

The cover art for the board game Zombicide: Bloodline depicts a chaotic, dark scene. A large, multi-headed, brown, fleshy monster with multiple mouths and sharp teeth is the central focus, appearing to be tearing through a wooden structure. Below it, a massive horde of green-skinned zombies with glowing yellow eyes and open mouths is advancing. In the foreground, several more detailed zombie heads are shown, some with red eyes. To the right, a group of grey rats with red eyes is also visible. The background shows a destroyed wooden building with a glowing yellow light from a window and a hanging lantern. The overall color palette is dominated by dark greens, browns, and greys, creating a grimy and terrifying atmosphere.

ZOMBICIDE

NIE ZAZNA SPOKOJU,
KTO PRZEKŁĘTY

ZASADY GRY



ROZDZIAŁY

KOMPONENTY GRY	2
WPROWADZENIE DO	
"NIE ZAZNA SPOKOJU, KTO PRZEKLĘTY" . 3	
NEKROMANTYCZNY SMOK	4
NAMNAŻANIE NEKROMANTYCZNEGO SMOKA ...	4
AKTYWACJA NEKROMANTYCZNEGO SMOKA	5
ATAK: ZOMBIE RZYG.	5
RUCH: PODERWANIE Z TAPNIĘCIEM.	5
KARTY PODATNOŚCI	5
MACHINA OBLĘŻNICZA: BALISTA	6
WIDMOWI SZWENDACZE	7
ROJE SZCZURÓW	7
KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CEŁÓW	8



KOMPONENTY GRY

47 mini KART

32 karty Zombie

Nekromantyczny Smok	x8
Widmowy Szwendacz	x12
Rój Szczurów	x12

Karty Podatności

Karty Rumowiska/ Kompasu

Karta Pomocy (Balista)



35 FIGUREK



1 Nekromantyczny Smok



1 Balista



18 Widmowych Szwendaczy



15 Rójów Szczurów



WPROWADZENIE DO "NIE ZAZNA SPOKOJU, KTO PRZEKŁĘTY"

W niektórych miejscach mroczna magia wsiąka głęboko w ziemię, powodując skażenie wszystkich i wszystkiego. Może to być konsekwencja nekromantycznych rytuałów, zbezczeszczenia sanktuariów lub niedawnej manifestacji sił nadprzyrodzonych. W takich obszarach zarażone zwierzęta gromadzą się niczym ćmy wokół ognia. Zombie są niemal nieśmiertelne. A nade wszystko, pluzgastwa takie jak nekromantyczne smoki, mogą uznać to miejsce za swoje przekłete gniazdo! Wdłuż tam sama natura wydaje się ulegać pladze zombie i wszelka nadzieja gaśnie.

Przynajmniej do czasu naszego przybycia. Dopóki mamy coś do powiedzenia, nie zazna spokoju, kto przeklęty!



Do gry w *Nie zazna spokoju, kto przeklęty* potrzebna jest podstawowa wersja gry *Zombicide: Czarna Plaga* lub *Zombicide: Zielona Horda*. Ulepszenie podstawowej wersji gry jest proste: o ile w Misji nie określono inaczej, należy wykonać następujące kroki:

1. Dodaj karty Zombie (wszystkie lub wybrane) do stosu kart Zombie.

Nekromantyczny Smok jest ogromną bestią, latającą nad planszą, tropiącą Ocalałych i wypluwającą Zombie wprost na ich głowy. Ten potwór znacząco zmienia reguły gry. Tylko doświadczeni Ocalali powinni stawiać mu czoła!

Widmowi Szwendacze są bezcielesnymi zombie, unoszącymi się tuż nad ziemią. Są odporni na zwykłą broń. Jedynie Czary, Artefakty z Krypty, Smoczy Ogień i strzały z Balisty pozwalają ich pokonać.

Roje Szczurów reprezentują zarażone gryzonie pędzące w kierunku



ku Ocalałym, aby przytłoczyć ich kłębówiskiem zębów i pazurów. Im jest ich więcej, tym bardziej wściekle są ich ataki.

Już każde zagrożenie z osobna wystarczy, by ponownie rozważyć wasze opcje taktyczne. Atakując wspólnie, te przekłete stworzenia tworzą prawdziwie zabójczą kombinację. Jesteście gotowi na to wyzwanie?

2. Jeśli gracze z Nekromantycznym Smokiem:

- Wtasujcie jego karty Zombie do stosu kart Zombie.
- Potasujcie jego karty Podatności i stwórzcie z nich osobny, zakryty stos.
- Połóżcie karty Rumowiska/Kompasu obok planszy, w swobodnym zasięgu wszystkich graczy.
- Umieście Balistę w strefie startowej graczy. Będziecie jej potrzebowali, aby zabić smoka! Jesteście gotowi do gry!



NEKROMANTYCZNY SMOK

Gdy inwazja zombie rozlała się po całym kraju, smoki zbudziły się ze snu, aby pozbyć się problemu na swój własny sposób: w bezpośredniej i otwartej walce. W końcu żadna armia nie może się równać z tak wspaniałym stworzeniem, z jego kłami i płomieniami, prawda?

Błąd! Wiele smoków samotnie walczyło z hordami zombie bez żadnego planu i zostało ostatecznie pokonanych. Wskrzeszone z martwych jako nekromantyczne smoki, bestie te zachowały większość swego dawnego instynktu i siły woli.



To są karty Zombie Nekromantycznego Smoka, karty Podatności oraz dwustronne karty Rumowiska/Kompassu.

Nekromantyczny Smok wchodzi do gry wraz z 8 kartami Zombie, służącymi jego namnażaniu. 5 kart Podatności służy osłabianiu Nekromantycznego Smoka do momentu, w którym wasza drużyna będzie mogła go zabić. Dwustronne karty Rumowiska/Kompassu służą losowemu określeniu kierunku i oznaczaniu zrujnowanych Stref budynku. I na koniec Balista, która jest wprowadzona po to, by dać Ocalałym choć cień szansy na zwycięstwo — ta Machina Obłężnicza jest najbardziej niezawodnym sposobem na zabicie bestii!

Nekromantyczny Smok podlega następującym zasadom:

Zadawane Obrażenia: 2 (bez Rzutu na Pancerz)

Min. obrażenia, aby ranić: 2 Obrażenia (patrz zasady Podatności)

Zyskane doświadczenie: 1 punkt za każdą kartę Podatności

Zasady specjalne:

- Nekromantyczny Smok jest odporny na wszystkie efekty gry (włączając w to Smoczy Ogień, Zaklęcia i Umiejętności) **poza strzałami z Balisty** i atakami przy użyciu broni wskazanej na odkrytej karcie Podatności (patrz następna strona).
- Nekromantyczny Smok to olbrzymia bestia krążąca nad planszą. Przeszkody nie ograniczają Pola Widzenia pomiędzy Nekromantycznym Smokiem a Ocalałymi (nawet jeśli są wewnątrz budynku).

AKTYWACJA NEKROMANTYCZNEGO SMOKA

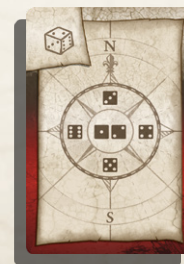
Karty Zombie Nekromantycznego Smoka powodują jego namnożenie na Żółtym Poziomie Zagrożenia lub wyższym. Figurkę Nekromantycznego Smoka umieszcza się w centralnej Strefie odpowiedniego kafelka, bez względu na to, w której jego części znajdowała się Strefa, dla której dobrano jego kartę.

Następnie, wykonuje on **Smocze Tąpięcie** — rozpatrzenie poniższe kroki w następującej kolejności:

1. Wszystkie Zombie znajdujące się w Strefie Namnażania Nekromantycznego Smoka zostają zabite, bez względu na ich typ i posiadane odporności (jak np. Widmowi Szwendacze). Nie zyskujecie za nie doświadczenia.

2. Rzućcie kością za każdą figurkę Ocalałego i Machinę Obłężniczą znajdującą się w tej Strefie Namnażania, i porównajcie wynik z kartą Kompas. Cel zostaje odepchnięty o 1 Strefę we wskazanym kierunku (to nie jest Ruch). W wyniku tego odepchnięcia Ocalały i Machina Obłężnicza nie mogą zostać zepchnięci z planszy, ani przepchnięci przez ścianę. Zamiast tego, pozostają w tej Strefie.

Ocalały pozostający w Strefie docelowej otrzymuje 2 Obrażenia (bez Rzutu na Pancerz). Machina Obłężnicza pozostająca w Strefie docelowej zostaje zniszczona.



Karta Kompas. Aby poznać kierunek odepchnięcia Ocalałego, połóż kartę Kompas równoległe do dowolnej krawędzi planszy, a następnie rzuć kością. Wynik 1-2 oznacza, że Ocalały pozostaje w Strefie Smoka.

3. Jeżeli centralna Strefa jest Strefą budynku, połóż na niej kartę Rumowiska. Od tej pory ta Strefa ogranicza Pole Widzenia, nie można jej Przeszukiwać, ani do niej wejść (ale Ocalały znajdujący się w takiej Strefie może ją opuścić). W niektórych Misjach taka sytuacja może doprowadzić do porażki (np. jeśli osiągnięcie Celu wymagało znalezienia się w tej Strefie)!

4. Odkrycie kartę Podatności. Nekromantyczny Smok może zostać trafiony i zraniony wyłącznie przez Balistę lub broń pasującą do typu wskazanego na właśnie odkrytej karcie Podatności (broń ta musi zadawać min. 2 Obrażenia).

AKTYWACJA NEKROMANTYCZNEGO SMOKA

Aktywacja Nekromantycznego Smoka przebiega według standardowych zasad Fazy Zombie (Atak, a następnie Ruch), z poniższymi zmianami:

ATAK: ZOMBIE RZYG

Nekromantyczny Smok wyrzuca zawartość swojego gnijącego żołądka do Strefy w Zasięgu 0-1 z największą liczbą Ocalałych (o ile jacyś są). Pole Widzenia nie jest wymagane, a rzyg może być wykonany po skosie. Jeżeli jednocześnie kilka Stref spełnia wymagania, by zostać Strefą docelową, to wy wybieracie jedną z nich. Dobierzcie kartę Zombie, a następnie przeczytajcie linijkę odpowiadającą aktualnemu Poziomowi Zagrożenia, aby namnożyć Zombie w Strefie docelowej. Jeżeli dobraną kartą jest karta Smoka, odrzućcie ją i dobierzcie kolejną kartę.

Zombie namnożone przez Nekromantycznego Smoka nie aktywują się w tej samej Fazie Zombie, w której zostały namnożone!

RUCH: PODERWANIE Z TĄPIŃCIEM

Jeżeli Nekromantyczny Smok nie zaatakował w kroku Ataku, rozpatruje Ruch **po tym, gdy poruszycie wszystkie pozostałe Zombie**. Zastosujcie standardowe zasady Ruchu do wyznaczenia Strefy docelowej, a następnie poruszcie Nekromantycznego Smoka o 1 kafel w jej kierunku. Umieśćcie go w centralnej Strefie tego sąsiadującego kafla. Nekromantyczny Smok nie może wejść do Krypty i nie porusza się wcale, jeżeli wszyscy Ocalali znajdują się w Krypcie.

GRA Z KILKOM SMOKAMI

Dopuszczalna jest rozgrywka z wieloma Smokami, pochodzącymi z różnych rozszerzeń i dodatków. Jednocześnie na planszy może znajdować się tylko 1 figurka Smoka. Jeżeli dobierzecie kolejną kartę Zombie Smoka (bez znaczenia jakiego typu), to Smok aktualnie znajdujący się na planszy otrzymuje Dodatkową Aktywację.



Po wylądowaniu w Strefie docelowej, Nekromantyczny Smok wykonuje **Smocze Tąpięcie**. Strefa docelowa wraz ze wszystkimi znajdującymi się w niej Postaciami (i Machinami Obłączniczymi) doświadczają takich samych efektów, jak przy Namnażaniu Nekromantycznego Smoka. Te bestie latają szybko i uderzają mocno!

KARTY PODATNOŚCI

Nekromantyczny Smok jest usuwany z planszy za każdym razem, gdy zostanie trafiony strzałem z Balisty lub otrzyma co najmniej 2 Obrażenia od broni wskazanej na odkrytej karcie Podatności. Odlatuje, wyczekując dogodnego momentu, by ponownie zaatakować.

- Atakujący Ocalały zyskuje 1 punkt doświadczenia i losowy Artefakt z Krypty (o ile jest dostępny).
- Aktualnie odkryta karta Podatności jest odrzucana na stałe z gry. Jeżeli była to ostatnia karta w talii, to Nekromantyczny Smok został zabity na dobre. Od tej pory, wszystkie karty Nekromantycznego Smoka dobrane z talii Zombie nie wywołują żadnego efektu. Pogromcy smoków zyskali chwilę wytchnienia!





MACHINA OBLĘŻNICZA: BALISTA

Ocalali mogą rozpocząć rozgrywkę z Balistą w każdej grze, w której używany jest Smok (dowolnego typu). Jeżeli używanych jest kilka Smoków, Ocalali mogą zacząć z taką samą liczbą Balist. Podczas przygotowywania umieśćcie odpowiednią liczbę figurek w Strefie startowej graczy. Balista to Machina Oblężnicza, a nie Postać. Dołączenie do rozgrywki Balisty odblokowuje następujące Akcje Oblężnicze, dostępne dla Ocalałych.



• Przemieszczanie Balisty

Koszt Akcji: 2

Ocalały wraz z Balistą przemieszczają się z jednej Strefy do sąsiedniej. Ta Akcja korzysta ze standardowych zasad Poruszania się, jednak Ocalały nie korzysta w niej z dodatkowych Umiejętności i efektów związanych z Akcją Poruszania. Gdy Balista zostanie umieszczona na Obszarze Wodnym, natychmiast zostaje zniszczona. Usuńcie jej figurkę z gry.

• Strzelanie z Balisty

Koszt Akcji: 2

Ocalały ładuje i strzela z Balisty. Strzelanie z Balisty nie jest Atakiem i nie korzysta z efektów związanych z Walką (zapewnianych przez Ekwipunek lub Umiejętności). **Strzelanie z Balisty nie powoduje Hałasu.**

Balista strzela we wszystkie Strefy w wybranym kierunku, w linii prostej, poczynszyszy od Strefy z Balistą. Pole Widzenia nie jest wymagane, ale strzał nie przechodzi przez ściany ani przez zamknięte drzwi. Dla każdej Strefy docelowej wykonaj osobny rzut kośćmi. Balista korzysta z następujących charakterystyk walki:

Zasięg: 1+

Kości: 3

Precyzja: 4+

Obrażenia: Specjalne. Wszystkie cele trafione przez Balistę zostają zabite, bez względu na ich typ i posiadane odporności.

Precyzja zostaje zwiększona do 3+, jeśli dowolny Ocalały ma Strefę docelową w swoim Polu Widzenia. Należy stosować zasady Kolejności Wybierania Celów oraz Bratobójczego Ognia.

Johannes strzela z Balisty. Jej bełt leci w linii prostej, ignorując Pole Widzenia, do chwili gdy napotyka wschodnią ścianę.

Bełt z Balisty ignoruje Pole Widzenia i przelatuje przez Żywopłot. Rzut 3 kośćmi przy Precyzji 4+ wystarczy do zabicia Szwendacza.

Megan ma tę Strefę w swoim Polu Widzenia, zwiększając Precyzję do 3+. 🎲, 🎲, 🎲: 2 trafienia!



Smoki mogą być trafione przez Balistę, bez względu na ich aktualną Podatność. Rzucono 3 kośćmi, by spróbować trafić potwora. Zwykła Precyzja to 4+, ale została zwiększona do 3+ dzięki temu, że Johannes ma bestię w swoim Polu Widzenia. 🎲, 🎲, 🎲: 1 trafienie wystarczy, by Smok został zdjęty.

Rzucono 3 kośćmi z Precyzją 4+ dla Strefy z Abominacją: 🎲, 🎲, 🎲 1 trafienie! Balista nie ma wartości Obrażeń, eliminując wszystko w co trafi. Pa, pa, Abominacja!

Zasady Kolejności Wybierania Celów pozwalają przeżyć Łowcy. Krwawa jatka kończy się tutaj, gdy bełt trafia w ścianę.



WIDMOWI SZWENDACZE

Pośród hord zombie natknęliśmy się na coś w rodzaju duchów. Właściwie, jest to jakiś nowy rodzaj zombie, nie stąpający, lecz unoszący się nad ziemią i emanujący potężną energią. Ostrza i strzały odbijają się od nich; i tylko dzięki czarom i smoczemu ogniovi przetrwaliśmy dzień dzisiejszy.

Dochodzę do wniosku, że plaga ewoluje. Być może po prostu dostosowuje się bądź mutuje. Nie jestem pewna pochodzenia tego przekleństwa. Czy zaraza odzwierciedla cechy gospodarza? Czy to nekromanci przeprowadzają coraz okrutniejsze eksperymenty, aby osiągnąć swe niezgłębione cele? Czy też sama plaga jest na tyle wrażliwa, że odnajduje słabości swoich ofiar?

Tak wiele do odkrycia, tak mało czasu. A teraz muszę przekonać moich kompanów, aby podjęli tę nową misję.

– Dziennik Megan



Widmowi Szwendacze podlegają następującym zasadom:

Zadawane Obrażenia: 1

Min. obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie (tylko ze specjalnych źródeł, patrz poniżej)

Zyskane doświadczenie: 1 punkt

Zasady specjalne:

- Widmowi Szwendacze są Szwendaczami. Nie otrzymują jednak dodatkowej Aktywacji z kart Dodatkowej Aktywacji zwykłych Szwendaczy.
- Widmowi Szwendacze mogą zostać zabici jedynie strzałem z Balisty, Czarami, Artefaktami z Krypty (włączając w to Magiczny Ekwipunek z rozszerzenia Wulfsburg) i Smoczym Ogniem.



ROJE SZCZURÓW

Wielu uważa szczury za szkodniki, które należy tępić przy każdej okazji. Niszczą nasze uprawy i osłabiają podwaliny naszych domów. Jednak z drugiej strony, losy szczura i człowieka zdają się być ze sobą powiązane. Oba gatunki są ukierunkowane na przeżycie. Obwinialiśmy szczury za ściągnięcie na nas tej czarnej plagi, ale wygląda na to, że zaraza dotknęła je w takim samym stopniu jak nas. Nie są na nią odporne i mogą być zamienione w zombie. Graszają wówczas w dużych grupach, które zwykliśmy nazywać Rojami Szczurów.

Zombie Szczury są równie liczne co ich normalni bracia, ale ich zwykły strach przed człowiekiem zastąpił wściekły głód ludz-

kiego mięsa. Ponadto, z nieustalonych przyczyn, działają jak jedna, ogromna sfora. Gdy tylko zwęszą źródło świeżego jada, wszystkie krążące w okolicy Roje Szczurów zbiegają się na wspólną ucztę. Im jest ich więcej, tym bardziej zajadłe stają się te stworzenia, a sam wiesz, jak zwinny i szybki potrafi być szczur!

Roje Szczurów podlegają następującym zasadom:

Zadawane Obrażenia: 1

Min. obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie



Zyskane doświadczenie: 1 punkt

Zasady specjalne:

- Roje Szczurów otrzymują Dodatkową Aktywację za każdym razem, gdy zostanie dobrana karta Roju Szczurów z talii Zombie.
- Roje Szczurów poruszają się do 2 pól przy każdej Aktywacji, aby dotrzeć do Strefy docelowej. Wyznaczcie Strefę docelową przed ich poruszeniem. Poruszają się w jej kierunku i nie zmieniają go, gdy po drodze napotkają nowy cel. Roje Szczurów nadal mają tylko 1 Akcję na Aktywację, poruszając się lub atakując.
- Gdy się poruszają, Roje Szczurów ignorują wszystkie przeszkody utrudniające lub uniemożliwiające ruch, z **wyjątkiem zamkniętych drzwi i ścian.**



KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Poniższa Kolejność Wybierania Celów obejmuje *Zombicide: Czarną Plagę* i *Zombicide: Zieloną Hordę* wraz z rozszerzeniami.

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	NAZWA	LICZBA AKCJI	MIN. OBRAŻENIA, ABY ZABIĆ	PUNKTY DOŚWIADCZENIA
1	Ocalały	-	-	-
2	Smok (dowolnego rodzaju)	1	2	1
3	Mordercze Kruki / Rój Szczurów	1	1	1
4	Szwendacz (dowolnego rodzaju)	1	1	1
5	Spaślak / Abominacja (dowolnego rodzaju)	1	2/3	1/5
6	Łowca (dowolnego rodzaju)	2	1	1
7	Wilcze Zombic	3	1	1
8	Nekromanta (dowolnego rodzaju)	1	1	1

Jeżeli kilka celów ataku ma tę samą Kolejność Wybierania Celów, gracze wybierają, który z nich zostanie wyeliminowany jako pierwszy.

✦ TWÓRCY ✦

PROJEKTANCI:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN oraz Nicolas RAOULT

PRODUCENT WYKONAWCZY:

Thiago ARANHA

ILUSTRACJE:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS oraz Louise COMBAL

PROJEKT GRAFICZNY:

Mathieu HARLAUT, Louise COMBAL oraz Marc BROUILLON

RZEŹBIARZE:

Patrick MASSON, Thierry MASSON, Elfried PEROCHON, Edgar SKOMOROWSKI, Remy TREMBLAY, Carles VAQUERO oraz Rafal ZELAZO

RN Estudio: Carlos GARCIA oraz Rafael NAVAJAS

Bigchild Creatives: Hugo GOMEZ BRIONES, Alejandro MUNOZ, Adrian RIO, Africa MIR, Raul FERNANDEZ ROMO oraz Lua GARO

REDAKCJA:

Colin YOUNG

DODATKOWE OPRACOWANIE:

Leo ALMEIDA, Fel BARROS, Alexandru OLTEANU, Marco PORTUGAL, Michael SHINALL oraz Fabio TOLA

WYDAWCA:

David PRETI

TESTERZY GRY:

Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT oraz Rafal ZELAZO.

WERSJA POLSKA:

Zespół Portal Games

© 2020 Portal Games Sp. z o.o. © 2020 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Guillotine Games oraz logo Guillotine Games są znakami towarowymi Guillotine Press. CMON i logo CMON są znakami towarowymi CMON Global Limited. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach.

PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ, GRA PRZEZNACZONA DLA GRACZY POWYŻEJ 13 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: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>