuty łeb: [typ Zombie] – Ocalały ignoruje wszystkie Rany zadane przez Zombie wskazanego typu (jak Szwendacz, Biegacz itp.). Dla przykładu, „Zakuty Łeb: Szwendacz” odnosi się do Szwendaczy.

Zbawca – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją turę. Wybierz Strefę zawierającą przynajmniej jednego Zombie i przynajmniej 1 innego Ocalałego, znajdującą się w Zasięgu 1 od tego Ocalałego. Obie Strefy musi łączyć droga bez przeszkód i muszą znajdować się w Polu Widzenia. Wybierzcie Ocalałych w wybranej Strefie, którzy mają zostać przeciągnięci do Strefy aktywnego Ocalałego z tą Umiejętnością (bez kary związanej z opuszczaniem Strefy z Zombie). Nie jest to Akcja Ruchu. Ocalały może nie zgodzić się na ratunek i pozostać w wybranej Strefie, jeżeli kontrolujący go gracz tak postanowi.



INDEKS

Abominacja	20	Pierwszy Gracz	9
Akcja Ruchu	21	Pociąg	38
Akcje	21	Podstawowe zasady	9
Aktywacja Zombie	25	Pole Widzenia	10
Atak Dystansowy	32	Postać	9
Atak Wręcz	32	Poziom Zagrożenia	18
Atak Zombie	25	Pozyskanie	42
Balkony	36	Precyzja	32
Biegacz	20	Przeładowanie	35
Brak działania	22	Przeszukiwanie	21
Bratobójczy Ogień	34	Przydzielanie trafień	33
Broń	12	Przygotowanie do gry	6
Broń Podwójna	32	Punkty Adrenaliny	18
Cechy Ekwipunku	34	Rany	25
Cmentarz	37	Reorganizacja wyposażenia	21
Ekwipunek Początkowy	7	Ruch Zombie	25
Faza Graczy	21	Skończyły się figurki	30
Faza Końcowa	9	Spaślak	20
Faza Zombie	25	Stos Zwłok	28
Furgon	22	Strefa	9
Hałas	15	Szwendacz	20
Karta Ocalałego	7	Tender	38
Klasy	23	Towarzysze	42
Kolejność Wybierania Celów	33	Trafienie	32
Kopalnia	37	Typ Zombie	20
Liczba graczy	6	Walka	32
Misje	44	Woda Święcona	35
Nagrody Łowców	17	Wymiana Ekwipunku	21
Namnażanie Zombie	26	Wyposażenie	19
Obrażenia	32	Zdobywanie Celu	22
Omówienie gry	9	Zróbcie Hałas	22
Osiągnięcie	17	Zwycięstwo i porażka	9



★ TWÓRCY ★

PROJEKT GRY:

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

ROZWÓJ:

Fel BARROS i Fabio TOLA

PRODUKCJA:

Rebecca HO (kierownictwo), Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN i Gregory VARGHESE

ILUSTRACJE:

BigChild Creatives, Collateral Damage Studios, Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA, Saeed JALABI, Jérémy MASSON, Stefano MORONI, Dany ORIZIO, Simon TESSUTO oraz Prosper TIPALDI

PROJEKT GRAFICZNY:

Gabriel BURGHI (kierownictwo), Marc BROUILLON (kierownictwo), Matteo CERESA, Louise COMBAL, Fabio DE CASTRO, Max DUARTE oraz Júlia FERRARI

PROJEKT MODELI:

Vincent FONTAINE

RZEŹBIARZE:

BigChild Creatives, Jason HENDRICKS, Aragorn MARKS, Elfried PEROCHON, Carles VAQUERO oraz Rafal ZELAZO

RENDERING:

Edgar RAMOS

ZARYS FABUŁY:

Eric KELLEY
KOREKTA:
Hervé DAUBET, Adam KRIER, Eric KELLEY oraz Jason KOEPP

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY:

Mathieu HARLAUT

WYDAWCA:

David PRETI

WERSJA POLSKA:

Zespół Portal Games
Przekład: Robert DENINIS
Skład: Bartosz MAKŚWIEJ

Portal Games Sp. z o.o.

ul. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów

© 2022 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.



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. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/zombicide-zywi-lub-nieumarli/>

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

PODSUMOWANIE RUNDY

KAŻDA RUNDA ZACZYNA SIĘ OD:

1 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. O ile zasady nie stanowią inaczej, każdą Akcję można wykonać kilka razy na turę.

- **RUCH:**
Ruch o 1 Strefę (wydaj dodatkowe Akcje jeżeli w opuszczonej Strefie są Zombie).
- **PRZESZUKIWANIE (RAZ NA TURĘ, Z WYJĄTKIEM MIASTOWYCH):**
Jedynie Strefy budynku, w których nie ma Zombie. Dobierz kartę z talii Ekwipunku.
- **REORGANIZACJA/WYMIANA**
Ocalały może w dowolny sposób przeorganizować karty w swoim wyposażeniu. Ocalały może jednocześnie wymienić dowolną liczbę kart z innym Ocalałym w tej samej Strefie. Ten inny Ocalały może za darmo przeorganizować swoje wyposażenie.
- **AKCJE WALKI**
Atak Wręcz: wymaga wyposażenia w Broń do Walki Wręcz.
Atak Dystansowy: wymaga wyposażenia w Broń Dystansową.
- **ZDOBYCIE LUB AKTYWACJA CELU** w Strefie Ocalałego.
- **ZRÓBCIE HAŁAS!**
Umieść żeton Hałasu w Strefie Ocalałego, stroną Bang! ku górze.
- **BRAK DZIAŁANIA:**
Wszystkie pozostałe Akcje przepadają.

Kiedy wszyscy gracze skończą swoje tury, rozpatrzą ruch POCIĄGU.

KIEDY WSZYSCY GRACZE SKOŃCZĄ SWOJE TURY

2 FAZA ZOMBIE

ETAP 1 – AKTYWACJA: ATAK LUB RUCH

Wszystkie Zombie wydają 1 Akcję na jedno z dwóch działań:

- **ATAK:**
Zombie znajdujące się w Strefie z co najmniej jednym Ocalałym Atakują go.
- **RUCH:**
Zombie, które nie Atakowały, Poruszają się.
Każde Zombie kieruje się najpierw w kierunku widzianego przez siebie Ocalałego, a jeżeli żadnego nie widzi, kieruje się Hałasem. Wybierzcie najkrótszą trasę. Jeżeli istnieje kilka tras o tej samej długości, podzielcie Zombie na w miarę równe grupy (wspólnie zdecydujcie do których grup przydzielicie nieparzyste Zombie).

UWAGA: Biegacze mają 2 Akcje na Aktywację. Po wykonaniu Akcji przez wszystkie Zombie, Biegacze przechodzą ponownie etap Aktywacji i używają swoich drugich Akcji.

ETAP 2 – NAMNAŻANIE

- Zawsze dobierajcie karty Zombie dla wszystkich Stref Namnażania w tej samej kolejności, zaczynając od Startowej Strefy Namnażania (i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).
- Użyjcie najwyższego Poziomu Zagrożenia wśród Ocalałych.
- Skończyły się figurki konkretnego typu? Umieście pozostałe figurki, a następnie namnożcie Abominację. Jeżeli na Planszy znajduje się już Abominacja, otrzymuje ona dodatkową Aktywację.
- Po namnożeniu Abominacji aktywujcie wszystkie Strefy Namnażania Abominacji. Rozpatrzenie w nich Namnażanie, o ile gracze nie minęli ich już podczas kroku Namnażania.

3 FAZA KOŃCOWA

- Odwróć żeton hałasu na stronę Bang! Jeżeli już leży on stroną Bang! ku górze, przenieście go do Strefy z największą liczbą Ocalałych.
- Następny gracz otrzymuje żeton Pierwszego Gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).



KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

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



Kolejność Wybijerania 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