

# ZOMBICIDE

KOMPANI I WROGOWIE



ZASADY GRY ORAZ KSIĘGA MIŚCI





## ROZDZIAŁY

<b>KOMPONENTY GRY</b> .....	<b>3</b>
<b>WPROWADZENIE DO KOMPANÓW I WROGÓW</b> .....	<b>4</b>
<b>NOWE ZOMBIE: SKAŻONE ZOMBIE</b> .....	<b>4</b>
<b>SKAŻENI SZWENDACZE</b> .....	<b>5</b>
<b>HORDA</b> .....	<b>5</b>
<b>SKAŻONA ABOMINACJA</b> .....	<b>7</b>
<b>KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW</b> .....	<b>7</b>
<b>NOWE KAFELKI</b> .....	<b>8</b>
<b>ŻYWOPILOTY</b> .....	<b>8</b>
<b>OBSZARY WODNE</b> .....	<b>8</b>
<b>CHOWAŃCE</b> .....	<b>10</b>
<b>ZDOBYWANIE CHOWAŃCA</b> .....	<b>10</b>
<b>PODSTAWOWE ZASADY CHOWAŃCÓW</b> .....	<b>11</b>
<b>DODATKOWE UMIEJĘTNOŚCI CHOWAŃCÓW</b> .....	<b>11</b>
<b>MISJE DODATKOWE</b> .....	<b>12</b>
<b>MISJA 1: PRZERAŻAJĄCA PLAGA</b> .....	<b>12</b>
ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT	
<b>MISJA 2: DUMA SVARGI</b> .....	<b>13</b>
ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT	
<b>MISJA 3: OPowieści z ZATOPIONEGO MIASTA</b> ...	<b>14</b>
ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 60-120 MINUT	
<b>MISJA 4: SKAŻONY PRZYPIŁY</b> .....	<b>15</b>
TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 120 MINUT	
<b>MISJA 5: PROWIZORYCZNE SCHRONIENIE</b> .....	<b>16</b>
ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT	
<b>MISJA 6: NA KOCICH SKRZYDŁACH</b> .....	<b>17</b>
ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 60-120 MINUT	
<b>MISJA 7: ZAKŁĘTY OGRÓD</b> .....	<b>18</b>
ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 120 MINUT	
<b>MISJA 8: ZIELONA PANI</b> .....	<b>19</b>
ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT	
<b>MISJA 9: POSIADŁOŚĆ HELIRIVER</b> .....	<b>20</b>
TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT	
<b>MISJA 10: NIEMOCZLIWA WYMIANA</b> .....	<b>22</b>
TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT	
<b>KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW</b> .....	<b>24</b>







# KOMPONENTY GRY

## 33 MINI KARTY

### 19 kart Ekwipunku

Buzdygan .....	x2
Ciężki miecz .....	x2
Ciężki sztylet .....	x2
Fala mocy .....	x3
Maska Plagi .....	x2
Rogowy łuk .....	x3
Gog .....	x1
Magog .....	x1
Seth .....	x1
Vanadis .....	x1
Nucifer .....	x1
Vatan .....	x1



### 14 kart Zombie

(ponumerowanych od 253 do 266)



## 4 FIGURKI OCALAŁYCH I KARTY OCALAŁYCH



Doran

Katelyn

Kabral

Solveig



## 5 KAFELKÓW GRY (DWUSTRONNYCH)



## 6 FIGUREK CHOWAŃCÓW



Gog



Magog



Seth



Vanadis



Nucifer



Vatan

## 19 FIGUREK ZOMBIE



18 Skażonych Szwendaczy



1 Skazona Abominacja

## ZASADY GRY





## NOWE ZOMBIE: SKAŻONE ZOMBIE

Nieliczni orkowie przeżyli rzeź z rąk nekromantów i ich armii zombie. Powiadano, że stało się tak, gdyż zwabieni obietnicami chwały i mocy, zdradzili swój lud. Byli tak zaślepieni nienawiścią do krasnoludów, elfów i ludzi, że zawarli pakt z siłami zła. I oczywiście zostali oszukani. Teraz są zombie, podobnie jak reszta.

Łóż, niezupełnie jak reszta. Ich zepsucie i nienawiść manifestuje się w ich skażeniu. W żyłach "skażonych szwendaczy" płynie zatruta krew, a strzelając kolecami stanowią śmiertelne zagrożenie nawet po tym, gdy otrzymają zabójczy cios. Za wszelką cenę unikaj z nimi walki wręcz.



## WPROWADZENIE DO KOMPANÓW I WROGÓW

Do niedawna kraje orków i ludzi były rozdzielone granicą, wzdłuż której oba gatunki zaciekle ze sobą walczyły. Orkowie napadali by zdobyć jedzenie i dla zabawy, ludzie odpowiadali tym samym dla zemsty i sportu. Trwająca przez dziesięciolecia brutalna gra hartowała ducha walki w każdym, kto miał nieszczęście przyjsć na świat w tym deszczowym regionie. A potem plaga zombie uderzyła na nas wszystkich i obie armie skapitulowały przed planami nekromantów.

Z początku walczyliśmy w starym królestwie, starając się odnaleźć naszych kompanów, w nadziei że przeżyli najazd, i szukając odpowiedzi na temat plagi. Ale wtedy zostaliśmy zaatakowani przez orki zombie. Nawet walcząc o przetrwanie, wciąż pozostawaliśmy więźniami starych przyzwyczajzeń i dopiero po dłuższej chwili uświadomiliśmy sobie, że nie ma już czegoś takiego jak granice. Nasza wolność nie zna granic.

Kilkoro spośród nas zapuszcza się coraz głębiej poza niestrzeżoną granicę, śmiało zmierzając w stronę nowych odkryć i nowych potworności!



Do gry w Kompanów i Wrogów potrzebna jest podstawowa wersja gry Zombicide: Czarna Plaga lub Zombicide: Zielona Horda. Ulepszenie podstawowej wersji gry poprzez połączenie z dodatkiem jest proste: o ile w Misji nie określono inaczej, wystarczy dodać wszystkie karty Ekwipunku i Zombie z gry Kompani i Wrogowie do odpowiednich stosów kart.



## SKAŻENI SZWENDACZE



Skażeni Szwendacze podlegają następującym zasadom:

**Obrażenia:** 2

**Min. obrażenia, aby zabić:** 1 Obrażenie

**Zyskane doświadczenie:** 1 punkt

**Zasady specjalne:**

- Skażeni Szwendacze są Orkami i Szwendaczami. Nie otrzymują dodatkowej Aktywacji z kart Dodatkowej Aktywacji zwykłych Szwendaczy.
- Rozprysk Skażonej Krwi: Ocalały, który zabija Skażonego Szwendacza w swojej Strefie, otrzymuje w zamian jedno trafienie, zadające mu 2 Rany. Dozwolone jest wykonanie Rzutu na Pancierz.
- Skażeni Szwendacze podlegają **zasadom Hordy** (patrz poniżej).

### HORDA

Zasady Hordy pochodzą z gry *Zombicide: Zielona Horda*.

Horda reprezentuje wzbierający tłum Orków Zombie, gotowych wdrzeć się na planszę i, z zaskoczenia, brutalnie zaatakować Ocalałych.

- Za każdym razem, gdy podczas Namnażania Zombie na planszy, zostaje dobrana karta Zombie z symbolem Hordy, odłóżcie na bok **jedną dodatkową** figurkę Zombie tego samego typu (Ork Szwendacz, Ork Łowca, Ork Spaślak albo Skażony Szwendacz). Wszystkie odłożone w ten sposób figurki stanowią Hordę i pozostają poza planszą do momentu pojawienia się Hordy.

Karty Zombie, które posiadają symbol Hordy, podlegają regule Hordy.



**ADNOTACJA:** Te efekty nie dotyczą Orków Abominacji, Skażonych Abominacji i Orków Nekromantów. Karta Ekwipunku "Ożeż...! Ork Szwendacz!" z *Zombicide: Zielona Horda* również nie ma wpływu na Hordę.

- Za każdym razem, gdy zostanie dobrana karta Nekromanty z symbolem Hordy (podczas namnożenia lub dodatkowej Aktywacji Nekromanty) gracz dodaje do Hordy po jednym Orku Szwendaczu, Orku Spaślaku i Orku Łowcy. **Ta zasada nie dotyczy Skażonych Szwendaczy.**

- Gdy zostanie dobrana karta "Wypuścić Hordę!", cała Horda Zombie namnaża się w Strefie, dla której została dobrana karta Zombie. **Takie wydarzenie kończy Etap Namnażania / kończy namnażanie Zombie w budynku.**



## ZASADA HORDY, KROK 1

1- Trwa Etap Namnażania w Fазie Zombie. Gracze dobierają kartę dla tej Strefy: 1 Szwendacz (zwykły). Nie podlega on zasadom Hordy. Umieszczają w tej Strefie figurkę Szwendacza.

2- Gracze dobierają drugą kartę Zombie dla kolejnej Strefy Namnażania: 2 Skażonych Szwendaczy. Podlegają oni zasadom Hordy, więc gracze umieszczają 2 figurki Skażonych Szwendaczy w tej Strefie, a jedną dodatkową figurkę Skażonego Szwendacza odkładają do Hordy.

3- Gracze dobierają trzecią kartę dla kolejnej Strefy Namnażania: 1 Skażony Szwendacz. Podlega on zasadom Hordy, więc gracze umieszczają 1 figurkę Skażonego Szwendacza w tej Strefie, a 1 dodatkową figurkę Skażonego Szwendacza odkładają do Hordy (obok poprzednio umieszczonej tam figurki - Horda rośnie w siłę).



## ZASADA HORDY, KROK 2

1- W kolejnej Fазie Graczy, Kabral wyważa drzwi. Gracze dobierają kartę dla tej Strefy budynku: Skażona Abominacja! Na szczęście ten potwór nie podlega zasadom Hordy, więc gracze umieszczają figurkę Skażonej Abominacji w tej Strefie, bez dodatkowego efektu.

2- Dla kolejnej Strefy budynku zostaje dobrana karta "Wypuścić Hordę!". Cała Horda zostaje przeniesiona do tej Strefy, a więc 2 figurki Skażonych Szwendaczy zostają umieszczone na planszy. Dobranie karty "Wypuścić Hordę!" kończy Etap Namnażania, więc gracze nie dobierają kart Zombie dla pozostałych Stref budynku.





## SKAŻONA ABOMINACJA



Skażona Abominacja podlega następującym zasadom:

**Obrażenia:** 3

**Min. obrażenia, aby zabić:** 3 Obrażenia

**Zyskane doświadczenie:** 5 punktów

**Zasady specjalne:**

- Skażone Abominacje nie podlegają zasadom Hordy.
- Nie można uniknąć ran zadanych przez Skażoną Abominację udanym Rzutem na Pancierz.
- Do zbitia Abominacji wymagana jest Broń zadająca 3 obrażenia lub Smoczy Ogień.
- Rozprysk Skażonej Krwi: Ocalały, który zabija Skażoną Abominację w swojej Strefie, otrzymuje w zamian jedno trafienie, zadające mu 3 Rany. Wykonanie Rzutu na Pancierz jest niedozwolone.



## KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

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

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), Wilcza Abominacja	1	1/1/3	1/5
6	Łowca (dowolnego rodzaju)	2	1	1
7	Wilcze Zombie	3	1	1
8	Nekromanta (dowolnego rodzaju)	1	1	1

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





## NOWE KAFELKI: ŻYWOPŁOTY I OBSZARY WODNE

**P**o przekroczeniu granicy dokonaliśmy niezwykłych odkryć. Oczywiście najpierw musieliśmy sobie poradzić z tymi chorymi, skażonymi zombie i ich zatrutą krwią. Nadal nie wiemy, co spowodowało ich przemianę. Eksperyment nekromantyczny? A może wpływ samej natury? Dżicz wydaje się być tutaj bardziej żywiołowa, co odkryliśmy, ratując naszego nowego kompana. I przez cały czas pada deszcz.

Rozszerzenie *Kompani i Wrogowie* zawiera 5 kafelków przedstawiających Żywopłoty i Obszary Wodne, znane z *Zombicide: Zielona Horda*. Żywopłoty i Obszary Wodne występują na nich w większej liczbie, co pozwala stworzyć głębokie i dzikie środowisko do konfrontacji z Zombie.

Zasady dotyczące Żywopłotów i Obszarów Wodnych pochodzą z gry *Zombicide: Zielona Horda*.



8

## KOMPANI I WROGOWIE

### ŻYWOPŁOTY



Żywopłoty odgrywają kluczową rolę podczas Poruszania się, Ataków dystansowych i określania kierunku poruszania się Zombie, poprzez znaczące ograniczanie Pola Widzenia. Dosłownie pozwalają Ocalałym bawić się z Zombie w chowanego.

Żywopłoty ograniczają Pole Widzenia (zarówno Ocalałych jak i Zombie). Postaci znajdujące się w Strefie wieży (patrz rozszerzenie *Wulfsburg*) nie podlegają tej regule.

Rzuć kością za każdym razem, gdy Ocalały przekracza Żywopłot do Strefy, która nie znajduje się w Polu Widzenia żadnego Ocalałego. Przy wyniku **■**, dodaj jednego Orka Szwendacza (albo innego, wybranego przez was, dostępnego Szwendacza, jeżeli Ork Szwendacz jest niedostępny) do Strefy docelowej (krążył po okolicy niezauważony).

To Namnożenie nie ma wpływu na Hordę, jednak może zainicjować dodatkowe Aktywacje.

### OBSZARY WODNE



Obszary Wodne reprezentują Strefy, w których Postacie stoją po pas w wodzie. Większość z nich łączy się ze Strefami lądowymi poprzez Brzeg lub Skarpę.

**Brzeg** to łagodne przejście pomiędzy Obszarem Wodnym a lądem. Ich granice zostały przedstawione jako stopniowe i nieregularne nabrzeże. Jest delikatne i spienione.

**Skarpy** zostały przedstawione jako stromy podział pomiędzy Obszarem Wodnym a lądem. Ich granice zostały przedstawione jako stromy, ciemny klif.



Wykonanie Akcji Poruszania się z Obszaru Wodnego charakteryzuje się innymi skutkami w zależności od Strefy docelowej:

OPUSZCZANIE OBSZARU WODNEGO:			
	DO INNEGO OBSZARU WODNEGO	PRZEZ BRZEG	PRZEZ SKARPĘ
OCALAŁY	Wydaj dodatkową Akcję.	Brak dodatkowych wymagań.	Wydaj dodatkową Akcję.
ZOMBIE	Brak dodatkowych wymagań.	Brak dodatkowych wymagań.	Zombie nie mogą opuścić Obszaru Wodnego przez Skarpę. Wybierzcie inną trasę.

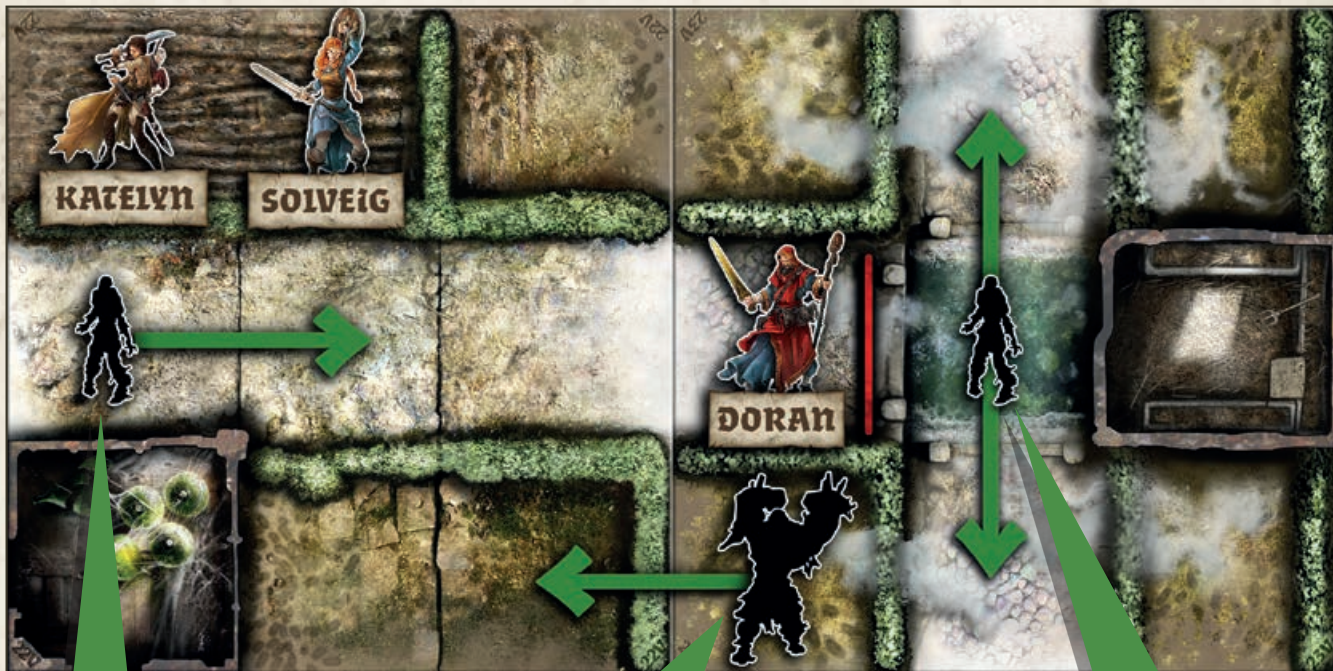
• Pozostałe elementy na zwykłych granicach mają zastosowanie: ściany ograniczają Poruszanie się i Pole Widzenia, Żywopłaty ograniczają Pole Widzenia, itd.

• Ocalali korzystający z **Zaklęcia Szybkości** ignorują efekty Obszarów Wodnych.

• Machiny oblężnicze zostają zniszczone w momencie wkroczenia do Obszaru Wodnego. Usuńcie ich figurki z gry.

• **Smoczy Ogień (dowolnego pochodzenia)** nie ma żadnego efektu na Obszarach Wodnych.

• Postaci poruszające się ze Strefy lądowej do Obszaru Wodnego, czy to przez Brzeg, czy też Skarpę, postępują zgodnie ze standardowymi regułami poruszania się, bez dodatkowych ograniczeń.



1- Ten Szwendacz widzi Dorana. Zgodnie ze standardowymi zasadami Ruchu, porusza się o 1 Strefę w jego kierunku.

2- Żywopłat zapobiega dostrzeżeniu Dorana przez Abominację. Skoro nikogo nie widzi, Zombie porusza się o 1 Strefę w kierunku najgłośniejszej Strefy: czyli tej z Katelyn i Solveig. Istnieją dwie równie długie trasy (północna i zachodnia). Gracze decydują się poruszyć Abominację na zachód.

3- Ten Szwendacz widzi Dorana, ale nie może wspiąć się Skarpę i musi odnaleźć inną drogę. Są dwie dostępne trasy (północna i południowa). Należy dodać Szwendacza, aby obie trasy zostały wykorzystane.





## CHOWAŃCE

**Z**asady się zmieniły. Przestaty obowiązywać wszelkie spisane prawa, zapomniano urazy, znikły podziały i konwenanse. Wszyscy tak samo umieramy, by następnie dołączyć do nieumarłej hordy. Zatarł się nawet podział na gatunki: od teraz są tylko ocalali przeciwko zombie. Gdy od naszych magów nauczyliśmy się podstawowych czarów bojowych i zaklęć, odkryliśmy również sposoby przyzywania chowańców i dzielenia nowych mocy ze swoimi zwierzęcymi przyjaciółmi. Łatwiej stawiać czoła nowym wyzwaniom z takim kompanem u boku.

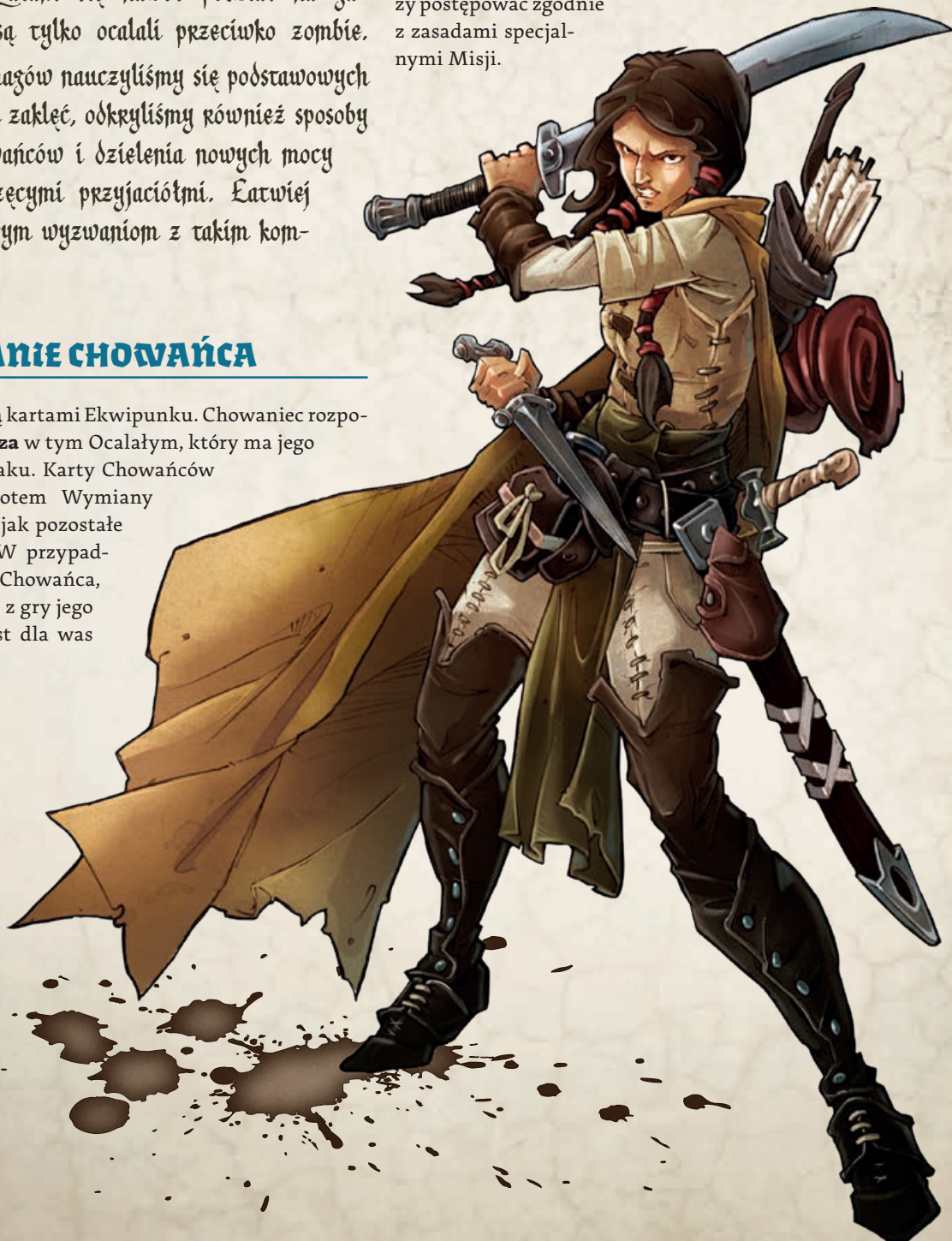
### POZYSKANIE CHOWAŃCA

Karty Chowańców są kartami Ekwipunku. Chowaniec rozpoznaje swojego **Mistrza** w tym Ocalałym, który ma jego kartę w swoim Plecaku. Karty Chowańców mogą być przedmiotem Wymiany oraz odrzucone tak, jak pozostałe karty Ekwipunku. W przypadku utraty karty Chowańca, należy także usunąć z gry jego figurkę. Ucieka i jest dla was stracony.

Każdy Ocalały może rozpocząć grę z jednym Chowańcem. Zanim rozpocznie się gra, wybierz Chowańca i umieść jego kartę w Plecaku jego Mistrza. Odpowiednia figurka Chowańca jest umieszczana w tej samej strefie startowej co jego Mistrz.

W trakcie gry Ocalały może pozyskać lub wymieniać Chowańców z innymi Ocalałymi z drużyny, w wyniku czego może posiadać kilka kart Chowańców w swoim Plecaku.

Niektóre Misje pozwalają Ocalałym na umieszczenie Chowańców w stosie Ekwipunku lub wiążą Chowańce z Celami Misji. W takim wypadku, należy postępować zgodnie z zasadami specjalnymi Misji.





## ◆ PODSTAWOWE ZASADY CHOWAŃCÓW



Chowaniec:

- 1- Jest Ocalałym.
- 2- Zostaje pokonany i usunięty z gry przez pierwszą otrzymaną Ranę. Odrzuć odpowiednią kartę Chowańca. **Ze względu na magiczną więź, jego Mistrz również otrzymuje 1 Ranę** (bez możliwości uniknięcia udanym Rzutem na Pancierz).
- 3- Posiada zestaw Umiejętności przedstawiony na jego karcie. Tak długo jak są w tej samej Strefie, jego Mistrz zyskuje Umiejętność wymienioną po słowie "Mistrz". Te korzyści się kumulują, jeżeli Mistrz posiada kilka Chowańców.
- 4- Może za darmo poruszać się razem ze swoim Mistrzem tak długo, jak znajdują się w tej samej Strefie. W takim przypadku, wszystkie zasady specjalne i Umiejętności Mistrza związane z Ruchem (np. +1 Strefa na Ruch) stosuje się również do jego Chowańca.
- 5- Nie ma wyposażenia.

Chowańce nie mają własnych Akcji. Aby wydawać Chowańcom Polecenia Mistrzowie mogą wydawać własne Akcje. Kosztem 1 Akcji wydanej przez jego Mistrza, Chowaniec może wykonać 1 z poniższych Poleceń:

- **Ruch** (maksymalnie o 3 Strefy)
- **Atak wręcz** (zobacz cechy bojowe karty Chowańca)
- **Zrób Hałas**
- **Przeszukaj** (tylko jeśli Chowaniec ma tę Umiejętność). Ta Akcja Przeszukiwania może być wykonywana nawet w przypadku, gdy Mistrz już Przeszukiwał podczas tej samej aktywacji. Chowaniec może nieść pojedynczą znalezioną kartę Ekwipunku (ale nie może jej używać). Chowaniec może za darmo upuścić kartę Ekwipunku (jest ona odrzucana) lub oddać ją swojemu Mistrzowi za każdym razem, gdy znajdują się w tej samej Strefie. Chowaniec nie może otrzymać karty Ekwipunku w wyniku Akcji Wymiany.

## ◆ DODATKOWE UMIEJĘTNOŚCI CHOWAŃCÓW

**3 Strefy na Akcję Ruchu** – Ta Umiejętność ma taki sam efekt jak 2 Strefy na Akcję Ruchu, ale Ocalały może poruszyć się o 3 Strefy.

**+2 kości: Atak wręcz** – Ta Umiejętność ma taki sam efekt jak +1 kość: Atak wręcz, ale Ocalały otrzymuje 2 dodatkowe kości.

**Z lotu ptaka** – Ocalały widzi ponad budynkami i Żywopłotami do Stref znajdujących się za nimi. Pole Widzenia nie obejmuje Stref budynku ograniczonych przez ściany lub zamknięte drzwi. Ocalały może wykorzystać to specjalne Pole Widzenia do przeprowadzenia Ataków.







# MISJE DODATKOWE

## ◆ MISJA 1:

# PRZERAŻAJĄCA PLAGA

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

**P**o kilku miesiącach wędrówki, natknęliśmy się na położoną na płaskowyżu, odległą wioskę. Szybko zorientowaliśmy się, że wieści o czarnej pladze nie dotarły do jej mieszkańców, niemal odciętych od reszty świata. Przebywaliśmy wśród tych uczciwych ludzi przez dwa dni, ciesząc się prostszym życiem i przygotowując ich do obrony.

Wygląda jednak na to, że byliśmy śledzeni przez nekromantów, którzy tylko czekali na dogodny moment do ataku. Ledwie znaleźliśmy się po drugiej stronie doliny, gdy zobaczyliśmy dym wznoszący się nad wioską. Ruszyliśmy z pomocą.

Za późno. Wszystko, co możemy teraz zrobić, to przynieść naszym niedawnym gospodarzom wieczny spoczynek i podążyć za hordą z zemstą w naszych sercach.

Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga, Kompani i Wrogowie.**

Potrzebne kafelki: **1V, 21V, 22V, 23V, 24V i 25R.**

### CELE

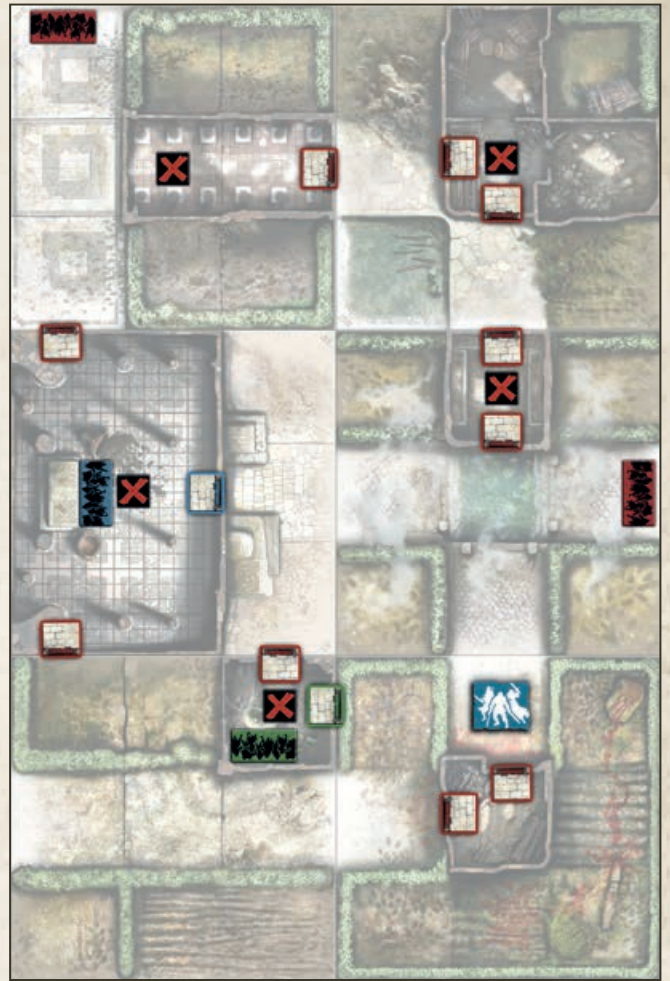
Misja kończy się sukcesem, gdy wszystkie znaczniki Stref Namnażania znajdą się w tej samej Strefie.

### ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry:** Umieśćcie losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.

• **Mroczne Talizmany.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.

- Niebieska Strefa Namnażania aktywuje się po zdobyciu niebieskiego znacznika Celu. Niebieski znacznik celu jest w posiadaniu Ocalałego, który go zdobył. Nie zajmuje żadnego gniazda w jego ekwipunku. Niebieski znacznik Celu może być odrzucony w dowolnym momencie podczas Fazy Graczy:



24V	25R
1V	23V
22V	21V



wybierz dowolną Strefę, do której można dotrzeć i umieść w niej niebieski znacznik Strefy Namnażania.

- Te same zasady mają zastosowanie do zielonego znacznika Celu, zielonej Strefy Namnażania i zielonego znacznika Strefy Namnażania.

• **Stare Drzwi.** Niebieskie i zielone drzwi mogą być wyważone tak, jak zwykłe czerwone drzwi. Wszystkie Zombie aktywujące się w Strefie sąsiadującej z zamkniętymi niebieskimi lub zielonymi drzwiami wydają całą swoją Aktywację na ich otwarcie.



## MISJA 2:

# DUMA SVARGI

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

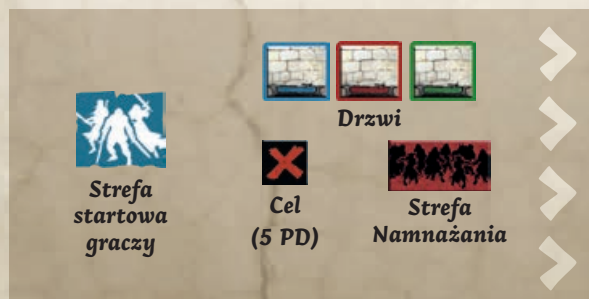
**N**asz stary krasnoludzki przyjaciel, Samson, od rana był w melancholijnym nastroju. Zapytany o powód wyjaśnił, że co trzy lata zwykł podróżować do tej małej wioski, w odwiedziny do swojej przyrodniej siostry Svargi. Svarga jest - była? - czarodziejka, co nieczęste u krasnoludów. Samson nie jest pewien, czy wciąż żyje, ale chętnie dowiedziałby się, czy jej ulubione dzieci znajdują się w odpowiednich rękach. I zgadnij co? Nasz zrzędlawy przyjaciel był zbyt nieśmiały by poprosić o pomoc. Na szczęście nie musiał! Wyruszamy!

Powiedz mi tylko: wolisz topór czy miecz?

Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga, Kompani i Wrogowie.**

Potrzebne kafelki: 7V, 21V, 22V, 23R, 24V i 25R.

21V	7V
24V	25R
22V	23R



## CELE

Misja kończy się sukcesem, gdy 6 czerwonych znaczników Celu zostanie zdobytych.

## ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry:** Umieśćcie losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.

• **Wzmocnione Drzwi.** Nie możecie wyważyć niebieskich drzwi do momentu zdobycia niebieskiego Celu. Nie możecie wyważyć zielonych drzwi do momentu zdobycia zielonego Celu.

• **Kolekcja Svargi.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Po zdobyciu czerwonego znacznika Celu (nie niebieskiego lub zielonego), wybierz kartę Ekwipunku ze stosu Ekwipunku lub stosu kart odrzuconych i daj ją temu Ocalałemu. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Następnie przetasuj stos, który był przeszukiwany. Jeżeli posiadacie co najmniej 6 kart Artefaktów z Krypty, możecie wybrać którąś z nich.





### ◆ MISJA 3:

# OPOWIEŚCI Z ZATOPIONEGO MIASTA

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 60-120 MINUT

**B**aldric śnił o zalanym powodzią mieście i jego cudownych artefaktach, dlatego zważo wiódł nas przez dzikie ostepy. I oto jesteśmy! Zagadujemy, że nieliczni mieszkańcy próbowali na nowo ułożyć sobie życie pośród ruin, nie zważając na fakt, że stojąca woda stanowiła przyczynę wielu chorób. Nekromanci ochoczo wykorzystali ich osłabienie. Niemal na każdych drzwiach widać ślady mrocznych pieczęci, a powietrze nabrzmięło mocą artefaktów. Oczywiście, to była pułapka. Nawet najstłupszy Szwendacz domyśliłby się, że Baldric został zwabiony przez złośliwy rytuał. Silas ma elfickie określenie na to, co teraz czujemy: "lol".

Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga, Kompani i Wrogowie.**

Potrzebne kafelki: **6R, 21R, 22R, 23R, 24V i 25R.**

### CELE

Misja kończy się sukcesem, gdy niebieski i zielony znacznik Celu zostaną zdobyte.

### ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry:** Umieśćcie losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.

- **Sezame otwórz się.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.

- Po zdobyciu niebieskiego lub zielonego znacznika Celu Ocalały zdobywa dodatkowo wybrany Artefakt z Krypty. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

- Zdobyte czerwone znaczniki Celu pozwala na otwarcie wybranych czerwonych drzwi.

- **Zatopione pieczęcie.** Ocalali nie mogą wyważać czerwonych drzwi. Korzystając ze standardowych zasad wyważania drzwi Ocalali mogą wyważyć jedynie niebieskie i zielone drzwi. Wszystkie Zombie aktywujące się w Strefie sąsiadującej z zamkniętymi czerwonymi drzwiami wydają całą swoją Aktywację na ich otwarciu.

Strefa startowa graczy

Drzwi

Strefa Namnażania

Cel (5 PD)

23R	25R
6R	21R
22R	24V





## MISJA 4:

# SKAŻONY PRZYPŁYW

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 120 MINUT

**W**gląda na to, że zapędzono nas w kozi róg. Utknęliśmy tu na dobre, a zewsząd napływają kolejni zainfekowani. W poszukiwaniu drogi ucieczki, nasze oczy zwróciły się ku ratuszowi. Niestety, aby do niego dotrzeć najpierw musimy sobie wyrobić do niego drogę, brnąć po pas w brudnej wodzie. Jak długo nikogo nie pozostawiamy w tyle, brzmi to jak ubaw po pachy!

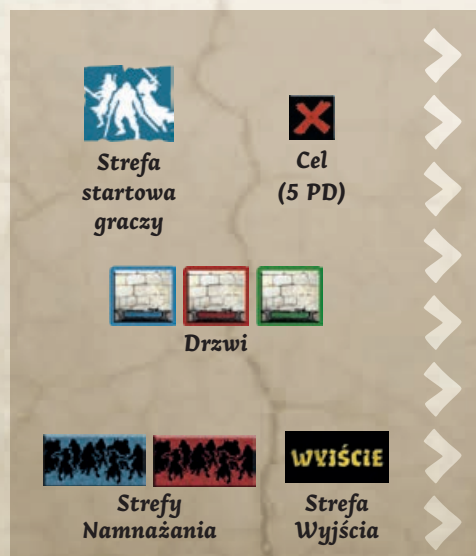
Potrzebne materiały: **Zombicide: Czarna Plaga, Kompani i Wrogowie.**

Potrzebne kafelki: **2R, 21R, 22R, 23R, 24V i 25R.**

### CELE

Osiągnijcie Strefę Wyjścia pełnym początkowym składem. Dowolny Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

25R	2R
23R	22R
24V	21R



### ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry:** Umieście losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.

• **Klucze do miasta.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.

- Po każdym zdobyciu czerwonego znacznika Celu natychmiast rozpatrzenie Namnażanie w niebieskiej Strefie Namnażania.

- Niebieska Strefa Namnażania aktywuje się po zdobyciu niebieskiego znacznika Celu. Odwróćcie znacznik Strefy Namnażania na czerwoną stronę.

• **Przeprawa na drugą stronę.** Nie możecie wyważyć niebieskich drzwi do momentu zdobycia niebieskiego Celu. Nie możecie wyważyć zielonych drzwi do momentu zdobycia zielonego Celu.





## ◆ MISJA 5: PROWIZORYCZNE SCHRONIENIE

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

**F**oż za niezręczną sytuacją. Nasze ostatnie schronienie przestało być bezpieczne, a my jak dotąd nie znaleźliśmy godnego zastępstwa. Robi się coraz zimniej, a w bladym blasku księżyca wciąż mienia się krople deszczu. Młata wioska na trakcie handlowym stanowi naszą ostatnią nadzieję. Byliśmy w niej już niegdys i zapamiętaliśmy, że kilka z budynków jest wystarczająco solidnych. Ale mogą też skrywać skażone potwory. Otwórzmy drzwi i przekonajmy się. A jeśli zajdzie potrzeba, to oczyścimy to miejsce.

*Królestwo za ogień i suche spodnie!*

Potrzebne materiały: **Zombicide: Zielona Horda, Kompani i Wrogowie.**

Potrzebne kafelki: **17R, 18R, 20V, 21R, 22R i 23R.**

### CELE

Osiągnijcie niebieską i/lub zieloną Strefę Namnażania pełnym początkowym składem. Dowolny Ocalały może uciec przez dowolną z tych Stref na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

### ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry:** Umieście losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.

• **Ukryte zło.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.

- Nie możecie wyważyć niebieskich drzwi do momentu zdobycia niebieskiego Celu. Niebieska Strefa Namnażania aktywuje się po zdobyciu niebieskiego znacznika Celu.

- Nie możecie wyważyć zielonych drzwi do momentu zdobycia zielonego Celu. Zielona Strefa Namnażania aktywuje się po zdobyciu zielonego znacznika Celu.

• **Skażone więzienia.** Niebieski i zielony znacznik Strefy Namnażania nie mogą zostać usunięte.



21R	22R
23R	20V
18R	17R





## MISJA 6:

# NA KOCICH SKRZYDŁACH

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 60-120 MINUT

W ostatniej chwili pomogliśmy grupie ocalałych uciec z ich kryjóWKi, zanim okolicą zawładnęły zombie. Już prawie dotarliśmy na wzgórze, gdy ich latający kocur uciekł z powrotem do domu. Mały chłopiec pobiegł za swoim pupilem, a za synkiem jego ojciec. I wiesz co? Teraz nasza kolej. Nie pozwolimy im umrzeć. Są gdzieś tutaj, otoczeni przez zombie.

Przynajmniej znaleźliśmy kota.

Potrzebne materiały: **Zombicide: Zielona Horda, Kompani i Wrogowie.**

Potrzebne kafelki: **18V, 20V, 21V, 23V, 24V i 25R.**

### CELE

Niebieski i zielony znacznik Celu reprezentują wieśniaków potrzebujących ratunku.

Misja kończy się sukcesem, gdy niebieski i zielony znacznik Celu zostaną zdobyte. Misja kończy się porażką, jeżeli którykolwiek z wieśniaków zostanie wyeliminowany.

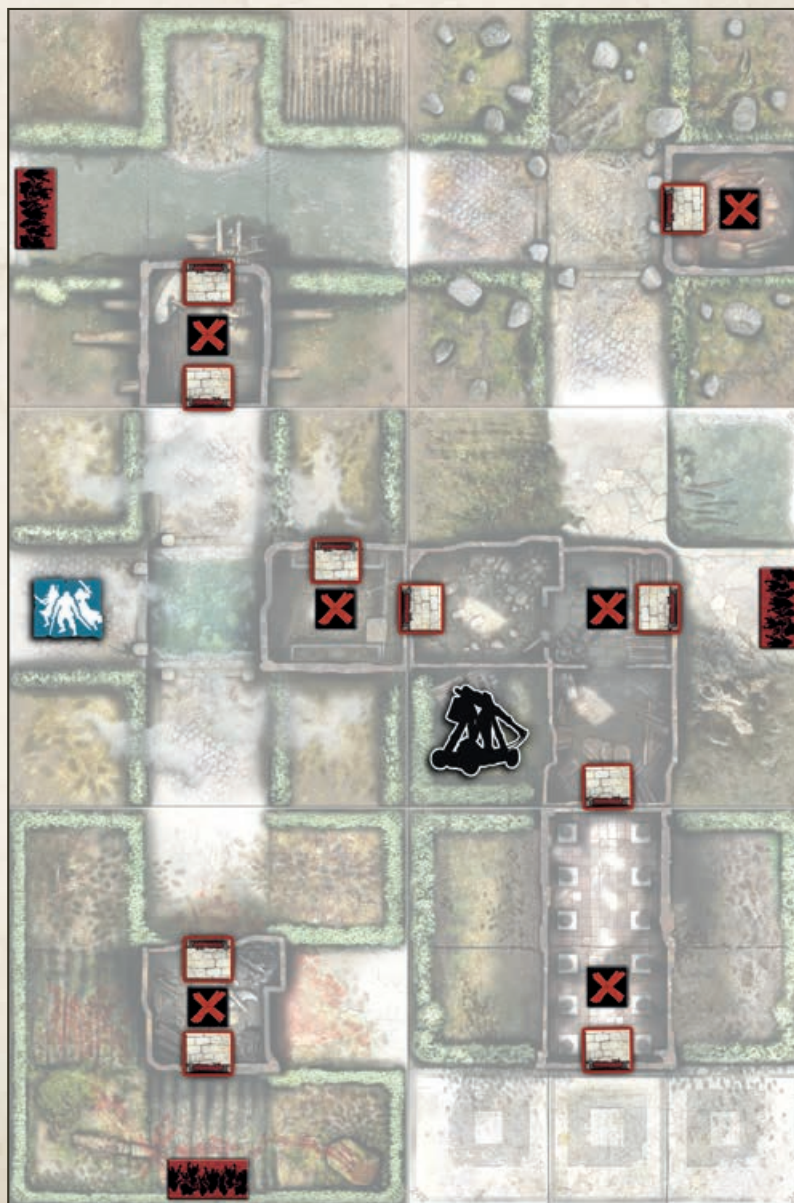
### ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry:** Umieście losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte. Umieście kartę Setha lub Vanadisa pośród kart Ekwipunku początkowego.

• **O czymś chyba zapomnieli!** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Po zdobyciu dwustronnego czerwonego znacznika Celu Ocalały zdobywa dodatkowo wybrany Artefakt z Krypty. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

• **Młody i nieustraszony.** Znaczniki celu zostają odwrócone w momencie otwarcia prowadzących do nich drzwi. Niebieski i zielony znacznik Celu to wieśniacy: dopóki odpowiadające im znacznik nie zostaną zdobyte, traktowani są jako Ocalali bez żadnej Akcji i 1 punktem życia. Pamiętajcie, przegracie jeżeli którykolwiek z nich zginie. Bądźcie zwarci i gotowi!

20V	18V
23V	25R
21V	24V





## ◆ MISJA 7:

# ZAKŁĘTY OGRÓD

MEDIUM / 6+ SURVIVORS / 120 MINUTES

**T**o. To nas przeraża, a przecież nie jedno już widzieliśmy. Początkowo nie zdawaliśmy sobie sprawy, że wszystkie zombie, z którymi walczyliśmy kilka dni temu, nosiły wiadomość w butelce, napisaną specjalnie dla nas. Były to imienne zaproszenia od kręgu nekromantów, wzywająca nas do stawienia się w ich miejscu odpoczynku zwanym "Zaklętym Ogrodem", na "prezentację", podczas której zostaną nam wręczone "upominki". Na początku sądziliśmy, że to żart, ale byliśmy zaintrygowani. Więc poszliśmy tam.

To nie był żart. To miejsce jest pokrecone i wprost cuchnie złem!

Potrzebne materiały: **Zombicide: Zielona Horda, Kompani i Wrogowie.**

Potrzebne kafelki: 15V, 16V, 18V, 21V, 22V i 23V.

### CELE

Misja kończy się sukcesem, gdy wszystkie Artefakty z Krypty zostaną zdobyte.

### ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry:** Rozłóżcie losowo zakryte karty Artefaktów z Krypty na każdej z oznaczonych Stref.

• **Przeklęte błyskotki:** Karty Artefaktów z Krypty mogą być zdobyte tak jak znaczniki Celu. Ocalały nie zdobywa za nie punktów doświadczenia, ale może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

Zielona Strefa Namnażania aktywuje się po zdobyciu Artefaktu z Krypty.

• **Słumione kroki:** W trakcie etapu Namnażania Fazy Zombie, Strefy Namnażania pozostające poza Polem Widzenia Ocalałych, zamiast namnożenia Zombie produkują znacznik Celu. Znaczniki te reprezentują nieznanne Zombie, poruszające się po planszy jak zwykły Szwendacz. Jeżeli graczom zabraknie znaczników Celu a muszą namnożyć kolejny, zamiast tego wszystkie znaczniki Celu otrzymują dodatkową Aktywację. Znaczniki celu są usuwane gdy tylko znajdują się w Polu Widzenia Ocalałego. Namnóżcie kartę Zombie w odpowiedniej Strefie, stosownie do obecnego Poziomu Zagrożenia.



16V 21V

23V 15V

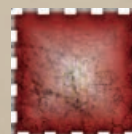
22V 18V



Strefa startowa graczy



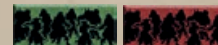
Trebusz



Artefakt z Krypty



Drzwi



Strefy Namnażania

Strefa zawierająca znacznik Celu może być wybrana za cel Ataku obłączniczego: usunięcie znacznik i namnóżcie Zombie zanim wybieriecie rodzaj amunicji. Jeżeli nie pojawią się Zombie (bo np. dobierzecie kartę dodatkowej Aktywacji), Atak obłączniczy nie daje żadnego efektu.



## MISJA 8:

# ZIELONA PANI

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

**Z**łe sny, poczucie zbliżającej się katastrofy, bóle głowy i choroby: mamy powody sądzić, że nieustanna walka ze skażonymi miała swoją cenę i w pewien sposób nas skaziła. A my nie znamy lekarstwa na tę klątwę. Z pomocą przyszedł nam wieśniak, którego uratowaliśmy miesiąc temu. Opowiedział nam o Zielonej Pani z Lasu, uzdrowicielce o magicznym rodowodzie, silnie powiązanej z matką naturą. Zombie ją nękają, ale nie są w stanie skrzywdzić. Odnalezienie jej nie jest jednak łatwym zadaniem. Zielona Pani nieufnie podchodzi do cywilizacji i stroni od odwiedzin. Dostanie się do niej na audiencję może okazać się nie lada wyzwaniem.

Możemy być nieco otumanieni przez plagę, ale nadal uwielbiamy wyzwania!

Potrzebne materiały: **Zombicide: Zielona Horda, Kompani i Wrogowie.**

Potrzebne kafelki: **20V, 22R, 23V, 24V i 25R.**

### CELE

Osiągnijcie Strefę Wyjścia pełnym początkowym składem. Dowolny Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

### ZASADY SPECJALNE

#### • Przygotowanie do gry:

- Umieśćcie losowo niebieski znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Z 6 kart Artefaktów z Krypty utwórzcie stos i umieśćcie go w oznaczonej Strefie.

• **Szopa Zielonej Pani:** Dowolny Ocalały wykonując Przeszukiwanie w oznaczonej Strefie, zamiast dociągać kartę z talii Ekwipunku, może wybrać 1 kartę Artefaktu z Krypty i za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

• **Podwodny korytarz.** Odnalezienie czerwonego znacznika Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Po odkryciu niebieskiego znacznika Celu nie otrzymujecie doświadczenia. Niebieski i zielony znacznik Celu nie mogą być zabrane ze Strefy w której się znajdują, gdyż oznaczają wejście do podwod-



24V 20V

25R 22R

23V



nego przejścia wiodącego do komnat Zielonej Pani. Jak długo nie ma w niej Zombie, Ocalały stojący w Strefie z niebieskim znacznikiem Celu może wydać jedną Akcję i umieścić swoją figurkę w Strefie z zielonym znacznikiem Celu (to nie jest Akcja Ruchu). Można pokonać podwodny korytarz także w drugą stronę. Niebieska Strefa Namnażania aktywuje się po zdobyciu niebieskiego znacznika Celu.



## ◆ MISJA 9:

# POSIADŁOŚĆ HELLRIVER

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

**S**tyszeliśmy o Posiadłości Hellriver ale jakoś nigdy nie było nam dane jej odwiedzić. To wyjątkowe miejsce. Plotki mówią, że wrząca woda wybija wprost z ziemi wokół rezydencji, topiąc ciało w ciągu kilku sekund. Doran i Johannes koniecznie chcieli zobaczyć ten cud i urządzić tam schronienie. Pachnie siarką i, rozczarowująco dla Dorana, wydaje się to nie mieć związku z magią. Johannes twierdzi, że to raczej grupa wynalazców znalazła sposób dokopania się do wulkanicznego źródła. Jak i dlaczego wprawili to wszystko w ruch, pozostaje tajemnicą. Odpowiedzi będzie można znaleźć w Posiadłości Hellriver.

Ku chwale nauki i zombicide!

Potrzebne materiały: **Zombicide: Zielona Horda, Kompani i Wrogowie.**

Potrzebne kafelki: **13R, 21R, 22R, 23R, 24V i 25R.**

### CELE

Misja kończy się sukcesem, gdy wszyscy początkowi Ocalali znajdują się w budynku centralnym, rozciągającym się na kafelki 22R i 23R. Można do niego dotrzeć wyłącznie mostem (patrz Zasady specjalne).

### ZASADY SPECJALNE

#### • Przygotowanie do gry:

- Umieśćcie losowo niebieski i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Użycie znaczników Bariery, reprezentujących w i umieśćcie w oznaczonej Strefie, pomiędzy niebieskimi drzwiami a budynkiem centralnym (te znaczniki reprezentują most wiszący, który nie blokuje Ruchu w Strefie, w której się znajduje).







13R	23R	24V
21R	22R	25R

- **Broń eksperymentalna.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.
  - Po zdobyciu dwustronnego czerwonego znacznika Celu Ocalały zdobywa dodatkowo losowy Artefakt z Krypty. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
  - Nie możecie wyważyć niebieskich drzwi do momentu zdobycia niebieskiego i zielonego znacznika Celu.

- **Most.** Przekroczenie mostu do Strefy budynku po drugiej stronie kosztuje 1 Akcję Ruchu (zarówno Ocalałi, jak i Zombie mogą ją wykonywać, gdy niebieskie drzwi zostaną otwarte). To jedyny sposób dostania się do budynku centralnego.

Cel (5 PD)

Trebusz

Strefa startowa graczy

Drzwi

Most

Strefa Namnażania



- **Piekielna Rzeka.** Każdy Ocalały znajdujący się na Obszarze Wodnym na koniec Fazy Graczy otrzymuje 1 Ranę (bez Rzutu na Pancerz). Każde Zombie znajdujące się na Obszarze Wodnym na koniec Fazy Zombie otrzymuje 1 Ranę (bez Rzutu na Pancerz). Nekromanci, Mordercze Kruki i Widmowi Szwendacze są odporni. Zniszczone w ten sposób Zombie są umieszczane w Hordzie (nawet jeśli normalnie nie podlegają zasadom Hordy).





## ◆ MISJA 10:

# NIEUCZCIWA WYMIANA

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

**U**jęliśmy nekromanckiego szpiega i wzięliśmy go na spytki. Próbował przehandlować swoje życie w zamian za informacje. Cóż, umowa nie poszła po jego myśli. Tak czy inaczej, pracował on dla szalonego kręgu nekromantów, którzy otworzyli bliźniacze bramy do podziemnego świata.



Teraz składają ofiary z ludzi by czerpać z nich coraz więcej mocy. Głupcy nie przejmują się, że coś może wyleźć z tamtej strony. Aż strach pomyśleć co czai się w takich ciemnych, nieznanych miejscach.

Znaleźliśmy to miejsce i jesteśmy gotowi do działania. W materii rzeczywistości pojawiły się już małe rozdarcia, wypływające rosnące hordy zombie. Musimy być szybcy albo to miejsce ogarnie chaos.

Potrzebne materiały: **Zombicide: Zielona Horda, Kompani i Wrogowie.**

Potrzebne kafelki: **21V, 23V, 24R i 25R.**

### CELE

Misja kończy się sukcesem, gdy wszystkie Strefy Namnażania zostaną zniszczone przy użyciu Trebusza.

### ZASADY SPECJALNE

#### • Przygotowanie do gry:

- Umieśćcie losowo niebieski znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Rozłóżcie losowo zakryte karty Artefaktów z Krypty na każdej z oznaczonych Stref.

• **Cenne relikwie.** Karty Artefaktów z Krypty mogą być zdobyte tak jak znaczniki Celu. Ocalały nie zdobywa za nie punktów doświadczenia, ale może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

• **Części trebusza.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.

- Po każdym zdobyciu dwustronnego czerwonego znacznika Celu przeprowadź Namnażanie Zombie w czerwonej Strefie Namnażania.

- Niebieska Strefa Namnażania aktywuje się po zdobyciu niebieskiego znacznika Celu.

- Po zdobyciu wszystkich znaczników Celu, dowolny Ocalały może wydać 1 Akcję aby zbudować Trebusz w swojej Strefie. Podczas gry tylko jeden Trebusz może być zbudowany w ten sposób. Trebusz może zostać użyty do strzelania w znaczniki Stref Namnażania: mają one tę samą Kolejność Wybierania Celów co Nekromanci, są usuwane po otrzymaniu 1 obrażenia i nie otrzymujecie za nie punktów doświadczenia.

• **Mroczne wody.** Ocalali nie mogą poruszać się do Obszarów Wodnych. Każde Zombie stojące na Obszarze Wodnym trafia do Hordy (nawet jeśli nie podlega zasadom Hordy). Ta zasada dotyczy także Nekromantów, Morderce Kruki i Widmowych Szwendaczy. Nekromanta namnażający się z Hordy do Strefy Namnażania ucieka z planszy podczas swojej następnej Aktywacji.





23V	25R
24R	21V

## ◆ 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

### WYDAWCA:

David PRETI

### 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

### DOŁĄTKOWE OPRACOWANIE:

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

### TESTERZY GRW:

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

### TŁUMACZENIE:

Robert Deninis

### KOREKTA:

Portal Team

### SKŁAD POLSKIEJ WERSJI:

Maciej Mutwil

© 2019 Portal Games Sp. z o.o. © 2018 CMON Productions Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Guillotine Games i logo Guillotine Games są znakami towarowymi Guillotine Games. 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 14 ROKU ŻYCIA.**





## KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

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

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

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