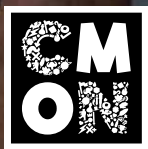


RIO DE JANEIRO

KAMPANIA DO ZOMBICIDE



ZASADY GRY ORAZ KSIĘGA MISJI

ROZDZIAŁY

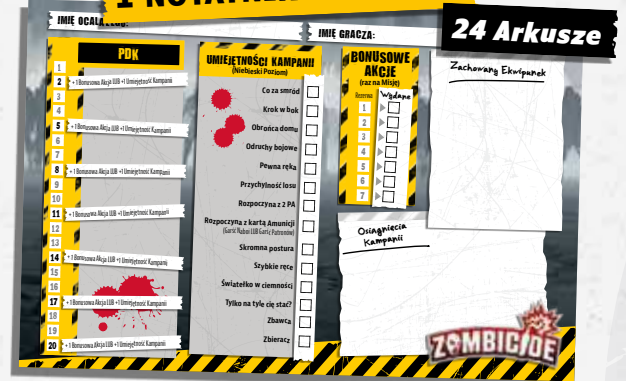
• KOMPONENTY GRY	2
• WITAJCIE W RIO	4
• ZASADY ZAAWANSOWANE	4
ZAAWANSOWANY EKWIPUNEK	4
KOŚCI NA CAŁOŚĆ	5
• Na Całość	5
• Zachowywanie Ekwipunku	6
NOKAUT / ŚMIERĆ OCALAŁEGO	6
• Otrzymywanie Ran.....	7
NIESPODZIEWANE NAMNOŻENIA	7
WĄSKIE STREFY	8
• Wywleczenie przez Zombie	8
CIENKIE ŚCIANY	9
NOWE KAFELKI MAPY	9
• Stadion Maracanã	9
• Park	9
• Strefy Wody	9
• ZASADY KAMPAII	10
ARKUSZ KAMPAII	10
• Tor PDK	11
• Umiejętności Kampanii.....	11
• Bonusowe Akcje.....	11
• Zachowany Ekwipunek.....	11
• Osiągnięcia Kampanii.....	12
KARTY CELÓW	12
• Przygotowanie do gry.....	13
• Odkrywanie kart Celów	14
• Osiągnięcia, słowa kluczowe i Towarzysze	14
• KAMPAIA RIO Z JANEIRO:	
KARNAWAŁ UMARŁYCH	15
M1 - KREW I SAMBA	15
M2 - „ROCINHA, NAJBIEZPIECZNIEJSZE MIEJSCE NA ZIEMI”	16
M3 - PROFESOR LUANA, JAK MNIEMAM?	17
M4 - CZAS DAĆ CZADU!	18
M5 - NOC NA STADIONIE	20
M6 - „NASTĘPNYM RAZEM MIEJ PLAN B”	21
M7 - „MAYDAY! MAYDAY!”	22
M8 - FILM DROGI	23
M9 - COPA, COPACABANA	24
M10 - WSZYSCY ALBO NIKT	25
• NOWE UMIEJĘTNOŚCI	27
• TWÓRCY	27
• PODSUMOWANIE RUNDY	28

#01 KOMPONENTY GRY

6 KART OCALAŁYCH



1 NOTATNIK KAMPAII



12 ŻETONÓW

1 Czarny Opala



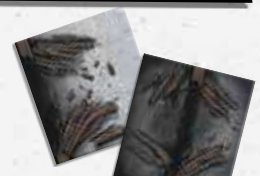
3 Niespodziewane Namnażania



2 Prowizoryczne Bramy



6 Rozwalonych Ścian



97 KART CELÓW



7 DWUSTRONNYCH KAFELKÓW



66 KART EKWIPUNKU



1 karta pomocy

6 kart Zaawansowanego Ekwipunku Początkowego

47 kart Zaawansowanego Ekwipunku

12 kart Epickich Broni



12 FIGUREK

6 Ocalałych

30 KART RAN



Ney Eliete Steven Dona Cacilda Vivi MC Jordim



6 Zombie

6 KOŚCI NA CAŁOŚĆ



4 Szwendaczy 1 Spaślak 1 Biegacz



#02 WITAJCIE W RIO

Każdego roku miliony ludzi z całego świata przyjeżdżają do Rio de Janeiro, by wspólnie z Brazylijczykami świętować Karnawał. Rio wita ich słonecznymi plażami, tętniącymi gorącym rytmem samby kolorowymi uliczkami i pięknymi krajobrazami, od stóp statuy Chrystusa Zbawiciela, po gwarne chodniki Copacabany.

Jednak tegoroczny Karnawał przybrał ponure barwy: epidemia zombie uwięziła miliony ludzi w zainfekowanym mieście, bez drogi ucieczki. Nie wiadomo jak to się zaczęło, ale być może uda nam się położyć temu kres.

Pokażmy, że Rio pozostanie piękne nawet w ostatnich dniach świata.

Rio Z Janeiro jest rozszerzeniem do gry *Zombicide 2. Edycja*. Niniejsza instrukcja przedstawia zaawansowane zasady gry w *Zombicide* oraz kampanię rozgrywaną w opanowanej przez zombie dawnej stolicy Brazylii: Rio de Janeiro.

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

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

Nowe zasady obejmują także talię kart Ran, symulujących różnego rodzaju obrażenia, które mogą odnieść Ocalali, oraz nowe żetony Namnażania sprawiające, że Zombie pojawiają się w niespodziewanych miejscach. Miłej zabawy w Rio!

Zombicide: Rio Z Janeiro jest rozszerzeniem do gry *Zombicide: 2. Edycja*.



#03 ZASADY ZAAWANSOWANE

Zaawansowane zasady przedstawione w tym rozdziale, wprowadzają do rozgrywek w *Zombicide* dodatkowe możliwości. Są używane w Kampanii *Karnawał Umarłych* (str. 15), ale można z nich korzystać także w pojedynczych Misjach!

ZAAWANSOWANY EKWIPUNEK

Dwóch rzeczy możecie być pewni: Brazylijczycy są bardzo kreatywni oraz potrafią się bronić. Nie wszędzie traficie na taki sprzęt.



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

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

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

! WETERANI ZOMBICIDE

Jeżeli gracze są zaznajomieni z zasadami Kampanii z rozszerzeń Waszyngton Z.C. lub Fort Hendrix, mogą przeskoczyć kilka stron i sprawdzić nowe, unikatowe zasady używane w *Rio Z Janeiro*:

- Otrzymywanie Ran (str. 7)
- Niespodziewane Namnożenia (str. 7)
- Wąskie Strefy (str. 8)
- Wywleczenie przez Zombie (str. 8)
- Cienkie Ściany (str. 9)
- Nowe kafelki Mapy (str. 9)

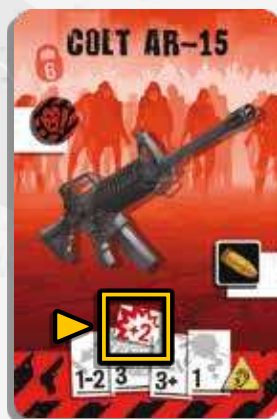
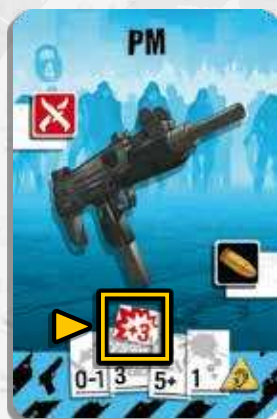
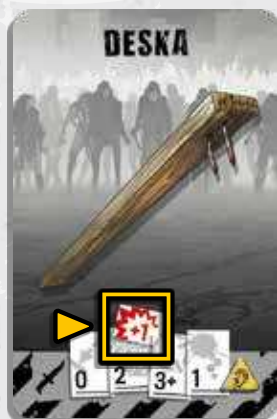
KOŚCI NA CAŁOŚĆ



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

• NA CAŁOŚĆ

Podczas epidemii zombie musisz nauczyć się improvizować, albo zginiesz. Dotyczy to także broni. Ten twój błyszczący karabin nadal może służyć do rozwalania łbów, nawet gdy skończy ci się amunicja.



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

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

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

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



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

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

PRZYKŁAD 1: Vivi idzie Na Całość atakując Deską. Ta broń pozwala na rzut 2 standardowymi kośćmi i 1 kością Na Całość. Wszystkie 3 kości tworzą pulę o Precyzji 3+. Na standardowych kościach wypada 2 i 1, co oznacza 1 trafienie. Wynik 2 na kości Na Całość wypada 2, dodając 1 trafienie. Łącznie w tym rzucie Vivi uzyskała 2 trafienia.

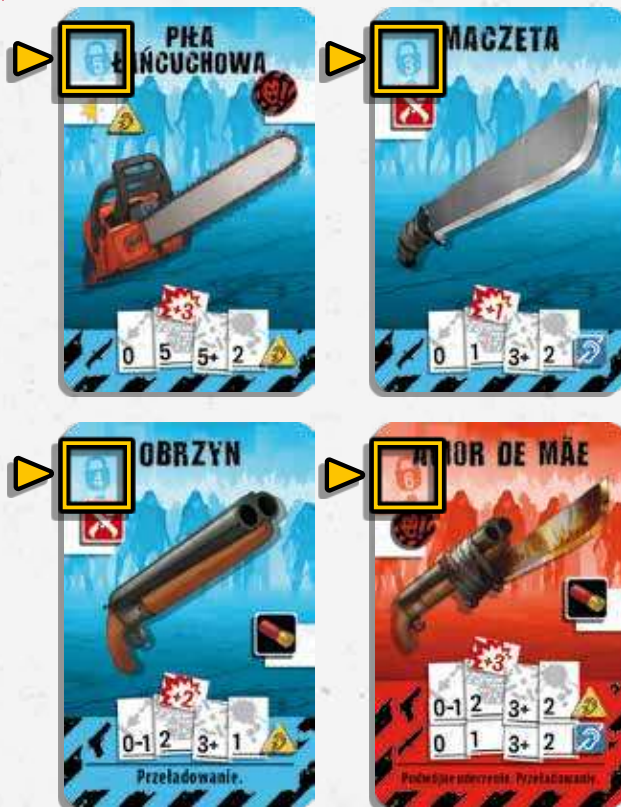
PRZYKŁAD 2: Uzbrojony w Strzelbę Ney idzie Na Całość. Ta broń pozwala na rzut 2 standardowymi kośćmi i 2 kośćmi Na Całość. Wszystkie 4 kości tworzą pulę o Precyzji 4+. Na standardowych kościach wypada 2 i 2, co oznacza 2 trafienia. Na kościach Na Całość wypada 1 i 1, co oznacza 1 trafienie i 1 Uszkodzenie.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

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



• ZACHOWYWANIE EKWIPUNKU

Znalezienie przydatnego ekwipunku na ulicach Rio nie jest łatwe, dlatego tak ważne jest dbanie o to, co mamy. I nie chodzi wyłącznie o broń, ale także o żywność i leki. Nade wszystko staraj się niczego nie marnować.



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

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

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

- Jeśli wynik zawiera co najmniej 1 Uszkodzenie, tę kartę Ekwipunku należy odrzucić. Ma jakąś usterkę uniemożliwiającą dalsze jej używanie i staje się nieprzydatna.
- Jeśli wynik nie zawiera żadnych Uszkodzeń, tę kartę Ekwipunku można zachować. Ocalały rozpoczyna kolejną Misję z tym Ekwipunkiem. Jego karta jest automatycznie przypisywana do tego Ocalałego podczas Przygotowania do gry, jako dodatek do

otrzymanej karty Ekwipunku Początkowego. Przed rozpoczęciem gry Ocalały może zreorganizować swoje wyposażenie.

WAŻNE: Rzutów na Zachowanie nigdy nie można przerywać.

PRZYKŁAD: Ney kończy Misję z Piłą Łączuchową (Zachowanie 5), Maczetą (Zachowanie 3), parą Obrzynów (Zachowanie 4) i Garścią Patronów (bez wartości Zachowania).

- Karta Ekwipunku Garść Patronów nie ma wartości Zachowania, więc jest natychmiast odrzuca-
na, więc jest natychmiast odrzuca-
na.
- Próbując zachować Piłę Łączuchową Ney rzuca 5 kośćmi Na Całość uzyskując: [1], [2], [3], [4] i [5]. Jedno Uszkodzenie wystar-
cza żeby stracić tę broń i Ney musi ją odrzucić.
- Rzut 3 kośćmi Na Całość za Maczetę: [1], [2] i [3]. Zero Uszko-
dzeń. Ney zachowuje ją na następną Misję.
- Rzut 4 kośćmi Na Całość za pierwszy Obrzyn: [1], [2], [3] i [4]. Zero Uszkodzeń. Ney zachowuje także ten Obrzyn.
- Rzut 4 kośćmi Na Całość za drugi Obrzyn: [1], [1], [2] i [2]. 2 Uszkodzenia! Ten Obrzyn to szmelnik i należy go odrzucić.

NOKAUT / ŚMIERĆ OCALAŁEGO

Spójrz mi w oczy i słuchaj uważnie. Nie próbuj tego wię-
cej. Następnym razem możesz nie mieć tyle szczęścia.

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

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

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

- Jeżeli Znokautowany Ocalały zostanie zabrany, połóż jego fi-
gurkę na jego własnej planszy Ocalałego. Znokautowany Ocalały
nie jest martwy, ale nie można nim grać aż do następnej Misji.
- Jeżeli Znokautowany Ocalały nie zostanie zabrany, umiera
na zawsze. Usuń jego figurkę z gry. Sprawdź Cele Misji, które
mogą określać co się dzieje w przypadku śmierci Ocalałego. Mar-
twy Ocalały nie może zostać wybrany do zakończenia Kampanii.

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

Gracz kontrolujący martwego Ocalałego może do następnej Misji wybrać innego Ocalałego, przygotowując dla niego nowy Arkusz Kampanii. Wybranie innego Ocalałego wiąże się z utratą całego Ekwipunku, PDK, Bonusowych Akcji i Umiejętności Kampanii (patrz str. 11). Natomiast Osiągnięcia Kampanii są dziedziczone po martwym poprzedniku.

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

• OTRZYMYWANIE RAN

W takich okolicznościach nie da się uniknąć ran i kontuzji. Jednak za wszelką cenę nie można pozwolić im się ugryźć.



Za każdą otrzymaną przez Ocalałego Ranę, musi on także dobrać kartę z talii Ran i zastosować jej efekty.

Ten Ocalały nadal traci 1 punkt Zdrowia (jak zwykle), o ile tekst karty nie stanowi inaczej. Większość kart Ran zawiera dodatkowe efekty (zarówno pozytywne, jak i negatywne). Jedynie karty „Lekkich ran” nie mają żadnego dodatkowego efektu. Jeżeli Ocalały otrzymuje więcej niż 1 Ranę, musi przeczytać i rozpatrzyć efekty jednej karty Rany nim dobierze kolejną.



PRZYKŁAD 1: Ney znajduje się w Strefie, w której inny Ocalały chybił podczas Ataku Dystansowego, i otrzymuje 1 Ranę w efekcie Bratobójczego Ognia. Z talii Ran dobiera kartę „Słaby punkt”, otrzymując 1 dodatkową Ranę i zyskując 5 Punktów Adrenaliny.



PRZYKŁAD 2: Grupa 2 Szwendaczy aktywuje się w Strefie MC Jordima. Za każdą otrzymaną Ranę dobiera on po 1 kartę z talii Ran. Pierwszą kartą jest „Złamana ręka”. Gracz kładzie tę kartę obok planszy MC Jordima i reorganizuje jego wyposażenie, zachowując broń tylko w 1 Ręce. Następnie rozpatruje drugą kartę, którą jest „Lekka rana”, więc nic więcej się nie dzieje.

NIESPODZIEWANE NAMNOŻENIA

Zombie mają dziwny zwyczaj zbierania się w duże grupy, ale widok samotnego zombie wynurzającego się z wody, czy nagle wyskakującego z wąskiego przejścia, również nie jest niczym niezwykłym. Takie niespodzianki bywają fatalne w skutkach.

W niektórych Misjach, podczas przygotowania do gry, we wskazanych miejscach na Mapie są umieszczane żetony Niespodziewanych Namnożeń.



Za każdym razem, gdy na karcie dobranej podczas Przeszukiwania lub odkrytej karcie Celu zobaczycie symbol Niespodziewanego Namnożenia, przed rozpatrzeniem jakichkolwiek efektów tej karty (o ile są), gracze muszą natychmiast Namnożyć po 1 Szwendacz za każdy taki symbol we wszystkich Strefach z żetonem Niespodziewanego Namnożenia. Jeżeli na Mapie nie ma takich żetonów, po prostu zignorujcie takie Niespodziewane Namnożenie. Efekt Niespodziewanego Namnożenia należy rozpatrzyć nawet wtedy, gdy dobrana karta jest odrzucana po dobraniu. Symbole Niespodziewanego Namnożenia na kartach Ekwipunku i kartach Epickich Broni są ignorowane, jeżeli taka karta zostanie dobrana z talii w inny sposób niż podczas Akcji Przeszukiwania.



Gazurka ma symbol Niespodziewanego Namnożenia. Jeżeli zostanie dobrana podczas Przeszukiwania, natychmiast namnoż po 1 Szwendacz w każdej Strefie z żetonem Niespodziewanego Namnożenia.

WĄSKIE STREFY

Brazylijskie fawele powstają bez żadnego planowania. Często budynki rozdzielają tak wąskie przejścia, że zmieści się w nich tylko ktoś naprawdę drobny.

Niektóre Strefy w *Zombicide: Rio Z Janeiro* to tak zwane Wąskie Strefy. Są to Strefy ulicy pomiędzy budynkami, z jednym lub kilkoma okrągłymi Miejscami.

Liczba Miejsc wyznacza limit Postaci, które mogą jednocześnie znajdować się w danej Wąskiej Strefie. Każde Miejsce może być zajmowane przez jedną Postać.

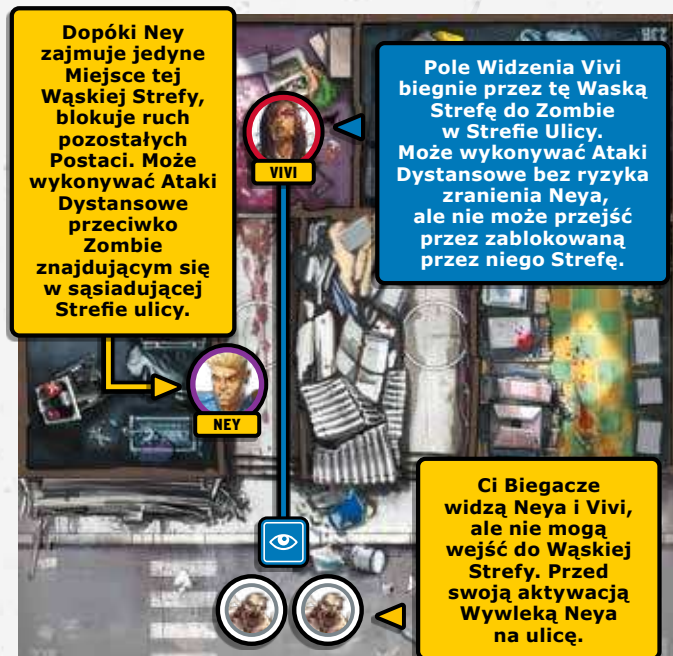


Wchodząca do Wąskiej Strefy Postać może zająć dowolne puste Miejsce w tej Strefie (pozycja nie ma znaczenia). Postać stojąca na Miejscu nie blokuje Pola Widzenia innym Postaciom. Nie blokuje także ruchu przez Wąską Strefę, o ile jest w niej dostępne co najmniej jedno puste Miejsce.

Postać nie może wejść, ani poruszyć się przez Wąską Strefę, jeżeli wszystkie jej Miejsca są zajęte. Na początku Fazy Zombie, zanim się aktywują, Zombie sąsiadujące z Wąską Strefą dokonują Wywleczenia przez Zombie (patrz następna sekcja).

Wąskich Stref nie można Przeszukiwać. Samochody nie mogą wjeżdżać do Wąskich Stref.

Wąskie Strefy są całkowicie niedostępne dla Abominacji. Nie mogą one do nich wchodzić, ani nawet wyznaczać ścieżki przez Wąskie Strefy. Mogą natomiast Wywlekać z nich Ocalałych, tak jak wszystkie Zombie.

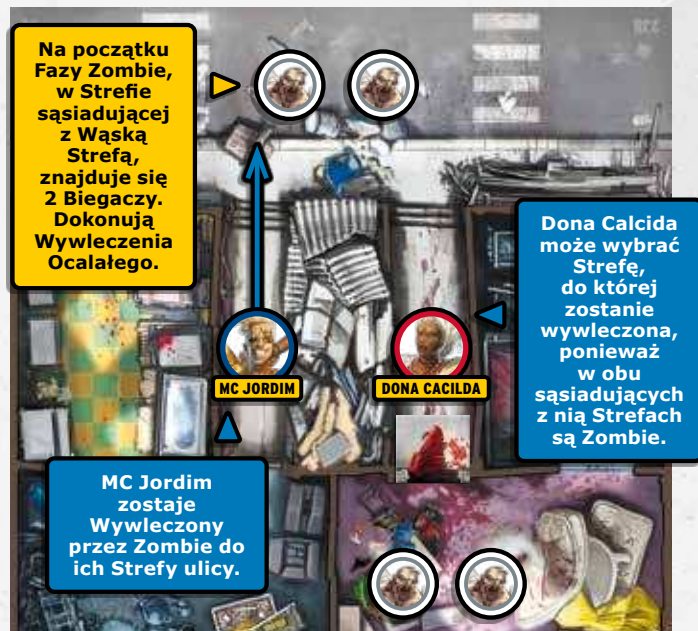


• WYWLECZENIE PRZEZ ZOMBIE

Podróż przez fawele istnym labiryntem przejść utrudnia dostrzeżenie tego, co dzieje się za tobą. Miej się zawsze na baczności, bo w każdej chwili zombie może cię pochwycić.

Na początku Fazy Zombie, przed Aktywacją Zombie, wszystkie Zombie Wywlekają Ocalałych z sąsiadujących z nimi Wąskich Stref, przeciągając ich do swoich Stref. Nie liczy się to jako Akcja Zombie.

Każde Zombie może Wywlec tylko 1 Ocalałego. Jeżeli w Strefach sąsiadujących z Wąską Strefą jest więcej Zombie lub w Wąskiej Strefie jest więcej niż 1 Ocalały, to gracze decydują o kolejności i Strefie, do której zostaną Wywleczeni.



CIENKIE ŚCIANY



Domy w fawelach były budowane z tego, co akurat było pod ręką. Przebicie się przez ich ściany nie wymaga zbytniego wysiłku, ale jest ryzykowne. Jeżeli rozwalisz ich zbyt wiele, cały budynek gotów się zawalić.

Cienkie Ściany mogą zostać zniszczone przez wykonanie Akcji przy użyciu dowolnego Ekwipunku do otwierania Drzwi. Rzut kośćmi nie jest wymagany. Po prostu połóż na Cienkiej Ścianie żeton Zniszczonej Ściany. Zniszczone Ściany uważa się za otwarte przejścia na potrzeby poruszania się i wyznaczania Pola Widzenia.

Wykonanie tej Akcji liczy się jako Otwarcie Drzwi, więc w zależności od użytego Ekwipunku, może spowodować pojawienie się 1 żetonu Hałasu.

Na każdym kafelku można zniszczyć tylko 1 Cienką Ścianę. Jeżeli zniszczona Cienka Ściana rozdzielała 2 różne kafelki, liczy się to jako zniszczenie Cienkiej Ściany dla obu tych kafelków.

NOWE KAFELKI MAPY

• STADION MARACANÃ



Schody: Schody prowadzą z poziomu gruntu na Trybuny. Traktowane są jako otwarte Drzwi.

Trybuny: Trybuny Stadionu traktowane są jako Strefy budynku, rozdzielane liniami podziału. Nie można ich Przeszukiwać.

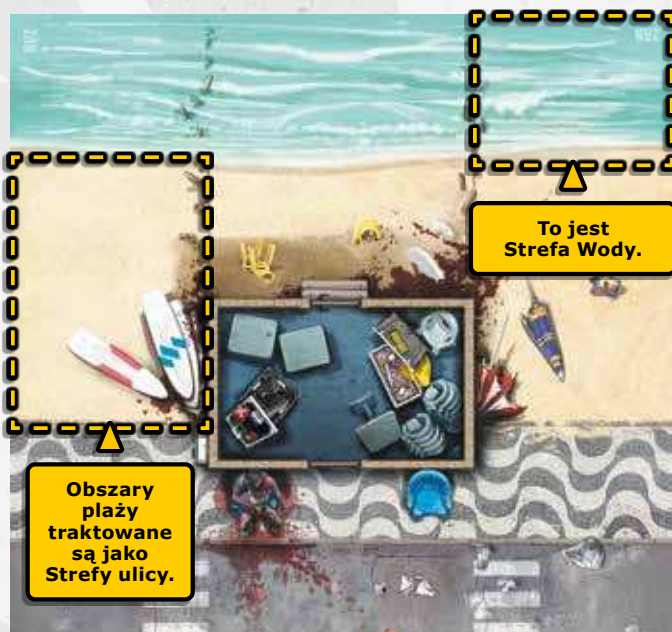
• PARK



Traktowany jest jako Strefa Mroku i nie można go Przeszukiwać. Park blokuje Pole Widzenia. Można do niego wejść z każdej sąsiadującej Strefy, która nie jest oddzielona ścianą.

• STREFY WODY

Do Stref przedstawiających wodę (na kafelkach Plaży) nie mogą wejść Ocalali ani Zombie. Zombie namnożone w Strefie Wody zawsze z niej wychodzą.



#04 ZASADY KAMPANII

Zasady Kampanii przedstawione w tym rozdziale stanowią uzupełnienie zasad podstawowych i zaawansowanych, które należy stosować podczas rozgrywania Kampanii *Karnawał Umarłych* (str. 15).



ARKUSZ KAMPANII

Ocalali zawsze mają jakąś historię do opowiedzenia, nie zawsze związaną z horrorem obecnej sytuacji. Niekiedy te wspominki szczęśliwszych czasów są jedynym motorem naszych działań. Czynią nas silniejszymi. Nadają cel naszej walce.

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

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

Poszczególne sekcje Arkusza zostały opisane poniżej.

TOR PDK: Zakreślaj kratki za każdym razem gdy Ocalały zdobywa PDK. Dotarcie do oznaczonych na torze Kamieni Milowych zapewnia Ocalałemu Akcje Bonusowe lub Umiejętności Kampanii (str. 11).

UMIEJĘTNOŚCI KAMPANII: Za każdym razem gdy twój Ocalały zdobędzie Umiejętność Kampanii, wybierz jedną z dostępnych i zakreśl jej kratkę (str. 11).

BONUSOWE AKCJE: Za każdym razem gdy twój Ocalały zdobędzie Bonusową Akcję, zakreśl kratkę w kolumnie „Rezerwa”. Te Akcje kumulują się, ale każdej z nich można użyć tylko raz na Misję (str. 11).

ZACHOWANY EKWIPUNEK: Tutaj zapisuj jaki Ekwipunek udało się zachować temu Ocalałemu na kolejną Misję (str. 11).

IMIĘ OCALAŁEGO:

IMIĘ GRACZA:

PDK

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

UMIEJĘTNOŚCI KAMPANII (Niebieski Poziom)

- Co za smród
- Krok w bok
- Obrońca domu
- Odruchy bojowe
- Pewna ręka
- Przychyłność losu
- Rozpoczyna z 2 PA
- Rozpoczyna z kartą Amunicji (Garsć Naboju LUB Garsć Patronów)
- Skromna postura
- Szybkie ręce
- Światło w ciemności
- Tylko na tyle cię stać?
- Zbawca
- Zbieracz

BONUSOWE AKCJE (raz na Misję)

Rezerwa	Wydane
1	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>

Osiągnięcia Kampanii

Zachowany Ekwipunek

OSIĄGNIĘCIA KAMPANII: Tutaj zapisuj słowa kluczowe związane ze znaczącymi wyborami lub niezwykłymi wyczynami tego Ocalałego. Mają one wpływ na wydarzenia Kampanii (str. 12).

• TOR PDK

Każdy Ocalały może zdobyć do 2 PDK na Misję:

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

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

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

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

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

PRZYKŁAD: Drużyna rozgrywa drugą Misję Kampanii. MC Jordim po raz kolejny osiągnął Pomarańczowy Poziom Zagrożenia, zdobywając 1 PDK. Teraz ma już 2 PDK, co wystarcza do odblokowania nagrody. Gracz wybiera pomiędzy Bonusową Akcją a Umiejętnością Kampanii.



• UMIEJĘTNOŚCI KAMPANII

Nikt z nas nie wyobrażał sobie, że coś takiego stanie się jego udziałem. Jasne, niekiedy fantazjowaliśmy o tym, jakby to było, gdyby zombie nagle zaczęły szwendać się po ulicach... Ale to były tylko fantazje... nikt nie brał tego na poważnie. A teraz? Spójrz na nas. Wygląda jakbyśmy robili to przez całe życie.

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

Od teraz ten Ocalały dysponuje tą wybraną Umiejętnością już na Niebieskim Poziomie, dodatkowo do posiadanej(-ych) Umiejętności Niebieskiego Poziomu i może jej od razu używać. Niektóre z Umiejętności są nowe i zostały opisane na str. 27.

PRZYKŁAD: Gracz kontrolujący Neya wybiera Umiejętność Kampanii Zbawca. Na Niebieskim Poziomie Ney ma teraz obie Umiejętności: Sprint i Zbawca. Zbawcy może użyć natychmiast!

• BONUSOWE AKCJE

Naprawdę nie potrafię tego wyjaśnić. Czasem czujesz, że jesteś na krawędzi. Jesteś zbyt zmęczony. Twoje ciało nie zniesie już więcej. Ale wtedy okazuje się, że dajesz radę zrobić jeszcze jeden krok. Po nim kolejny. A gdy następnym razem czujesz, że osiągnąłeś kres... niespodzianka! Wciąż idziesz naprzód.

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

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

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

• ZACHOWANY EKWIPUNEK

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



• OSIĄGNIĘCIA KAMPANII

Kiedyś będzie z tego fajna historia.

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

Osiągnięcia Kampanii mogą być indywidualne lub drużynowe. Mogą też mieć wpływ na przyszłe Misje: określone Osiągnięcie może odblokowywać specjalne wydarzenia, wpływać na zachowanie Towarzyszy względem Ocalałego, a nawet zmienić kurs samej Kampanii.

KARTY CELÓW

Czy czułaś się kiedyś ważną częścią czegoś większego? Los wielu z tych ludzi zależy całkowicie od nas, więc naszym obowiązkiem jest dać z siebie wszystko, walczyć z całym światem i przeżyć kolejny dzień.



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

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



• PRZYGOTOWANIE DO GRY

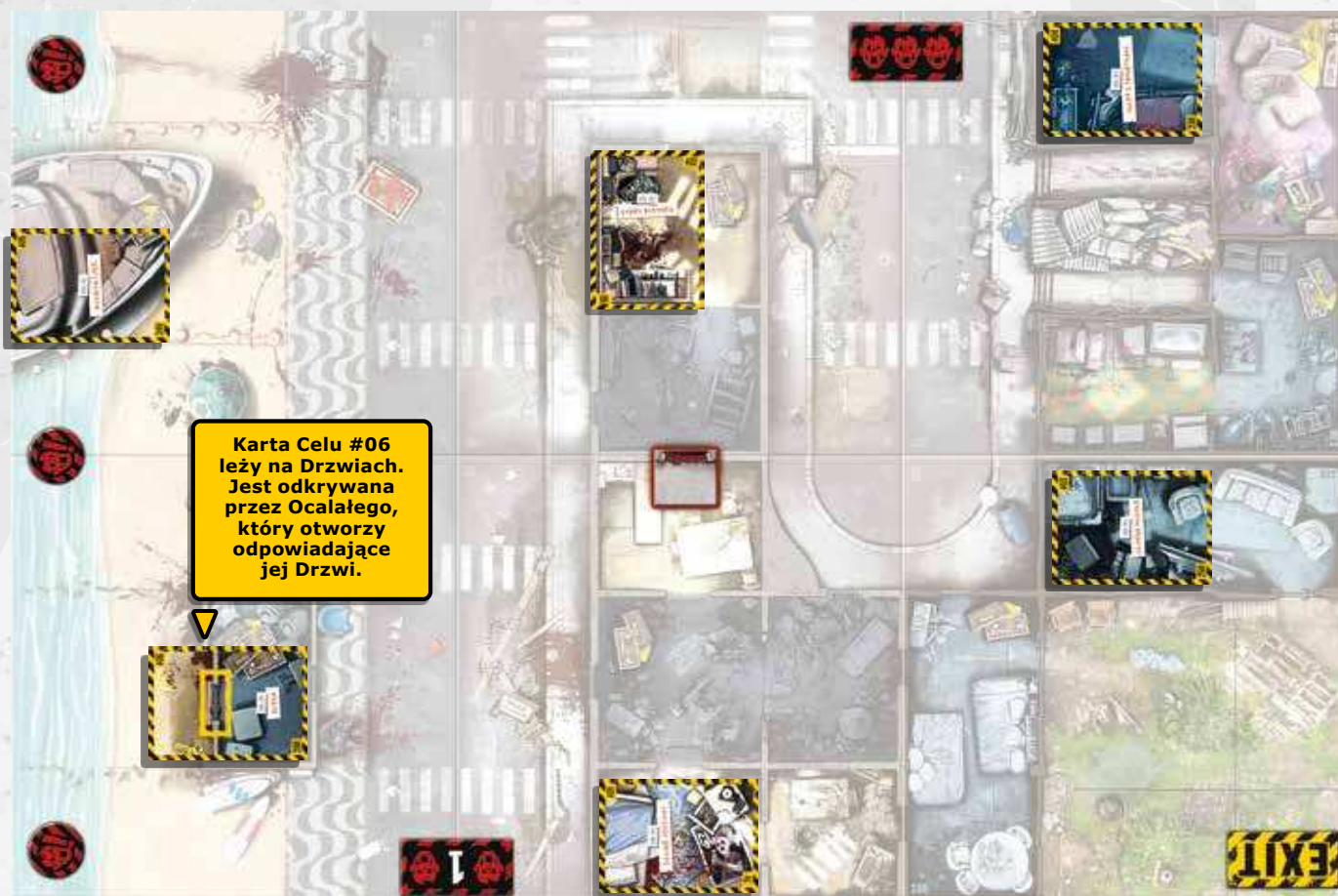
Każda Misja Kampanii ma własny zestaw kart Celów.

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

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



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



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



• ODKRYWANIE KART CELÓW

Karty Celów leżące w Strefach Celów są odkrywane w taki sam sposób, jak zdobywane są żetony Celów.

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

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

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

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

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

• OSIĄGNIĘCIA, SŁOWA KLUCZOWE I TOWARZYSZE

Karty Celów mogą zawierać Osiągnięcia, które zdobywa się po spełnieniu określonych warunków – zanotujcie ten fakt na Arkuszu Kampanii wskazanego Ocalałego (str. 10). Niektóre karty Celów mogą też zawierać wyrazy zapisane WIELKIMI LITERAMI, łączące kilka kart Celów wspólną linią narracyjną.

PRZYKŁAD: Ney odkrywa kartę Celu. Gracz odczytuje ją i odkrywa nowego Towarzysza, któremu gracze decydują się pomóc. Gracz otrzymuje polecenie przeczytania Notatki #3, co może zapewnić Ocalałemu zdobycie Osiągnięcia na koniec Misji. To Osiągnięcie może im się przydać w przyszłości!

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



#05 KAMPANIA RIO Z JANEIRO: KARNAWAŁ UMARŁYCH

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

M1 – KREW I SAMBA

Średnia / 45 minut

To Karnawał! Wszyscy spotkaliśmy się na imprezie na prywatnej łodzi, gdzie spędziliśmy większość dnia i całą noc. Zaczumowaliśmy na plaży w samą porę, aby zobaczyć wschód słońca. Cóż, może „rozbiliśmy” to lepsze określenie, ale nie kłóćmy się. Nieopodal na plaży był facet w kwiecistej koszuli. Zapytany o to, co słysząc, próbował nas zaatakować! Nie był po prostu pijany. Był martwy! Co takiego wydarzyło się w Rio podczas naszej nieobecności? W pobliżu włości się mnóstwo osób, ale nie są to słynne „bloquinhos” z Rio paradujące po plaży. To grupy zombie - „blo-cos” martwych ludzi. Z oddali dobiega odgłos broni automatycznej. To prawdopodobnie Rocinha. No jasne. Położone na stromych zboczach fawele, z ich wąskimi przejściami, są idealnym schronieniem podczas apokalipsy zombie. A uzbrojeni ludzie, to także żywi ludzie, prawda? Ruszajmy tam więc, po drodze zgarniając wszystko, co może się przydać. To będzie niezapomniany Karnawał. Miejmy nadzieję, że nie nasz ostatni.

Potrzebne kafelki: 6R, 7V, 23R, 24V, 25R i 28R

• CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

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

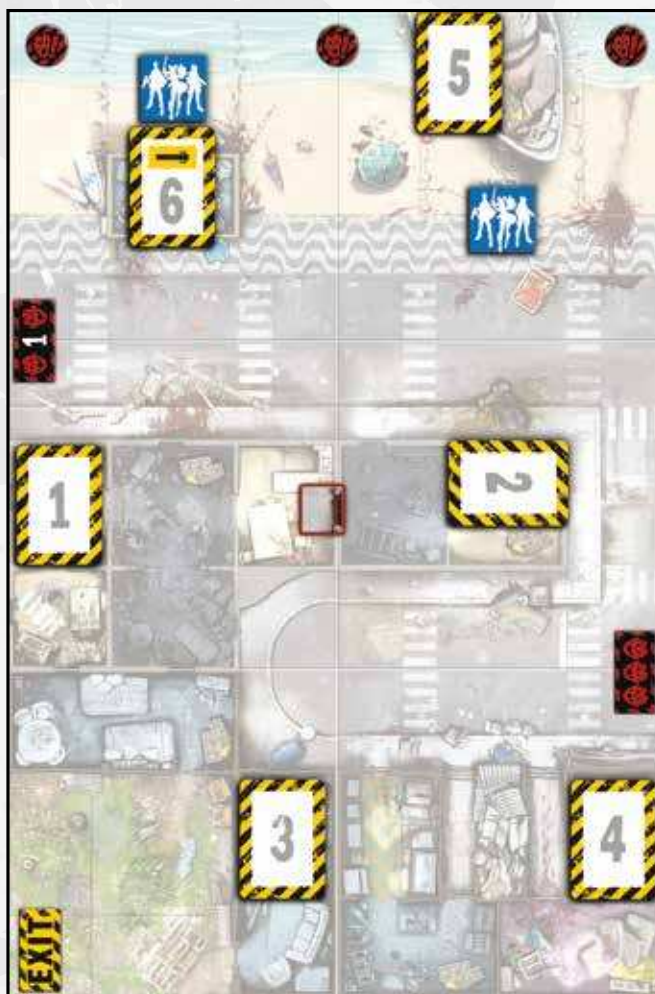
• ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Umieście po 3 losowych Ocalałych w każdej Strefie Startowej Ocalałych.
- **Ten się śmieje, kto się śmieje ostatni.** Dopóki w Strefie leży karta Celu, stosujcie następujące zasady:
 - Tej Strefy nie można Przeszukiwać.
 - W tej Strefie nie można otworzyć Skrzyni z Epicką Bronią.

28R	24V
7V	6R
25R	23R



Strefa Startowa Ocalałych	1 3 Strefy Namnażania	6x karta Celu
Zamknięte Drzwi	EXIT Strefa Wyjścia	NOTATKA
3x Niespodziewane Namnażanie	6x Skrzynia z Epicką Bronią	3x Notatka



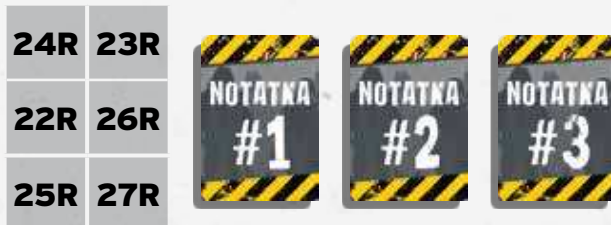
M2 – „ROCINHA, NAJBIEZPIECZ- NIEJSZE MIEJSCE NA ZIEMI”

Średnia / 60 minut

Rocinha... W końcu dotarliśmy. I nadal byliśmy w jednym kawałku. Miejsce to jest labiryntem wąskich uliczek, ruder i kolorowych ścian, a wszystko udekorowane na karnawał.

„Obecnie Rocinha zamieszkiwana jest przez ponad sto tysięcy ludzi, co czyni ją największą fawelą w Rio”. Tak przynajmniej twierdzi przewodnik turystyczny, zgarnięty w punkcie informacyjnym. Cholera. To oznacza mnóstwo zombie. Przynajmniej nie jesteśmy tutaj na widoku, jak było na plaży, prawda? Słyszane wcześniej odgłosy broni automatycznej są teraz bliższe. Jeśli ci, którzy jej używają są tak dobrze przygotowani na ten kryzys, dobrze byłoby ich znaleźć i zaoferować naszą pomoc, zanim sytuacja stanie się zbyt... zatóczona.

Potrzebne kafelki: 22R, 23R, 24R, 25R, 26R i 27R



• CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1 - **Przeszukajcie Rocinhę.** Odkryjcie wszystkie karty Celów.
- 2 - **Wynieście się stąd!** Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

• ZASADY SPECJALNE

- **STOP!** W Zielonej Strefie Namnażania dla każdej dobranej karty namnaża się tylko 1 Zombie wskazanego typu (jeśli zostanie dobrana Abominacja, zastąpcie ją Spaślakiem). Gdy w Zielonej Strefie Namnażania znajdzie się 5 Zombie, usuńcie żeton Bramy i odwróćcie żeton Zielonej Strefy na jego czerwoną stronę.
- **Nieproszeni goście.** Bramy blokują ruch zarówno Zombie, jak i Ocalałych, ale Zombie mogą zostać zaatakowane przez Bramę przy użyciu Broni Dystansowej.
- **Po pierwsze: bezpieczeństwo.** Dopóki w Strefie leży karta Celu, nie można Przeszukiwać tej Strefy.



M3 – PROFESOR LUANA, JAK MNIEMAM?

Średnia / 60 minut

Gdy zagłębialiśmy się w Rocinę, w głowach wciąż rozbrzmiewały nam słowa żołnierza. „Znajdźcie profesor Luane. Ona ma lekarstwo na tę zarazę”. Słowa, za które warto oddać życie. Trudno więc stłumić w sobie nadzieję, ale jak odnaleźć kogoś w takim labiryncie? Są tutaj dostojnie tysiące miejsc, w których można się ukryć. A napływające zewsząd zombie jeszcze komplikują sprawę. Musimy je jakoś spowolnić, albo jeszcze przed świtem sami dołączyć do ich jęczącego tłumu.

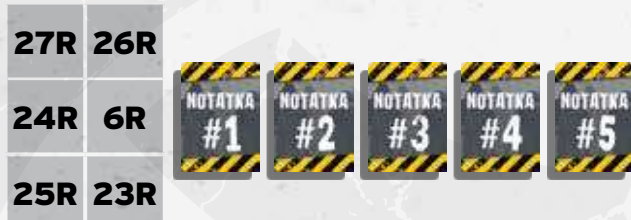
Przyszłoroczny Karnawał będziemy oglądać z kawy. Przysięgam!

Potrzebne kafelki: 6R, 23R, 24R, 25R, 26R i 27R

• CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższe Cele w dowolnej kolejności:

- **Spowolnijcie je.** Przejdźcie Opalą do zaznaczonej lokacji (X) i podpalcie go.
- **Każdy Karnawał kiedyś się kończy!** Zniszczcie Startową Strefę Namnażania.
- **Lekarstwo? Naprawdę?** Znajdźcie profesor Luane.



• ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry.** Jeżeli żaden z Ocalałych nie ma Osiągnięcia: Spowolnienie inwazji, natychmiast dobierzcie po 1 karcie Zombie dla każdej Strefy Namnażania. Na kafelku 27R nie ma karty Celu.

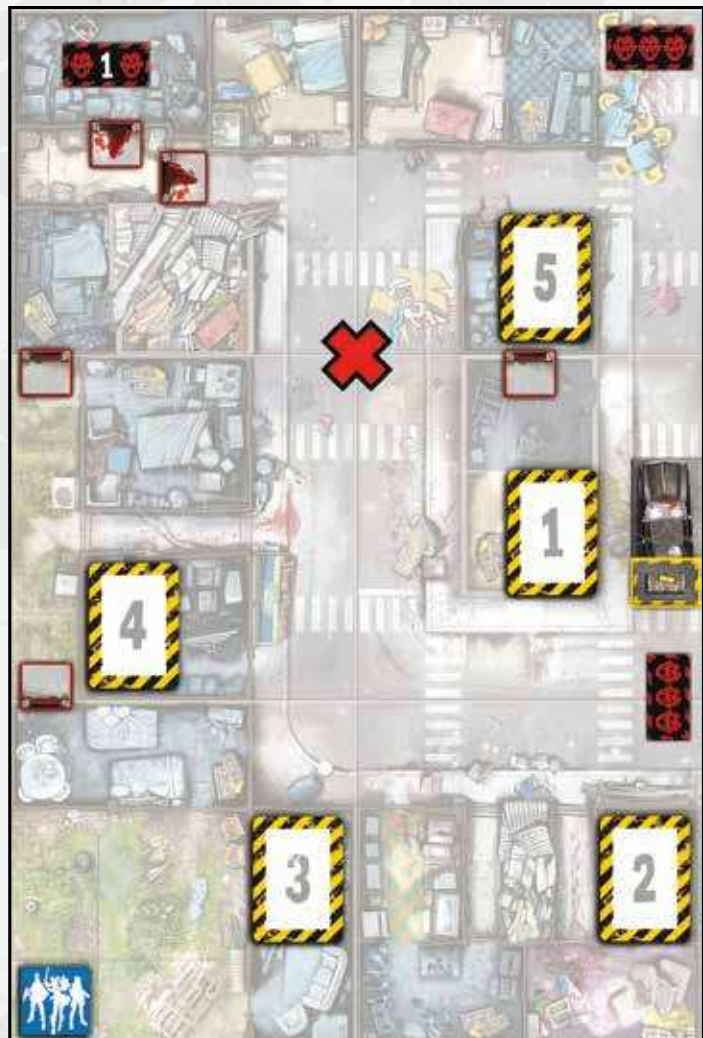
• **To może się przydać.** W Opali znajduje się 1 Epicka Broń. Po dobraniu karty Epickiej Broni nie można go już Przeszukiwać.

• **Płoń, dziecko, płoń.** Gdy Opala znajduje się w zaznaczonej lokacji, dowolny Ocalały w Strefie z nią sąsiadującej może wydać 1 Akcję, by go podpalić. Połóżcie na niej na stałe 3 żetony Hałasu i wyeliminujcie wszystkie Postacie w Strefie, w której znajduje się Opala. To całkowicie blokuje tę Strefę. Żadna Postać nie może do niej wejść, ani wyznaczać przez nią Pola Widzenia.

• **Oczyszczenie.** Startowa Strefa Namnażania może zostać zniszczona Koktajlem Mołotowa.

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

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



M4 – CZAS DAĆ CZADU!

Średnia / 120 minut

Musimy opuścić Rocinłę i udać się do tymczasowej bazy wojskowej założonej na stadionie Maracanã, gdzie znajdują się dane potrzebne profesor Luaniu. To będzie trudna wycieczka. Nie mamy wyjścia, musimy zaufać profesor Luaniu. Na razie skupmy się na dotarciu do celu.

Aby dostać się na stadion, najpierw musimy opuścić fawelę. I tak jest tutaj zbyt tłoczno, jak na nasz gust. Cholera. Wciąż słyszymy na ulicach rytm samby, przyciągający zombie niczym osy do miodu. Czy ci ludzie nie zauważyli, że Karnawał w tym roku skończył się wcześniej?

Aby przedrzeć się przez te tłumy umarłaków, musimy im zrobić Zombicide!

Potrzebne kafelki: 2V, 3V, 6R, 9R, 22R, 23R, 26R i 27R

• CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższy Cel:

• **Zabójczy kostium.** Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia wszystkimi Ocalałymi, profesor Luaną i Opalą. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie. Jeżeli Ocalali w Opali mają łącznie co najmniej 4 Epickie Bronie, wszyscy Ocalali zdobywają dodatkowo po 1 PDK i Osiągnięcie: Czarny Chevy Opala.

• ZASADY SPECJALNE

• **Inwazja w toku.** Po przygotowaniu do gry dobierzcie po 1 karcie Zombie dla każdej Strefy Namnażania. Jeżeli dowolny Ocalały ma Osiągnięcie: Spowolnienie inwazji, dobiera 6 kart Zombie i wybiera po 1 karcie Zombie do namnożenia w każdej Strefie Namnażania. Odrzućcie pozostałe karty.

• **Podrasowana bryka.** W Opali znajduje się 1 Epicka Broń. Po dobraniu karty Epickiej Broni nie można go już Przeszukiwać.

• **Kradzione części!** Jacyś gnoje wyciągnęli akumulator i spuścili paliwo z baku Opali. Bez nich to tylko kupa martwego żelastwa (choć nadal dobrze wyglądająca). Ocalali potrzebują nowego akumulatora i paliwa, aby móc prowadzić Opalę. Na pewno w tym scenariuszu można je gdzieś znaleźć.

• **Brama.** Brama blokuje ruch wszystkich Postaci. Może ona zostać usunięta wyłącznie przez Ocalałego z Kluczem do Bramy – wydaj 1 Akcję w Strefie Bramy, aby ją usunąć. Zombie mogą być atakowane przez Bramę przy użyciu Broni Dystansowej. Brama zostaje zniszczona, gdy co najmniej 5 Zombie będzie z nią sąsiadować. Po jej zniszczeniu przejście staje się otwarte.

• **Wyjątkowa Broń.** Dopóki w Strefie leży karta Celu, stosujcie następujące zasady:

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



9R	3V
6R	23R
26R	27R
2V	22R



Strefa Startowa
Ocalałych



Strefy Namnażania



2x



Strefa Wyjścia

Brama

9x



Skrzynia
z Epicką Bronią



Zamknięte
Drzwi



Opala
(można prowadzić)



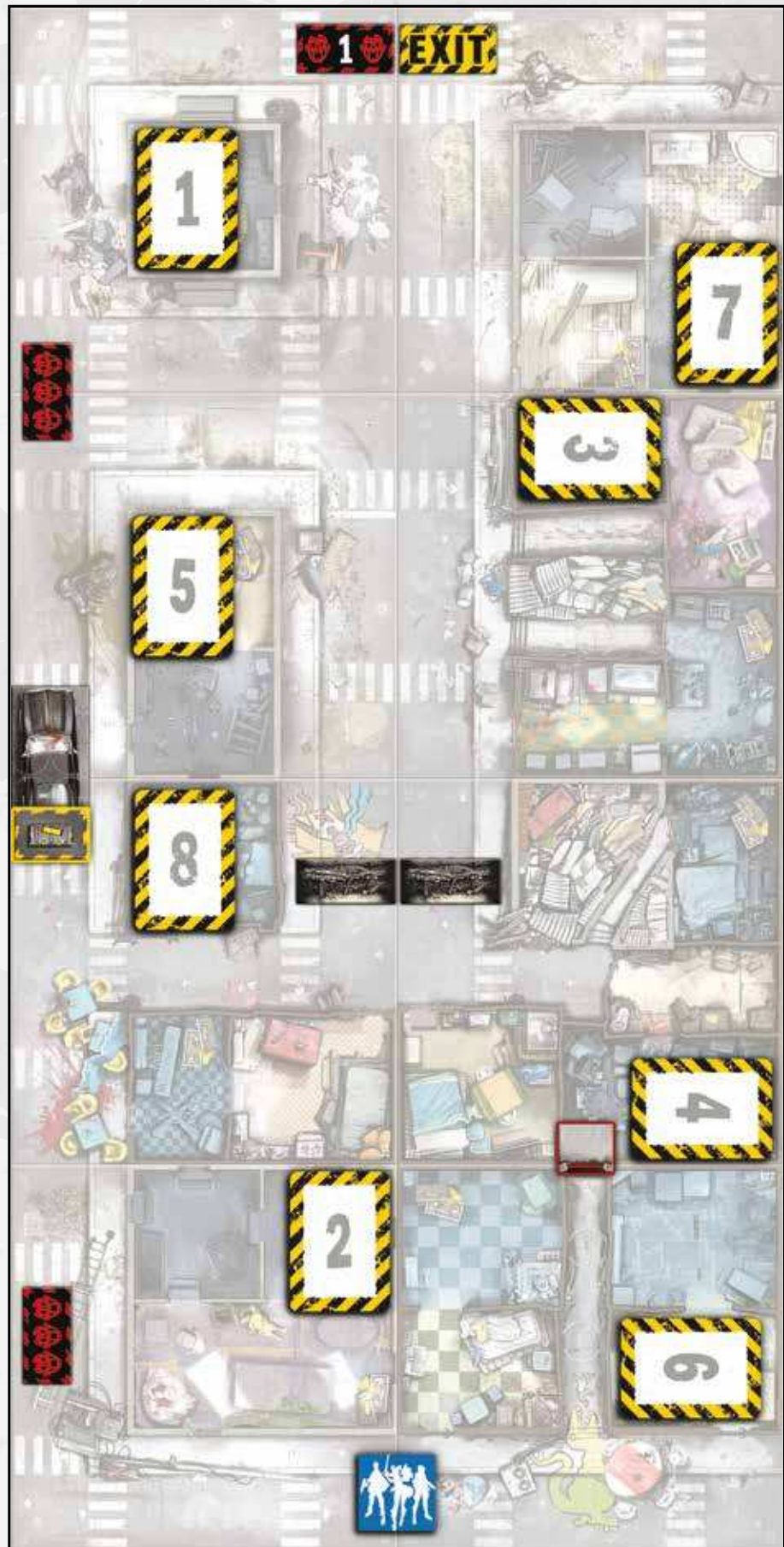
8x

karta Celu



2x

Notatka



M6 – „NASTĘPNYM RAZEM, MIEJ PLAN B”

Średnia / 90 minut

W końcu to zrobiliśmy. Udało nam się dostać na stadion Maracanã. Został on przekształcony w prowizoryczną bazę wojskową przeciwko zombie, ale coś wyraźnie poszło nie tak. Teraz w środku roi się od umarłaków, a my nie mamy zbyt wiele czasu do stracenia. W tym miejscu dysponowano najlepszym sprzętem i najlepiej przygotowanym personelem, a mimo to... Jeśli tu jest tak strasznie, to trudno sobie wyobrazić jak wygląda reszta miasta. Musimy zdobyć to, po co tu przyszliśmy. Ale wcześniej trzeba spowolnić napływ zombie. Pora na kolejne Zombicide.

Potrzebne kafelki: 25V, 26V, 27V i 28V

• CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w dowolnej kolejności:

- **Skopiujcie dane.** Odnajdźcie komputer profesor Luany i odzyskajcie z niego dane.

- **Oczyśćcie Stadion.** Znajdźcie sposób na zablokowanie wszystkich wejść, usuwając wszystkie żetony Strefy Namnażania oraz wyeliminowując wszystkie Zombie wewnątrz Stadionu.

• ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** W wyznaczonych miejscach Mapy umieśćcie 10 Szwendaczy i 1 Abominację.

- **Podwójne Namnożenie.** Dla Zielonej Strefy Namnażania zawsze odkrywajcie po 2 karty Zombie.

- **Wojskowe procedury.** Dopóki w Strefie leży karta Celu, nie można Przeszukiwać tej Strefy.



25V 27V

26V 28V

Strefa Startowa
Ocalałych

1

2x

2x

Niespodziewane Namnażanie

4x

Skrzynia z Epicką Bronią

Szwendacz

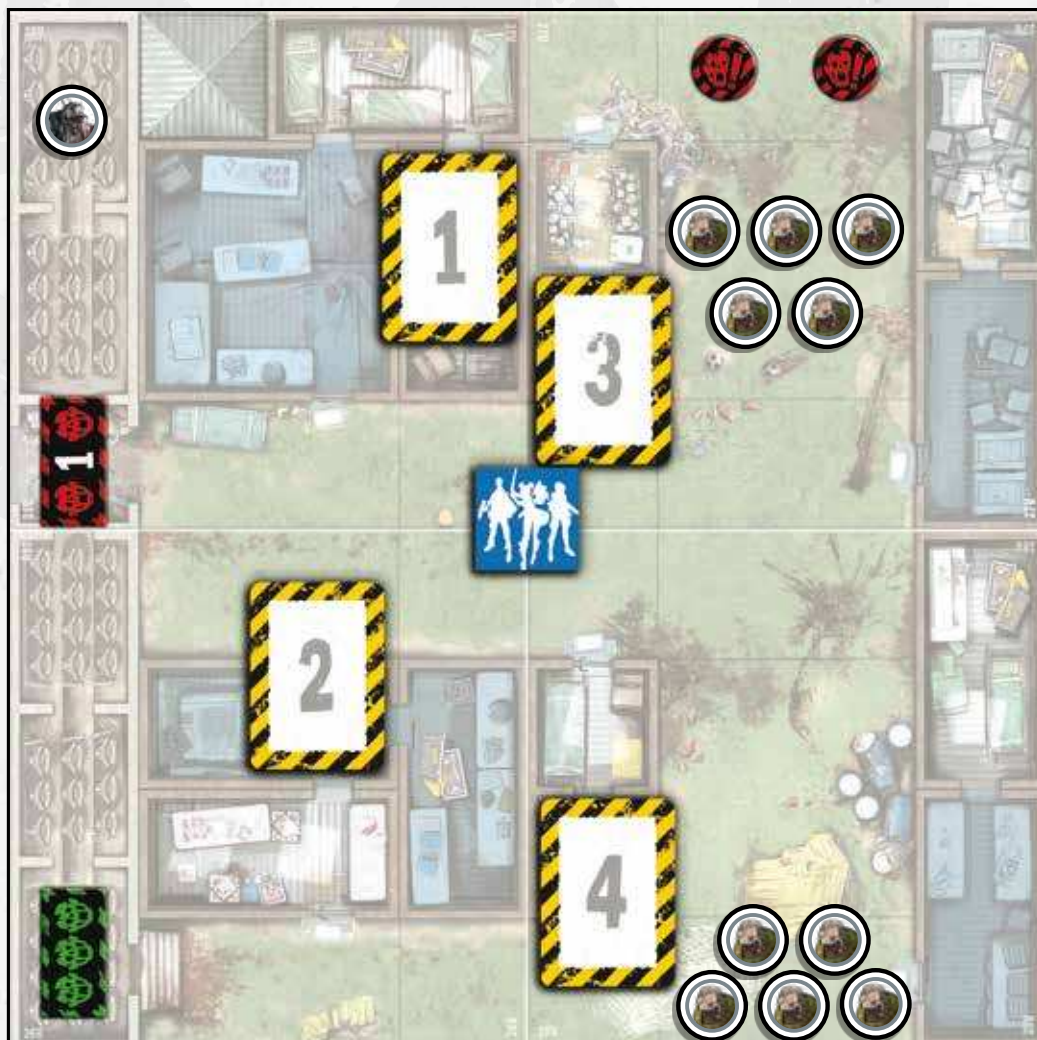
Abominacja

4x

karta Celu

1x

Notatka



M7 – „MAYDAY! MAYDAY!”

Trudna / 90 minut

„Teraz, kiedy mamy dane, mogą dotrzymać swojej części umowy. Na wyspie Ilha Grande znajduje się tajne laboratorium. To jest miejsce, do którego musimy zabrać ten twardy dysk. Jest to bezpieczna przystań. Nie do zdobycia. Muszę wysłać wiadomość znajdującym się tam znajomym, żeby zorganizowali punkt ewakuacyjny. Na stadionie jest centrala komunikacyjna i mamy jeszcze prąd. Musimy tylko...”. Profesor Luana nie kończy zdania, bo wszystkie światła stadionu powoli gasną. W kompletnych ciemnościach słyszymy zbliżające się zombie.

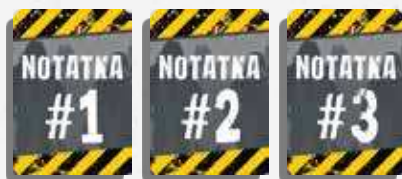
Potrzebne kafelki: 5V, 23R, 25V, 26V, 27V i 28V

• CELE

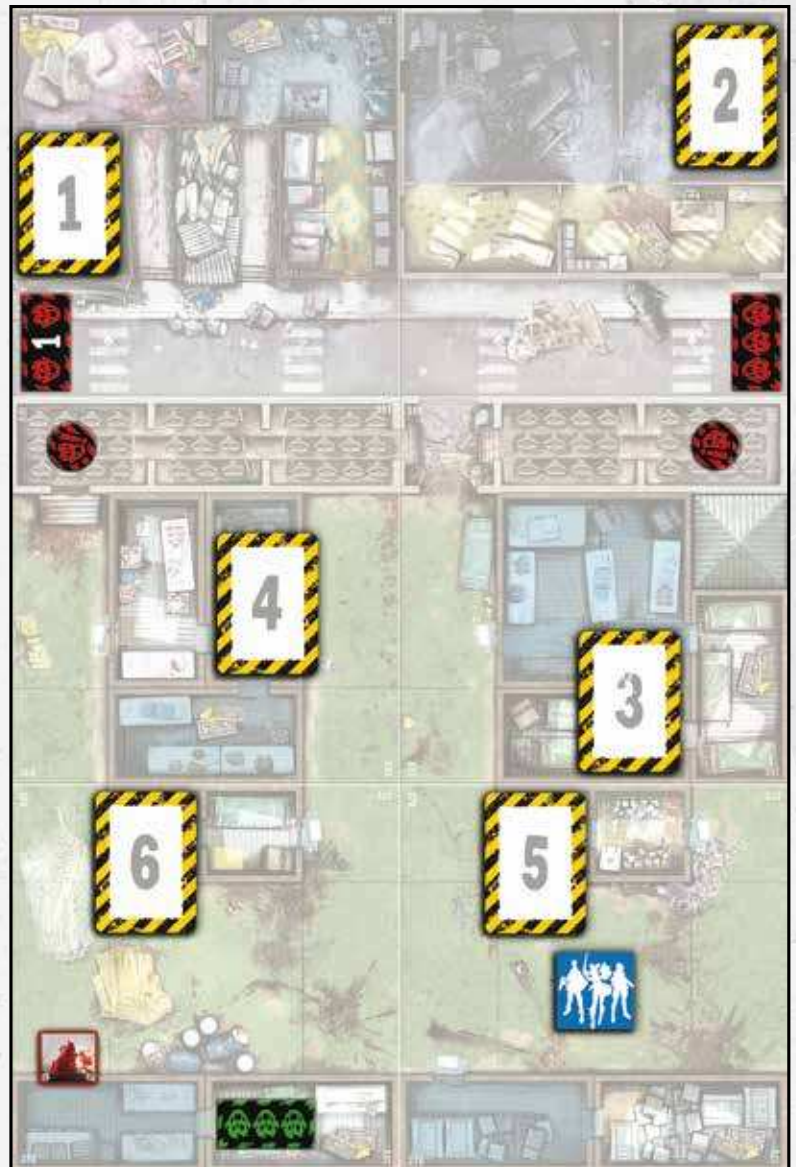
Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:
1- Przywróćcie zasilanie. Zwarcie instalacji w którymś z pobliskich domów wywołało zaciemnienie całego obszaru. Odkryjcie karty Celów #01 i #02, aby znaleźć sposób na dokonanie naprawy.
2- Odszukajcie radio. Znajdźcie pokój radiowy, by profesor Luana mogła wywołać Ilha Grande.

• ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Dobierzcie po 1 karcie Zombie dla każdej Strefy Namnażania.
- **Zablokujcie je.** Użyjcie Koktajlu Mołotowa do zniszczenia Zielonej Strefy Namnażania, zamykając podziemne wejście. Następnie wszyscy Ocalali zdobywają po 5 PA.
- **Profesor Luana dzwoni do domu.** Dowódca Luany musi wydać 1 Akcję w Pokoju Radiowym, aby mogła ona nawiązać kontakt.
- **Bezpieczeństwo przede wszystkim.** Dopóki w Strefie leży karta Celu, nie można jej Przeszukiwać.



23R	5V
26V	25V
28V	27V



M9 – COPA, COPACABANA

Trudna / 90 minut

Po piekielnej przejażdżce przez Rio, dotarliśmy na plażę Copacabana. Trudno to przyznać, ale nawet obecnie miasto nadal wygląda pięknie. Teraz musimy tylko spotkać się z zespołem z wyspy. Komunikacja nie była zbyt wyraźna, ale mamy wyznaczone miejsce spotkania. Rozumiemy też, dlaczego powiedzieli, że mamy tylko jedną szansę.

Niebo mrocznieje, a powietrze pachnie jak przed burzą. Zbliża się matka wszystkich letnich burz. Nie planujemy spędzić reszty dnia walcząc z zombie, kompletnie przemoknięci.

Potrzebne kafelki: 3R, 4R, 5V, 6V, 22V i 28R

• CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie poniższy Cel:

- **Dotrzyć do Punktu Zbiórki.** Dowolny Ocalały musi dotrzeć do karty Celu #6 i spróbować znaleźć jakieś wyjście z tego bałaganu.

• ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** W wyznaczonych miejscach Mapy umieście 6 Szwendaczy. Ocalali rozpoczynają rozgrywkę, podzieleni na równe grupy, w 2 Strefach Startowych.

- **Skupieni na Celu.** Ocalali mogą odkrywać inne karty Celu dopiero po dotarciu do Punktu Zbiórki i odkryciu karty Celu #6.

- **Niebieska Strefa Namnażania** pozostaje nieaktywna do czasu namnożenia Abominacji. Ta Abominacja musi zostać umieszczona w Niebieskiej Strefie Namnażania. Dobierzcie kolejną kartę Zombie dla pierwotnej Strefy Namnażania. Od tej pory Niebieska Strefa Namnażania staje się aktywna.

- **Ukryty Cel.** Karta Celu #5 może zostać odkryta jedynie przez Ocalałego z Krótkofalówką. Spróbujcie ją znaleźć.

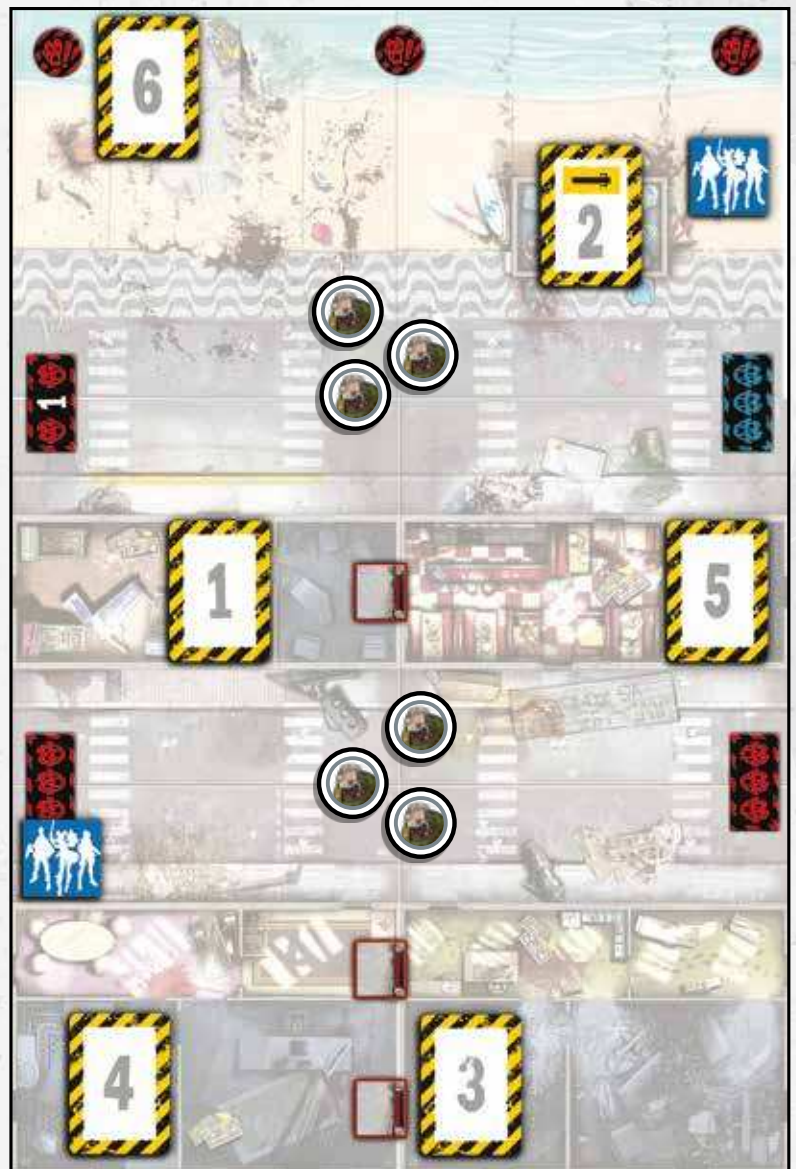
- **Spiesz się powoli.** Dopóki w Strefie leży karta Celu, stosujcie następujące zasady:

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



22V	28R
3R	4R
6V	5V

	6x	
3x		
6x		3x



M10 – WSZYSCY ALBO NIKT

Bardzo trudna / 120 minut

Uderza w nas sztormowa burza. Widoczność spada niemal do zera. Gdy docieramy na miejsce, gdzie powinna być łódź, deszcz nieco słabnie i orientujemy się że nie ma z nami Francisci. Musiała się zgubić podczas ulewy.

„Nie może być daleko” - mówi profesor Luana. „Nie zostawimy jej. Zbyt wielu ludzi zginęło przez ostatnie kilka dni. Ryzykowała dla nas życiem. Nikogo nie zostawimy”.

Zgadza się z nią. Także dlatego, że nikt z nas nie poradzi sobie z prowadzeniem łodzi przy takiej pogodzie.

Potrzebne kafelki: 1V, 3V, 5V, 6V, 8R, 22V, 23V, 24V i 28R

28R	24V	22V
6V	1V	23V
5V	3V	8R



• CELE

Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1- **Odnajdźcie porucznik Franciscę.** Musiała schronić się gdzieś w pobliżu.
- 2- **Znajdźcie tę cholerną łódź.** Ocalali muszą znaleźć sposób na opuszczenie miasta i bezpiecznie dotrzeć na Ilha Grande z profesor Luana i porucznik Franciscą.

• ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** W wyznaczonych miejscach Mapy umieście 4 Szwendaczy i 4 Biegaczy. Są 2 Startowe Strefy Ocalałych i w każdej z nich musi być umieszczony co najmniej 1 Ocalały.
- **Przyciąga je hałas.** Niebieska Strefa Namnażania nie jest aktywna (na razie).
- **Zepsute auto.** Opali nie można prowadzić ani Przeszukiwać.
- **Ten się śmieje, kto się śmieje ostatni.** Dopóki w Strefie leży karta Celu, stosujcie następujące zasady:
 - Tej Strefy nie można Przeszukiwać.
 - W tej Strefie nie można otworzyć Skrzyni z Epicką Bronią.

9x  **Skrzynia z Epicką Bronią**

3x  **Niespodziewane Namnażanie**

 **Strefa Startowa Ocalałych**



 **1**
Strefy Namnażania

 **Biegacz**

 **Szwendacz**

9x  **karta Celu**

7x  **Notatka**

 **Opala**
(nie można prowadzić)

The game board is a top-down view of a city street grid. It features several key elements:

- Yellow and black striped boxes with numbers:** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. These are placed at various intersections and locations on the map.
- Red skull icons:** Several are scattered across the board, representing 'Niespodziewane Namnażanie'.
- Blue square icons with three figures:** One is located in the upper middle section, and another is at the bottom right.
- Character tokens:** Small circular icons representing 'Biegacz' (runner) and 'Szwendacz' (thief) are placed on the board.
- Other icons:** A 'NOTATKA' (note) icon, a 'karta Celu' (target card) icon, and a 'Skrzynia z Epicką Bronią' (treasure chest) icon are also visible.
- Background:** The board is decorated with illustrations of buildings, streets, and various objects like a car, a boat, and a person.

#07 NOWE UMIEJĘTNOŚCI

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

Błogosławiona - Wszyscy inni Ocalali w Strefie z tą Ocalałą mogą przerwyc 1 ze swoich kości podczas rozpatrywania swojej tury. Ta Umiejętność łączy się z Umiejętnością: Szczęściarz, więc każdy Ocalały posiadający obie te Umiejętności może dwukrotnie przerzucić tę samą kość.

Byste oko - Wykonując Przeszukiwanie dobierz 3 karty. Wybierz 1 z nich i odrzuć pozostałe. Rozpatrz efekt kart Ożeż...!, nawet jeśli nie zostaną przez Ciebie wybrane.

Dobrze wyposażony - Ten Ocalały rozpoczyna z 1 Garścią Nabojów ALBO 1 Garścią Patronów z talii Ekwipunku.

Podwójne uderzenie - Ten Ocalały zyskuje 1 darmowy Atak Dywansowy, po każdym swoim skutecznym Ataku Wręcz.

Strateg - Ten Ocalały zawsze wybiera tego, kto w Fazie Końcowej otrzyma żeton Pierwszego Gracza.

Światelko w Ciemności - Zignoruj Strefy Mroku. Ten Ocalały otrzymuje +1 kość gdy atakuje w dowolnej Strefie Mroku.

Zawodnik Capoeiry - Ten Ocalały zawsze jest uważany za wyposażonego w następującą broń do Walki Wręcz:



Ten Ocalały nie potrzebuje Ekwipunku do otwarcia Drzwi i zyskuje 1 darmową Akcję Otwarcia Drzwi na turę.

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

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

TWÓRCY

NA PODSTAWIE ORYGINALNEGO PROJEKTU AUTORSTWA:

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

PROJEKT GRY:

Fel BARROS i Fabio TOLA

ROZWÓJ:

Toi VON GLEHN i Rodrigo SONNESSO

WARSTWA FABULARNA:

Umberto PIGNATELLI

PRODUKCJA:

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

ILUSTRACJE:

Marcelo ECO, David KARPACCIO, Giorgia LANZA, Nicolas FRUCTUS i Saeed JALABI

PROJEKT GRAFICZNY:

Fabio de CASTRO (Kierownictwo), Marc BROUILLON i Louise COMBAL

PROJEKT MODELI:

Vincent FONTAINE

STUDIO RZEŹBIARSKIE:

BigChild Creatives

KIEROWNIK ZESPOŁU RZEŹBIARZY:

Hugo Gómez BRIONES

RZEŹBIARZE:

Jesus Ruiz LÓPEZ i Eugenia Suarez NÚÑEZ

RENDERING:

Edgar RAMOS

KOREKTA:

Hervé DAUBET i Jason KOEPP

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY:

Mathieu HARLAUT

WYDAWCA:

David PRETI

TESTERZY:

Leandro „Zombie” AGUIAR, Letícia GOES, Karen LOPES, Mario NICOLETTI, Marcelo „Jack Explicador” PEGADO i Guilherme VASCONCELOS

Pamięci kochanego Christiano Santosa

© 2023 Portal Games Sp. z o.o.

© 2023 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone.

Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Logo i nazwa Guillotine Games są znakami towarowymi 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 pudełku są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

PODSUMOWANIE RUNDY

KAŻDA RUNDA ZACZYNA SIĘ OD:

01 - FAZA GRACZY

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

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

• RUCH:

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

• PRZESZUKIWANIE (1x na Turę):

Jedynie Strefy budynku, w których nie ma Zombie. Gracz dobiera kartę z talii Ekwipunku. Jeżeli Przeszukujesz Skrzynię z Epicką Bronią, dobierz kartę z talii Epickich Broni.

• OTWIERANIE DRZWI:

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

UWAGA: Nie można ponownie zamknąć Drzwi po ich otwarciu.

• REORGANIZACJA/WYMIANA:

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

• AKCJE W WALCE:

Atak Wręcz: wymaga wyposażenia w Broń do Walki Wręcz.

Atak Dystansowy: wymaga wyposażenia w Broń Dystansową.

• ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU

w Strefie Ocalałego.

• HAŁASOWANIE:

Umieście żeton Hałasu w Strefie Ocalałego.

• BRAK DZIAŁANIA:

Wszystkie pozostałe Akcje przepadają.

KIEDY WSZYSCY GRACZE SKOŃCZA SWOJE TURY:

02 - FAZA ZOMBIE

ETAP 1: AKTYWACJA

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

• ATAK:

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

• RUCH:

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

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

ETAP 2: NAMNAŻANIE

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

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

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

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

03 - FAZA KOŃCOWA

• Usunie z planszy wszystkie żetony Hałasu.

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

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

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

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