



WAŻNE

**BY KONTYNUOWAĆ, MUSICIE MIEĆ
OTWARTĄ KOPERTĘ 13. W ZOMBIE
KIDZ I KOPERTĘ 10. W ZOMBIE TEENZ.**



SKRZYNKI W SZKOLE

To Super-Wyzwanie pozwala na rozgrywkę w *Zombie Kidz* z wykorzystaniem skrzynek ze składnikami z *Zombie Teenz*. Możecie używać mocy bohaterów i Superzombie, ale **nie wolno** wam używać klonów. **Nie wolno** wam używać mocy bohaterów z *Zombie Teenz* (włączając w to moce specjalne do gry z *Zombie Kidz*).



Przygotowanie

- Umieście planszę pośrodku stołu stroną Noc ku górze (niezależnie od liczby graczy).
- Ustawcie po jednej skrzynce składników na każdym wejściu do szkoły.
- Odłóżcie do pudełka żetony zamków i kostkę zombie z *Zombie Kidz*. Nie będziecie ich potrzebować podczas rozgrywki. Podczas gry będziecie używać białej kostki z *Zombie Teenz*.
- W grze dwuosobowej umieście dodatkową figurkę bohatera w czerwonym pokoju. Ten bohater pozostanie tam do końca rozgrywki (**nie może się poruszać**) i będzie pomocny przy dostarczaniu skrzynek. Ten bohater nie musi się poruszyć, jeśli w czerwonym pokoju znajdzie się 3 lub więcej zombie.

Tura gracza

Tura gracza przebiega zgodnie z zasadami rozgrywki w *Zombie Kidz* z poniższymi zmianami:

1. Gracz rzuca białą kostką z *Zombie Teenz* zamiast kostką zombie z *Zombie Kidz*.
 - Jeśli wypadnie kolorowa ścianka, umieście pierwsze zombie z szeregu w pokoju w kolorze wskazanym na kości.
 - Jeśli wypadnie **?**, a w żółtym pokoju nie ma zombie, umieście pierwsze zombie z szeregu w tym pokoju.
 - Jeśli wypadnie **?**, a w żółtym pokoju znajduje się jedno lub więcej zombie, nie umieszczajcie zombie na planszy. Zamiast tego poruszcie jedno zombie z żółtego pokoju na wybrane przez was, sąsiednie pole.
2. Na końcu tury możecie przekazać skrzynkę ze składnikami (według zasad z *Zombie Teenz*) w ramach dodatkowej akcji. Jeśli znajdujesz się na polu ze skrzynką, **możesz ją przekazać** graczowi na sąsiednim polu. Jeśli na sąsiednim polu znajduje się figurka gracza oraz skrzynka, możesz **przenieść** tę skrzynkę na pole, na którym stoisz.

Koniec gry

Gra kończy się zwycięstwem graczy, jeśli uda się im przenieść do czerwonego pokoju 4 skrzynki składników. **Nie musicie** umieszczać zamków na wejściach.

Przegrywacie, jeśli **rezerwa** jest pusta, a wy powinniście dołożyć zombie na planszę.