

# ZOMBICIDE



**INSTRUKCJA**





**#1 ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA .2**

**#2 PRZEŻYJ I WYGRAJ....3**

**#3 PRZYGOTOWANIE DO GRY 4**

**#4 PRZEGLĄD GRY .....4**

**#5 PODSTAWY .....5**

**#6 FAZA GRACZA .....10**

**#7 FAZA ZOMBIE.....12**

**#8 WALKA .....15**

**#9 UMIEJĘTNOŚCI.....18**

**#10 MISJE..... 20**

**# INDEKS .....31**

# #1 ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

9 KAFELKÓW PŁANSZY (DWUSTRONNYCH)



71 FIGUREK



6 BOHATERÓW



40 SZWENDACZY



8 SPAŚLAKÓW



16 ŁOWCÓW



1 PLUGASTWO

6 KOŚCI



4 ZNACZNIKI SAMOCHODÓW



RADIOWOZY I ODPIGOWANE BRYKI

6 ZNACZNIKÓW STREF NAMNAŻANIA ZOMBIE

1 ZNACZNIK "WYJŚCIA"





110 MINIKART



42 KARTY ZOMBIE  
62 KARTY EKWIPUNKU  
6 KART "RANNY"

6 KART TOŻSAMOŚCI BOHATERÓW



## #2 PRZETRWAJ I WYGRAJ

Zombicide jest grą kooperacyjną, w której gracze mierzą się z hordami Zombie kontrolowanymi przez mechanikę gry. Każdy z graczy kontroluje jednego, dwóch, trzech, bądź czterech Bohaterów - niedobitków po pladze Zombie. Celem gry jest wypełnianie zadań konkretnych misji i przetrwanie kolejnego dnia.

Dobre wieści: Zombie są powolne, głupie i przewidywalne.

Złe wieści: Jest ich mnóstwo!

Bohaterowie, do eksterminowania Zombie, używają wszystkiego, co tylko wpadnie im w ręce. Jeśli znajdą więcej broni, zabijają jeszcze więcej Zombie!

Możesz wymieniać się sprzętem, udzielać, przyjmować (lub ignorować) rady, możesz nawet heroicznie poświęcić się i uratować dziewczynę! Ale tylko ścisła współpraca gwarantuje przeżycie i wypełnienie misji. Zabijanie Zombie to świetna zabawa, ale oprócz tego będziecie musieli ratować pozostałych ocalałych, wyczyścić miejsca rojące się od Zombie, znaleźć jedzenie i broń, wybrać się na przejażdżkę przez wyludnione miasto i znacznie więcej.

Po doświadczeniach zdobytych w Zombicide, wasza paczka stanie się najlepszym zespołem do eksterminacji Zombie w okolicy!

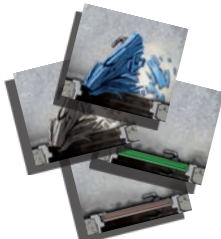
10 ZNACZNIKÓW  
CELU



18 ZNACZNIKÓW  
HAŁASU



12 ZNACZNIKÓW  
DRZWI



1 ZNACZNIK  
PIERWSZEGO GRACZA



24 ZNACZNIKI  
UMIĘTNOŚCI



6 SUWAKÓW  
DOŚWIADCZENIA



# #3 PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 ▶ Wybierz misję.
- 2 ▶ Rozłóż Kafelki planszy.
- 3 ▶ Rozmieść drzwi, samochody i Cele.
- 4 ▶ Z talii Ekwipunku odłóż karty odpicowanych bryk (Złych Bliźniaczek i Giwery Mamuški), Koktajle Mołotowa, Patelnie i karty "Ranny". Zatrzymaj też po jednej kopii kart Siekiery, Łomu i Pistoletu.
- 5 ▶ Przetasuj karty Zombie i umieść na jednym stosie, przetasuj karty Ekwipunku i umieść je na osobnym stosie. Oba stosy kart umieść zakryte obok planszy.
- 6 ▶ Każdy z graczy wybiera Bohaterów zgodnie z poniższą instrukcją:  
1 gracz – 4 Bohaterów.  
2 graczy – 3 Bohaterów na gracza.  
3 graczy – 2 Bohaterów na gracza.  
4 do 6 graczy – po 1 Bohaterze na gracza.
- 7 ▶ Umieść figurki reprezentujące wybranych Bohaterów w Strefie Startowej wyznaczonej przez misję.
- 8 ▶ Umieść suwak doświadczenia na pierwszym polu Niebieskiego Poziomu Zagrożenia znajdującego się na Karcie Tożsamości każdego z Bohaterów. Połóż też żetony Umiejętności na odpowiednich Umiejętnościach Początkowych.
- 9 ▶ Losowo rozdaj karty Ekwipunku: Siekiera, Łom, Pistolet i tyle Patelni, aby każdy z Bohaterów otrzymał jedną kartę Ekwipunku. Jeśli Umiejętność któregoś z Bohaterów pozwala mu zaczynać z dodatkową Bronią, otrzymuje ją w tym momencie, niezależnie od rozdysponowanego do tej pory Ekwipunku.

**PRZYKŁAD:** Phil otrzymuje jedną z losowych kart początkowego ekwipunku i dostaje Pistolet! Następnie doбира broń zapewnianą przez jego kartę tożsamości ze stosu kart ekwipunku: kolejny Pistolet!

- 10 ▶ Zdecyduj kto będzie pierwszym graczem i daj jej/jemu znacznik Pierwszego Gracza. Zombicide jest grą kooperacyjną, więc nie wybieraj losowo!

# #4 PRZEGLĄD GRY

Rozgrywka w Zombicide przebiega w oparciu o poszczególne Fazy, które opisane są poniżej:

## FAZA GRACZA

Gracz z żetonem Pierwszego Gracza, rozpoczyna swoją turę, aktywując swoich Bohaterów w dowolnej, wybranej przez siebie, kolejności. Każdy Bohater może wykonać trzy Akcje podczas jednej tury, jednak w dalszej rozgrywce Umiejętności mogą im pozwolić na wykonanie dodatkowych Akcji. Bohaterowie wykorzystują swoje Akcje do zabijania Zombie, poruszania się po mapie i wykonywania innych zadań niezbędnych do ukończenia danej misji. Raz aktywowany Bohater musi wykorzystać wszystkie dostępne Akcje. Kiedy gracz aktywuje wszystkich swoich Bohaterów i zakończy ich tury, gracz po jego lewej stronie aktywuje swoich Bohaterów w taki sam sposób.

Kiedy wszyscy gracze zakończą swoje tury, Faza Graczy dobiega końca.

## FAZA ZOMBIE

Wszystkie Zombie na planszy są aktywowane i przeprowadzają jedną Akcję. Atakują stojącego obok Bohatera lub przesuwają się w kierunku zauważonego Bohatera, jeśli nie mogą go zaatakować. W przypadku kiedy żaden z Bohaterów nie znajduje się w zasięgu wzroku Zombie, te kierują się w stronę Strefy z największą ilością znaczników Hałasu. Kiedy wszystkie Zombie wykonają swoje Akcje, nowe Zombie pojawiają się we wszystkich aktywnych Strefach Namnażania Zombie na planszy.

## FAZA KOŃCOWA

Wszystkie znaczniki Hałasu są usuwane z planszy i pierwszy gracz wręcza znacznik Pierwszego Gracza graczowi po jego lewej stronie. Zaczyna się kolejna tura gry.

## WYGRANA I PORAZKA

Gracze przegrywają, kiedy wszyscy Bohaterowie zostaną makabrycznie pozbawieni życia i wyeliminowani z rozgrywki. Gracze wygrywają niezwłocznie po tym, jak wszystkie cele misji zostaną zrealizowane. Zombicide jest grą kooperacyjną, więc wygrywają wszyscy gracze, jeśli wszystkie cele misji są wypełnione. Gracz, który bezinteresownie poświęcił życie swoich Bohaterów na rzecz grupy również jest zwycięzcą (z drugiej strony głupia śmierć lub umyślne samobójstwo nie są zbyt chwalebne...).

Faza Gracza i Zombie są szczegółowo opisane w rozdziałach #6 i #7.



# #5 PODSTAWY

## PRZYDATNE TERMINY

### POSTAĆ

Bohater lub Zombie.

### STREFA

W środku budynku to jeden pokój.

Na ulicy Strefa to obszar pomiędzy dwoma przejściami dla pieszych a ścianami budynków wzdłuż ulicy. Pojedyncza strefa, może rozciągnąć się na dwa lub nawet cztery Kafelki.

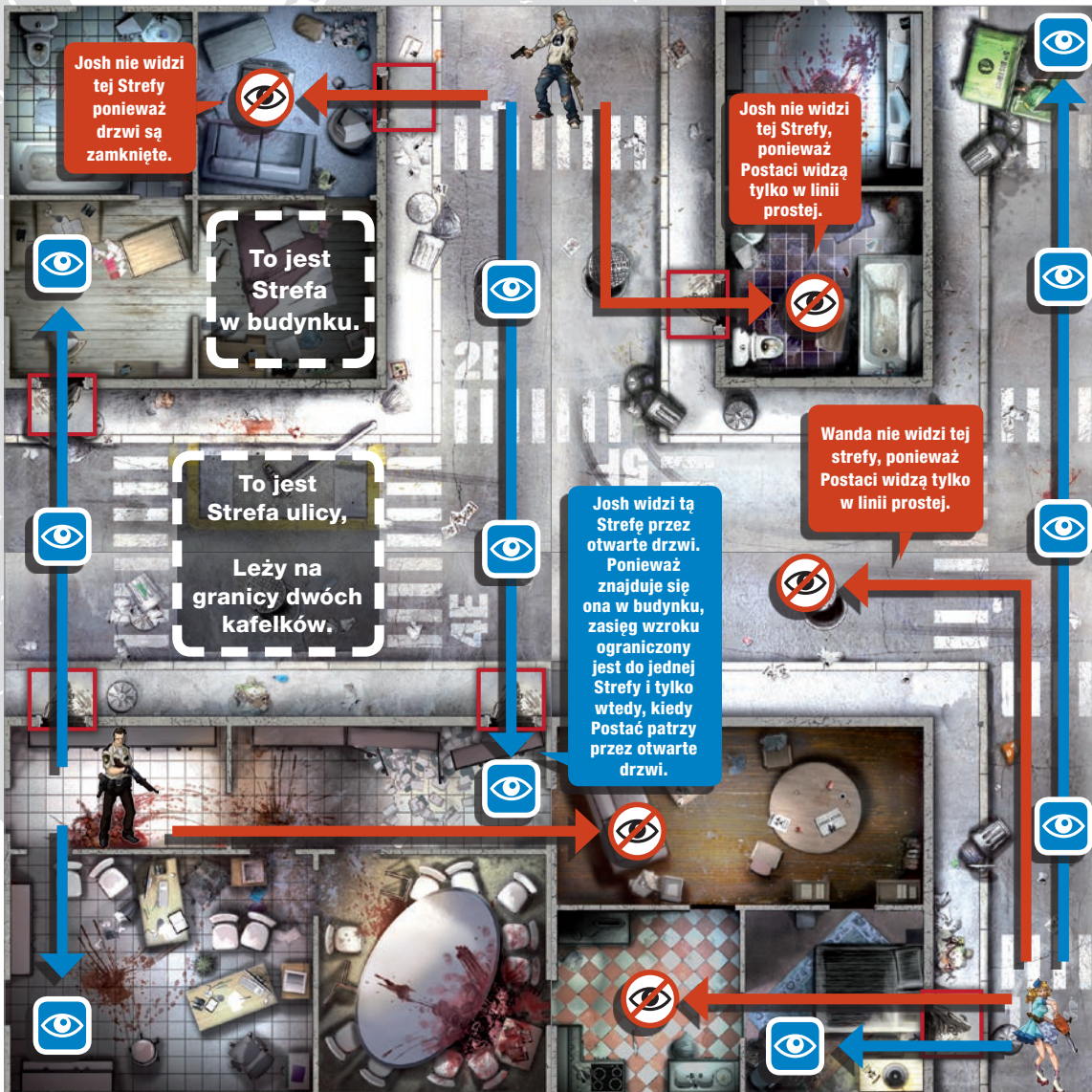
## POLE WIDZENIA

Skąd mam widzieć czy Zombie mnie widzi, albo czy ja widzę Zombie?

Na ulicach postaci widzą w liniach prostych, które biegną prostopadłe do krawędzi planszy. Postaci nie widzą po przekątnych. W ich Polu Widzenia znajduje się każda Strefa, przez którą można przeprowadzić taką linię, zanim ta trafi na ścianę budynku lub krawędź planszy.

Znajdując się w budynku Postać widzi wszystkie Strefy, do których z jego pomieszczenia prowadzi otwarte przejście. Jeśli w ścianie znajduje się otwarte przejście, ściany nie blokują pola widzenia pomiędzy dwiema Strefami. Zasięg wzroku postaci w budynkach jest jednak ograniczony do jednej Strefy.

**UWAGA: Jeśli Bohater wygląda z budynku na ulicę lub z ulicy zagląda do budynku, linia zasięgu jego wzroku może przeciąć dowolną liczbę Stref ulicznych w linii prostej, jednak tylko jedną Strefę w środku budynku.**





## PORUSZANIE SIĘ

Postaci mogą poruszać się z jednej Strefy do drugiej tylko wtedy, gdy te Strefy dzielą przynajmniej jedną wspólną krawędź. A może by tak ściąć, na skrót? Nic z tego. Postaci nie poruszają się na ukos.

Na ulicy, przejście z jednej Strefy do drugiej nie jest ograniczone. Jednak tak jak w prawdziwym życiu Postaci aby wejść do budynku muszą skorzystać z drzwi, gdy zamierzają opuścić budynek skorzystanie z drzwi jest również jedynym rozwiązaniem.

W budynku Postaci mogą przejść z jednej Strefy do drugiej tylko, kiedy Strefy te łączy otwarte przejście. Położenie Postaci czy też rozmieszczenie ścian w Strefie nie ma znaczenia w przypadku kiedy między Strefami znajduje się przejście.



## HAŁAS

Korzystanie z Broni palnej czy też wyważanie drzwi powoduje hałas. Hałas przyciąga Zombie. Każda Akcja, w której otwierając drzwi korzystasz z Głośnej Broni lub taką atakujesz (patrz Głośna Broń) wymaga umieszczenia znacznika Hałasu w Strefie, w której Akcja miała miejsce. Pojedyncza Akcja może skutkować pojawieniem się tylko jednego znacznika Hałasu, niezależnie od ilości użytych kości, zadanych obrażeń czy ilości użytych Broni. Każda figurka Bohatera jest również znacznikiem Hałasu. Właśnie tak! Ciekawe czy Ty potrafiłbyś zachować absolutną ciszę otoczony przez hordy Zombie?! Znaczniki Hałasu są usuwane z planszy zaraz po zakończeniu fazy Zombie.



**PRZYKŁAD:** Ned rozwała Siekierą drzwi robiąc przy tym niezły raban. Umieść znacznik Hałasu w jego Strefie. Potem uzbrojony w tę samą Siekierę rzuca się na Zombie. Kilka groźnych wymachów i zombie jest unieszkodliwiony. Okładanie nieumarłego Siekierą powoduje tylko ciche młaśnięcia, nie umieszczamy więc dodatkowych znaczników Hałasu. Podsumowując: w tej Strefie znajdują się teraz dwa znaczniki Hałasu, jeden wywołany przez porąbanie na kawałki drzwi i drugi z tytułu obecności Bohatera. W innej Strefie Amy uzbrojona w dwa Półautomaty pruje z nich do zombieków wykonując trzy Akcje Walki. Pomimo, że na każdą akcję rzuca aż sześcioma kostkami, to suma umieszczonych przez nią na planszy znaczników Hałasu wynosi trzy, po jednym za każdą Akcją Walki. Znaczniki Hałasu zostają w Strefie, w której zostały położone, nie przenoszą się razem z Amy, kiedy ta się porusza.



## GŁOŚNA BROŃ

Wiele kart Ekwipunku, takich jak Siekiera, Łom czy Piła Łańcuchowa oprócz zabijania Zombie mogą również służyć do otwierania drzwi.



Przedmiot, który pozwala Otworzyć drzwi, oznaczony jest tym symbolem.



Przedmiot, który pozwala zabijać Zombie, oznaczony jest tym symbolem.

Połączenie powyższych symboli z tymi przedstawionymi poniżej, określa czy robią one hałas przy otwieraniu drzwi bądź zabijaniu Zombie:



Przedmiot oznaczony tym symbolem zmusza nas do położenia znacznika Hałasu po użyciu.



Przedmiot oznaczony tym symbolem jest cichy i nie powoduje pojawiania się znaczników Hałasu.

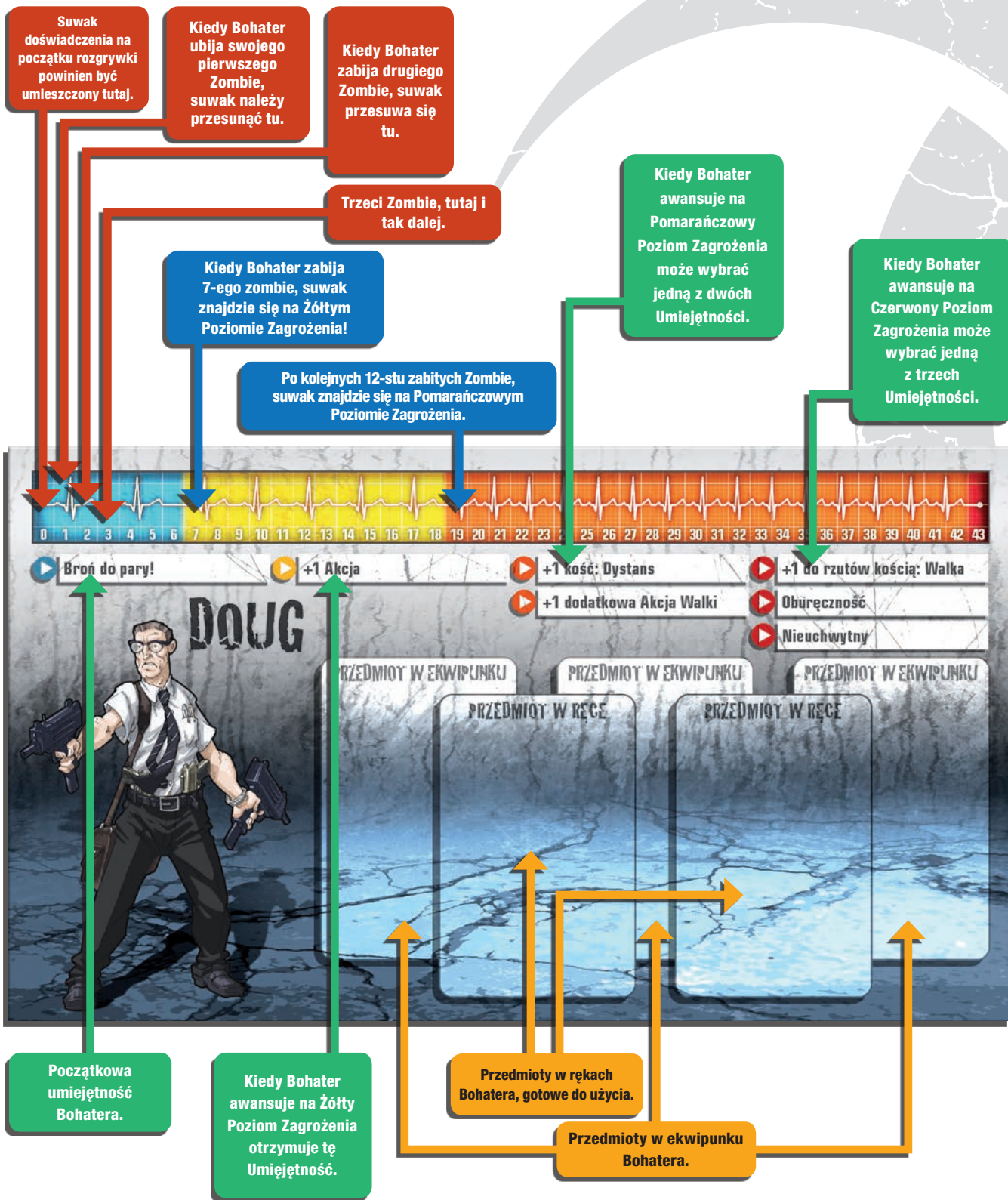


**PRZYKŁAD 1:** Przy pomocy Siekiera można otwierać drzwi i zabijać Zombie. Kiedy Siekiera użyta jest do wyważenia drzwi, skutkuje to pojawieniem się znacznika Hałasu. Kiedy Siekiera użyta jest do siekania Zombie, żeton Hałasu nie pojawia się na planszy.

**PRZYKŁAD 2:** Piła łańcuchowa również może służyć do wyważenia drzwi i zabijania Zombie. Niezależnie od tego czy używana do porąbania drzwi czy pocięcia Zombie w cienkie plasterki robi to głośno, co skutkuje pojawieniem się znacznika Hałasu na planszy!









## DOŚWIADCZENIE, POZIOM ZAGROŻENIA, UMIEJĘTNOŚCI

Za każdego zabitego Zombie Bohater otrzymuje doświadczenie, dzięki któremu przesuwają się po trochu na Pasku Zagrożenia. Wykonanie niektórych zadań daje więcej doświadczenia, podobnie jak wykończenie Plugastwa.

Są cztery Poziomy Zagrożenia: Niebieski, Żółty, Pomarańczowy i Czerwony. Poziomy te reprezentują od kilku przypadkowo napotkanych Szwendaczy, po całą horde nieumarłych. (Naprrawdę nie chcecie wiedzieć, co się dzieje gdy któryś z Bohaterów osiągnie Czerwony Poziom...)

Na każdym Poziomie Zagrożenia Bohater otrzymuje nową Umiejętność, która pomoże mu w wykonaniu misji (patrz Umiejętności strona 18). Umiejętności kumulują się na kolejnych Poziomach Zagrożenia: Na Poziome Czerwonym Bohater powinien mieć cztery Umiejętności.

Kiedy Bohater zyskuje 7 punkt doświadczenia, jego Poziom Zagrożenia przechodzi w Żółty i otrzymuje czwartą Akcję. Z dodatkowej Akcji może skorzystać od razu i od tej pory ma ją do dyspozycji w każdej następnej turze. W skrócie: permanentnie zyskał dodatkową Akcję.

Kiedy Bohater zdobywa 19 punktów doświadczenia, Pomarańczowy Poziom Zagrożenia staje się aktywny. Bohater może wybrać jedną z dwóch Umiejętności ze swojej Karty Tożsamości.

Przy 43 punktach doświadczenia Bohater osiąga Czerwony Poziom Zagrożenia i wybiera jedną z trzech Umiejętności ze swojej Karty Tożsamości.

Zdobywanie doświadczenia ma jednak efekt uboczny. Kiedy ciągniesz z talii kartę Zombie, w danej Strefie pojawia się ich tyle, ile wymieniono przy kolorze odpowiadającym kolorowi Poziomu Zagrożenia gracza z największą ilością punktów doświadczenia!

## WYPOSAŻENIE

Każdy z Bohaterów może nieść do pięciu kart Ekwipunku, jednak gotowych do użycia są tylko dwie (po jednej na każdą rękę). Aby korzystać z Broni muszą być one przygotowane do użycia (niezależnie od tego czy mają być użyte do ataku czy wyważenia drzwi). Inne przedmioty, takie jak Maska Hokejowa, Latarka, czy Mnóstwo Amunicji, działają zawsze, nawet gdy znajdują się w ekwipunku.

Jeśli twój Bohater posiada więcej niż 5 kart Ekwipunku odrzuć ich tyle, aby ich ilość nie przekraczała 5-ciu.

Możesz odrzucić karty ze swojego ekwipunku żeby zrobić miejsce dla innych kart za darmo, w dowolnym momencie.

## DOWODZIK DO KONTROLI !

Karty Tożsamości Bohaterów, znajdujące się w tym pudełku, posiadają informacje zarówno na awersie jak i rewersie. Przód ukazuje jednego z sześciu Bohaterów z tego pudełka. Tył ukazuje pustą Kartę Tożsamości. Wykorzystaj je do stworzenia swoich własnych postaci lub pobierz nowe z [Zombicide.pl!](http://www.zombicide.pl/)

[HTTP://WWW.ZOMBICIDE.PL/](http://www.zombicide.pl/)



## ZOMBIE

Są cztery rodzaje zombie:



**Szwendacz:** Powolne, głupie, wredne i do tego śmierdzą. Wyeliminowanie każdego z nich daje 1 punkt doświadczenia.



**Spaślak:** Spore, nabrzmiate i cholernie twarde. Ciężko takiego ubić. Bronie zadające jeden punkt obrażeń nie wyrządzają im żadnej krzywdy. Aby je zabić potrzebujesz broni zadającej co najmniej dwa punkty obrażeń. Każdy Spaślak, pojawia się w towarzystwie dwóch Szwendaczy, chyba że rozdzielasz grupę Zombie (patrz Faza Zombie, strona 12). Zabicie Spaślaka daje 1 punkt doświadczenia.



**Plugastwo:** Istny wybryk natury, nawet jak na nieumarłego. Plugastwa są prawdziwą zmorą każdego domorostłego pogromcy Zombie. Tylko broni zadające co najmniej trzy punkty obrażeń mogą zabić to COŚ. Dobrze wycelowany Koktajl Mołotowa, powinien załatwić sprawę, jako że wypala do gołej ziemi wszystko w obrębie jednej Strefy, łącznie z innymi Bohaterami. Na całe szczęście na planszy może znajdować się tylko jedno Plugastwo. Jeśli wyciągniemy drugą kartę Plugastwa, zastępujemy ją Spaślakiem z jego dwoma wiernymi Szwendaczami. Plugastwo pojawia się samotnie (wszystkich towarzyszących mu ewentualnie Szwendaczy pewnie i tak by pożarło). Zabicie Plugastwa daje 5 punktów doświadczenia.



**Łowca:** Wyjątkowo nadpobudliwe skubańce, potrafią poruszać się dwa razy szybciej niż zwykli Szwendacze. Każdy Łowca posiada dwie Akcje na turę, podczas gdy wszystkie inne Zombie mają po jednej. Zabicie Łowcy daje 1 punkt doświadczenia.



# #6 FAZA GRACZA

Fazę Graczy rozpoczyna posiadacz Znacznika Pierwszego Gracza. Kolejno aktywuje on swoich Bohaterów (kolejność jest dowolna). Każdy z nich może wykonać trzy Akcje na Niebieskim Poziomie Zagrożenia. Liczba ta rośnie do czterech na Poziomie Żółtym. Niektórzy Bohaterowie posiadają darmową Akcję na Niebieskim Poziomie Zagrożenia. Akcje te nie wliczają się do powyższych limitów.

**PRZYKŁAD: Podczas swojej kolejki, Amy wykorzystuje darmową Akcję Ruchu. Po jej wykorzystaniu nadal zachowuje swoje pozostałe trzy Akcje.**

Dostępne Akcje to:

## RUCH

Bohater porusza się z jednej Strefy do drugiej, nie może jednak przechodzić przez ściany zewnętrzne czy też zamknięte drzwi. Jeśli próbuje opuścić Strefę, w której znajdują się Zombie, musi poświęcić tyle dodatkowych Akcji, ile jest Zombie. Wejście do Strefy, w której znajdują się Zombie natychmiast kończy Akcję Ruchu. Nawet, jeśli Bohater ma możliwość pokonywania kilku Stref na jedną Akcję Ruchu.

**PRZYKŁAD 1: Ned znajduje się w Strefie z dwoma Szwendaczami. Aby opuścić Strefę, wykorzystuje jedną Akcję Ruchu, następnie musi poświęcić dodatkowo dwie Akcje (po jednej na każdego Zombie), co w sumie daje trzy Akcje potrzebne do opuszczenia tej Strefy. W przypadku, gdy w tej Strefie znajdowałoby się trzech Zombie, Ned potrzebowałby czterech Akcji, aby opuścić Strefę!**

**PRZYKŁAD 2: Kiedy Wanda zaczyna swój ruch znajduje się w Strefie sąsiadującej ze Strefą, w której znajdują się Zombie. Jej Akcja Ruchu kończy się w Strefie, w której znajdują się Zombie, pomimo tego, że posiada umiejętność, która normalnie umożliwiłaby jej pokonanie dwóch Stref.**

## PRZESZUKIWANIE

Przeszukiwanie Stref dostępne jest tylko w budynkach i tylko w przypadku, kiedy w Strefie nie ma Zombie. Gracz dobiera kartę ze stosu kart Ekwipunku. Może ją umieścić w ekwipunku Bohatera albo od razu odrzucić. Każdy Bohater może wykonać jedno Przeszukiwanie na turę, nawet jeśli jest to jego darmowa Akcja. Po przeszukiwaniu Bohater może dowolnie przeorganizować swój ekwipunek. (Ale nie może wymieniać się z innym Bohaterem, jest to już dodatkowa Akcja!)

Możesz odrzucić karty ze swojego ekwipunku, żeby zwolnić miejsce dla innych kart w dowolnym momencie, za darmo. Jeśli stos kart Ekwipunku skończy się, przetasuj wszystkie odrzucone karty, za wyjątkiem kart: "Ranny", Patelni, Koktajli Mołotowa i kart odpicowanych bryk (Giwera Mamuśki i Złe Bliźniaczki). Z przetasowanych kart stwórz nowy stos.

**Specjalny przypadek: Samochody.** Możesz przeszukać samochód tylko, jeśli znajdujesz się z nim w tej samej Strefie i nie ma w niej Zombie.

- Możesz przeszukać odpicowaną brykę tylko raz na grę. Znajdziesz w niej Giwerę Mamuśki lub Złe Bliźniaczki (dobrane losowo). Niektóre misje mogą wprowadzać więcej Odpicowanych Bryk. W takim przypadku można w nich znaleźć tylko te Bronie, które nie były wcześniej wylosowane. Jeśli już się skończyły... to się skończyły!

- Możesz przeszukiwać radiowozy więcej niż raz na grę. Dobierasz karty dopóki nie znajdziesz Broni. Pozostałe karty odrzuć. Karta O, Żeż...! Wprowadza do gry Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie.

## OTWIERANIE DRZWI



Drzwi zazwyczaj są zamknięte. Bohater może je otworzyć tylko, jeśli w rękę trzyma Broń z symbolem Otwierania drzwi. Pamiętaj, aby umieścić znacznik Hałasu w Strefie, w której Bohater wykorzystał Głośną Broń (patrz Głośne Bronie str 7). Otwarcie drzwi do budynku ujawnia wszystkie Zombie znajdujące się we wszystkich pokojach tego budynku (jeden budynek obejmuje wszystkie pokoje połączone przynajmniej jednym otwartym przejściem; może rozciągać się na kilka Kafelków). Wskazując po kolei wszystkie Strefy budynku, dla każdej z nich losuj kartę Namnażania Zombie (wybierając w dowolnej kolejności). Umieść odpowiadającą karcie liczbę oraz typ Zombie we wskazywanych Strefach (patrz Faza Zombie – Namnażanie, str. 13). Jeśli wylosowałeś Dodatkową Turę lub kartę Studzienki, niezwłocznie się do nich zastosuj,



a do Strefy, którą aktualnie wskazujesz nie dodawaj Zombie. Czasem mechanika gry umożliwi zamknięcie otwartych już raz drzwi (na przykład przy użyciu Umiejętności Zabezpieczanie), nie dodawaj nowych Zombie kiedy ponownie otworzysz drzwi do tego samego budynku.

## REORGANIZACJA I WYMIANA EKWIPUNKU

Koszt jednej Akcji Bohater może przeorganizować karty w swoim ekwipunku tyle razy, ile zechce. Może też jednocześnie wymienić się dowolną ilością kart z drugim Bohaterem znajdującym się w tej samej Strefie. Podczas dokonywania wymiany obaj mogą przeorganizowywać dowolnie swój ekwipunek nie poświęcając dodatkowych Akcji.

## WALKA NA DYSTANS

Bohater może użyć Broni Dystansowej, którą trzyma aktualnie w rękach, aby strzelić w kierunku pojedynczej Strefy, w obrębie Zasięgu podanego na karcie tej Broni (patrz Walka str. 15).

## WALKA W ZWARGIU

Bohater trzymający Broń Białą w swoich rękach, może użyć jej do zaatakowania Zombie znajdujących się w jego Strefie (patrz Walka str. 15).

## WSIADANIE/WYSIADANIE DO/Z SAMOCHODU

Bohater może wsiadać do samochodu lub z niego wysiadać, jeśli znajduje się w tej samej Strefie co pojazd. Żeby wsiąść do samochodu, Strefa musi być wolna od Zombie, a w samochodzie musi znajdować się przynajmniej jedno wolne miejsce. Wysiadanie z samochodu nie jest ograniczone w żaden sposób.

## ZMIANA MIEJSC W SAMOCHODZIE

Bohater zwalnia miejsce, na którym obecnie się znajduje i zajmuje dowolne puste miejsce w tym samym samochodzie. Jeśli w samochodzie nie ma wolnych miejsc Bohater nie może zmienić swojego miejsca.

## PROWADZENIE SAMOCHODU

Samochodem można kierować tylko wtedy, gdy zezwala na to misja. Bohater zajmujący miejsce kierowcy może prowadzić samochód i poruszać się o jedną lub dwie Strefy uliczne kosztem jednej Akcji (Samochodem nie można wjechać



do budynku). Ta Akcja nie jest Akcją Ruchu, nie podlega modyfikatorom Ruchu, takim jak darmowa Akcja Ruchu lub dodatkowe Strefy na Ruch, nie podlega również ograniczeniom związanym z Akcjami Ruchu (Samochody mogą opuszczać Strefy, w których znajdują się Zombie nie poświęcając na to dodatkowych Akcji). Samochód atakuje wszystkie postaci znajdujące się w Strefie, przez którą przejeżdża (patrz Walka, Atak Pojazdem, str. 17).

## ZDOBYCIE LUB AKTYWACJA ZNACZNIKA CELU

Bohater zdobywa albo aktywuje znacznik Celu znajdujący się w tej samej Strefie. Następstwa tej Akcji opisywane są dokładniej w danej Misji.

## ROBIENIE HAŁASU!

Bohater hałasuje, aby przyciągnąć uwagę Zombie. Umieść jeden znacznik Hałasu w Strefie, w której się znajduje.

## NIE PODEJMOWANIE AKCJI

Bohater nie wykonuje żadnej Akcji i przedwcześnie kończy swoją turę. Jego pozostałe Akcje zostają utracone.





# #7 FAZA ZOMBIE

Kiedy wszyscy gracze aktywowali już swoich Bohaterów, przychodzi czas na turę Zombie. Nikt konkretny nie wciela się w rolę Zombie, są oni kontrolowani przez mechanikę gry w następujący sposób:

## KROK 1 - AKTYWACJA

Każdy Zombie aktywuje się i wykorzystuje swoją Akcję na wykonanie Ataku albo na Ruch, w zależności od sytuacji, w której się znajduje. Najpierw rozpatrz wszystkie Ataki, następnie wszystkie Ruchy, pamiętając, że każdy Zombie wykonuje jedno albo drugie.

## ATAK

Każdy Zombie znajdujący się w tej samej Strefie, co Bohater wykonuje Atak. Atak Zombie jest zawsze skuteczny i nie wymaga rzutu kością. Jeśli to możliwe, wrywa kartę Ekwipunku, którą Bohater niesie w rękę. Gracz, który kieruje Bohaterem wybiera i odrzuca jedną z posiadanych kart Ekwipunku, zastępując ją kartą "Ranny". Kiedy Bohater będzie Przeorganizowywał swój ekwipunek, może zamienić tą kartę z inną kartą Ekwipunku, nie może jej jednak oddać innemu Bohaterowi. Karta "Ranny" pozostaje w jego ekwipunku, ograniczając ilość Przedmiotów, które może nosić przy sobie. Kiedy Bohater ma przyjąć drugą kartę "Ranny" zostaje zabity, a jego Przedmioty odrzucone. Jeśli inni Bohaterowie znajdują się w Strefie, w której znajduje się również Zombie, mogą przydzielić kartę "Ranny" według własnego uznania. Współpraca oznacza, że czasem trzeba trochę pocierpieć za innych.

**PRZYKŁAD: Szwendacz znajdujący się w Strefie z dwójką Bohaterów zadaje podczas swojej tury jedną Ranę. Gracze wybierają, który z dwóch Bohaterów otrzymuje kartę "Ranny" i pozbywa się swojego Przedmiotu, jeśli to konieczne. Mogą na przykład zdecydować, aby oddać ją Bohaterowi, który aktualnie nie ma nic w rękach. Mogą również przydzielić kartę Bohaterowi, który już taką posiada, aby zakończyć jego żywot i ulżyć mu w cierpieniu.**

Głód Krwi! Zombie walczą w grupach. Wszystkie Zombie aktywowane w tej samej Strefie, w której znajduje się Bohater, dołączają do ataku, nawet jeśli kilka pierwszych ataków zamieniło go w krwawą miazgę.

**PRZYKŁAD: Grupa siedmiu Szwendaczy znajduje się w tej samej Strefie, co dwóch Bohaterów. Już pierwsze cztery Ataki wystarczyłyby do zabicia nieszczęsnych ofiar, jednak cała siódemka wykonuje Atak. Podano do stołu!**

## RUCH

Zombie, które nie wykonały Ataku, wykorzystują akcję na Ruch. Przemieszczają się o jedną Strefę według poniższych zasad:

- Jeśli widzą Bohatera, poruszają się w jego kierunku.
- Jeśli Zombie widzą Bohaterów w różnych Strefach, poruszają się w kierunku najgłośniejszej grupy, niezależnie od dzielącego ich dystansu (PAMIĘTAJ: Każdy Bohater, liczy się jako znacznik Hałasu).
- Jeśli żaden z Bohaterów nie znajduje się w zasięgu ich wzroku, poruszają się w kierunku Strefy z największą liczbą znaczników Hałasu, do której prowadzi otwarte przejście.
- Jeśli żaden z Bohaterów nie znajduje się w zasięgu ich wzroku, a po drodze znajdują się przeszkody w postaci zamkniętych drzwi, Zombie poruszają się w kierunku najgłośniejszej Strefy, tak jakby wszystkie drzwi były otwarte, jednak zamknięte drzwi nie pozwalają im przejść dalej.

Zombie zawsze wybierają najprostszą i najkrótszą drogę prowadzącą do wyznaczonej Strefy. Jeśli do celu prowadzi więcej niż jedna droga, Zombie rozdzielają się na dwie równe grupy i podążają obiema ścieżkami. Rozdzielają się również, jeśli w różnych Strefach, znajduje się ta sama liczba znaczników Hałasu. Jeśli to potrzebne, dodaj Zombie do nowopowstałych grup, tak żeby w każdej z nich znajdowała się identyczna liczba Zombie danego typu!

### Specjalny przypadek, rozdzielnie grup:

- Plugastwo, nigdy się nie rozdziela; Gracze decydują, w którym kierunku ma iść.
- Jeśli liczba pozostałych Zombie, jest nie wystarczająca do rozdzielenia, każdy Zombie z określonego typu niezwłocznie otrzymuje dodatkową turę. (patrz Brak figurek, str. 14).
- Spaślaki nie otrzymują dodatkowej eskorty Szwendaczy, kiedy się rozdzielają.

**PRZYKŁAD: Grupa czterech Szwendaczy, jednego Spaślaka i trzech Łowców, porusza się w kierunku grupy Bohaterów. Zombie mogą podążyć jedną z dwóch dróg o tej samej długości, dlatego rozdzielają się na dwie grupy. Dwóch Szwendaczy podąża jedną drogą a pozostałych dwóch wybiera drugą ścieżkę. Spaślak dołącza do jednej z grup z dwoma Szwendaczami, do drugiej grupy dodany jest dodatkowy Spaślak (nowy Spaślak pojawia się sam, bez eskorty dodatkowych dwóch Szwendaczy)! Trzej Łowcy również się rozdzielają, pierwszych**



dwóch dołącza do pierwszej grupy, a trzeci dołącza do grupy drugiej. Do drugiej grupy dokładany jest dodatkowy Łowca, dzięki czemu grupy pozostają identyczne. W taki oto sposób Bohaterowie znaleźli się w dużo gorszej sytuacji...

## ŁOWCY

Specjalną zdolnością Łowców jest możliwość wykonania dwóch Akcji w ciągu jednej tury. Po tym jak wszystkie Zombie (z Łowcami włącznie) zostaną aktywowane i wykonają swoją pierwszą Akcję, Łowcy aktywowani są raz jeszcze i wykorzystują swoją drugą Akcję na Atak lub Ruch, jeśli w ich Strefie nie znajduje się żaden Bohater.

**PRZYKŁAD 1:** Na początku Fazy Zombie grupa trzech Łowców i jednego Spaślaka znajduje się w odległości jednej Strefy od Bohatera. Podczas pierwszej Akcji Zombie wykonują Ruch w kierunku Strefy z Bohaterem, ponieważ w ich Strefie nie znajduje się nikt, kogo mogłyby zaatakować. Następnie Łowcy wykonują swoją drugą Akcję. Ponieważ znajdują się teraz w tej samej Strefie, co Bohater, muszą go zaatakować. Każdy z Łowców zadaje Bohaterowi jeden punkt obrażeń zabijając go.

**PRZYKŁAD 2:** Łowca znajduje się tej samej Strefie z Bohaterem, a w Strefie obok znajduje się Szwendacz. Łowca wykonuje swoją pierwszą Akcję, atakuje zadając jeden punkt obrażeń Bohaterowi, a Szwendacz wykonuje Ruch, aby znaleźć się w tej samej Strefie, co Bohater. W swojej dodatkowej Akcji Łowca atakuje ponownie dobijając Bohatera.

**PRZYKŁAD 3:** Bohater znajduje się w tej samej Strefie, co trzech Szwendaczy, dwóch Spaślaków i dwóch Łowców. Wszystkie Zombie Atakują i zadają razem siedem punktów obrażeń (dwa punkty obrażeń są wystarczające do zmasakrowania biedaka, pozostałe pięć jest również zadawane, jednak nie niosą one za sobą dodatkowych konsekwencji). Żaden Zombie się nie porusza, ponieważ wszyscy atakują. Następnie Łowcy wykonują swoją drugą Akcję, ponieważ nie mają już kogo atakować, ruszają się w kierunku najgroźniejszej Strefy w poszukiwaniu nowych ofiar.

## KROK 2 – NAMNAŻANIE ZOMBIE

Na mapach dołączonych do Scenariuszy wskazano miejsca, z których pod koniec każdej tury wylazą Zombie. Są to Strefy Namnażania Zombie. Wskaż Strefę Namnażania i wylosuj kartę Zombie. Przeczytaj linijkę, której kolor odpowiada kolorowi Poziomu Zagrożenia najbardziej doświadczonego Bohatera, który wciąż znajduje się na Planszy (Niebieski, Żółty, Pomarańczowy lub Czerwony). Umieść odpowiedni typ i ilość Zombie wskazanych na karcie w rozpatrywanej Strefie. Czynność powtórz dla każdej Strefy Namnażania. Zawsze zaczynaj od tej samej Strefy, a następnie rozpatruj kolejno według wskazówek zegara.

**UWAGA:** Każdy pojawiający się Spaślak jest eskortowany przez dwóch Szwendaczy, chyba że jest on dodany do wyrównania ilości Zombie w dwóch rozdzielających się grupach.

Kiedy stos kart Zombie się wyczerpie, przetasuj odrzucone karty i stwórz z nich nowy stos.

**PRZYKŁAD:** Wanda posiada 5 punktów doświadczenia, przez co jej Poziom Zagrożenia to Niebieski. Doug ma 12 punktów doświadczenia, a jego Poziom Zagrożenia ma Kolor Żółty. W celu określenia ilości pojawiających się Zombie, należy rozpatrzyć Żółtą linię z karty, która odpowiada Żółtemu Poziomowi Zagrożenia Douga, najbardziej doświadczonego Bohatera.

**Kiedy przynajmniej jeden z Bohaterów osiągnął Czerwony Poziom Zagrożenia, czytaj z tej linii. 5 Szwendaczy! Móóózg...**

**Kiedy najbardziej doświadczony Bohater posiada Żółty Poziom Zagrożenia po wyciągnięciu tej karty, pojawia się 2 Szwendaczy.**

**Jeśli wszyscy Bohaterowie, posiadają Niebieski Poziom Zagrożenia rozpatrz tą linijkę. Ufff... Nic się nie dzieje!**

Są dwa specjalne przypadki: karty Dodatkowej Tury oraz Studzienek. W obu przypadkach w rozpatrywanych Strefach nie pojawia się żaden Zombie.

**Na Pomarańczowym, Żółtym i Czerwonym Poziomie Zagrożenia wszyscy Łowcy otrzymują natychmiast dodatkową turę. W ramach tury, tak jak zawsze otrzymują dwie Akcje do wykorzystania.**

**Na Niebieskim Poziomie Zagrożenia, nic się nie dzieje**

Kiedy odkryjesz kartę Dodatkowej Tury, żaden Zombie nie pojawia się w rozpatrywanej Strefie. W zamian za to, wszystkie zombie wskazanego typu otrzymują dodatkową turę (patrz Aktywacja na poprzedniej stronie). Zauważ, że te karty nie wywołują żadnego efektu na Niebieskim Poziomie Zagrożenia!



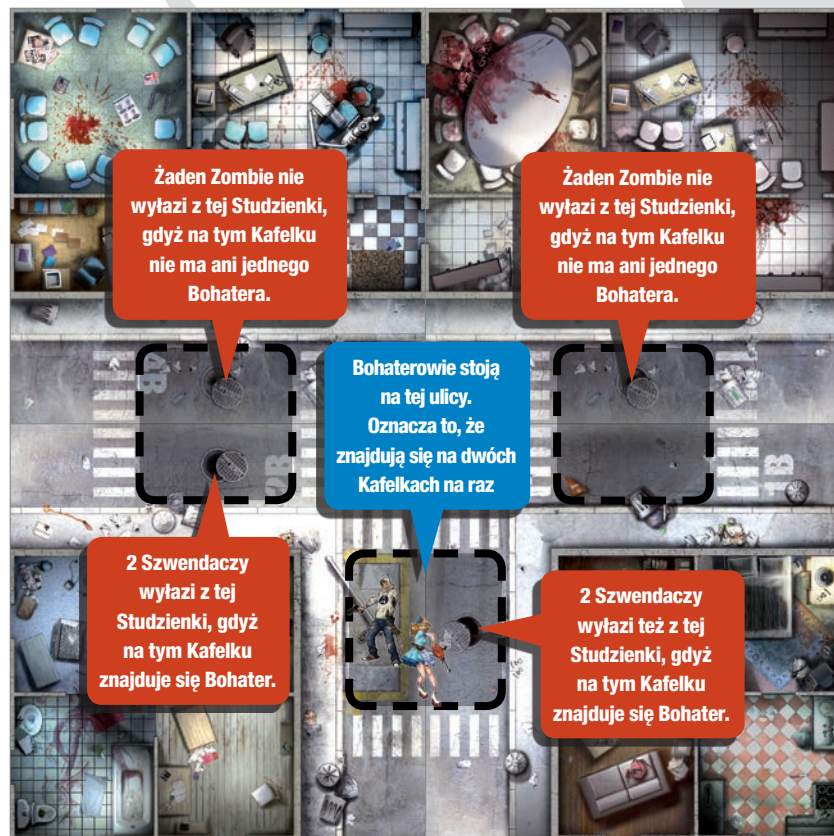


Kiedy wyciągniesz kartę Studzienki na rozpatrywanej Strefie nie pojawia się żaden Zombie. W zamian umieść wskazaną przez kartę ilość Zombie przy każdej Studzience na Kafelkach, na których znajduje się przynajmniej jeden Bohater. Zombie nigdy nie wyłazą ze Studzienek na Kafelkach bez Bohaterów.

**UWAGA: Poziom Zagrożenia brany pod uwagę przy Namnażaniu Zombie jest Poziomem Zagrożenia najbardziej doświadczonego z żyjących Bohaterów. Jeśli ten zginie, dostosuj Poziom Zagrożenia do Poziomu Bohaterów pozostałych przy życiu.**

## SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI

Pudełko Zombicide zawiera dość Zombie, aby najechać miasto. Co nie zmienia faktu, że w niektórych przypadkach graczom ciągle może zabraknąć wymaganych figurek, kiedy trzeba umieścić je na Planszy (przy Namnażaniu, otwieraniu drzwi, lub rozdzielaniu grup). W takim wypadku rozmieść tyle figurek danego typu, ile możesz, następnie Zombie wymaganego typu natychmiast otrzymują dodatkową Turę!





# #8 WALKA

## PODWÓJNY:

Jeśli masz Pistolet w każdej ręce, możesz użyć obu w ramach jednej Akcji (wyceluj je w tę samą Strefę).

## GŁOŚNA:

Powoduje pojawienie się znacznika Hałasu przy użyciu. Podwójne Bronie powodują pojawienie się jednego znacznika Hałasu na Akcję.

## ZASIĘG:

Minimalna i maksymalna odległość w Strefach, na jaką Broń pozwala Atakować. "0" oznacza Broń do Walki w Zwarceniu.



**KOŚCI:** Rzuć tyloma kośćmi, kiedy atakujesz tą Bronią.

**CELNOŚĆ:** Każdy rzut kostką, który osiągnie przynajmniej tę wartość jest uznawany za trafienie. Każdy inny wynik chybia.

## CICHA:

Nie powoduje pojawienia się znacznika Hałasu w trakcie Walki w Zwarceniu.

## ZASIĘG:

Minimalna i maksymalna odległość w Strefach, na jaką Broń sięga. "0" oznacza Broń do Walki w Zwarceniu.

## OBRAŻENIA:

Obrażenia zadawane przy każdym trafieniu. 2 wymagane są do zabicia Spaślaka. 3 wymagane są do zabicia Plugastwa.



**OTWIERA DRZWI:** Może zostać użyta do otworzenia drzwi.

**CICHA:** Nie powoduje pojawienia się znacznika Hałasu, kiedy otwierasz nią drzwi.

## OBRAŻENIA:

Obrażenia zadawane przy każdym trafieniu. 2 wymagane są do zabicia Spaślaka. 3 wymagane są do zabicia Plugastwa.

## KOŚCI:

Rzuć tyloma kośćmi, kiedy atakujesz tą Bronią.

## CELNOŚĆ:

Każdy rzut kostką, który osiągnie przynajmniej tę wartość jest uznawany za trafienie. Każdy inny wynik chybia.

Kiedy Bohater wykonuje Akcję Walki rzuć tyloma kośćmi, ile wynosi wartość Kości na Broni, którą atakujesz. Jeśli Bohater posiada dwie identyczne Bronie z symbolem Podwójny może zaatakować obydwiema na raz w ramach jednej Akcji. Obie Bronie muszą być wycelowane w tę samą Strefę.

**PRZYKŁAD:** Doug ma dwa Półautomaty w rękach. Półautomat ma symbol Podwójny, więc Doug może strzelać z obydwu Broni na raz w ramach jednej Akcji. To z kolei sprawia, że rzuca aż sześcioma kośćmi, gdyż wartość Kości każdego z Półautomatów to 3! Wanda trzyma dwie Maczety. Może uderzyć obiema naraz, więc rzuca dwiema kośćmi za każdą Akcję, którą poświęci na Atak.

Każdy rzut, który jest równy lub wyższy od wartości Celności uznawany jest za trafienie i zadaje tyle obrażeń, ile wynosi wartość Obrażenia danej Broni, pojedynczemu celowi. Szwendacze i Łowcy giną już od 1 Obrażenia. Jednak do zlikwidowania Spaślaka potrzeba Broni, która zadaje przynajmniej 2 Obrażenia, natomiast do zabicia Plugastwa broń musi zadawać przynajmniej 3 Obrażenia (można też użyć Koktajlu Mołotowa). Nieważne ile razy trafisz Spaślaka, czy Plugastwo Bronią, która zadaje tylko 1 punkt Obrażeń, spłynie to po nich.

**PRZYKŁAD:** Doug pruje do trzech Szwendaczy eskortujących Spaślaka ze swoich wiernych Półautomatów i trafia aż pięć razy. Pierwsze trzy strzały bez problemu kładą Szwendaczy. Spaślak jest jednak za twardy, przyjmuje pozostałe dwie kule na klatkę, gdyż Półautomat zadaje tylko 1 punkt Obrażeń. Do akcji wkracza Wanda uzbrojona w dwie Maczety. Trafia tylko raz, ale Maczeta zadaje 2 punkty Obrażeń, co w zupełności wystarczy do ścięcia Spaślaka z nóg! Gdyby zamiast Spaślaka w Strefie stało dwóch Łowców jedno celne cięcie Maczety nie wyeliminowałoby obu. Każde trafienie może być przydzielone tylko w jeden cel, niewykorzystane punkty obrażeń przepadają.

## WALKĄ W ZWARGIU

Bohater wyposażony w Broń do Walki w Zwargiu (broń o maksymalnym Zasięgu "0") może zaatakować Zombie znajdującego się w tej samej Strefie. Każdy rzut kością, równy lub przekraczający wartość Celności, jest uznawany za trafienie. Gracz może przydzielić uzyskane trafienia na cele w Strefie wedle własnego uznania.

**PRZYKŁAD:** Wanda atakuje Szwendacza, Łowcę oraz Spaślaka dwiema maczetami. Na kościach wypada  $\boxtimes$  i  $\boxtimes$ , co oznacza dwa trafienia. Decyduje się skrócić o głowę Łowcę i zaszlachtować Spaślaka, oszczędzając najmniej groźnego Szwendacza, żeby wykończyć go w następnej Akcji. Pomimo, że Ned znajduje się w tej samej Strefie co Wanda, nie ma obawy, że oberwie od niej rykoszetem.

## WALKĄ NA DYSTANS



Bohater wyposażony w Broń do walki na Dystans (broń o maksymalnym Zasięgu "1" i więcej) może strzelić do Postaci w Strefie znajdującej się w zasięgu jego wzroku (patrz Pole Widzenia, str. 5) i w Zasięgu Broni.

## DYNAMICZNY PRZEGLĄD KARTY TOŻSAMOŚCI BOHATERA

### 18 PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

Ned znajduje się na Żółtym Poziomiu Zagrożenia Jeszcze 1 punkt doświadczenia i wejdzie na Poziom Pomarańczowy. Gracz będzie mógł wtedy wybrać jedną z dwóch nowych, ekscytujących Umiejętności.

**EKWIPUNEK**  
Ned został wcześniej ranny. Karta "Ranny" zajmuje jedno miejsce w jego Ekwipunku. Jeszcze jedna Rana i Ned zginie. Na szczęście znalazł Maskę Hokejową, którą może odrzucić, aby anulować najbliższą zadaną mu Ranę. Ned ma przy sobie też trochę Benzyny, jeśli znajdzie Szklane Butelki będzie mógł zmontować Kotkajl Mołotowa. To jak, Plugastwo, zajarasz!

**WYPOSAŻONA BROŃ**  
Karabin Snajperski i Siekiera. Łącząc Lunetę z Karabinem Ned otrzymał nieoceniony Karabin Snajperski, który pozwala na likwidowanie Łowców wśród tłumu Szwendaczy. W drugiej ręce poręczna Siekiera, która przetrąbie się zarówno przez drzwi jak i Spaślaków.



**PAMIĘTAJ:** W budynku Pole Widzenia ograniczone jest do Stref, które łączy otwarte przejście i nie sięga dalej niż jedna Strefa.


Zasięg broni widnieje na jej karcie w polu Zasięg i przekłada się na odległość w Strefach. Pierwsza liczba oznacza Zasięg minimalny. W większości wypadków jest to 0, co oznacza, że Bohater może obrać za cel Postaci znajdujące się w jego Strefie. Druga wartość to Zasięg maksymalny. Nie można obrać za cel Strefy poza maksymalnym Zasięgiem Broni.


**PRZYKŁAD:** Karabin ma Zasięg 1-3, co oznacza, że możemy strzelać w cele oddalone o trzy Strefy, ale nie możemy strzelać do Postaci znajdujących się w tej samej Strefie, co Bohater. Półautomat ma Zasięg 0-1, co oznacza, że możemy strzelać do Postaci w Strefie Bohatera i we wszystkich Strefach przyległych.

Kiedy już wybierzemy Strefę, w którą chcemy strzelać, należy zignorować wszystkie Postaci w Strefach między strzelającym, a celem. Znaczy to, że Bohaterowie mogą strzelać przez zajęte Strefy nie czyniąc przy tym krzywdy ani Zombie, ani innym Bohaterom. Kiedy korzystamy z Broni do Walki na Dystans nie możemy wybrać Postaci, którą trafiamy. Trafienia są przydzielane do Postaci w danej Strefie według następującej kolejności:

- 1 – Bohaterowie (wyluczając strzelającego)
- 2 – Szwendacze
- 3 – Spaślaki lub Plugastwo
- 4 – Łowcy

Trafienia przydziela się zaczynając od Postaci z numerem niższym. Dopiero kiedy wszystkie zostaną wyeliminowane można zacząć przydzielać Trafienia w Postaci o kolejnym numerze aż nie wyeliminujemy ich wszystkich i tak dalej.

**PRZYKŁAD:** W Strefie Douga znajduje się drugi Bohater, Ned, czterech Szwendaczy, jeden Spaślak, oraz dwóch Łowców. Przyparty do muru i bliski śmierci Doug próbuje zabrać ze sobą jak najwięcej Zombie! Rzuca sześcioma kośćmi (po trzy na każdy Półautomat). Uzyskuje wyniki , co daje w sumie 5 Trafień. Dwa dostaje Ned, co wystarcza żeby wysłać go na tamten świat (Panie, uchroni mnie od takich przyjaciół...), reszta wystarcza, by wyeliminować trzech Szwendaczy.

Doug strzela drugi raz i wyrzuca , co daje kolejne trzy Trafienia. Ostatni Szwendacz gryzie glebę, pozostałe dwa strzały trafiają Spaślaków nie czyniąc krzywdy ani im ani chowającym się za nimi Łowcom. Jedynym sposobem dorwania Łowców w tej sytuacji jest użycie Broni do Walki w Zwarcu, która pozwala graczowi rozdzielać Trafienia wedle uznania lub Karabinu Snajperskiego.

**UWAGA:** Jeśli Bohater zostanie trafiony bronią zadającą 2 punkty Obrażeń otrzymuje dwie Rany, co natychmiast go zabija.

## ULEPSZONA BRON: KARABIN SNAJPERSKI I KOKTAJL MOŁOTOWA

Niektóre karty Ekwipunku mogą zostać połączone w celu uzyskania lepszej broni. Żeby to zrobić Bohater musi posiadać odpowiednie karty w swoim ekwipunku. Weź obie i połącz w nową Broń. Ta czynność nie kosztuje Akcji, a nowa Broń zajmuje tylko jedno miejsce w ekwipunku Bohatera. Po skonstruowaniu nowej Broni możesz za darmo wyposażyć w nią swojego Bohatera.



**Karabin Snajperski:** Połącz Lunetę z Karabinem, aby otrzymać Karabin Snajperski. Wsuń kartę Lunety pod Kartę Karabinu. Od teraz możesz wybierać cele ataków, gdy strzelasz z tego karabinu.

**Koktajl Mołotowa:** Odrzuć karty Szklana Butelka i Benzyna, a następnie dobrać kartę Koktajl Mołotowa. Mołotow nie ma wpisanych wartości Kości, Celności ani Obrażeń (choćby ciągle trzeba wykonać Akcję Ataku na Dystans, żeby go użyć). Po prostu niszczy wszystko i wszystkich w Strefie, w którą został wycelowany, łącznie z innymi Bohaterami i Plugastwem! Po użyciu odrzuć kartę Koktajl Mołotowa, pozostawiając rękę Bohatera pustą.

### ŁADUJ!

Z większości Broni można strzelać do oporu, jest jednak kilka takich, jak na przykład Obrzyn, które wymagają poświęcenia Akcji na przeładowanie, jeśli chcemy ich użyć ponownie w tej samej turze. W Fazie Końcowej tury wszystkie tego typu Bronie są przeładowywane za darmo i zaczynają każdą turę gotowe do strzału. Jeśli wystrzelimy z takiej Broni, a potem przełożymy ją innemu Bohaterowi, to i tak będzie musiał poświęcić Akcję na przeładowanie, jeśli będzie chciał z niej strzelać. Jeśli Bohater trzyma dwie Bronie z symbolem Podwójny, przeładowuje obie w ramach jednej Akcji.

## ATAK SAMOCHODEM

Kiedy Bohater poświęci Akcję na prowadzenie samochodu potrąca każdą Postać znajdującą się w Strefie, którą opuszcza i przez którą przejeżdża. Gracz kontrolujący kierowcę rzuca kością za każdą (poza figurkami Postaci siedzącymi w samochodzie) figurkę w Strefie, z której startuje, którą mija i w której kończy ruch. Wyniki  lub  oznaczają Trafienie, które zadaje 1 punkt Obrażeń (tylko 1; co oznacza, że nie da się przejechać Spaślaka czy Plugastwa). Przydziel Trafienia według listy, tak jak w przypadku Walki na Dystans (patrz poprzedni Rozdział). Czyli najpierw w Bohaterów (poza tymi siedzącymi w atakującym samochodzie), potem w Szwendaczy, potem w Spaślaków oraz Plugastwa i wreszcie w Łowców. Wszyscy potrącani Bohaterowie muszą zostać wyeliminowani zanim będziesz mógł przydzielać Trafienia Szwendaczom. Kierowca zgarnia wszystkie punkty doświadczenia za zabite w ten sposób Zombie.

Bohaterowie mogą Atakować zarówno Wręcz, jak i na Dystans z wnętrza samochodu na normalnych zasadach Walki. Samochody nie zapewniają żadnej dodatkowej ochrony przeciwko Atakom Zombie, czy innych Bohaterów.

**PRZYKŁAD:** Phil prowadzi radiowóz, Amy siedzi na miejscu pasażera. Ta sama Strefa (Strefa 1) zawiera jednego Szwendacza, trzech Łowców i zupełnie zdrowego Josh'a, który nie mógł wsiąść do samochodu ze względu na obecność Zombie w Strefie. W następnej Strefie (Strefa 2) znajdują się jeden Szwendacz, jeden Spaślak i dwóch Łowców. W ostatniej Strefie (Strefa 3) czai się sześciu Szwendaczy. Phil poświęca jedną Akcję na prowadzenie samochodu, wyjeżdża ze Strefy 1, przejeżdża przez Strefę 2 i kończy ruch w Strefie 3.

W Strefie 1 rzuca pięcioma kośćmi i uzyskuje cztery Trafienia. Dwa z nich przyjmuje Josh, przez co ginie. Pozostałe dwa otrzymują Swędacz i Łowca.

W Strefie 2 rzuca czterema kośćmi i uzyskuje trzy Trafienia. Szwendacz zostaje rozjechany, resztę Trafień absorbuje Spaślak.

W Strefie 3 rzuca sześcioma kośćmi i uzyskuje trzy Trafienia. Ginie trzech Szwendaczy.

Phil poświęca kolejną akcję, żeby przejechać przez Strefę 2 i wrócić do Strefy 3.

W Strefie 3 rzuca trzema kośćmi i uzyskuje dwa Trafienia zabijając dwóch Szwendaczy.

W Strefie 2 rzuciłby trzema kośćmi, ale nie ma to sensu. Spaślak i tak przyjmie wszystkie Obrażenia na siebie chroniąc tym samym Łowców.

W Strefie 3 rzuca jedną kością i uzyskuje jedno Trafienie. Tym samym oczyszczając Strefę.



## #9 UMIEJĘTNOŚCI

W Zombicide każdy z Bohaterów posiada swój unikalny zestaw Umiejętności, które szczegółowo opisane są poniżej. Gdyby którakolwiek Umiejętność wchodziła w konflikt z ogólnymi zasadami rozgrywki, Umiejętności mają pierwszeństwo.

Część Umiejętności nie jest przypisana żadnemu z podstawowych Bohaterów. Będą wykorzystane później. Możesz też użyć ich do stworzenia własnego Bohatera!

Efekty oraz bonusy nabytych Umiejętności mają skutek natychmiastowy i są gotowe do użytku w tej samej turze, w której zostały zdobyte. Co oznacza, że jeśli w wyniku akcji Bohater wszedł na wyższy Poziom Zagrożenia zdobywając tym samym nową Umiejętność, to wpływa ona na jego pozostałe Akcje wykonywane w turze (albo daje możliwość wykorzystania dodatkowej Akcji).

**+1 Akcja** – Bohater otrzymuje dodatkową Akcję, którą może dowolnie dysponować.

**+1 do Obrażeń [Typ]** – Bohater zadaje +1 Obrażeń we wskazanym rodzaju Walki (w Zwarcu lub na Dystans).

**+1 do rzutów kością: Walka** – Bohater dodaje 1 do wszystkich wyników rzutu kością podczas Akcji Walki (w Zwarcu i na Dystans). Maksymalny wynik to zawsze 6.

**+1 do rzutów kością: Zwarcie** – Bohater dodaje 1 do wszystkich wyników rzutu kością podczas Walki w Zwarcu. Maksymalny wynik to zawsze 6.

**+1 do rzutów kością: Dystans** – Bohater dodaje 1 do wszystkich wyników rzutu kością podczas Walki na Dystans. Maksymalny wynik to zawsze 6.

**+1 kość: Walka** – Podczas korzystania z Broni Bohater rzuca dodatkową kością (w Zwarcu i na Dystans). W przypadku Broni Podwójnych każda z nich zapewnia dodatkową kość, co daje w sumie +2 kości na jedną Akcję Walki.

**+1 kość: Zwarcie** – Podczas korzystania z Broni do Walki w Zwarcu Bohater rzuca dodatkową kością. W przypadku Broni Podwójnych każda z nich zapewnia dodatkową kość, co daje w sumie +2 kości na jedną Akcję Walki.

**+1 kość: Dystans** – Podczas korzystania z Broni do Walki na Dystans Bohater rzuca dodatkową kością. W przypadku Broni Podwójnych każda z nich zapewnia dodatkową kość, co daje w sumie +2 kości na jedną Akcję Walki.

**+1 dodatkowa Akcja Walki** – Bohater ma do dyspozycji jedną dodatkową Akcję. Może przeznaczyć ją tylko i wyłącznie na Walkę.



**+1 dodatkowa Akcja Ruchu** – Bohater ma do dyspozycji jedną dodatkową Akcję. Może przeznaczyć ją tylko i wyłącznie na Ruch.

**+1 dodatkowa Akcja Przeszukiwania** – Bohater ma do dyspozycji jedną dodatkową Akcję. Może przeznaczyć ją tylko i wyłącznie na Przeszukiwanie. Ciągłe obowiązuje go limit jednego Przeszukiwania na turę.

**+1 do maksymalnego Zasięgu** – Maksymalny Zasięg wszystkich Broni Dystansowych używanych przez Bohatera jest zwiększony o 1.

**+1 Strefa na Akcję Ruchu** – Bohater może pokonać jedną dodatkową Strefę w każdej Akcji Ruchu. Ta umiejętność kumuluje się z innymi efektami wpływającymi na Akcję Ruchu.

**1 przerzut na turę** – Raz na turę możesz przerzucić wszystkie kości związane z rozstrzygnięciem pojedynczej Akcji wykonanej przez Bohatera. Musisz wykorzystać nowy wynik rzutu. Ta umiejętność kumuluje się z Przedmiotami umożliwiającymi przerzuty.



**2 koktajle są lepsze niż 1** – Bohater otrzymuje dwa Koktajle Mołotowa zamiast jednego kiedy połączy Benzynę i Szklane Butelki.

**2 Strefy na Akcję Ruchu** – Kiedy Bohater wykonuje Akcję Ruchu, może pokonać jedną lub dwie Strefy.

**Oburęczność** – Bohater traktuje każdą Broń jakby miała symbol Podwójny    .

**Urodzony przywódca** – Bohater może podczas swojej tury dodać jedną darmową Akcję innemu Bohaterowi. Ten musi skorzystać z niej w ciągu swojej najbliższej tury. W innym wypadku Akcja przepada.

**Przeznaczenie** – Bohater może skorzystać z tej akcji raz na turę, kiedy dobiera odkrytą właśnie kartę Ekwipunku. Odrzuć tę kartę i dobierz nową.

**Rewolwerowiec** – Bohater traktuje każdą Broń do Walki na Dystans jakby miała symbol Podwójny  .

**Graciarz** – Bohater może nosić jeden dodatkowy Przedmiot w ekwipunku.

**Jak się nie ma co się lubi...** – Ta Umiejętność może być wykorzystana raz na turę. Bohater otrzymuje darmową Akcję Przeszukiwania w Strefie (nawet poza budynkiem), w której wyeliminował Zombie w tej samej turze. Ciągłe obowiązuje go limit jednego Przeszukiwania na turę.





**To wszystko na co was stać?!** – Możesz skorzystać z tej Umiejętności za każdym razem, kiedy Bohater ma zostać

ranny. Odrzuć jedną kartę Ekwipunku za każdą kartę Ranny, którą masz otrzymać. Anuluj tyle ran, ile odrzuciłeś kart.

**Zabezpieczenie** – Poświęcając jedną Akcję Bohater może zamknąć otwarte drzwi. Nie Namnażaj Zombie, kiedy otworzysz je ponownie.

**Głośny** – Raz na turę Bohater może narobić niezłego rabanu! Do początku swojej następnej tury Strefa, w której została użyta ta Umiejętność jest uznawana za najgłośniejsze miejsce na Planszy. Jeżeli inni Bohaterowie skorzystają z tej Umiejętności, liczy się ten, który zrobił to ostatni.

**Farciarz** – Bohater może przerzucić, raz na Akcję, wszystkie kości, którymi rzucał. Musisz wykorzystać nowy wynik. Ta Umiejętność kumuluje się z Przedmiotami i Umiejętnościami umożliwiającymi przerzut.

**Broń do pary!** - Za każdym razem kiedy Bohater w wyniku Akcji Przeszukiwania dobierze Broń z symbolem Podwójny    , może przeszukać stos kart Ekwipunku i dobrać drugą taką samą kartę. Potasuj potem talię.

**Medyk** – Raz na turę Bohater może za darmo odrzucić jedną kartę "Ranny" Bohatera w tej samej Strefie. Medyk może leczyć siebie.

**Ninja** – Bohater nie wydaje dźwięków. W ogóle. Jego figurka nie jest liczona jako znacznik Hałasu, a używane przez niego Przedmioty nie skutkują się ich pojawieniem! Bohater może zaprzestać używania tej Umiejętności w dowolnym momencie, jeśli chce narobić hałasu.

**Nieuchwytny** – Bohater nie musi poświęcać dodatkowych Akcji na Akcje Ruchu przez Strefy, w których znajdują się Zombie.

**Snajper** – Bohater może przydzielać trafienia w Walce na Dystans według swojego uznania.

**Zaczyna z [Przedmiot]** – Bohater zaczyna grę ze wskazanym Przedmiotem; przydziel mu odpowiednią kartę przed rozpoczęciem gry.

**Szermierz** – Bohater traktuje każdą Broń do Walki w Zwarcu jakby miała symbol Podwójny  .

**Twardziel** – W każdej Fazie Zombie Bohater ignoruje pierwszą otrzymaną Ranę.

**Dobra koordynacja** – Bohater wyposażony w zestaw Podwójnych Broni do Walki na Dystans może wycelować każdą z nich w inną Strefę w ramach jednej Akcji.

# #10 MISJE

Poniższy rozdział zawiera Misję Treningową, która pomoże wam oswoić się z grą, oraz dziesięć Misji, które wystawią wasze umiejętności na ciężką próbę! Możecie rozgrywać je po kolei lub wrywkowo, w zależności od potrzeb. Pamiętajcie, że Misje różnią się stylem, rozmiarem, poziomem trudności oraz czasem potrzebnym do ich rozegrania.

Te podstawowe Misje to dopiero początek: inwazja Zombie ledwie się rozpoczęła! Na stronie [www.zombicide.pl](http://www.zombicide.pl) znajdziecie stale rozwijającą się bazę nowych Misji do pobrania za darmo. Możesz też pobrać edytor map i stworzyć własne Misje, którymi podzielisz się ze społecznością Zombicide!

## 00 TRENING

SAMOUCEK/BOHATEROWIE 4+/ 20 MINUT

Organizowaliśmy spotkanie naszej paczki, kiedy odezwała się pierwsza syrena, wkrótce dotoczyły do niej pozostałe. Wszystko stało na głowie w niecałą godzinę. Telewizja i radio nadały mroźną wiadomość. Postanowiliśmy schronić się w domu sąsiada, był dużo lepiej zabezpieczony. Wystarczyło tylko przejść na drugą stronę ulicy. Ale ONE już tam były...

**Potrzebne Kafelki:** 2B i 1B.

### CELE

- Zdobądź znacznik Celu.

### ZASADY SPECJALNE

- **Ograniczona talia Zombie.** Użyj kart Zombie oznaczonych numerami 1, 2, 3, 4 oraz 41 aby stworzyć talię Zombie. Resztę kart odłóż do pudełka.
- **Ekwipunek początkowy.** Nie rozdawaj Bohaterom Pistoletu, Sikiery, ani Łomu. W zamian połów je na wierzchu talii Ekwipunku. Będą to pierwsze trzy Przedmioty otrzymane przez Bohaterów po Przeszukaniu Strefy. Karty Patelni rozdaj normalnie.





# 01 PRZECZNICA

TRUDNA/BOHATEROWIE 4+/150 MINUT

W naszym schronieniu jest bezpiecznie. Póki co. Niestety kończą nam się zapasy jedzenia. Postanowiliśmy wziąć broń i przeszukać okoliczne domy. Nie możemy wrócić z pustymi rękami.

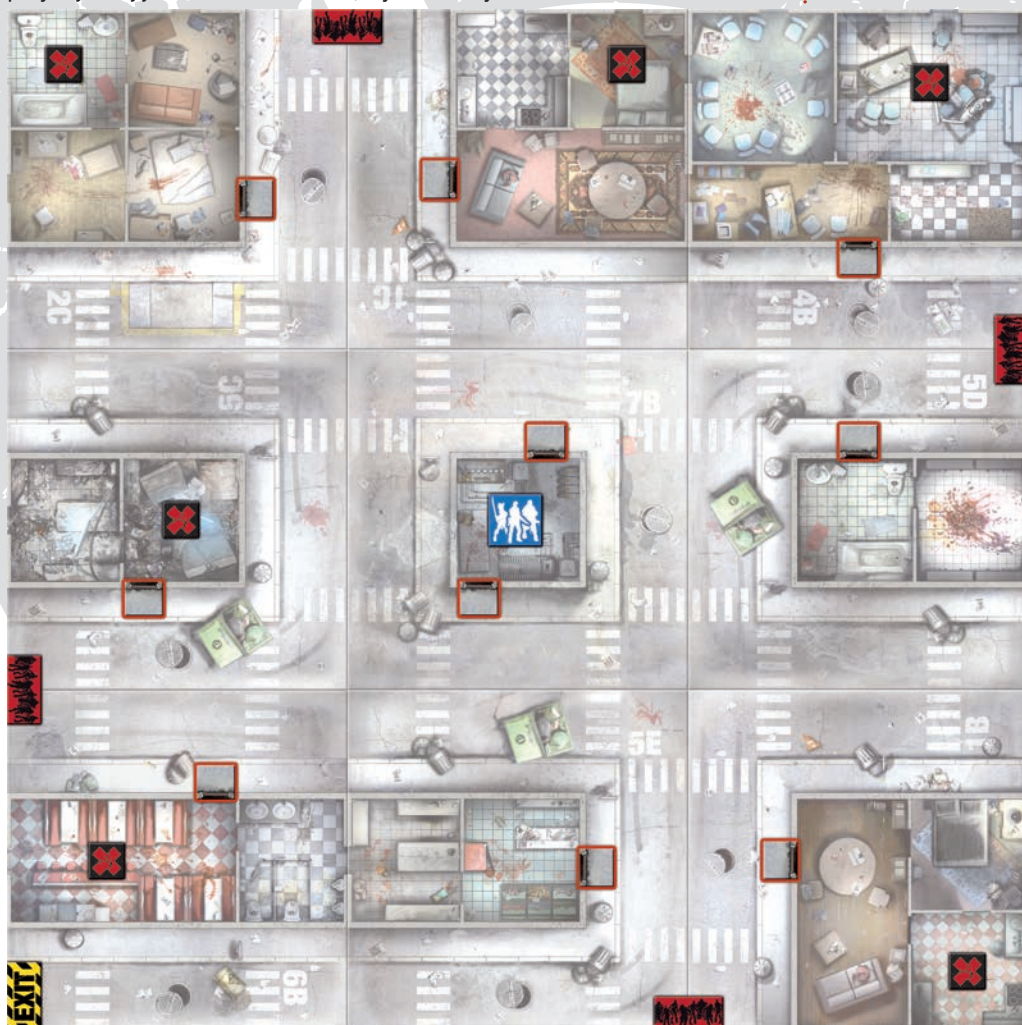
**Potrzebne kafelki:** 2C, 1C, 4B, 5C, 7B, 5D, 6B, 5E i 1B.

## CELE

- Zdobądź wszystkie znaczniki Celu.
- Znajdź przynajmniej jedną kartę Konserw, jedną kartę Ryżu i przynajmniej jedną kartę Wody.
- Po wykonaniu powyższych zadań opuść planszę przez Punkt Wyjścia przynajmniej jednym Bohaterem. Podlicz Przedmioty i Bohaterów, którym udało się opuścić planszę. Wygrywasz, jeśli wśród zgromadzonego ekwipunku znajduje się przynajmniej jedna karta Konserw, Ryżu i Wody.

## ZASADY SPECJALNE

- Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.



Strefa Początkowa graczy



Strefa Namnażania Zombie



Strefa Wyjścia



Zamknięte drzwi



Cel (5 PD)



# 02 STREFA-Y

ŚREDNIA/BOHATEROWIE 4+/60 MINUT

Żywi są coraz bardziej spychani do obrony. Punkty oporu padają jeden po drugim, a nasze CB radio, które kiedyś dostarczało mnóstwa cennych informacji, milczy. Musimy uciekać. Liczba zombie stale się zwiększa, a z naszych zapasów niewiele już zostało. Zabiłbym choćby za kapkę pasty do zębów.

**Potrzebne Kafelki:** 4B, 4E, 1B, 7B, 5D, 6B, 3C, 4C i 2C.

## CELE

- Dotrzyj do Punktu Wyjścia wszystkimi Bohaterami.

## ZASADY SPECJALNE

- Znacznik Celu reprezentuje szafkę na leki. Bohater, który go zdobędzie może natychmiast odrzucić kartę Ranny.



**Strefa Początkowa graczy**



**Strefa Namnażania Zombie**



**Strefa Wyjścia**



**Zamknięte drzwi**



**Szafka z lekami**





# 03 24-GODZINNY WYŚCIG PO ZOMBIAKOWIE

ŚREDNIA / BOHATEROWIE 4+ / 90 MINUT

W zasięgu wzroku mający spory dom spokojnej starości. Budynki nie wyglądają na mocno uszkodzone, a z niektórych samochodów chyba da się jeszcze coś wycisnąć. Spizarnia jest pewnie pełna, zdaje się, że szabrownicy nie zagrzali tu długo miejsca. Nic dziwnego - w okolicy roi się od zombie. Rezydenci nie stawiali zbyt dużego oporu. Zanim przeszukamy to miejsce trzeba je będzie oczyścić. Śnie o balonówie.

**Potrzebne Kafelki:** 2C, 4D, 4B, 5C, 6B, 5F, 1B, 3C i 4E.

## CELE

- Osiągnij Czerwony Poziom Zagrożenia przynajmniej jednym Bohaterem.

## ZASADY SPECJALNE

- Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.
- Możesz korzystać z samochodów.
- Odpicowana bryka może być Przeszukana tylko raz. Znajdziesz w niej Giwerę Mamuśki albo Złe Bliźniaczki (wybierz losowo).
- Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobieraj karty aż nie znajdziesz Broni. Resztę kart odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.



-   
**Strefa Początkowa graczy**
-   
**Strefa Namnażania Zombie**
-   
**Zamknięte drzwi**
-   
**Cel (5 PD)**
-   
**Samochody do użycia**
- 





# 04 WJAZD NA CHATĘ

ŚREDNIA / BOHATEROWIE 4+ / 90 MINUT

Nasza nowa siedziba nie zapewni dostatecznej ochrony. Fala zombie zdaje się nie mieć końca. Prawie nie sypiamy i niektórym zaczyna już powoli odbijać. Gdzieś niedaleko musi być ich gniazdo. Pewnie w dzielnicy biznesowej, niedaleko wejścia do metra. Dopóki nie zneutralizujemy tego zagrożenia, zombie będą ciągle po nas przychodzić. Przydałaby się nowa para butów w moim rozmiarze.

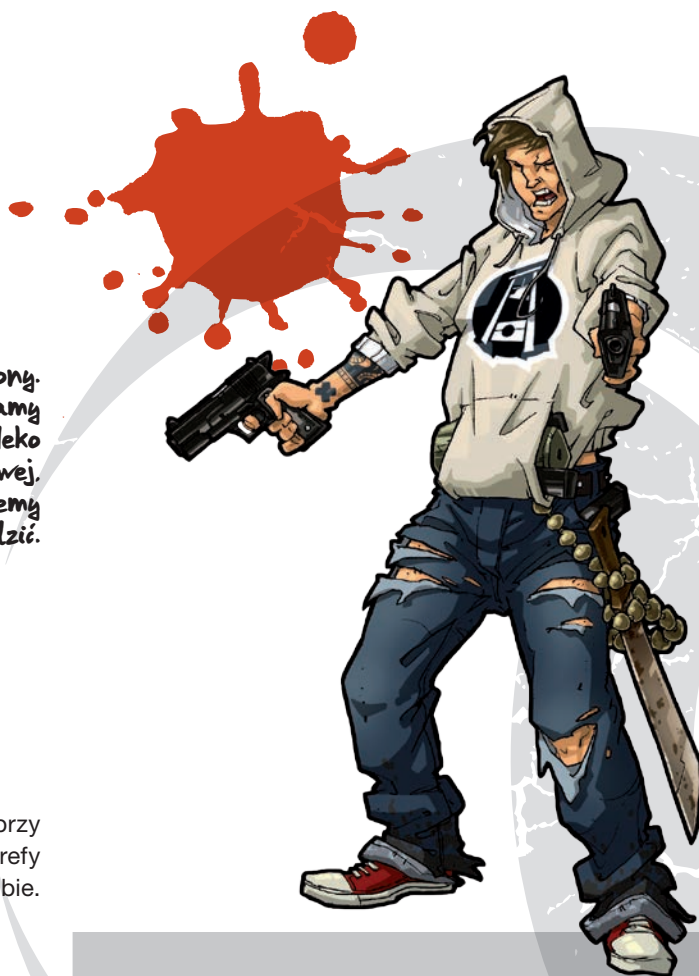
**Potrzebne Kafelki:** 3C, 4D, 2C, 5F, 4E, 4B, 2B i 5C.

## CELE

- Zdobądź wszystkie znaczniki Celu.
- Po wykonaniu powyższych zadań wszyscy pozostali przy życiu Bohaterowie muszą dostać się do tej samej Strefy Namnażania Zombie i upewnić się, że nie ma w niej Zombie.

## ZASADY SPECJALNE

- Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.
- Możesz korzystać z samochodów.
- Odpicowana bryka może być Przeszukana tylko raz. Znajdziesz w niej Giwerę Mamuśki albo Złe Bliźniaczki (wybierz losowo).
- Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobięraj karty aż nie znajdziesz Broni. Resztę kart odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.





# 05 WIELKIE W

TRUDNA / BOHATEROWIE 6+ / 180 MINUT

Zombie są niebezpieczne, ale to nie one są dla nas największym zagrożeniem. Stale musimy uzupełniać nasze zapasy. Szukać jedzenia, broni, amunicji i przede wszystkim schronienia. Znaleźliśmy się w samym centrum miasta, cementarzystku z betonu i szkła. Wielkie biurowce zdecydowanie są zarażone. Mijamy nadzieję, że znajdziemy dość zapasów, aby przetrwać kilka najbliższych dni. Musimy pamiętać, żeby otwierać tylko jedne drzwi na raz i zachować ciszę. Inaczej ściągniemy sobie na głowę zombie z całej dzielnicy w przeciągu paru minut! Wczoraj śnił mi się bekon. Tylko bekon.



**Potrzebne Kafelki:** 5D, 2C, 1C, 7B, 5C, 6B, 5E, 1B i 4B.

## CEL

- Zdobądź wszystkie znaczniki Celu.

## ZASADY SPECJALNE

- Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.



**Strefa Początkowa graczy**



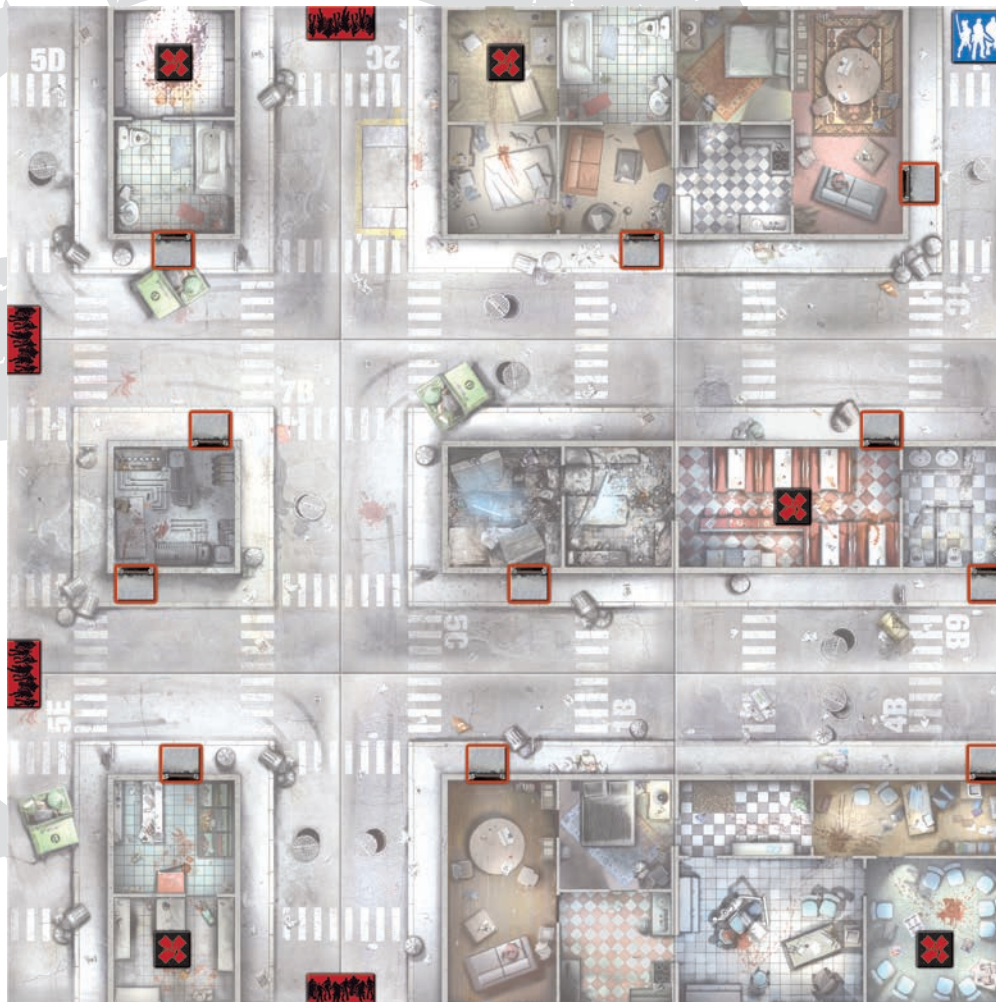
**Strefa Namnażania Zombie**



**Zamknięte drzwi**



**Cel (5 PD)**





# 06 WIELKA UCIECZKA

TRUDNA / BOHATEROWIE 6+ / 150 MINUT

Kiedy zaczęła się zaraza wszyscy rzucili się w kierunku supermarketów, żeby zdobyć jedzenie. Bład. Miejsca publiczne rojły się od zombie. Natknęliśmy się na Z-Mart na przedmieściach. Do tej pory każdy, kto tam wszedł tylko zasilat szeregi nieumarłych. Dzisiaj to my spróbujemy zmierzyć się z ich tłumem. Skończyły się nam zapasy. Nie mamy wyboru... po naszej stronie stoi doświadczenie i zgrany zespół. Przydałaby się większa broń... i papier toaletowy.

**Potrzebne Kafelki:** 4C, 2C, 7B, 3C, 1B i 5D.

## CELE

Wykonaj poniższe zadania w tej kolejności:

1-Umieść do sześciu kart zapasów pod znacznikami samochodów (patrz zasady specjalne). Karty zapasów obejmują karty Konserw, Ryżu lub Wody.

2-Wsiądź do samochodów pozostałymi przy życiu Bohaterami.

3-Dojedź samochodami do Strefy Wyjścia. Samochód który dojedzie do tej Strefy jest usuwany z planszy, wraz ze wszystkimi znajdującymi się w nim Postaciami i zapasami. Zlicz karty zapasów, które zostały w ten sposób zdjęte z planszy. Wygrasz, jeżeli jest ich przynajmniej sześć.

## ZASADY SPECJALNE

- Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.
- Możesz korzystać z samochodów.
- Umieszczanie zapasów w samochodzie: Bohater może poświęcić Akcję, żeby włożyć (lub wyjąć) jedną kartę Konserw, Ryżu lub Wody pod znacznik samochodu w Strefie, w której obecnie się znajduje.
- Odpicowana bryka może być Przeszukana tylko raz. Znajdziesz w niej Giwerę Mamuśki albo Złe Bliźniaczki (wybierz losowo).
- Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobieraj karty aż nie znajdziesz Broni. Resztę kart odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.





# 07 RZEŹNIA

ŁATWA / BOHATEROWIE 6+ / 45 MINUT

Kiedy wszystko zaczęło się walić doszło do wypadku w elektrowni atomowej. Przed zniknięciem władze umieściły sporo pracowników elektrowni pod kwarantanną w jednym ze skrzydeł szpitala. Musimy się upewnić, że zostaną tam na zawsze. Zwłaszcza jeśli są zarażeni. Dlaczego? Bo jest tylko jedna rzecz gorsza od zombie: napromieniony zombie. Ciekawe, co stało się ze wszystkimi psami.

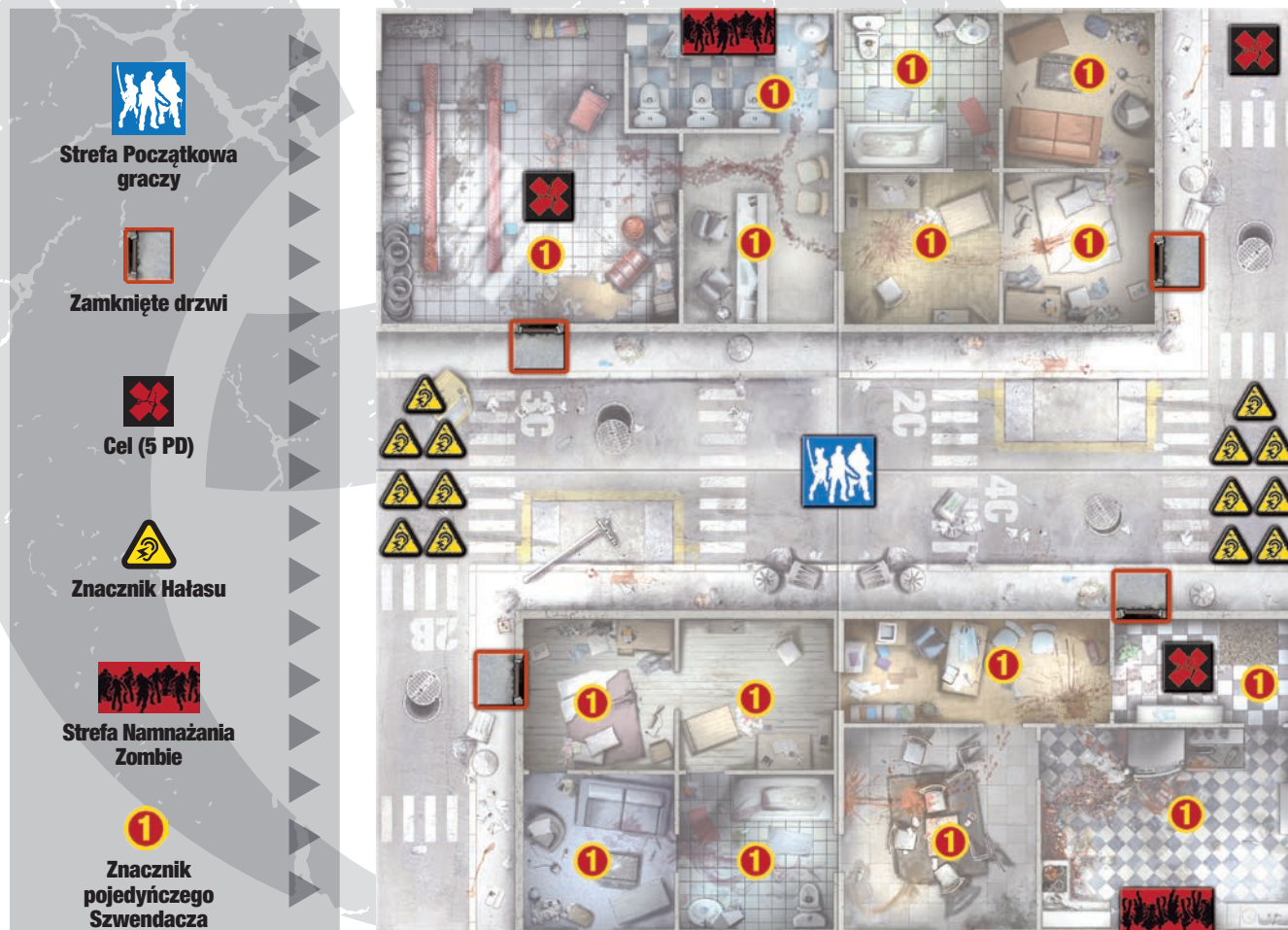
**Potrzebne Kafelki:** 3C, 2C, 2B i 4C.

## CELE

- Zneutralizuj wszystkie Strefy Namnażania Zombie (patrz zasady specjalne).

## ZASADY SPECJALNE

- Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.
- Otwieranie drzwi parami: Otwarcie jednych drzwi powoduje automatyczne otwarcie drugich w tym samym budynku.
- Obecność Zombie: w każdej Strefie budynku na początku gry znajduje się jeden Szwendacz. Zastosuj się do Namnażania Zombie normalnie kiedy otwierasz drzwi.
- Wyjście Zombie: Dwie Strefy zaznaczone na mapie zawierają po siedem permanentnych znaczników Hałasu. Zombie opuszczają planszę kiedy znajdują się w tych Strefach. Jeśli przynajmniej czterech Zombie opuści planszę w ten sposób natychmiast przegrywasz.
- Neutralizowanie Stref Namnażania Zombie: Bohater może zneutralizować Strefę Namnażania w Strefie, w której obecnie się znajduje poświęcając jedną Akcję. W Strefie nie mogą znajdować się Zombie. Pamiętaj, że Strefy Namnażania są aktywne, nawet jeśli drzwi są zamknięte.





# 08 POLICJA ZOMBIE

TRUDNA / BOHATEROWIE 6+ / 180 MINUT

Zabiliśmy dzisiaj zombie, który był kiedyś burmistrzem tego miasta. Miał przy sobie faks od szefa policji opisujący drogę do bezpiecznej kryjówki. Stary, podziemny obiekt znajdujący się niedaleko komisariatu został przerobiony na bunkier. Zadbali o wszystko. Zbrojownia, zapasy jedzenia, a nawet prysznic. Bunkier zdaje się być idealnym schronieniem. Jest jeden problem, drzwi do bunkra otwierane są zdalnie, a w okolicy aż roi się od zombie. Niebezpieczna misja, ale warta ryzyka. Co nie zabije cię dzisiaj, może zrobić to jutro.

**Potrzebne Kafelki:** 2C, 7B, 4B, 1B, 5C i 3C.

## CELE

- Umieść przynajmniej jednego Bohatera w Strefie oznaczonej jako "bunkier". Bunkier musi zostać oczyszczony ze wszystkich Zombie.

## ZASADY SPECJALNE

- Niebieskie drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki ktoś nie zdobędzie niebieskiego znacznika Celu.

- Niebieska Strefa Namnażania aktywuje się po zdobyciu niebieskiego znacznika Celu przez Bohaterów.
- Zielone drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki ktoś nie zdobędzie zielonego znacznika Celu.
- Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.
- Możesz korzystać z samochodów.
- Odpicowana bryka może być Przeszukana tylko raz. Znajdziesz w niej Giwerę Mamuśki albo Złe Bliźniaczki (wybierz losowo).
- Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobięraj karty aż nie znajdziesz Broni. Resztę kart odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.





# 09 W KUPIE SIŁA

ŚREDNIA / SPEC / 90 MINUT

Znaleźliśmy schronienie i mamy dość zapasów, żeby wykarmić naszą armię. Mamy też radio, które ciągle działa. Dzięki niemu udało nam się namierzyć inną grupę ocalałych na przedmieściach. Nie mają broni i są otoczeni przez zombie. To nie może być pułapka. Razem rażnijmy. Pora zawrzeć nowe znajomości. Znalazłem dzisiaj nic dentystyczna, tyle wygrać!

**Potrzebne Kafelki:** 1B, 2B, 2C i 7B.

**UWAGA:** W Kupie Siła została stworzona dla jednego do trzech graczy.

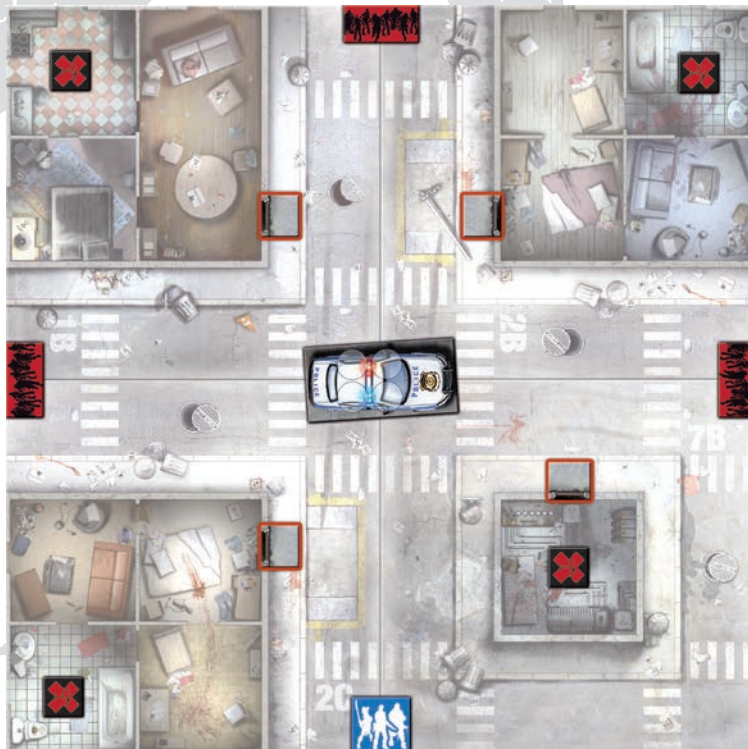


## CELE

- Zdobądź wszystkie znaczniki Celu.
- Wróć do Strefy Startowej przynajmniej czterema (jeden gracz), pięcioma (dwóch graczy), lub sześcioma (trzech graczy) Bohaterami. Bohater, który wejdzie na Strefę Startową może podczas swojej tury opuścić planszę. Odlóż go na bok wraz ze wszystkimi kartami Ekwipunku, które miał przy sobie. Wygrasz, kiedy odłożysz w ten sposób wymaganą liczbę Bohaterów.

## ZASADY SPECJALNE

- Każdy gracz zaczyna grę kontrolując jednego Bohatera.
- Na mapie znajdują się cztery znaczniki Celu. Trzy z nich są "zwykłe" i mają ten sam kolor po obu stronach. Czwarty z nich jest niebieski po jednej stronie. Rozmieść je zakryte na planszy tak, aby żaden z graczy nie wiedział, który z nich jest niebieski.
- Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie. Za każdym razem kiedy zdobędziesz "zwykły" znacznik Celu gracz kontrolujący najmniejszą liczbę Bohaterów losowo dobiera nowego Bohatera (w przypadku remisu decyduje gracz, który aktywował znacznik). Nowy Bohater jest wprowadzany do gry w Strefie, w której aktywowano znacznik Celu, bez Przedmiotów. Niebieski znacznik Celu nie wprowadza do gry nowego Bohatera, ale ciągle daje 5 punktów doświadczenia.
- Możesz korzystać z samochodów.
- Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobieraj karty aż nie znajdziesz Broni. Resztę kart odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.



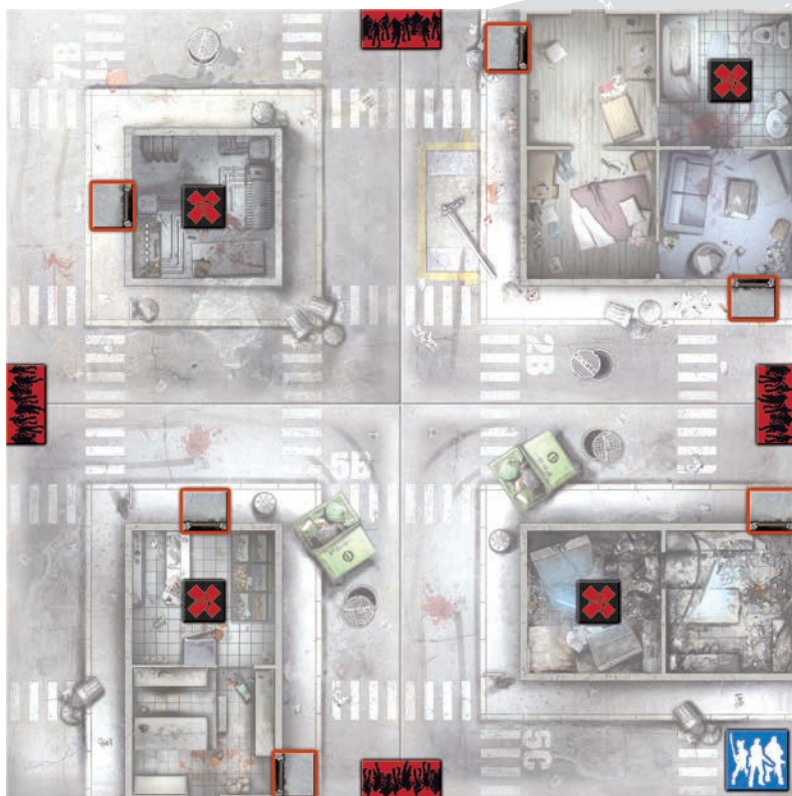
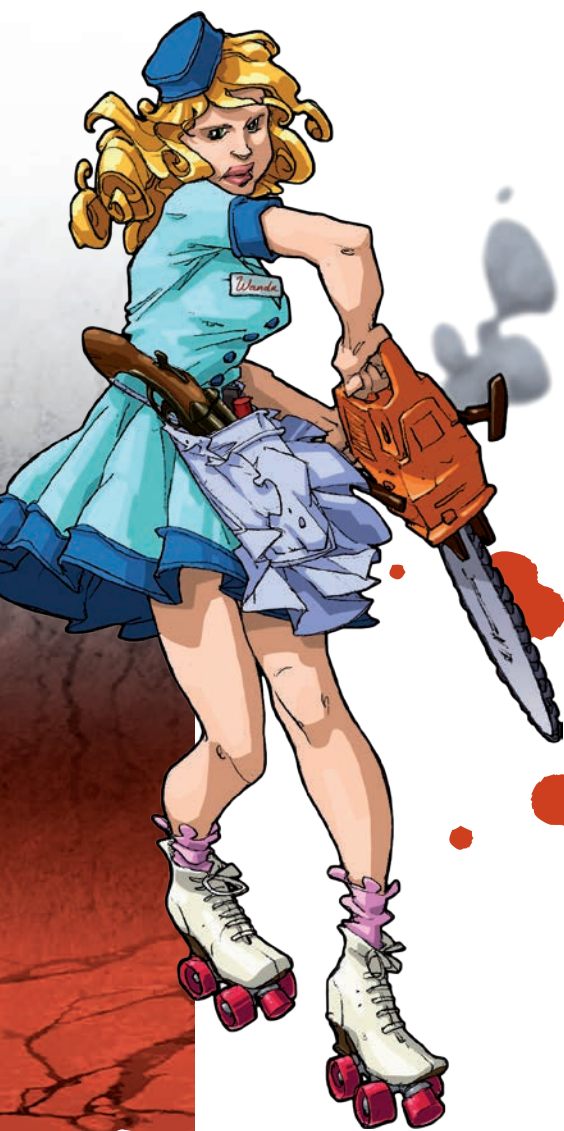


# 10 MAŁE MIASTECZKO

TRUDNA / BOHATEROWIE 4+ / 120 MINUT

Wracamy do podstaw. Badamy obszary niedaleko naszej kryjówki zataczając coraz szersze kręgi. Od wybuchu zarazy minęło kilka tygodni i populacja zombie osiągnęła apogeum. Każdy rutynowy wypadek może zakończyć się krwawą jatką przy najmniejszym nawet bledzie. Dobrze, że rzuciłem palenie, bo od tego całego biegania wypłubiłbym sobie piuca.

Potrzebne Kafelki: 7B, 2B, 5B i 5C.



Strefa  
Początkowa  
graczy



Strefa  
Namnażania  
Zombie



Zamknięte  
drzwi



Cel  
(5 PD)

## CELE

- Zdobądź wszystkie znaczniki Celu.

## ZASADY SPECJALNE

- Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.



# #11 INDEKS

Akcja Ruchu	12
Akcje	10-11
Aktywacja Zombie	12-13
Atak Zombie	12
Atakowanie samochodem	11, 17-18
Bohater	4, 5, 10
Broń	15-17
Cele	11
Celność	15
Ekwipunek	9
Ekwipunek początkowy	4
Faza Graczy	10
Faza Końcowa	4, 32
Faza Zombie	12-14
Głośna broń	7
Hałas	6-7
Karabin Snajperski	17
Karty Dodatkowej Tury	13
Karty Studzienek	14
Karty Tożsamości	4, 8, 16
Koktajl Mołotowa	17
Kości	15

Liczba graczy	4
Łączenie kart	17
Łowca	13
Misje	20-30
Namnażanie Zombie	13-14
Nie podejmowanie akcji	11
Obrażenia	15
Otwieranie drzwi	10
Pierwszy gracz	4
Plugastwo	9
Podstawowe Zasady	5-9
Podwójna Broń	15
Pokój	5, 10
Pole widzenia	5
Poruszanie się	6
Postać	5
Poziom Zagrożenia	9
Prowadzenie samochodu	11
Przedmioty	7-8, 15
Przegląd Gry	4
Przeładowywanie	17
Przeorganizowywanie ekwipunku	11
Przeszukiwanie	10
Przydzielanie Trafień	16-17
Przygotowanie do gry	4
Punkty doświadczenia	9

Rany	12
Robienie hałasu	11
Rozdzielanie Zombie	12
Ruch Zombie	12-13
Samochód, wsiadanie i wysiadanie	11
Skończyły się figurki	14
Spaślak	9
Strefa	5-6
Strzelanie	11, 16-17
Szwendacz	9
Tabela celowania	17
Trafienie	15-18
Typy Zombie	9
Ulepszona Broń	17
Ulica	5
Umiejętności	18-19
Walka	15-18
Walka na Dystans	16-17
Walka w Zwarcu	11, 16
Wygrana i Przegrana	4
Wymiana Przedmiotami	11
Zamiana miejsc w samochodzie	11
Zasięg	15
Zawartość pudełka	2
Zdobywanie Celu	11

## PROJEKTANCI:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN  
i Nicolas RAOULT

## PRODUCENT WYKONAWCZY:

Percy DE MONTBLANC

## GRAFIKI:

Miguel COIMBRA, Nicolas FRUCTUS,  
Edouard GUITON, Mathieu HARLAUT  
i Eric NOUHAUT

## PROJEKT GRAFICZNY:

Mathieu HARLAUT

## RZEźBIARZE:

Elfried PEROCHON i Rafal ZELAZO

## ZDJĘCIA:

Mathieu HARLAUT

## KOREKTA:

Chern ANN NG, Christopher BODAN  
i Thiago ARANHA

## PLAYTESTY:

Thiago ARANHA, Arnaud BEAUDOUIN,  
Walid BENHAFSIA, Philippe CHARTIER,  
Sébastien CELERIN, Aristophanis  
GALANOPOULOS, Odin GUITON,  
Mathieu HARLAUT, Erwan HASCOET,  
Loïc HASCOET, Frédéric HENRY,  
Sébastien LABRO, Gabriel LOUET,  
Barbara LOUET, Nolwenn LOUET, Galaan  
LOUET, Guillaume MONVOISIN, Julien  
MONVOISIN, Eric NOUHAUT, Elfried  
PEROCHON, Arnaud PLACE, David  
PRETI, Stéphane SIMON, Martin TERRIER  
i Rafal ZELAZO.

Guillotine Games dziękuje Davidowi Doust,  
Mathieu ChanTsin i Alfredo Feilofu.

© 2012 Guillotine Games, wszystkie prawa  
zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie  
może być kopiowana bez zgody. *Zombicide*,  
Guillotine Games, oraz Guillotine Games logo  
są znakami towarowymi Guillotine Games.  
a Coolminiornot oraz CoolMiniOrNot logo są  
znakami towarowymi CoolMiniOrNot, Inc.  
i są używane przez Black Monk na licencji.  
*Zombicide* Edycja Polska (C) 2013 Guillotine  
Games.

Zachowaj niniejszą instrukcję i kontakt. Nie  
dla dzieci poniżej 3 roku życia. Producent  
zastrzeża, że dokładny wygląd komponentów  
może odbiegać od prezentowanych  
na zdjęciach i grafikach.

Wyprodukowano w Chinach i Polsce.

**TEN PRODUKT NIE JEST ZABA-  
WKĄ I JEST ZALECANY DLA OSÓB  
W WIEKU 13 LAT I WIĘCEJ.**

## ZOMBICIDE - EDYCJA POLSKA

## TŁUMACZENIE, LOKALIZACJA I PRODUKCJA:

Black Monk Michał LISOWSKI

## SKŁAD I OPRACOWANIE GRAFICZNE:

Black Monk Michał LISOWSKI

## POMOC, PLAYTESTY, POMYSŁY I SUGESTIE:

Marta SIEK, Mikołaj LISOWSKI, Daria PILARCZYK, Mikołaj  
BORTKIEWICZ, Marek GLEGOŁA, Marcin DERA, Anna ŻOŁUBAK,  
Jarek WALĘDZIAK, Mateusz SEROCZYŃSKI, Szymon SIEK,  
Maciej GŁUSZEK, Katarzyna PATERSKA, Jakub BIAŁOWAŚ,  
Marcin GRAŻKA, Mateusz NOWAK, Paweł KARLIŃSKI, Michał  
SKOCZEŃ i inni... Dziękujemy Wam!

# PODSUMOWANIE TURY

(Czysane przez waszych ulubionych Bohaterów)

**ZASADY GRY  
MAJĄ  
PIERWSZEŃSTWO  
NAD TYM SKRÓTEM  
ZASAD.**

## 1 ROZPOCZĘCIE GRY

Wybierz pierwszego gracza (otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza)

**KAŻDĄ TURĘ  
ZACZNIJ OD:**

## 2 FAZA GRACZY

(Wyjaśniona przez Neda)

**GDY WSZYSCY GRACZE  
ZAKOŃCZĄ SWOJĄ  
TURĘ, NASTĘPUJE FAZA  
ZOMBIE**

## 3 FAZA ZOMBIE

(Zaobserwowane przez Josha)

## 4 FAZA KOŃCOWA

Pierwszy Gracz aktywuje wszystkich swoich Bohaterów, jednego po drugim, w dowolnej kolejności. Kiedy skończy rozpoczyna się tura kolejnego Gracza. Bohaterowie mają bazowo do wykorzystania trzy Akcje. Bohaterowie mogą wykonywać poniższe czynności, każda z nich kosztuje jedną Akcję:

- ✗ **RUCH:** Przesuń bohatera o jedną Strefę.
- ✗ **PRZESZUKIWANIE (RAZ NA TURĘ):** Tylko w pomieszczeniu. Dobierz jedną kartę Ekwipunku.
- ✗ **OTWIERANIE DRZWI:** Wymaga odpowiedniego przedmiotu, lub umiejętności (umieść zombie, jeśli pomieszczenie otwierane jest pierwszy raz).
- ✗ **PRZEORGANIZOWANIE EKWIPUNKU:** Emożliwa wymiana z innymi Bohaterem i w tej samej Strefie.
- ✗ **ATAKOWANIE NA DYSTANS:** wymaga odpowiedniej Broni.
- ✗ **ATAKOWANIE W ZWARCIU:** wymaga odpowiedniej Broni.
- ✗ **WSIADANIE / WYSIADANIE Z SAMOCHODU:** tylko jeśli w tej samej Strefie nie ma Zombie.
- ✗ **ZAMIANA MIEJSC W SAMOCHODZIE**
- ✗ **PROWADZENIE SAMOCHODU:** Tylko w niektórych Misjach, tylko na miejscu kierowcy. Zaatakuj wszystkie figurki w mijanych Strefach.
- ✗ **ZDOBYCIE ZNACZNIKA CELU / AKTYWOWANIE OBIEKTU**
- ✗ **ROBIENIE HAŁASU**
- ✗ **OBIJANIE SIĘ:** jeśli cię na to stać...

### 1. AKTYWACJA

- wszystkie Zombie wykonują jedną z poniższych Akcji:

- ▶ **ATAK:**
  - Wszystkie Zombie, które znajdują się w tej samej Strefie, co bohaterowie atakują.
- ▶ **RUCH**
  - Wszystkie Zombie, które nie zaatakowały ruszają się. Reszta pewnie ma wyzerkę.
  - Zombie bardziej przyciąga widok Bohaterów niż Hałas.
  - Zombie wybierają zawsze najkrótszą ścieżkę. Jeśli trzeba, rozdziel je i dołóż odpowiednie figurki.

**UWAGA: Łowcy mają dwie akcje. Po tym, jak wszystkie Zombie wykonają swoją akcję, aktywuj Łowców ponownie.**

### 2. NAMNAŻANIE

- Zawsze dobieraj karty Zombie dla wszystkich Stref Namnażania w tej samej kolejności (rozpatruj je zgodnie z ruchem wskazówek zegara).
- Rozpatrywany Poziom Zagrożenia = Najwyższy Poziom Zagrożenia żyjącego Bohatera.
- Spaślaki pojawiają się z dwoma Szwendaczami.
- Skończyły się figurki określonego typu? Wszystkie Zombie tego typu dostają dodatkową turę!

- Usuń z planszy wszystkie znaczniki Hałasu.
- Następny gracz otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

## ! EKOLOGIA ZOMBIE

(Czysana przez Amy)

## TABELA CELOWANIA

(Custalona przez Phila)

NAZWA	AKCJE	MIN OBRAŻENIA ŻEBY ZABIĆ	ZYSK DOŚWIADCZENIA
Szwendacz	1	1	1
Łowca	2	1	1
Spaślak (*)	1	2	1
Plugastwo	1	3	5

(\*) Każdy Spaślak pojawia się z dwoma Szwendaczami podczas Namnażania.

**BOHATER ▶ SZWENDACZ ▶ SPAŚLAK ▶ ŁOWCA**

Na potrzeby tabeli traktuj Plugastwo jak Spaślaka.

**! UWAGA: PRZYNAJMNIEJ KILKA ZOMBIE DOZNAŁO CIĘŻKICH USZKODZEŃ CIAŁA Z RĄK DOUGA I WANDY PODCZAS POZYSKIWANIA TYCH NOTATEK. !**