

ZOMBICIDE

NAJEŻDŻCA



ZASADY GRY ORAZ KSIĘGA MISJI

01 ROZDZIAŁY

02 KOMPONENTY GRY	3
03 PROTOKÓŁ SPOTKANIA Z NAJEŹDŹCĄ	5
> ZOMBICIDE PRZEZ CZAS I PRZESTRZEŃ.....	6
04 PRZYGOTOWANIE DO GRY	7
05 OMÓWIENIE GRY	10
FAZA GRACZY.....	10
FAZA XENOSÓW.....	10
FAZA KOŃCOWA.....	10
WYGRANA I PORAŻKA.....	10
06 PODSTAWY	10
PRZYDATNE DEFINICJE.....	10
POLE WIDZENIA.....	11
PORUSZANIE SIĘ.....	13
ODCZYTYWANIE KARTY EKWIPUNKU.....	13
> BROŃ DO WALKI WRĘCZ I BROŃ DYSTANSOWA.....	13
> RODZAJ AMUNICJI.....	14
> GŁOŚNY EKWIPUNEK.....	15
> CECHY BOJOWE.....	16
> HAŁAS.....	17
DOŚWIADCZENIE, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI.....	17
07 WYPOSAŻENIE	18
08 XENOSY	19
ROBOTNIK.....	19
MIĘŚNIAK.....	19
ŁOWCA.....	19
GNIJĄCA ABOMINACJA.....	20
ZASADY DZIAŁANIA PLEŚNI.....	20
> OGÓLNE ZASADY DZIAŁANIA PLEŚNI.....	20
> SZCZEGÓŁOWE ZASADY AKTYWNEJ PLEŚNI.....	20
> SZCZEGÓŁOWE ZASADY NIEAKTYWNEJ PLEŚNI.....	20
09 FAZA GRACZY	22
RUCH.....	22
PRZESZUKIWANIE.....	22
AKTYWACJA DRZWI.....	22
> KOLOROWE DRZWI.....	22
REORGANIZACJA/WYMIANA.....	23
> PODŁĄCZANIE LUB ODŁĄCZANIE KART EKWIPUNKU.....	23
AKCJE W WALCE.....	24
> ATAK WRĘCZ.....	24
> ATAK DYSTANSOWY.....	24
ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU.....	24
ZRÓBCIE HAŁASI!.....	24
10 FAZA XENOSÓW	26
ETAP 1 - AKTYWACJA.....	26
> ATAK.....	26
> RUCH.....	26
> GRA ŁOWCAMI.....	28
ETAP 2 - NAMNAŻANIE.....	28
> KOLOROWE STREFY NAMNAŻANIA.....	28
> KARTY DODATKOWEJ AKTYWACJI.....	29
> KARTY GNIJĄCEJ ABOMINACJI.....	29
> KARTY NAMNAŻANIA Z PLEŚNI.....	29
> SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI.....	30
11 WALKA	30
ATAK WRĘCZ.....	31
ATAK DYSTANSOWY.....	31
> KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW.....	32
> BRATOBÓJCZY OGIEŃ.....	32
ATAK SKONCENTROWANY.....	33
OGIEŃ PIEKIELNY.....	34
12 POKOJE OCHRONY, MAGAZYNY Z TLENEM I ŚLUZY POWIETRZNE	34
POKÓJ OCHRONY.....	34
MAGAZYN Z TLENEM.....	35
ŚLUZY POWIETRZNE.....	35
13 TRYB KRWISTOCZERWONY	36
14 GRA DLA 7+ OCALAŁYCH	36
15 DOSTOSOWANIE TRUDNOŚCI	37
16 MISJE	38
M0 SAMOUCZEK: WYŁÓM!.....	38
M1 ZBIERANIE SIŁ.....	39
M2 ROCK'N ROLLY.....	40
M3 ARIERGARDA.....	41
M4 INŻYNIEROWIE.....	42
M5 WYŚCIG ZBROJEŃ.....	44
M6 IGRANIE Z OGNIEM.....	45
M7 BUŁKA Z KSENIUM.....	46
M8 KOD POMARAŃCZOWY.....	48
M9 NIEPROSZENI GOŚCIE.....	50
M10 POWRÓT DO KORZENI.....	51
17 UMIEJĘTNOŚCI	52
18 INDEKS	55
> TWÓRCY.....	55

02 KOMPONENTY GRY

9 KAFELKÓW GRY (DWUSTRONNYCH)



6 FIGUREK
I KART OCALAŁYCH



Cole



Vivian



Mitsuki



Magnus



Jared



Baraka



64 FIGURKI XENOSÓW



1 Gnijąca Abominacja



14 Mięśniaków



14 Łowców



35 Robotników

2 FIGURKI MASZYN

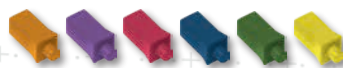


Robot Rozjemca



Działko strażnicze
Falchion

48 WSKAŹNIKÓW



6 PLANSZ
OCALAŁYCH



6 KOLOROWYCH
PODSTAWEK OCALAŁYCH



6 KOŚCI



ZASADY - ZOMBICIDE

65 ZNACZNIKÓW

Drzwi

- Neutralne x5
- Zielone x1
- Fioletowe x1



Strefa wyjścia x1



Pierwszy Gracz x1



Aktywacja Maszyny x2



Hałas x18



Cele

- Czerwony/czerwony x10
- Czerwony/niebieski x1
- Czerwony/zielony - Zdalne sterowanie Robotem x1
- Czerwony/fioletowy - Zdalne sterowanie Działkiem strażniczym Falchion x1
- Czerwony/biały x1



Umiejętność: Kamuflaż x1



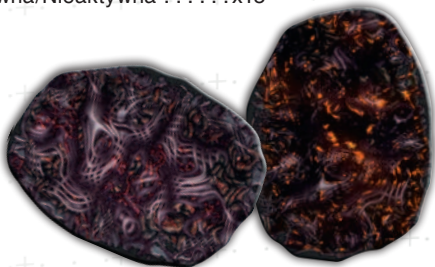
Namnażanie Xenosów

- Czerwony/czerwony x4
- Czerwony/zielony x1
- Czerwony/fioletowy x1



Pleśń

- Aktywna/Nieaktywna x15



125 MINI KART

71 kart Ekwipunku

- Pancerz ablacyjny x4
- Strzelba szturmowa x3
- Zbiornik x4
- Paralizator (Ekwipunek początkowy) x4
- Piła łańcuchowa x2
- Bateria x6
- Miotacz ognia x2
- Maczeta x3
- Ciężka strzelba x3
- LKM x2
- Prowiant x3
- Namnażanie z Pleśni: 1 Łowca x2
- Namnażanie z Pleśni: 1 Mięśniak x2
- Namnażanie z Pleśni: 1 Robotnik x2
- Namnażanie z Pleśni: 2 Robotników x1
- Butla tlenowa x6
- Garść naboju x3
- Prototypowa strzelba szturmowa x1
- Prototypowa ciężka strzelba x1
- Prototypowy LKM x1
- Prototypowa snajperka x1
- Dron zwiadowczy x2
- Latarka x2
- Młot x3
- PM x2
- PM (Ekwipunek początkowy) x2
- Snajperka x2
- Działko strażnicze Falchion x1
- Robot Rozjemca x1



54 karty Xenosów



03 PROTOKÓŁ SPOTKANIA Z NAJEJDCĄ

Doktor Vivian Rigby chciała już wrócić do laboratorium. To właśnie tam wygraliby tę walkę, a nie tu, przy przemoczonym ogrodzeniu, zza którego rozciągał się widok na obumarty już krajobraz. Kolejna fala była jednak nieuchronna, a mury stacji potrzebowały każdej sztuki broni. – Wiesz, co mi to w ogóle przypomina? – zapytał zza jej pleców porucznik Magnus Berg. Jego zniekształcony głos brzmiał złowieszczo, gdy przebijają się przez pancerz energetyczny.

– Ten film, który leciał na Holo-Nocy w zeszłym miesiącu.

Była zbyt zmęczona, żeby o tym pamiętać. Holo-Noc często padała ofiarą uwielbienia Cole'a Hilla dla nowych filmów retro.

– Który?

– Ten z odważnymi górnikiem, którym jacyś cholerni krawaciarze zrobili nalot na rzadkie minerały.

Po chwili przetrawiła tę informację.

– Faktycznie. Tak, to był jakiś banal z odważnymi rolnikami i górnikiem, którzy marzyli o nowym, wolnym świecie, a byli ciemieni przez złych gości w garniturach.

– Poważnie?

Pancerz Magnusa nie był przystosowany do wzruszenia ramionami, ale potężny mężczyzna i tak zdołał to zrobić.

– Wiesz, o co mi chodzi. Pomyślałem sobie, że utknęliśmy w identycznym scenariuszu.

Tym razem to ona wzruszyła ramionami.

– W sumie... tylko że Xenosy są w tej dziurze takimi samymi obcymi jak my.

– To już jest potwierdzone?

– Tak. Rozpracowywałam z AI bazy kilka hipotez, zanim mnie wcieliście do wojska. Według skanów genetycznych oni pochodzą z przynajmniej trzech odrębnych biomów planetarnych, jeśli nie więcej.

– Słyszałem o tym. To jakiś bezsens.

Vivian roześmiała się cicho.

– W tej kwestii wiele rzeczy nie ma żadnego sensu.

– Co oni w ogóle żrą? – machnął ręką w kierunku pustkowi. – Tu przecież nic nie ma.

– Sądzę, że byli litotrofami, zanim rozwinęli zamiłowanie do ludzkiego mięsa. W każdym razie większość z nich.

– Że jak?

Vivian westchnęła.

– Odżywiają się skałami. A konkretnie minerałami.

– Takich gatunków nie nazywa się czasem litożernymi?

– To w końcu kto tu jest naukowcem - ty czy ja? – zapytała, odwracając głowę w jego stronę.

– No tak. Wybacz.

Poklepała go po opancerzonym ramieniu.

– Nie panikuj. Oni też wykorzystują ksenium. Ale nie mam pojęcia, czemu wszyscy żywią się tym samym. Mają bardzo

niewielką wspólną część DNA. Jest to trzydzieści procent, co stanowi mniej więcej podstawę tego, co znaleźliśmy u wszystkich znanych w kosmosie form życia z podwójną helisą. Sam pomyśl. My możemy jeść tylko niektóre rzeczy z jadłospisu Centauran i nie jest tego dużo. Jak spróbujesz kuchni tasyjskiej, to umrzesz w ciągu minuty. A Xenosy przetrwały tutaj, odżywiając się tymi samymi rzeczami. To jakieś... porąbane.

Magnus zawahał się, zagłębiając się w swoich myślach.

– Ktokolwiek ich tu sprowadził, może zrobił to z powodu ksenium?

– A czemu uważasz, że zostali tu sprowadzeni?

– Na pewno nie przeszli tu ewolucji. Tylko jakieś bakterie tu wyewoluowały, nie? A pomimo tego w atmosferze wciąż są śladowe ilości tlenu. Wpadłaś kiedyś na to?

Vivian westchnęła.

– Nie. Przyuszczamy, że w niedalekiej przeszłości występował tu pierwotny ekosystem morski, tak jak trzy miliardy lat temu na Ziemi. Natknęliśmy się jednak tylko na jego szczątkowe ślady. Ta cała planeta wymyka się wszelkiej logice przez to ksenium.

– Tak czy siak – ciągnął Magnus – oni nie mają żadnej technologii i nigdy nie zachowywali się mądrze, więc na pewno nie przybyli tu samodzielnie.

– To prawdopodobnie sprawka jakiejś nieznannej nam jeszcze cywilizacji. Łatwo je przeoczyć. Centauranie wiedzieli o Ziemi, ale wszystkie rasy z Trappistu nie miały pojęcia o naszym istnieniu, póki nie wystąpił statku, a egzystujemy praktycznie obok siebie.

Obydwoje długo milczeli, wsłuchując się w odgłosy deszczu. Vivian zamknęła oczy i przez krótką chwilę pomyślała o śnie. To był błąd, bo przytępała się na tym, że głowa jej opada, a po chwili gwałtownie obudziły ją kolejne wynurzenia Berga.

– Może to jednak nie jest wcale takie podobne do tego holo-filmu. Tamci górnicy byli inteligentni. Gdyby te stwory były kumate, to moglibyśmy z nimi zawrzeć układ. Nie jesteśmy krawaciarzami.

– Moglibyśmy je chociaż zamknąć w zagrodzie – stwierdziła zgodnie Vivian. – Jeszcze wtedy, jak były posłuszne. Tylko że one nas ignorowały przez prawie rok, nawet wtedy, jak zaczęliśmy wypompowywać z ziemi ksenium. Nikt w ogóle nie pomyślał, że będzie taka potrzeba.

– Tak. Masz jakiś pomysł, czemu im odbiło?

– Coś się zmieniło.

Sarkazm był wręcz wymalowany na jego czole.

– No raczej.

Uśmiechnęła się słabo.

– Wybacz, jestem po prostu zmęczona. Na pewno coś to zainicjowało. Miałam kilka poszlak na ten temat, ale wszyscy byli potrzebni przy murach i nie miałam czasu na weryfikację swoich hipotez.

– Mówisz o tym całym zakażeniu, z którego dostałem sprawozdanie?

– Tak. Każdy z nich ma coś we krwi. Jest niemal identyczna. To jednak nie ma sensu z punktu widzenia ich różnorodności genetycznej.

– Nie kumam.

Vivian zastanowiła się przez chwilę.

– Jak by to wyjaśnić... każdy gatunek może być nosicielem jakiejś choroby, prawda? Na Ziemi komary przenoszą malarię, ale same na nią nie chorują. My za to się zarażamy, jeśli zostaniemy ugryzieni. Jesteśmy różnymi gatunkami.

– No tak, to rozumiem.

– Infekcje międzygatunkowe są szalenie rzadkie, nawet w przypadku gatunków, które ewoluowały w tym samym biomie planetarnym. Tutaj mamy gatunki z trzech różnych światów, których DNA jest tylko w jednej trzeciej tożsame, a i tak chorują na to samo. To jakieś szaleństwo. To tak, jakbyś zaraził się gripą od banana, a współdzielicie sześćdziesiąt procent DNA, bo pochodzicie z Ziemi. W ich przypadku to jeszcze dużo bardziej nieprawdopodobne. Gdybym nie zobaczyła tego na własne oczy, to bym nie uwierzyła.

Magnus przez chwilę nad tym rozmyślał, po czym spojrzał Vivian prosto w oczy, pełen niepokoju.

– Tylko mi nie mów, że ludzie są zagrożeni infekcją!

Kobieta potrząsnęła głową. – Nie, przynajmniej nic takiego nie zaobserwowaliśmy. To zakażenie zmieniło Xenosów w jakieś... zombie.

– Kurde... może to jednak nie jest aż tak podobne do tego holo-filmu! – powiedział Magnus, chichocząc.

– Tylko na pierwszy rzut oka – stwierdziła, uśmiechając się błado.

– To co możemy zrobić?

Vivian mogła tylko wzruszyć ramionami.

– Czekamy na posiłki. Spróbujemy zebrać więcej danych. Teoretycznie sugerowałabym całkowitą ewakuację, póki nie opanujemy sytuacji. Tylko że promów kosmicznych jest mało i rzadko stąd odlatują.

Magnus chciał coś powiedzieć na ten temat, lecz przerwało mu dudnienie syreny posterunkowej. Rozbłysnęły czerwone światła, a powietrze zostało wypełnione przerywanymi dźwiękami głosu kapitana Connora.

– Do całego personelu, szturm na bramie południowej. Powtarzam: przygotować się na szturm na bramie południowej. To nie są ćwiczenia.

– Jasne, że nie ćwiczenia – burknęła Vivian, sprawdzając swoją broń. – Rzeczywistość już nam wystarczająco dokopała.

Magnus już stał na nogach.

– Bez dwóch zdań, pani doktor, ale teraz nie pora na to. Nadszedł czas Zombicide.

Zombicide: Najeżdźca to gra kooperacyjna, w której 1 do 6 graczy mierzy się z Xenosami - niezbadaną hordą zarażonych obcych, którymi steruje mechanika gry. Każdy gracz przejmuje kontrolę nad 1 do 6 Ocalałych w fantastycznonaukowej scenarii zdominowanej przez Xenosów. Cel jest prosty – wybrać Misję, wypełnić jej zadania, przeżyć i zabić tylu Xenosów, ilu tylko zdołacie!

Xenosy są zazwyczaj przewidywalne, ale jest ich mnóstwo i uciekają się do paskudnych chwytów. Gnijąca Abominacja roztacza po kompleksie kosmicznym obcą substancję zwaną Pleśnią, przez co cała placówka powoli zmienia się w gniazdo Xenosów. Zagrożenie czyha na każdym kroku.

ZOMBICIDE PRZEZ CZAS I PRZESTRZEŃ

Seria **Zombicide** pozwala graczom walczyć z Zombiem w wielu różnych scenariach, tworząc unikalną atmosferę dzięki dedykowanym Ocalałym, zombie i innym aspektom.

Wszystkie zestawy podstawowe z serii **Zombicide** korzystają z tych samych mechanik, co ma na celu ułatwienie graczom wejścia w całe uniwersum. Zestawy podstawowe i rozszerzenia z poszczególnych er (klasyczna, fantasy i science fiction) są ze sobą w pełni kompatybilne.

Zombicide w wersji fantasy to czas wieków ciemnych zdominowanych przez złowieszcze knowania szalonych nekromantów, którzy przemierzają krainy w towarzystwie armii zombie. Razem z pozostałymi Ocalałymi walczyście o lepszą przyszłość!



Ocalali używają do zabijania Xenosów każdej możliwej broni, aby spowolnić inwazję. Im lepsza broń, tym więcej trupów i więcej Xenosów zwabionych zapachem świeżej krwi!

W gronie Ocalałych znajdziecie Cywili i Żołnierzy, a każda z tych Postaci posiada określone Umiejętności. Gracze działają w jednym zespole, mogą się wymieniać Ekwipunkiem i pomagać sobie nawzajem. Tylko ścisła współpraca umożliwi wypełnienie celów Misji i ostateczne zwycięstwo. Ocalali, poza walką z Xenosami, będą ratować siebie nawzajem, zdobywać istotne informacje, odkrywać mroczne sekrety i nie tylko!

04 PRZYGOTOWANIE DO GRY

W grze *Zombicide: Najeźdźca* bierze zwykle udział sześciu Ocalałych, przydzielonych graczom według ich uznania. Nowym graczom doradzamy rozpoczęcie przygody z grą z jednym Ocalałym, dla szybszego zrozumienia mechaniki gry. Doświadczony gracz z łatwością pokieruje pełnym zespołem sześciu Ocalałych i sam przezwycięży plagę Xenosów!

- 1 > Wybierzcie Misję.
- 2 > Rozłóżcie kafelki planszy.
- 3 > Umieściecie Cele, Strefy Namnażania i inne znaczniki oraz figurki zgodnie z opisem danej Misji.
- 4 > Wybierzcie 6 Ocalałych i podzielcie się nimi wedle uznania. Wszyscy gracze tworzą jedną drużynę, która współpracuje ze sobą, aby wygrać z samą grą. Możecie siedzieć wokół stołu w dowolnej kolejności.
- 5 > Dla każdego Ocalałego weźcie po jednej Planszy i umieście na niej kartę Ocalałego. W celu łatwiejszego rozpoznania figurek Ocalałych umocujcie do nich kolorowe podstawki. Weźcie również po 5 plastikowych wskaźników tego samego koloru.
- 6 > Odłóżcie następujące karty Ekwipunku:

• Ekwipunek początkowy: 4 Paralizatory i 2 PM. Można je łatwo rozpoznać w talii dzięki ich szarym rewersom.

• Butle tlenowe: jest ich łącznie 6. Te karty można rozpoznać dzięki ich rewersom przedstawiającym Magazyn z tlenem.



Ten sprzęt przeznaczono do utrzymania porządku, a nie do powstrzymania inwazji Xenosów. Spróbujcie jak najszybciej znaleźć lepszą broń!

Wasz zespół potrzebuje Butli tlenowych, aby poruszać się poza murami posterunku. Można je znaleźć w pomieszczeniach Magazynu z tlenem. Chrońcie je!

- Prototypy: Prototypowa strzelba szturmowa, Prototypowa ciężka strzelba, Prototypowy LKM oraz Prototypowa snajperka. Te karty można rozpoznać dzięki ich czerwonym rewersom.



Niezwykle cenne Prototypy broni zazwyczaj można zdobyć wypełniając cele Misji.

- Umieśćcie karty pomocy Robota Rozjemcy i Działa strażniczego Falchion w zasięgu wzroku wszystkich graczy. Te karty nie należą do żadnego z graczy i mają jedynie przypominać o zasadach działania i statystykach obydwu Maszyn.



Działo strażnicze Falchion i Robot Rozjemca mogą pomóc waszemu zespołowi w eksterminacji Xenosów.

7 > Rozdajcie Ekwipunek początkowy Ocalałym wedle waszego uznania. **Zombicide: Najeźdźca** jest grą kooperacyjną, dlatego wszystkie decyzje podejmujcie wspólnie. Każdy Ocalały rozpoczyna grę z przynajmniej jedną kartą. Jeżeli na liście Umiejętności początkowych Ocalałego znajduje się dowolny Ekwipunek, Ocalały otrzymuje go od razu, niezależnie od rozdanych kart Ekwipunku początkowego.

8 > Przetasujcie karty Xenosów i umieśćcie na jednym stosie, a przetasowane karty Ekwipunku na drugim. Połóżcie oba stosy zakryte, blisko planszy.

9 > Umieśćcie figurki przedstawiające wybranych Ocalałych w Strefie startowej (lub Strefach) wskazanej przez Misję.

10 > Maksymalna wartość Pancerza każdego Ocalałego jest wskazana na karcie Postaci w formie podświetlonej cyfry na Torze Pancerza. Umieśćcie wskaźnik na najwyższym podświetlonym polu Toru Pancerza.

Cole jest Cywilem. Baraka jest Żołnierzem.

W grze **Zombicide: Najeźdźca** są dwa rodzaje Ocalałych: Cywile i Żołnierze, których oznaczenia znajdziecie na kartach Postaci.

-  **Cywile** mogą Przeszukiwać każdą Strefę pomieszczenia i mają niższą wartość Pancerza (zazwyczaj jest to poziom 2).
-  **Żołnierze** mogą Przeszukiwać tylko Pokoje ochrony, lecz mają wyższą wartość Pancerza (zazwyczaj jest to poziom 3).

11 > Następnie umieśćcie kolejny wskaźnik w miejscu wskazującym pierwszą (niebieską) Umiejętność. Kolejne 3 wskaźniki umieśćcie na polach zapasowych w górnej części Planszy. Ustawcie wskaźnik punktów doświadczenia na poziomie „0”.

12 > Zdecydujcie, kto jest pierwszym graczem i dajcie mu/jej znacznik Pierwszego Gracza.



Baraka jest Żołnierzem. Może Przeszukiwać wyłącznie Pokoje ochrony (patrz strona 34).

3 wskaźniki w zapasie.

Baraka ma kartę Ekwipunku początkowego.

Wskaźnik na „niebieskiej” Umiejętności.

Baraka rozpoczyna z Pancernem o wartości 3 (to jej maksymalny poziom).

Wskaźnik doświadczenia pokazuje „0” na Niebieskim Poziomie Zagrożenia.



Przykładowe przygotowanie Misji.

05 OMÓWIENIE GRY

Zważywszy na zasoby, które mamy zebrać, nasi przełożeni będą odpowiadać na sygnały SOS tak szybko, jak się da. Przed nami jednak długa droga, więc nasze przetrwanie zależy tylko od nas. Wiemy, gdzie są pokoje ochrony, ale ze wszystkiego da się zrobić potencjalną broń.

– Jared

Gra w **Zombicide: Najeźdźca** składa się z szeregu Rund, rozgrywanych według poniższej kolejności:

FAZA GRACZY

Rozpoczyna Pierwszy Gracz, aktywując swoich Ocalałych jednego po drugim, w wybranej przez siebie kolejności. Początkowo każdy Ocalały może wykonać trzy Akcje na Turę – dopiero nabyte w trakcie gry Umiejętności umożliwiają im wykonywanie dodatkowych Akcji. Ocalały może wykorzystać swoje Akcje do eksterminacji Xenosów, poruszania się po planszy lub wykonywania innych zadań, wypełniając różne Cele Misji. Niektóre Akcje są głośne, a hałas przyciąga Xenosów!

Po wykonaniu wszystkich Akcji przez Ocalałych Pierwszego Gracza, gracz siedzący po jego/jej lewej stronie rozpoczyna swoją Turę i aktywuje swoich Ocalałych w ten sam sposób.

Po tym, jak wszyscy gracze skończą swoje Tury, kończy się Faza Graczy.

Faza Graczy jest omówiona szczegółowo na stronie 22.

FAZA XENOSÓW

Wszystkie Xenosy na planszy się aktywują i wydają jedną Akcję albo na zaatakowanie Ocalałego znajdującego się w tej samej Strefie, albo, jeżeli nie mają możliwości Ataku, na ruch w kierunku Ocalałych lub źródła Hałasu.

Xenosy zwane Łowcami mają do wykonania dwie Akcje, czyli mogą dwa razy zaatakować, zaatakować i poruszyć się, poruszyć się i zaatakować lub po prostu wykonać dwa ruchy. Gdy obecne na planszy Xenosy wykonają już wszystkie Akcje, na wszystkich aktywnych Strefach Namnażania pojawiają się nowe Xenosy.

Faza Xenosów jest omówiona szczegółowo na stronie 26.

FAZA KOŃCOWA

Wszystkie znaczniki Hałasu są usuwane z planszy, a znacznik Pierwszego Gracza jest przekazywany kolejnemu graczowi, siedzącemu po lewej stronie. Rozpoczyna się kolejna Runda.

WYGRANA I PORAŻKA

Gracze przegrywają, gdy którykolwiek z początkowych Ocalałych zostanie wyeliminowany lub gdy przynajmniej jeden z celów Misji nie może zostać zrealizowany, lub w przypadku, gdy przynajmniej dwie Strefy Namnażania są połączone nieprzerwaną serią Stref Pleśni (patrz strona 20).

Spełnienie wszystkich celów Misji oznacza natychmiastową wygraną. **Zombicide: Najeźdźca** jest grą kooperacyjną, więc wszyscy gracze zwyciężają lub przegrywają wspólnie.



06 PODSTAWY

Przynajmniej wszyscy przeszliśmy podstawowe szkolenie bojowe. Ale te... stwory... są nieznanym zagrożeniem tu i teraz. Nawet nie wiemy, gdzie strzelić, żeby je zniszczyć. Zapomnijcie o ćwiczeniach i zaufajcie instynktowi!

– Cole

PRZYDATNE DEFINICJE

Postać: Ocalały, Xenos lub aktywna Maszyna.

Strefa: Wewnątrz budynku Strefą jest pomieszczenie. W pozostałych miejscach (na korytarzu lub na zewnątrz), Strefą jest obszar pomiędzy dwoma liniami podziału (lub linią podziału i krawędzią planszy) oraz ścianami budynków znajdujących się na terenie stacji.



To jest Strefa zewnętrzna.

Ten budynek jest ograniczony grubymi ścianami i ma cztery Strefy pomieszczeń rozdzielone ścianami wewnętrznymi.

Ta Strefa zewnętrzna rozciąga się na 2 kafelki. Jest ograniczona liniami podziału, ścianami i krawędzią planszy.

To jest Strefa pomieszczenia.

Te 2 Strefy pomieszczenia są oddzielone ścianą z otwartym przejściem.

To jest Strefa korytarza, ograniczona liniami podziału, ścianami i krawędzią planszy.



POLE WIDZENIA

Pole widzenia jest wyznacznikiem, czy Postacie widzą siebie nawzajem w określonych przypadkach: czy Ocalały widzi Xenosa po drugiej stronie korytarza, czy widzi go z innego pomieszczenia i tak dalej.

Na korytarzach i w Strefach zewnętrznych, Postacie widzą w liniach prostych, które biegną równolegle do krawędzi planszy. Postacie nie widzą po przekątnych. W ich Polu widzenia znajduje się każda Strefa, przez którą można przeprowadzić taką linię, zanim ta trafi na ścianę budynku lub krawędź planszy.

Znajdująca się **w pomieszczeniu** Postać widzi wszystkie Strefy, do których z danego pomieszczenia prowadzi otwarte przejście. Jeśli w ścianie znajduje się otwarte przejście, ściany nie blokują Pola widzenia pomiędzy dwiema Strefami. Pole widzenia Postaci jest jednak ograniczone do jednej, sąsiadującej Strefy.

Jeżeli Ocalały patrzy na korytarz lub z korytarza do środka pomieszczenia, jego Pole widzenia obejmuje wszelkie Strefy korytarza znajdujące się w linii prostej, jednak tylko jedną Strefę w pomieszczeniu.

UWAGA: Strefy zewnętrzne i Strefy w budynkach są połączone Śłuzami powietrznymi (patrz strona 35), więc nie ma pomiędzy nimi Pola widzenia.

STREFY MROKU

Karta Latarki pozwala swojemu właścicielowi wyznaczać Pole widzenia do Stref Mroku. Są to specjalne Strefy, w których wszechobecny mrok blokuje Pole widzenia. Strefy te nie są częścią tej wersji gry. Znajdziesz je w rozszerzeniach do *Zombicide: Najeźdźca*.

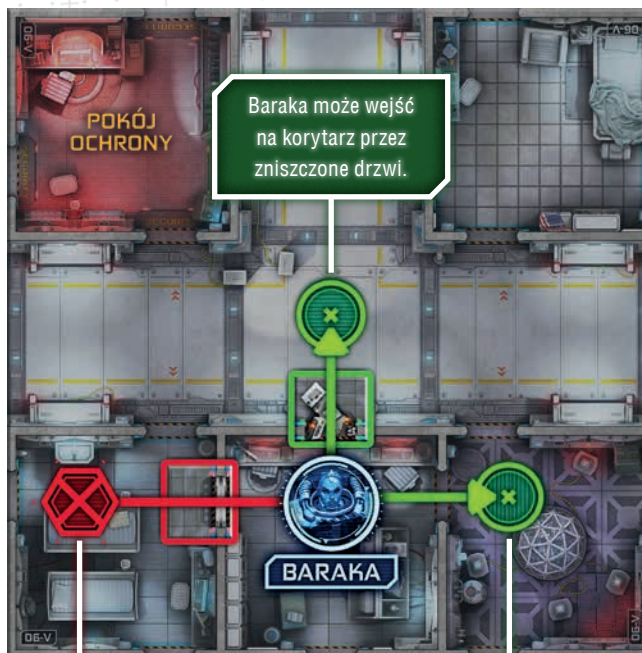
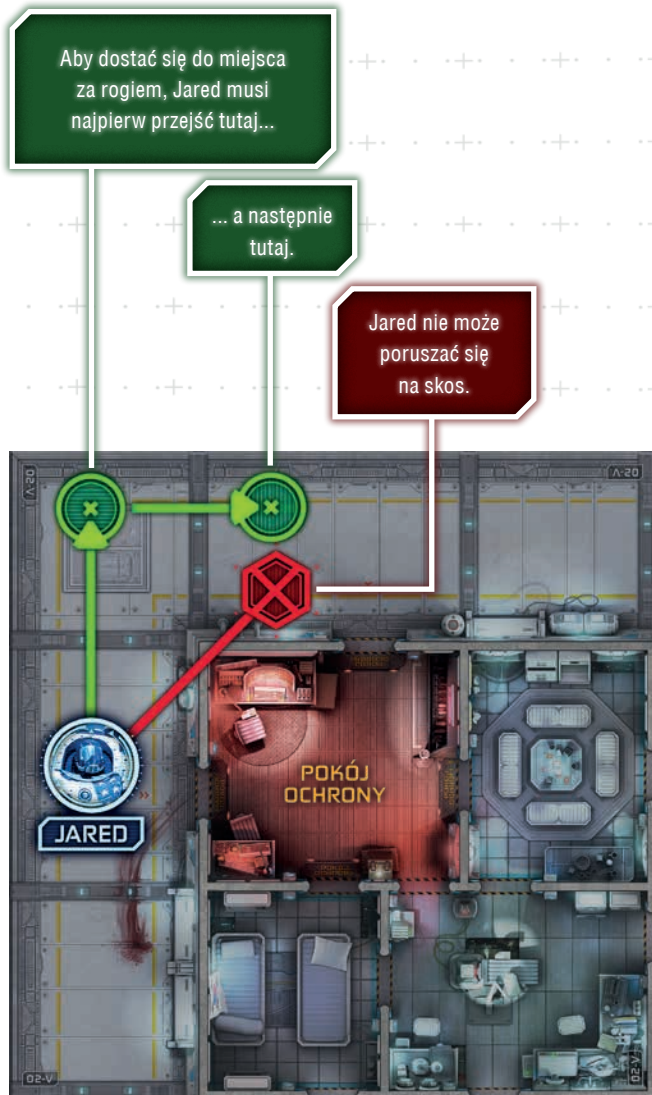
PORUSZANIE SIĘ

Postacie mogą przemieszczać się między Strefami, o ile te Strefy współdzielą przynajmniej jedną krawędź. Narożniki się nie liczą, co oznacza, że Postacie nie mogą poruszać się po skosie.

Na korytarzach i w Strefach zewnętrznych, Ruch pomiędzy jedną a drugą Strefą nie ma ograniczeń. Aby jednak przejść z pomieszczenia na korytarz (lub odwrotnie), Postacie muszą przejść przez otwarte drzwi lub otwarte przejście.

UWAGA: Przechodzenie z pomieszczenia do Strefy zewnętrznej jest możliwe dzięki Śluzom powietrznym (patrz strona 35).

Postacie mogą przemieszczać się między Strefami w pomieszczeniu, o ile te Strefy połączone są otwartymi przejściami. Pozycja figurki w Strefie i układzie ścian nie ma znaczenia, jeśli przylegające Strefy mają wspólne otwarte przejście.



ODCZYTYWANIE KARTY EKWIPUNKU

BRÓŃ DO WALKI WRĘCZ I BRÓŃ DYSTANSOWA

- Po co zarząd zmagazynował tyle broni? Czego oni się spodziewali?

- Strajków, buntu, piratów, co tylko ci przyjdzie do głowy. To istna żyła złota. Potrzebujesz innego uzasadnienia, żeby magazynować tyle spluw ile wlezie?

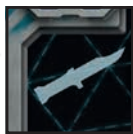
- Tej amunicji starczyłoby nam nawet na wojnę!

- Cole i Vivian.

Gra *Zombicide: Najeźdźca* zawiera różne rodzaje kart Ekwipunku. Te, których Ocalali mogą użyć do eksterminacji Xenosów mają u dołu karty wymienione Cechy bojowe:



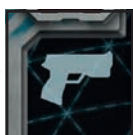
Broń dzieli się na dwie kategorie: Broń do walki wręcz oraz Broń dystansową. Odpowiednie symbole pomagają rozróżnić rodzaj broni.



Broń do walki wręcz jest oznaczona symbolem Walki wręcz. Taka broń ma Zasięg „0”, dlatego może być używana jedynie w tej samej Strefie, w której znajduje się Ocalały. Takiej broni używa się do Ataków wręcz (patrz strona 31).



Paralizatory i Maczety to Broń do walki wręcz.



Broń dystansowa jest oznaczona symbolem Walki dystansowej. Taka broń zazwyczaj ma Zasięg „1” lub więcej. Takiej broni używa się do Ataków dystansowych (patrz strona 31). Atak o Zasięgu „0” za pomocą Broni dystansowej nadal jest Atakiem dystansowym.



PM i Ciężkie strzelby to Broń dystansowa.



RODZAJ AMUNICJI

Większość broni wykorzystuje do eksterminacji Xenosów zwykłą amunicję lub źródło zasilania. Każda broń ma nieograniczone zasoby amunicji (fajnie, nie?). Rodzaj Amunicji ma jednak wpływ na kilka efektów gry.



Broń z symbolem **Naboju** korzysta ze zwykłej amunicji (bez względu na kaliber). **Broń na Naboje nie może być używana w Strefach zewnętrznych.**



Amunicją do PM i LKM są Naboje. Nie można ich używać w Strefach zewnętrznych.

UWAGA: Broń prototypowa nie posiada własnego źródła zasilania. Taka broń może być wykorzystana tylko wtedy, gdy jest do niej Podłączona karta Baterii (patrz strona 23).



Broń z symbolem **Energii** korzysta ze źródła zasilania (bez względu na rodzaj baterii). Broń zasilana Energią może być używana w każdej Strefie.



*Młot to cicha broń do zabijania wrogów.
Strzelanie z LKM powoduje Hałas.
Pamiętajcie, że prototypowy odpowiednik tej broni jest cichy!*

Paralizatory i Piły łańcuchowe to Broń do walki wręcz. Można ich używać w dowolnym miejscu planszy. Prototypowa broń jest zarówno Bronią dystansową, jak i energetyczną, więc umożliwia Atak dystansowy ze wszystkich Stref! Taka broń wymaga jednak do działania podłączonej Baterii.

GŁOŚNY EKWIPUNEK

- Zaczekaj! Jeśli pociągniesz za spust, to huk wystrzału ich tu zwabi! Musi być jakiś inny sposób!

- Spójrz mi w oczy i powiedz, że wcale nie zaczyna cię to jarać.

- [...] Tylko nikomu nic nie mów.

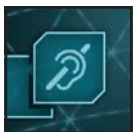
- No raczej. JAZDA, LUDZIE! STRZELAĆ BEZ ROZKAZU!

- Baraka i Magnus

Niektóre elementy Ekwipunku są głośne i ich użycie powoduje pojawienie się znacznika Hałasu. Hałas przyciąga Xenosów! Zasady Hałasu są omówione szczegółowo na stronie 17.



Każda Akcja używająca Ekwipunku z symbolem **Hałasu** powoduje pojawienie się znacznika Hałasu. Umieście ten znacznik w Strefie, w której Ocalały rozpatrzył taką Akcję.



Użycie Ekwipunku z symbolem **Ciszy** nie powoduje pojawienia się znacznika Hałasu.



CECHY BOJOWE

Każda broń posiada Cechy bojowe, które można kreatywnie wykorzystać do eksterminacji Xenosów.

CICHA
Ten Ekwipunek nie powoduje pojawienia się znacznika Hałasu podczas Ataku wręcz.

RODZAJ AMUNICJI
Ten Ekwipunek wykorzystuje Energię.

TYP BRONI
Ten Ekwipunek jest Bronią do walki wręcz.

ZASIĘG
Minimalna i maksymalna liczba Stref, na jaką sięga broń. Wartość „0” wskazuje, że broń można użyć tylko w Strefie Ocalałego.

GŁOŚNY
Ten Ekwipunek powoduje pojawienie się znacznika Hałasu podczas Ataku dystansowego.

RODZAJ AMUNICJI
Ten Ekwipunek wykorzystuje Naboje.

TYP BRONI
Ten Ekwipunek jest Bronią dystansową.

ZASIĘG
Minimalna i maksymalna liczba Stref, na jaką sięga broń. 1-1 oznacza, że broń strzela na odległość jednej Strefy (nie mniej, nie więcej) i działa tylko w Polu widzenia.

PARALIZATOR

REKA
Aby użyć, umieść ten Ekwipunek w Ręce.

BRONŃ PODWÓJNA
Jeżeli gracz ma taką samą Broń podwójną w każdej Ręce (patrz strona 30), może użyć ich jednocześnie w jednej Akcji (wszystkie Ataki muszą być wymierzone w tę samą Strefę).

OBRAŻENIA
Obrażenia są zadawane za każdy sukces. Obrażenia nie kumulują się za kilka odniesionych sukcesów, chyba że Ocalały przeprowadził Atak skoncentrowany (patrz strona 33).

PRECYZJA
Każdy wynik rzutu kośćmi równy lub większy od wskazanej wartości uznawany jest za sukces. Niższe wyniki są porażkami.

KOŚCI
Aby użyć tej broni do Ataku wręcz, rzuć tyłoma kośćmi, ile wskazuje ta wartość.

PM

REKA
Aby użyć, umieść ten Ekwipunek w Ręce.

BRONŃ PODWÓJNA
Jeżeli gracz ma taką samą Broń podwójną w każdej Ręce (patrz strona 30), może użyć ich jednocześnie w jednej Akcji (wszystkie Ataki muszą być wymierzone w tę samą Strefę).

OBRAŻENIA
Obrażenia są zadawane za każdy sukces. Obrażenia nie kumulują się za kilka odniesionych sukcesów, chyba że Ocalały przeprowadził Atak skoncentrowany (patrz strona 33).

PRECYZJA
Każdy wynik rzutu kośćmi równy lub większy od wskazanej wartości uznawany jest za sukces. Niższe wyniki są porażkami.

KOŚCI
Aby użyć tej broni do Ataku dystansowego, rzuć tyłoma kośćmi, ile wskazuje ta wartość.

HAŁAS

Wystrzał z karabinu maszynowego lub snajperki powoduje Hałas, a ten przyciąga Xenosów. Każda Akcja ataku z użyciem głośnego Ekwipunku powoduje pojawienie się znacznika Hałasu.

- Umieśćcie ten znacznik w Strefie, w której Ocalały rozpatrzył taką Akcję. Pozostaje on w tej Strefie nawet po opuszczeniu jej przez Ocalałego.
- Pojedyncza Akcja może spowodować pojawienie się tylko jednego znacznika Hałasu niezależnie od liczby użytych do rzutu kości, zdananych Obrażeń lub ewentualnego użycia Broni podwójnej.
- Znaczniki Hałasu usuwa się z planszy podczas Fazy Końcowej (patrz strona 10).

UWAGA: Każda figurka Ocalałego liczy się również jako znacznik Hałasu. Podobnie jest z Maszynami, o ile, jeśli posiadają znacznik Aktywacji Maszyny (patrz strona 25). Xenosy posiadają zmysły, których ludzie nie rozumieją, a Ocalali i tak nie są w stanie utrzymać ciszy!

PRZYKŁAD: Magnus wydaje pierwszą Akcję, aby użyć Młota, by zabić Xenosa, który znajduje się w tej samej Strefie. Młot jest cichą bronią i nie powoduje pojawienia się znaczników Hałasu. Nasz bohater wydaje drugą Akcję, aby wystrzelić ze Strzelby szturmowej na odległość jednej Strefy. Ta strzelba jest głośna. Pomimo rzutu kilkoma kośćmi bohater wydał tylko jedną Akcję, dlatego w Strefie Magnusa pojawia się jeden znacznik Hałasu. Następnie Ocalały wydaje trzecią Akcję na Ruch. Znacznik Hałasu pozostaje w Strefie, w której się pojawił i nie towarzyszy dalej Magnusowi.

DOŚWIADCZENIE, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI

- Czy ja... czy ja to naprawdę zrobiłam?

- Zdecydowanie, kochana. Wisimy ci przysługę. Jesteś bohaterem w swoim domu!

- Mitsuki i Baraka

Za każdego zabitego Xenosa Ocalały otrzymuje jeden punkt doświadczenia (XP) i przesuwa znacznik o jedno miejsce w prawo na swoim Torze Zagrożenia. Wypełnienie niektórych celów Misji zapewnia więcej punktów doświadczenia, tak samo jak eksterminacja Abominacji.

Na Torze Zagrożenia znajdują się cztery Poziomy Zagrożenia: Niebieski, Żółty, Pomarańczowy i Czerwony. Na każdym Poziomiu Zagrożenia Ocalały otrzymuje nową Umiejętność (patrz strona 52), pomagającą mu w wypełnianiu Misji. Umiejętności kumulują się na kolejnych Poziomach Zagrożenia, więc na poziomie Czerwonym Ocalały ma cztery Umiejętności. Przy odblokowywaniu kolejnych Umiejętności umieść nowe wskaźniki na planszy Ocalałego, aby to zaznaczyć.

- Ocalały przechodzi na Żółty Poziom Zagrożenia, gdy zdobędzie 7 punktów doświadczenia. Zyskuje czwartą Akcję.
- Ocalały przechodzi na Pomarańczowy Poziom Zagrożenia, gdy zdobędzie 19 punktów doświadczenia. Wybierz jedną z dwóch Umiejętności przypisanych do tego Poziomu.
- Ocalały przechodzi na Czerwony Poziom Zagrożenia, gdy zdobędzie 43 punkty doświadczenia. Wybierz jedną z trzech Umiejętności przypisanych do tego Poziomu.

7 DO 18 PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA:
Poziom Żółty - Ocalały zyskuje czwartą Akcję.

0 DO 6 PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA:
Poziom Niebieski - Ocalały posiada Umiejętność początkową.



19 DO 42 PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA:
Poziom Pomarańczowy - wybierz jedną z dwóch dostępnych Umiejętności do wyboru.

43 PUNKTY DOŚWIADCZENIA:
Poziom Czerwony - wybierz jedną z trzech dostępnych Umiejętności do wyboru.

Zdobywanie doświadczenia ma jednak pewne skutki uboczne. Gdy dobieracie kartę Xenosa przy Namnażaniu, **przeczytajcie wers odpowiadający najwyższemu Poziomiu Zagrożenia Ocalałego, będącego ciągle w grze** (patrz Namnażanie Xenosów, strona 28). Im silniejsi Ocalali, tym więcej pojawi się Xenosów.



POZIOM CZERWONY:
8 Robotników

POZIOM POMARAŃCZOWY:
6 Robotników

POZIOM ŻÓŁTY:
4 Robotników

POZIOM NIEBIESKI:
2 Robotników

07 WYPOSAŻENIE

Że przesadzam? Ja tam zawsze chętnie sięgam po większy młotek.

- Jared

Każdy Ocalały może mieć do dziewięciu kart Ekwipunku, podzielonych na trzy typy gniazd Ekwipunku na Planszy Ocalałego: dwa gniazda dla Rąk, dwa gniazda Tułowia oraz pięć gniazd Plecaka (nie wliczamy tutaj kart Podłączonych do innych kart). Aby zrobić miejsce na nowe karty, gracz może odrzucić dowolne karty z wyposażenia swojego Ocalałego w dowolnym czasie, za darmo (nawet podczas Tury innego gracza).

Gniazda na Ekwipunek Ręki lub Tułowia są przeznaczone wyłącznie na karty Ekwipunku z właściwym symbolem (Ekwipunek Ręki umieszczamy w gnieździe Ręki, a Ekwipunek Tułowia w gnieździe Tułowia).



Karta Ekwipunku oznaczona symbolem **Ręki** może być używana jedynie po umieszczeniu w gnieździe Ręki.



Karta Ekwipunku oznaczona symbolem **Tułowia** może być używana jedynie po umieszczeniu w gnieździe Tułowia.

W gniazdach **Plecaka** może znajdować się do pięciu kart Ekwipunku dowolnego typu (Ręki, Tułowia lub bez symbolu). Gracze mogą korzystać z cech kart Ekwipunku Ręki/Tułowia i opisanych na nich efektów dopiero po umieszczeniu tych kart w odpowiednich gniazdach.

PLECAK:

Gniazda Plecaka służą do przechowywania dowolnych kart broni, z których Ocalały aktualnie nie korzysta, a także kart wspomagających takich jak Prowiant.

GNIAZDA TUŁOWIA:

Obydwa gniazda Tułowia zazwyczaj są używane do przechowywania przedmiotów specjalistycznych takich jak Latarka. W tych gniazdach można umieszczać wyłącznie karty z symbolem Tułowia.



GNIAZDA RĘKI:

Ręce są używane przede wszystkim do Walki. W tych gniazdach można umieszczać wyłącznie karty z symbolem Ręki, na przykład broń.

08 XENOSY

Gra *Zombicide: Najeźdźca* zawiera cztery typy Xenosów. Większość z nich ma do dyspozycji jedną Akcję przy każdej Aktywacji (Łowcy mają dwie). Xenos jest eliminowany zaraz po udanym ataku o minimalnej wymaganej wartości Obrażeń. Następnie gracz, który zabił Xenosa, natychmiastowo otrzymuje punkty doświadczenia.

ROBOTNIK

Robotnicy są najbardziej pospolitymi Xenosami. Choć sprawiają wrażenie najsłabszych przedstawicieli gatunku, każdy z nich jest wystarczająco silny, aby rozerwać człowieka na strzępy. Robotnicy są na tyle liczni, że mogliby kilkakrotnie wypełnić swoimi zastępami całą placówkę!



Zadawane obrażenia: 1
Min. obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie
Zyskane doświadczenie: 1 punkt

MIĘŚNIAK

Potężne Mięśniaki chronią swoich braci przed nadchodzącymi atakami i stoją na czele wszelkich szturmów, nie zwracając uwagi na większość otrzymywanych obrażeń. Te monstra potrafią jednym ciosem brutalnie zabić bezbronnych przeciwników, w mgnieniu oka przebijając się przez egzo-pancerze.



Zadawane obrażenia: 2
Min. obrażenia, aby zabić: 2 Obrażenia
Zyskane doświadczenie: 1 punkt



ŁOWCA

Są szybsi i sprytniejsi od swoich pobratymców. Funkcja Łowców w szeregach Xenosów jest jasno określona: znaleźć i zniszczyć. Ci drapieżnicy są na tyle inteligentni, że chowają się za innymi, aby unikać ran, a jednocześnie bezlitośnie atakują swoje ofiary z niezrównaną szybkością.



Zadawane obrażenia: 1
Min. obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie
Zyskane doświadczenie: 1 punkt
Zasada specjalna: Każdy Łowca ma dwie Akcje na Aktywację (patrz strona 28)

GNIJĄCA ABOMINACJA

Gnijące Abominacje wyróżniają się w swoim gatunku tym, że są niezdatnymi maszynami zniszczenia. Są odporne na zwykłe obrażenia i zniszczą każdego, kto stanie im na drodze. Powszechna destrukcja nie jest jednak ich ostatecznym celem. Abominacje oblepiają budynki obrzydliwą substancją, którą nazywamy „pleśnią”.



Zadawane obrażenia: 3

Min. obrażenia, aby zabić: 3 Obrażenia

Zyskane doświadczenie: 5 punktów

Zasady specjalne:

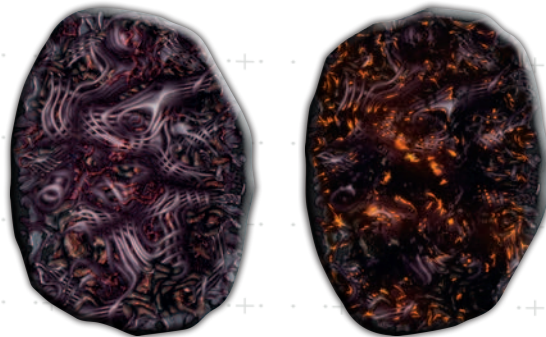
- Do zabicia Abominacji wymagana jest Broń zadająca 3 Obrażenia. W grze nie ma broni o takiej sile rażenia. Aby zabić tego potwora, potrzebujesz albo Ognia piekielnego (patrz strona 34), albo Ataku skoncentrowanego (patrz strona 33).
- Gnijące Abominacje rozprzestrzeniają Pleśń po Strefach pomieszczeń i korytarzy (ta zdolność **nie działa w Strefach zewnętrznych**). Gdy tylko Gnijąca Abominacja znajdzie się w Strefie pomieszczenia lub korytarza pozbawionego Pleśni, umieśćcie znacznik Aktywnej Pleśni w takiej Strefie. Ta Strefa jest teraz **Strefą Pleśni**. Jeśli w rozpatrywanej Strefie znajduje się znacznik Nieaktywnej Pleśni, przewróćcie go z powrotem na stronę Aktywną.



ZASADY DZIAŁANIA PLEŚNI

Jaja sobie robisz?! Mam gdzieś naukową wartość tego dziadostwa! Nie dość, że ohydne i żrące, to jeszcze się klei, ciągnie i cuchnie jak zombie! Dawaj... mi... tu... ten... miotacz!

- Magnus



Znaczniki Pleśni oraz ich Aktywne i Nieaktywne strony.

Zastosujcie poniższe efekty za każdym razem, gdy znacznik Pleśni (zarówno Aktywny, jak i Nieaktywny) jest umieszczony w Strefie, która staje się **Strefą Pleśni**.

OGÓLNE ZASADY DZIAŁANIA PLEŚNI

- Usunięcie ze Strefy znaczniki Celów i Drzwi. Znaczników tych nie można już odzyskać. **Sprawdźcie tak usunięte znaczniki Celów: możliwe, że wasza Misja właśnie zakończyła się porażką!**
- Wszystkie ściany danej Strefy, **za wyjątkiem ścian prowadzących do Stref zewnętrznych**, są traktowane jak ściany z otwartym przejściem.
- Tej Strefy nie można już Przeszukiwać, traci ona także swoje specjalne właściwości. Przykładowo, Magazyny z tlenem (patrz strona 35) znikają i nie stanowią już źródła Butli tlenowych. **Wciąż możecie używać Śluz powietrznych, aby przechodzić do Stref zewnętrznych.**

SZCZEGÓŁOWE ZASADY AKTYWNEJ PLEŚNI

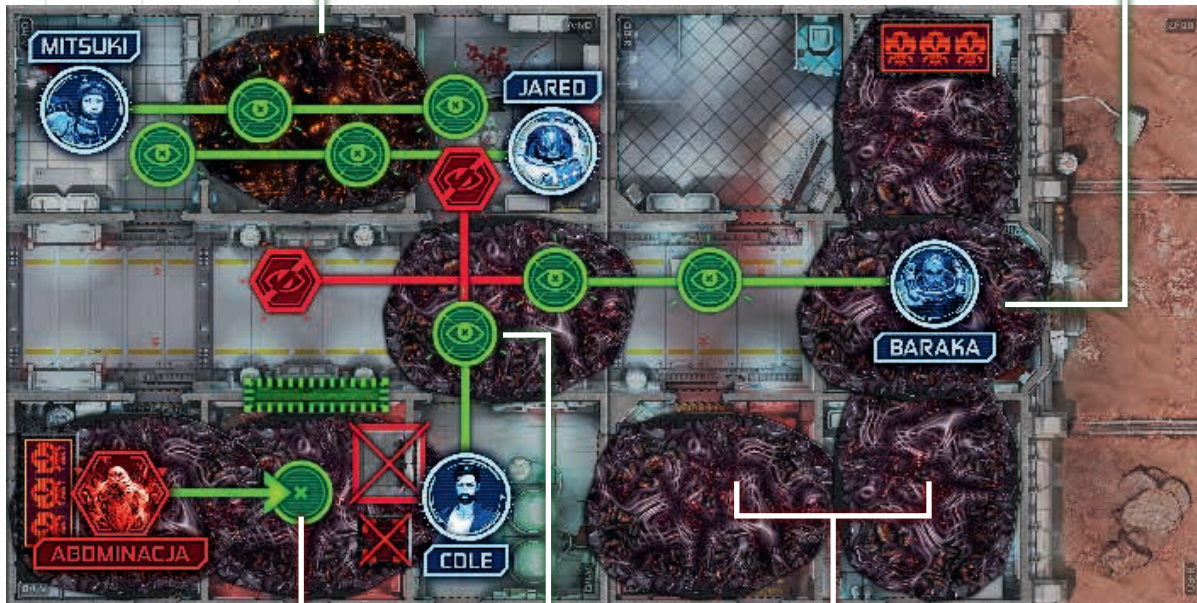
- Strefa jest traktowana jak Strefa pomieszczenia dla potrzeb wyznaczenia Pola widzenia (patrz strona 11). Nie można jej jednak Przeszukiwać (patrz strona 22).
- Ogień piekielny (patrz strona 34) powoduje odwrócenie znacznika Aktywnej Pleśni tak, aby wskazywał stronę Nieaktywną.
- **Przegrywacie grę, gdy przynajmniej dwie Strefy Namnażania są połączone nieprzerwaną serią Stref Aktywnej Pleśni (nie liczymy pól sąsiadujących ze sobą po skosie).**

SZCZEGÓŁOWE ZASADY NIEAKTYWNEJ PLEŚNI

- Strefa jest traktowana jak Strefa korytarza dla potrzeb wyznaczenia Pola widzenia (patrz strona 11). Nie można jej jednak Przeszukiwać (patrz strona 22).
- Obecność Gnijącej Abominacji w danej Strefie powoduje odwrócenie znacznika Nieaktywnej Pleśni tak, aby wskazywał stronę Aktywną.
- Strefy Nieaktywnej Pleśni nie wliczają się do serii pól Pleśni, aby ustalić, czy przegraliście grę.

Przy wyznaczaniu Pola widzenia traktujcie Nieaktywną Pleśń jak korytarz. Znacznik znajduje się w pomieszczeniu, lecz Pleśń została tak wyniszczona, że Mitsuki i Jared widzą się nawzajem!

Wciąż możecie korzystać ze Śluzy powietrznej, nawet jeśli zmieniła się w Strefę Pleśni. Pole widzenia Baraki biegnie przez korytarz i kończy się na Strefie Pleśni, przez którą dalej nie przechodzi.



Gnijąca Abominacja wkroczyła do Pokoju ochrony i zmieniła pomieszczenie w Strefę Pleśni. Ustawcie tu znacznik Aktywnej Pleśni. Usuńcie drzwi i znacznik Celu. Wszystkie ściany, łącznie z północną, mają teraz otwarte przejścia. Tego pomieszczenia nie można już Przeszukiwać.

Przy wyznaczaniu Pola widzenia traktujcie Aktywną Pleśń jak pomieszczenie. Cole widzi Strefę Pleśni, ale nie widzi Jareda po jej drugiej stronie.

Zarówno Pokój ochrony, jak i Magazyn z tlenem zostały zdewastowane i straciły swoje specjalne zdolności.



Jeśli Gnijąca Abominacja przejdzie do tej Strefy w pogoni za Cole'em, obydwie Strefy Namnażania będą połączone nieprzerwaną serią Stref Aktywnej Pleśni. W takim wypadku przegracie grę!

09 FAZA GRACZY

Począwszy od Pierwszego Gracza, każdy gracz aktywuje swoich Ocalałych w wybranej przez siebie kolejności. Na Niebieskim Poziomie Zagrożenia każdy Ocalały może wykonać trzy Akcje (nie wlicza się do tego ewentualnych darmowych Akcji uzyskanych dzięki Umiejętności z Niebieskiego Poziomu Zagrożenia). Możliwe Akcje to:

RUCH

Ocalały przemieszcza się z jednej Strefy do drugiej, ale nie może przechodzić przez zewnętrzne ściany budynku ani zamknięte drzwi.

- Ocalały musi wydać jedną dodatkową Akcję za każdego Xenosa znajdującego się w Strefie, którą Ocalały chce opuścić.
- Wejście do Strefy, w której znajduje się Xenos, kończy Akcją Ruchu Ocalałego (nawet jeżeli ma on Umiejętność umożliwiającą przechodzenie przez wiele Stref podczas Akcji Ruchu lub Umiejętność Nie do zatrzymania).

PRZYKŁAD: *Mitsuki jest w Strefie z dwoma Robotnikami. Aby opuścić tę Strefę, wydaje jedną Akcję Ruchu, a potem dwie dodatkowe Akcje (jedną na każdego Robotnika), czyli łącznie trzy Akcje. Gdyby w Strefie znajdowały się trzy Xenosy, Mitsuki potrzebowałaby czterech Akcji (1+3), aby wykonać Ruch.*



PRZESZUKIWANIE

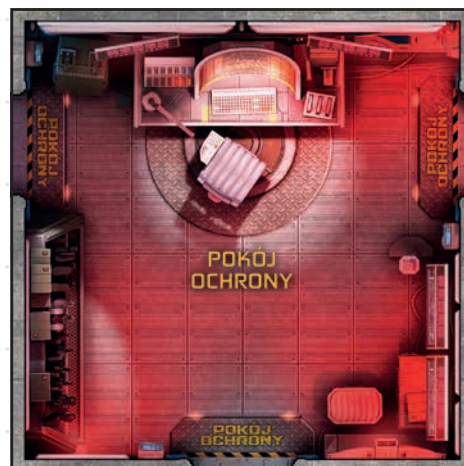
- *Gdzieś ty znalazł taką spluwę?*
- *Jak zobaczyliśmy wasze pokoje ochrony i wszystkie regulaminy, uznaliśmy, że warto byłoby mieć coś, czym moglibyśmy się bronić.*
- *Planowaliście jakiś bunt?*
- *No i masz... zaczęliśmy już moją comiesięczną ocenę psychologiczną?*

- Jared i Cole

Ocalały może Przeszukiwać tylko **Strefy pomieszczeń** i tylko wtedy, gdy nie ma w nich Xenosów. Gracz dobiera kartę z talii Ekwipunku. Może umieścić ją w wyposażeniu Ocalałego, zreorganizować je za darmo lub od razu odrzucić.

W czasie swojej Tury Ocalały może wykonać tylko jedną Akcję Przeszukiwania (nawet jeżeli jest to dodatkowa, darmowa Akcja).

UWAGA: *Żołnierze mogą Przeszukiwać tylko Pokoje ochrony (patrz strona 34).*



Grasz Żołnierzem? Możesz szukać Ekwipunku wyłącznie w Pokojach ochrony. Cywile też mogą je Przeszukiwać!

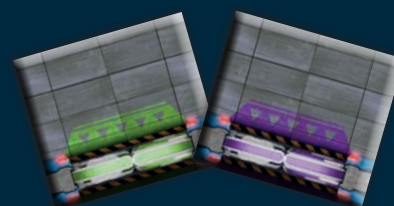
AKTYWACJA DRZWI

Ta Akcja jest darmowa i można ją wykonać tylko raz na Turę.

Ocalały umieszcza znacznik zamkniętych Drzwi (lub go zdejmuje) na otwartym przejściu do aktualnie zajmowanej Strefy. Tej Akcji nie można wykonać na przejściu sąsiadującym ze Strefą Pleśni lub przejściu ze znacznikiem zniszczonych Drzwi.

Zapas neutralnych drzwi jest ograniczony do 5 znaczników. Gdy wszystkie znaczniki znajdują się na planszy, Ocalali nie mogą zamykać kolejnych drzwi, póki do zapasu nie wróci choć jeden znacznik.

KOLOROWE DRZWI



Niektóre Misje zawierają kolorowe drzwi. Przeczytaj opis Misji, aby poznać ich zasady specjalne.

Kolorowe drzwi mogą być usunięte za pomocą Pleśni (patrz strona 20).



REORGANIZACJA/WYMIANA

Ocalały może zreorganizować karty w swoim wyposażeniu wedle swojego uznania. Ocalały może jednocześnie wymienić dowolną liczbę kart oraz znaczników Zdalnego sterowania z innym Ocalałym (tylko jednym), będącym w tym czasie w tej samej Strefie. Drugi Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Akcja Wymiany nie musi być sprawiedliwa. Ocalały może oddać wszystkie swoje karty za darmo, jeżeli drugi Ocalały wyrazi na to zgodę!

UWAGA: Reorganizacja wyposażenia pozwala także zmienić Ekwipunek Podłączony (patrz obok).

PODŁĄCZANIE LUB ODŁĄCZANIE KART EKWIPUNKU



Bateria i Garść naboji są kartami Ekwipunku, które można Podłączyć odpowiednio do broni energetycznych i broni na naboje - umożliwiając dodatkowe przerywy kośćmi. Kartę amunicji można Podłączyć za każdym razem, gdy Ocalały przeprowadza reorganizację wyposażenia (poprzez Akcję Przeszukiwania, Reorganizacji/Wymiany itd.). W tym celu umieść kartę amunicji pod kartą broni, w specjalnym schowku. Od tej pory są one traktowane jak jedna karta Ekwipunku. Obydwie karty są automatycznie rozłączane, jeśli zostaną umieszczone w Plecaku.

- Karta amunicji może być Podłączona do tylko jednej broni, ale sama broń może posiadać kilka kart amunicji.
- Broń korzystająca z kilku rodzajów amunicji może być wyposażona w różne karty amunicji. Efekt gry ma zastosowanie wyłącznie do Ataków właściwych dla użytej amunicji.
- Jedna karta amunicji wystarcza do zaopatrzenia Broni podwójnych używanych jako para (wystarczy, że Ocalały Podłączy kartę amunicji do dowolnej z tych broni).
- Broń prototypowa może być używana tylko wtedy, gdy jest do niej Podłączona karta Baterii.



- Miotacz ognia może być używany tylko wtedy, gdy jest do niego Podłączona karta Zbiornika. Odrzuć kartę Zbiornika, gdy jej użyjesz (patrz Ogień piekielny, strona 34).



AKCJE W WALCE

- 11, 12, 13, zaraz odpalam ogień piekielny, przygotować się...

- 17, 18, no to sru! Daruj sobie, i tak wygram!

- Baraka i Vivian

Akcje w walce, w celu eksterminacji Xenosów, wykorzystują wszystkie karty Ekwipunku związane z walką: Broń do walki wręcz i Broń dystansową.

ATAK WRĘCZ

Ocalały używa trzymanej w Ręce Broni do walki wręcz, aby zaatakować Xenosa w swojej Strefie (patrz Walka, strona 30).



ATAK DYSTANSOWY

Ocalały używa trzymanej w Ręce Broni dystansowej, aby strzelić do pojedynczej Strefy znajdującej się w Zasięgu wskazanym na karcie broni w swoim Polu widzenia (patrz Walka, strona 30). Gracze strzelają do Stref, a nie do Postaci. Jest to szczególnie istotne dla zasady Kolejności Wybierania Celów (patrz strona 32).

Użycie Broni dystansowej o Zasięgu „0” wciąż liczy się jako Atak dystansowy.



ZDOBYWANIE LUB AKTYWACJA CELU

Ocalały podnosi znacznik Celu lub aktywuje Cel znajdujący się w tej samej Strefie co on. Odpowiednie efekty gry wyjaśnione są w opisie danej Misji.

ZRÓBCIE HAŁAS!

Ocalały hałasuje, próbując przyciągnąć Xenosy. Umieście jeden znacznik Hałasu w tej Strefie.

BRAK DZIAŁANIA

Ocalały nic nie robi i przedwcześnie kończy swoją Turę. Pozostałe Akcje przepadają.



AKCJE MASZINY

- *Tak serio to Mitsuki mnie trochę przeraża. Ma jakieś kurwiki w oczach, jak włamuje się do robotów.*

- *I pewnie lubi pluszowe misie z piłami tańczuchowymi.*



Maszynami można sterować zdalnie, aby wykonywać śmiercionośne Akcje z drugiego końca planszy. Można je wykorzystać, a nawet poświęcić, na potrzeby zespołu.

Gra **Zombicide: Najeźdźca** zawiera dwie śmiercionośne Maszyny: Działko strażnicze Falchion oraz Robota Rozjemcę. Odpowiednie karty pomocy opisują ich możliwości, Ekwipunek oraz Umiejętności. **Ocalały może sterować Maszyną, jeśli posiada odpowiedni znacznik lub Umiejętność Zdalnego sterowania (patrz strona 54).** Ocalały może wydać jedną Akcję, aby wykonać jedną z poniższych Akcji za pomocą kontrolowanej Maszyny. Umiejętności Ocalałego nie mają wpływu na Maszynę, chyba że są bezpośrednio związane z Maszynami. Ocalały otrzymuje wszystkie punkty doświadczenia zebrane w wyniku Akcji Maszyny.

W swojej Turze Ocalały może aktywować kilka kontrolowanych Maszyn w dowolnej kolejności.

Maszyny nie mogą wymieniać się Ekwipunkiem.

Maszyna, która wykonuje przynajmniej jedną Akcję, otrzymuje znacznik

Aktywacji Maszyny. Maszyna, która posiada ten znacznik, jest traktowana jak każdy inny Ocalały. Usunięcie znacznika podczas Fazy Końcowej. Maszyna, która nie posiada znacznika Aktywacji, jest ignorowana przez Xenosy.



Znacznik Aktywacji Maszyny.

Maszyna zostaje zniszczona, gdy otrzyma przynajmniej jeden punkt Obrażeń lub gdy Strefa z Maszyną jest ogarnięta Ogniem piekielnym (patrz strona 34). **O ile zasady specjalne nie stanowią inaczej, zniszczenie Maszyny nie powoduje porażki zespołu.**

AKCJE ROBOTA ROZJEMCY

- Ruch (może poruszyć się do Stref Zewnętrznych).
- Akcja: Atak wręcz (użyj Broni do walki wręcz Rozjemcy).
- Akcja: Atak dystansowy (użyj Broni dystansowej Rozjemcy). Będący Prototypem Rozjemca ignoruje zasady Stref Mroku (patrz strona 11) i może strzelać ze Stref zewnętrznych.
- Za każdym razem, gdy Ocalały stoi w tej samej Strefie co Robot Rozjemca i wykonuje Akcję Ruchu, Rozjemca może wykonać jedną Akcję Ruchu za darmo. W tym przypadku Xenosy nie mają wpływu na ruch Robota Rozjemcy. Zarówno Robot, jak i Ocalały muszą zakończyć swoją Akcję Ruchu w tej samej Strefie docelowej. Ocalały nie może korzystać z Umiejętności związanych z Ruchem (takich jak Nie do zatrzymania lub Bieg nieważkości), aby skorzystać z tego efektu.

AKCJE DZIAŁKA STRAŻNICZEGO FALCHION

- Akcja: Atak dystansowy (użyj Broni dystansowej Działka strażniczego Falchion). Będące Prototypem Działko strażnicze Falchion ignoruje zasady Stref Mroku (patrz strona 11) i może strzelać ze Stref zewnętrznych.

UWAGA: Ocalały, który stoi w Strefie z Działkiem strażniczym, może nim sterować tak, jak gdyby posiadał odpowiedni znacznik lub Umiejętność Zdalnego sterowania.

ZAMIANA ROBOTÓW I DZIAŁEK STRAŻNICZYCH

Gry z serii **Zombicide: Najeźdźca** zawierają kilka modeli Robotów i Działek strażniczych. O ile zasady specjalne Misji nie stanowią inaczej, figurki Robotów i Działek strażniczych mogą być wymieniane na inne modele.

Z tego powodu efekty gry mówiące o „Robotach” lub „Działkach strażniczych” (ale nie wskazujące konkretnej nazwy) mają zastosowanie do każdej Maszyny danego rodzaju. Przykładowo, Umiejętność Zdalne sterowanie: Robot odnosi się do każdego modelu Robota, niezależnie od jego nazwy.

10 FAZA XENOSÓW

Po tym, jak gracze aktywują wszystkich swoich Ocalałych, następuje Faza Xenosów. Gracze poruszają figurki Xenosów według poniższych kroków:

ETAP 1 - AKTYWACJA

Mam paskudne wrażenie, że wdepnęliśmy w jakieś mrowisko epickich rozmiarów.

- Baraka

W zależności od sytuacji, każdy Xenos aktywuje i wydaje swoją Akcję albo na Atak, albo na Ruch. Na początek rozpatrzenie wszystkie Ataki, a następnie Ruchy. Używając jednej Akcji, każdy Xenos wykonuje albo Atak, **ALBO** Ruch.

ATAK

Każdy Xenos, który znajduje się w tej samej Strefie co Ocalali, przeprowadza Atak. Atak Xenosa zawsze jest udany, nie wymaga rzucania kośćmi i zadaje konkretną liczbę Obrażeń w zależności od typu potwora:

- Robotnik: 1 Obrażenie
- Mięśniak: 2 Obrażenia
- Łowca: 1 Obrażenie
- Gnijąca Abominacja: 3 Obrażenia

Ocalali w jednej Strefie dzielą między sobą Ataki Xenosów według swojego uznania, nawet jeżeli oznacza to zadanie wszystkich Obrażeń jednemu Ocalałemu (lub Maszynie posiadającej znacznik Aktywacji). Każdy udany Atak Xenosa zadaje wskazaną liczbę Obrażeń.

Ocalały, będący ofiarą ataku, traci odpowiednią liczbę punktów Pancerza. Przemieść wskaźnik na Torze Pancerza o jeden punkt niżej za każde odniesione Obrażenie. Ocalały zostaje wyeliminowany, gdy wskaźnik na Torze Pancerza znajdzie się na polu „0”.



PAMIĘTAJCIE: Przegrywacie grę, jeśli którykolwiek początkowy Ocalały zostanie wyeliminowany (Maszyny się nie liczą).

Xenosy walczą w grupach. Wszystkie Xenosy znajdujące się w tej samej Strefie co Ocalały biorą udział w Ataku, nawet jeżeli jest ich tak wiele, że jest to gruba przesada.

UWAGA: Utrata Maszyn nie oznacza automatycznej porażki. Ta zasada sprawia, że czasem warto poświęcić Maszynę, aby uciec Xenosom.

PRZYKŁAD: Dwaj Robotnicy (każdy zadaje 1 Obrażenie) stoją w tej samej Strefie co dwóch niezranionych Ocalałych: Cywil (Pancerz 2) i Żołnierz (Pancerz 3). Xenosy zadają 2 Obrażenia, które można rozdzielić na trzy sposoby:

- Cywil otrzymuje 2 Obrażenia, w wyniku czego ginie i gra się kończy.
- Żołnierz otrzymuje 2 Obrażenia i jest ciężko ranny.
- Każdy z Ocalałych otrzymuje po 1 Obrażeniu.



RUCH

Xenosy, które nie zaatakowały, używają swoich Akcji na Ruch o jedną Strefę w kierunku Ocalałych:

1- Xenosy wybierają Strefę przeznaczenia.

- Zaczynają od Strefy z Ocalałymi w Polu widzenia Xenosów, na której znajduje się najwięcej znaczników Hałasu. Pamiętajcie! Każdy Ocalały liczy się jako jeden znacznik Hałasu.
- Jeżeli żaden Ocalały nie jest widoczny, Xenosy wybierają najgłośniejszą Strefę. W obu przypadkach odległość nie ma znaczenia. Xenos zawsze wybiera najgłośniejszy cel, który widzi lub słyszy.

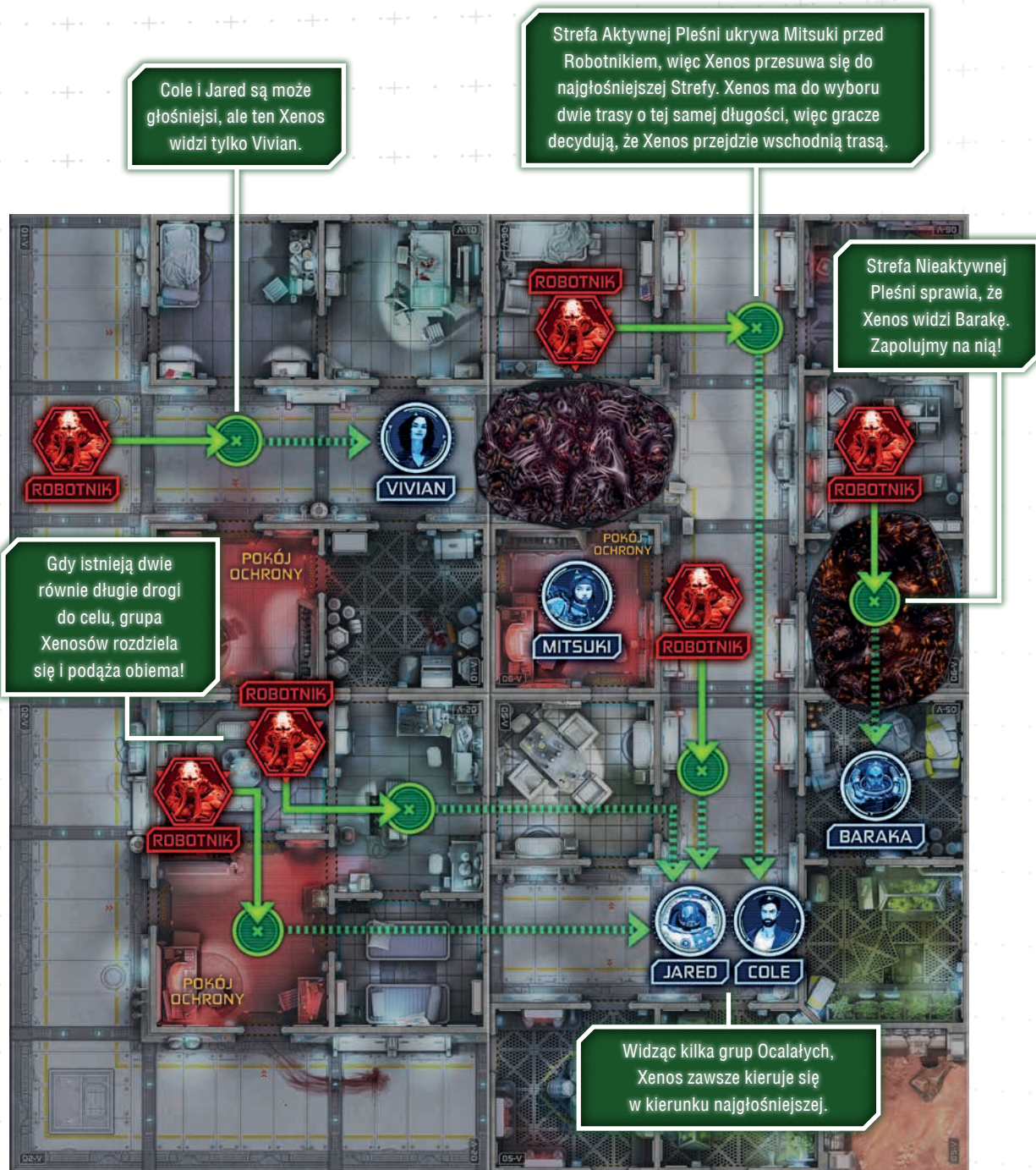
2- Xenosy poruszają się o jedną Strefę do przodu w kierunku Strefy przeznaczenia, wybierając najkrótszą możliwą drogę. **WAŻNE:** zamknięte drzwi nie są brane pod uwagę przy ustalaniu tej drogi.

Jeśli zamknięte drzwi blokują drogę do następnej Strefy na trasie do Strefy przeznaczenia, wszystkie Xenosy w Strefie wydają swoją Akcję na zniszczenie drzwi, zamiast na Ruch. Odwróćcie znacznik drzwi tak, aby wskazywał zniszczoną stronę. Droga jest teraz otwarta. Zniszczonych drzwi nie można ponownie zamknąć. Pojawienie się Pleśni (patrz strona 20) powoduje usunięcie znaczników zniszczonych drzwi.



Xenosy niszczą drzwi, które stoją na drodze do Ocalałych.

Jeżeli istnieje więcej niż jedna droga tej samej długości, Xenosy rozdzielają się na równe grupy, podążając wszystkimi możliwymi ścieżkami. Rozdzielają się również w przypadku, gdy różne Strefy docelowe zawierają tę samą liczbę znaczników Hałasu. Gracze w taki sam sposób dzielą grupy Xenosów o nierównej liczbie potworów. Zdecydujcie, która grupa Xenosów otrzyma dodatkowego Xenosa oraz w których kierunkach podążą nierówne grupy. Jeżeli tylko jeden Xenos ma możliwość pójścia kilkoma ścieżkami, gracze wspólnie wybierają ścieżkę tego potwora.



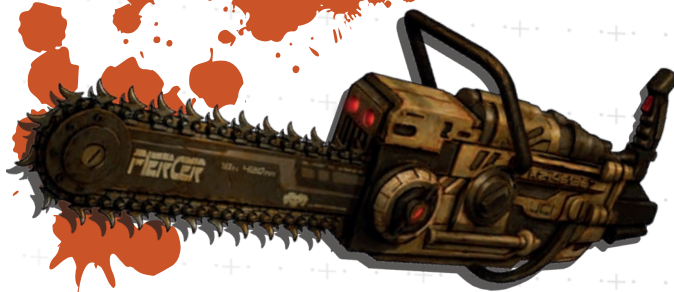
Cole i Jared są może głośniejsi, ale ten Xenos widzi tylko Vivian.

Strefa Aktywnej Pleśni ukrywa Mitsuki przed Robotnikiem, więc Xenos przesuwa się do najgłośniejszej Strefy. Xenos ma do wyboru dwie trasy o tej samej długości, więc gracze decydują, że Xenos przejdzie wschodnią trasą.

Strefa Nieaktywnej Pleśni sprawia, że Xenos widzi Barakę. Zapolujmy na nią!

Gdy istnieją dwie równie długie drogi do celu, grupa Xenosów rozdziela się i podąża oboma!

Widząc kilka grup Ocalałych, Xenos zawsze kieruje się w kierunku najgłośniejszej.



GRA ŁOWCAMI

Łowcy mają dwie Akcje na Aktywację. Po etapie Aktywacji wszystkich Xenosów (łącznie z Łowcami) i rozpatrzeniu ich pierwszych Akcji, Łowcy przechodzą ponownie etap Aktywacji i używają swoich drugich Akcji do zaatakowania Ocalałego w swojej Strefie lub Ruchu, jeżeli nie mają możliwości Ataku.

PRZYKŁAD 1: Na początku Fazy Xenosów Łowca znajduje się w tej samej Strefie co Ocalały. Xenos wydaje swoją pierwszą Akcję, aby Zaatakować Ocalałego, w rezultacie zadając 1 Obrażenie. Następnie Łowca wykonuje drugą Akcję i Atakuje ponownie, znów zadając 1 Obrażenie.

PRZYKŁAD 2: Grupa składająca się z dwóch Łowców i jednego Mięśniaka znajduje się w odległości jednej Strefy od Ocalałego. Ponieważ w swojej Strefie nie mają żadnego Ocalałego, którego mogliby zaatakować, pierwszą Akcją Xenosów jest Ruch do Strefy z Ocalałym. Następnie Łowcy wykonują swoje drugie Akcje. Ponieważ teraz znajdują się w tej samej Strefie co Ocalały, Atakują go. Każdy Łowca zadaje 1 Obrażenie.

PRZYKŁAD 3: Ocalały jest w tej samej Strefie co trzech Robotników, jeden Mięśniak i dwóch Łowców. Wszystkie Xenosy Atakują i zadają łącznie siedem Obrażeń (do zabicia Ocalałego wystarczą trzy Obrażenia - pozostałe cztery są ignorowane). Jako że wszystkie Xenosy Atakowały, żaden z nich nie porusza się. Następnie Łowcy rozpatrują swoje drugie Akcje. Nie ma nikogo w pobliżu, więc nie atakują lecz poruszają się w kierunku Strefy przeznaczenia.

ETAP 2 - NAMNAŻANIE

Mapy Misji wskazują miejsca, w których na koniec każdej Fazy Xenosów pojawiają się kolejne stwory. Są to Strefy Namnażania.



Znaczniki Namnażania Xenosów wskazują lokalizację Stref Namnażania.

Wybierzcie Strefę Namnażania i pociągnijcie kartę Xenosów. Przeczytajcie odpowiednią linijkę tekstu na karcie, wskazywaną przez Poziom Zagrożenia Ocalałego o najwyższym poziomie doświadczenia (Niebieski, Żółty, Pomarańczowy lub Czerwony). Umieśćcie odpowiednią liczbę Xenosów wskazanego przez kartę typu w tej Strefie Namnażania. Powtórzcie te działania dla każdej Strefy Namnażania.

Ta karta Xenosa namnaża Mięśniaków.



CZERWONY POZIOM ZAGROŻENIA:
8 Mięśniaków

POMARAŃCZOWY POZIOM ZAGROŻENIA:
6 Mięśniaków

ŻÓŁTY POZIOM ZAGROŻENIA:
2 Mięśniaki

NIEBIESKI POZIOM ZAGROŻENIA:
2 Mięśniaki

Zawsze rozpoczynajcie od tej samej Strefy Namnażania i kontynuujcie w prawą stronę zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W przypadku wyczerpania talii Xenosów przetasujcie wszystkie odrzucone karty Xenosów, tworząc tym samym nową talię.

PRZYKŁAD: Cole ma 5 punktów doświadczenia, co umieszcza go na Niebieskim Poziomie Zagrożenia. Mitsuki ma 12 punktów i jest na Żółtym Poziomie. W celu ustalenia liczby Xenosów do namnożenia, przeczytajcie Żółtą linijkę tekstu na karcie – która odpowiada Mitsuki, najbardziej doświadczonemu Ocalałemu.

KOLOROWE STREFY NAMNAŻANIA



Niektóre Misje zawierają fioletowe i/lub zielone znaczniki Strefy Namnażania. Jeżeli nie określono inaczej, w tych Strefach nie namnaża się Xenosów, chyba że wydarzy się konkretne zdarzenie (jak zdobycie Celu w pasującym kolorze), które je aktywuje.

KARTY DODATKOWEJ AKTYWACJI



Na Żółtym, Pomarańczowym i Czerwonym Poziomie Zagrożenia wszyscy Robotnicy są natychmiast Aktywowani.

Na Niebieskim Poziomie Zagrożenia nic się nie dzieje.

Gdy odkryjecie kartę Dodatkowej Aktywacji, we wskazanej Strefie nie pojawiają się Xenosy. Zamiast tego wszystkie Xenosy wskazanego typu natychmiastowo otrzymują dodatkową Aktywację (patrz Etap Aktywacji, strona 26). Zauważcie, że te karty nie mają żadnego efektu na Niebieskim Poziomie Zagrożenia!

KARTY GNIJĄCEJ ABOMINACJI

W mordę jeża! Nawet mój pies się tak nie ślini!

Karty Xenosów z Gnijącą Abominacją służą do Namnażania Gnijących Abominacji oraz do wprowadzenia dodatkowej Aktywacji wszystkich Abominacji, które znajdują się na planszy. Rozpatrzenie następujące efekty we wskazanej kolejności:

- (1) Wszystkie Abominacje na planszy natychmiastowo wykonują dodatkową Aktywację.
- (2) Jeśli macie jeszcze w zapasie Gnijącą Abominację, umieśćcie ją w Strefie Namnażania. Jeśli nie macie już takiej figurki, pomińcie ten krok.



KARTY NAMNAŻANIA Z PLEŚNI

Skąd oni się tu wzięli? Nawet ich nie zauważyliśmy!

- Spokojnie, wszystko po kolei. Póki co nie gadaj, tylko strzelaj!

- Czy ja czuję zapach... ksenium?



Po wyciągnięciu karty Namnażania z Pleśni rozmieście na planszy wskazaną liczbę Xenosów odpowiedniego typu w każdej Strefie Aktywnej Pleśni (patrz strona 20). Jeżeli nie macie wystarczającej liczby figurek do uzupełnienia wszystkich Stref Aktywnej Pleśni, umieśćcie pozostałe Xenosy w dowolnej Strefie Aktywnej Pleśni, do której nie dożyliście jeszcze żadnej figurki i rozpatrzenie następujące efekty w podanej kolejności:

- (1) Wszystkie Abominacje na planszy natychmiastowo wykonują dodatkową Aktywację.
- (2) Umieśćcie Gnijącą Abominację (jeśli jakaś wam jeszcze została) w jednej Strefie Aktywnej Pleśni, na której nie umieściliście wystarczającej liczby Xenosów wskazanego typu (jeśli jest kilka Stref, które spełniają ten warunek, gracze wspólnie wybierają taką Strefę). Jeśli nie ma dostępnych figurek Gnijących Abominacji, pomińcie ten krok. Jeśli skończą wam się figurki Gnijących Abominacji, nie wykonujcie dodatkowej Aktywacji.

SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI

- Strasznie bym chciała poświęcić więcej czasu na zbadanie ich metabolizmu. Te spazmy to coś pięknego! Gdyby udało nam się je przewidzieć...

- Patrz! Mam tu jednego, nawet widać mu flaki. Widać mu w wątrobie, jaki będzie jutro wynik w totka?

- Vivian i Magnus

Pudełko **Zombicide: Najeźdźca** zawiera wystarczającą liczbę figurek Xenosów do przeprowadzenia najazdu na stację kosmiczną. Może jednak zdarzyć się sytuacja, że graczom zabraknie figurek konkretnego typu podczas umieszczania Xenosów na planszy na skutek namnażania. W takim przypadku gracze umieszczają na planszy pozostałe figurki (jeżeli jakieś zostały) i rozpatrują następujące efekty w podanej kolejności:

(1) Wszystkie Abominacje na planszy natychmiastowo wykonują dodatkową Aktywację.

(2) Umieście dostępną Abominację (dowolnego typu) w Strefie Namnażania. Jeśli nie ma dostępnych żadnych figurek Abominacji, pomińcie ten krok. Jeśli skończą wam się figurki Abominacji, nie wykonujcie dodatkowej Aktywacji.

Pamiętajcie, aby zawsze uważnie kontrolować populację Xenosów na planszy – w przeciwnym wypadku ryzykujecie, że Abominacje ruszą przeciw wam (i dokonają wszechobecnego rozkładu za pomocą Pleśni)!



WALKA



Gdy Ocalały atakuje Xenosa, używając Broni do walki wręcz, Broni dystansowej lub Akcji Maszyny, rzućcie tyłoma kośćmi, ile wynosi liczba Kości danej broni lub używanej Maszyny.



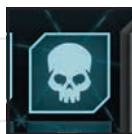
Jeżeli aktywny Ocalały ma w Rękach dwie identyczne bronie z symbolem Broni podwójnej, może użyć ich w tym samym czasie, wydając tylko jedną Akcję. W przypadku Broni dystansowej Ataki obu broni muszą być wymierzone w tę samą Strefę.



PRZYKŁAD: Vivian ma w Rękach dwie sztuki PM. PM ma symbol Broni podwójnej, dlatego Vivian może strzelić z obydwu jednocześnie. Umożliwia jej to rzut 4 kośćmi dla jednego Ataku dystansowego, ponieważ PM ma wartość Kości 2.



Każdy wynik rzutu kością równy lub większy od wartości Precyzji broni liczy się jako celny cios.



Każdy cios zadaje pojedynczemu celowi liczbę Obrażeń określoną przez wartość Obrażeń broni. Jeśli wszyscy wrogowie zostaną zabici, nadprogramowe celne ciosy przepadają.

• Robotnicy i Łowcy muszą otrzymać 1 Obrażenie (lub więcej), aby zginąć.

• Mięśniaki muszą otrzymać trafienie zadające 2 Obrażenia (lub więcej), aby zginąć. Broń zadająca 1 Obrażenie nie zadziała, niezależnie od liczby zadanych trafień (wyjątek stanowi Atak skoncentrowany - patrz strona 33).

• Gnijące Abominacje muszą otrzymać trafienie zadające 3 Obrażenia (lub więcej), aby zginąć. Ponieważ w grze **Zombicide: Na-jeżdźca** nie ma broni, która zadaje 3 Obrażenia, do zabicia tego potwora musicie użyć Ognia piekielnego (patrz strona 34), albo Ataku skoncentrowanego (patrz strona 33).

PRZYKŁAD: Magnus stoi w jednej Strefie z trzema Robotnikami i wykonuje Atak wręcz za pomocą Paralizatora. Uzyskał dwa celne trafienia! Każde z trafień jest przydzielone do różnych Robotników i każde z nich zadaje 1 Obrażenie, dzięki czemu giną dwaj Robotnicy. Magnus wykonuje kolejny Atak wręcz i ponownie uzyskuje dwa trafienia. Jedno z nich wystarczy do pokonania ostatniego Robotnika. Nadprogramowe trafienie przepada.

ATAK WRĘCZ



Broń do walki wręcz jest oznaczona symbolem Walki wręcz.

Ocalały trzymający w Ręce Broń do walki wręcz może zaatakować Xenosy w swojej Strefie. Każdy wynik rzutu kością równy lub większy od wartości Precyzji wskazanej na karcie broni liczony jest jako celny cios. Gracz rozdziela swoje trafienia pomiędzy możliwe cele ataku w tej samej Strefie według własnego wyboru.

Nietrafione ciosy zadawane Bronią do walki wręcz nie powodują Bratobójczego ognia (patrz strona 32).

PRZYKŁAD: Jared i Vivian są w tej samej Strefie co Mięśniak, Łowca i Robotnik. Jared atakuje za pomocą Młota. Wyrzuca 4, 6 oraz 8, co oznacza dwa trafienia. Młot zadaje 1 Obrażenie, więc nie może zrobić krzywdy Mięśniakowi. Jared przeznacza pierwsze trafienie na Łowcę, a drugie na Robotnika, dzięki czemu zabija ich obydwo. Jest to Atak wręcz: pomimo tego, że jeden atak był chybiony, uderzenia Jareda nie trafiają Vivian.

ATAK DYSTANSOWY



Broń dystansowa jest oznaczona symbolem Walki dystansowej.

Ocalały trzymający w Ręce Broń dystansową może strzelić do widzianej przez siebie Strefy (patrz Pole widzenia, strona 11), znajdującej się w Zasięgu danej broni.

Pamiętajcie:

- Wewnątrz pomieszczenia Pole widzenia ograniczone jest do Stref połączonych otwartym przejściem i oddalonych maksymalnie o jedną Strefę.
- Na korytarzach i w Strefach zewnętrznych Pole widzenia wyznacza się w liniach prostych, które biegną równoległe do ściany lub krawędzi planszy.
- Chybione strzały mogą powodować Bratobójczy ogień (patrz strona 32), dlatego rozważnie oceniacie ryzyko!



Zasięg broni wskazywany przez jego wartość na karcie to liczba Stref, przez które Ocalały może strzelić. Pierwsza wartość określa Zasięg minimalny. Ocalały nie może strzelić z broni do Strefy bliższej niż wskazany minimalny Zasięg. W niektórych przypadkach jest to „0”, co oznacza, że Ocalały może zaatakować cele w tej samej Strefie, w której się aktualnie znajduje (jest to dalej uznawane za Atak dystansowy). Druga wartość określa maksymalny Zasięg broni. Broń nie może dosięgnąć celów znajdujących się poza maksymalnym Zasięgiem.

PRZYKŁAD 1: LKM ma Zasięg 1-3, co oznacza, że może trafiać cele znajdujące się do trzech Stref od Ocalałego, jednak nie w tej samej Strefie co ten Ocalały.

PRZYKŁAD 2: Strzelba szturmowa ma Zasięg 1-1. Można jej użyć do strzelania do celów znajdujących się wyłącznie o jedną Strefę dalej.

Ignorujcie wszelkie Postacie znajdujące się w Strefach pomiędzy docelową Strefą a celem. Ocalali mogą oddawać strzały przez zajęte Strefy bez narażania na Obrażenia innych Ocalałych lub Xenosów. Ocalały może nawet strzelić do innej Strefy, gdy w jego Strefie są Xenosy!

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Używając Broni dystansowej (nawet o Zasięgu 0), atakujący Ocalały nie wybiera celów trafionych przez udane rzuty kośćmi. Trafienia są przypisywane Postaciom w docelowej Strefie, uwzględniając zasadę Kolejności Wybierania Celów:

- 1– Mięśniak lub Abominacja (według wyboru strzelającego)
- 2– Robotnik
- 3– Łowca

Trafienia są przypisywane celom o najniższym priorytecie do czasu eliminacji wszystkich takich celów, następnie celom o kolejnym priorytecie i tak dalej. Jeżeli kilka celów dzieli tę samą Kolejność Wybierania Celów, gracze sami określają rozkład trafień między nimi. **Pamiętajcie: Kolejność Wybierania Celów nie ma zastosowania w przypadku Ataków wręcz.**



PRZYKŁAD: Cole jest uzbrojony w Ciężką strzelbę (Obrażenia 2) i wykonuje Atak dystansowy w kierunku Strefy z Mięśniakiem, dwoma Robotnikami i dwoma Łowcami.

· Cole w pierwszej Akcji wyrzuca i . Ciężka strzelba zadaje Obrażenia przy wartościach 4, 5 lub 6, co oznacza dwa trafienia. Stosując zasadę Kolejności Wybierania Celów, pierwszy strzał trafia Mięśniaka, jednocześnie go zabijając (Obrażenia 2). Drugi strzał trafia Robotnika, również go zabijając (1 trafienie = 1 cel).

· W drugiej Akcji Cole wyrzuca oraz co oznacza dwa trafienia. Kolejność Wybierania Celów wskazuje Robotnika jako pierwszy cel, dzięki czemu potwór ginie. Drugi strzał trafia jednego z Łowców, również go zabijając. Na polu bitwy został jeszcze jeden Łowca.

UWAGA: Mięśniaki, pierwsze w Kolejności Wybierania Celów, są też odporne na ataki bronią zadającą 1 Obrażenie. To oznacza, że Mięśniaki mogą chronić przed Atakami dystansowymi zadającymi 1 Obrażenie wszystkich Robotników i Łowców w swojej Strefie. W takim wypadku najpierw trzeba się pozbyć Mięśniaków, zanim zabierzecie się za Robotników i Łowców. Ta zasada działa analogicznie w stosunku do Abominacji, do zabicia których wymagane są 3 Obrażenia.

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	TYP XENOSA	LICZBA AKCJI	MIN. OBRAŻENIA ABY ZABIĆ	PUNKTY DOŚWIADCZENIA
1	MIEŚNIAK/ ABOMINACJA	1	2/3	1/5
2	ROBOTNIK	1	1	1
3	ŁOWCA	2	1	1

BRATOBÓJCZY OGIEŃ

Znalazłem coś w swoim pancerzu. Czyja to kula?

*(*niewinne gwizdanie*)*

Ocalały nie może trafić własnym atakiem sam siebie. Jednak niekiedy sytuacja zmusi was lub Maszyny, którymi sterujecie, do strzału w Strefę, w której znajdują się wasi towarzysze. W takim przypadku nietrafione rzuty kośćmi automatycznie liczone są jako trafienia w Ocalałych znajdujących się w docelowej Strefie. Rozlokujcie trafienia spowodowane przez Bratobójczy Ogień w dowolny sposób i rozpatrzenie je zgodnie z zasadami gry.

Pamiętajcie: Bratobójczy Ogień nie ma zastosowania do Ataku wręcz.



PRZYKŁAD: Mitsuki strzela ze Strzelby szturmowej do Strefy, w której stoi Jared i dwóch Robotników. Mitsuki wyrzuca i oraz , dzięki czemu zalicza dwa trafienia i jedno pudło. Każde trafienie zabija po jednym Robotniku. Pudło oznacza, że Jareda dosięgnęła kula zadając mu 1 Obrażenie. Jared traci 1 punkt Pancerza.



Atak skoncentrowany przy użyciu Broni dystansowej wciąż podlega zasadom Kolejności Wyznaczania Celów. Chybione strzały ranią Ocalałych na zasadach Bratobójczego Ognia: stosujcie wtedy tylko podstawową wartość Obrażeń (bez względu na liczbę uzyskanych trafień).



PRZYKŁAD 1: Magnus jest uzbrojony w LKM (Obrażenia 1) i strzela do Strefy z dwoma Mięśniakami i trzema Robotnikami. Kolejność Wybierania Celów stawia Mięśniaków na pierwszy ogień, lecz wartość Obrażeń broni Magnusa nie jest wystarczająca do zabicia żadnego Mięśniaka. Magnus postanawia skoncentrować swój Atak na jednego z nich i rzuca pięcioma kośćmi, uzyskując wyniki \blacksquare , \blacksquare , \boxtimes , \boxtimes , oraz \boxtimes 3 trafienia podnoszą wartość Obrażeń do 3 (podstawowe Obrażenia razy liczba sukcesów, czyli $1 \times 3 = 3$). Taki Atak spokojnie wystarczy do zabicia Mięśniaka (aczkolwiek drugi Mięśniak i Robotnicy wychodzą z tego bez szwanku).



PRZYKŁAD 2: Vivian jest uzbrojona w parę Paralizatorów i stoi w tej samej Strefie co Gnijąca Abominacja. Bez względu na liczbę używanych kości (podwójne Paralizatory pozwalają rzucić czterema kośćmi), podstawowa wartość Obrażeń (1) nie wystarczy do zabicia Gnijącej Abominacji (Vivian musi zadać 3 Obrażenia). Vivian kieruje więc na potwora Atak skoncentrowany i rzuca czterema kośćmi, uzyskując następujące wyniki: \blacksquare , \boxtimes , \boxtimes oraz \boxtimes . To oznacza trzy sukcesy! Wartość Obrażeń wzrasta do 3 (podstawowe Obrażenia razy liczba sukcesów, czyli $1 \times 3 = 3$), a to wystarczy, żeby zabić Gnijącą Abominację!

ATAK SKONCENTROWANY

Weź... (TRZASK)... już... (CHRUP)... w końcu... (ŁUP)... ZDECHNIJ!

Ocalały, który wykonuje Atak wręcz lub Atak dystansowy (samemu lub używając Maszyny), może skoncentrować swój Atak na jednym celu. To pozwala Ocalałemu zwiększyć szansę na sforsowanie defensywy przeciwnika i wyeliminowanie go.

Aby wykonać Atak skoncentrowany, wyznaczcie przed rzutem kości konkretny cel Ataku spośród przeciwników znajdujących się w zasięgu Ataku i w Polu widzenia. Pomnożcie wartość Obrażeń przez liczbę zdobytych trafień (1 sukces: Obrażenia x1. 2 sukcesy: Obrażenia x2. 3 sukcesy: Obrażenia x3 i tak dalej). Tylko wyznaczony przeciwnik może być trafiony takim Atakiem. Nadprogramowe Obrażenia przepadają.



12 POKOJE OCHRONY, MAGAZYNY Z TLENEM I SŁUZY POWIETRZNE

Gra *Zombicide: Najeżdźca* zawiera różne pomieszczenia specjalne, umożliwiające zdobywanie przez Żołnierzy dodatkowego Ekwipunku, opuszczanie stacji wydobywczej, czy też poruszanie się po Strefach zewnętrznych. Walka z Xenosami przenosi się na powierzchnię planety PK-L7!

Za wyjątkiem Śluz powietrznych, Strefy specjalne tracą swoje właściwości, jeśli zostaną pokryte Pleśnią (patrz strona 20).

OGIEŃ PIEKIELNY

Dlaczego wzięliśmy miotacze ognia do kosmicznej placówki wydobywczej? Bo mogliśmy!



Amunicją do Miotacza ognia są Zbiorniki, dzięki którym możecie w całych Strefach rozprzestrzeniać Ogień piekielny.

Aby użyć Miotacza ognia, musicie odrzucić kartę Zbiornika. Odrzućcie Podłączoną kartę Zbiornika, aby wykonać Atak dystansowy za pomocą trzymanego w Ręce Miotacza ognia i... spalicie wszystko, co się rusza! **Miotacze ognia nie można używać, będąc w Strefie zewnętrznej lub chcąc taką Strefę zaatakować.**

W docelowej Strefie tworzy się **Ogień piekielny**:

- Giną wszystkie Postacie, a Maszyny zostają zniszczone. Ocalały otrzymuje wszystkie możliwe punkty doświadczenia.
- Usuńcie z tej Strefy wszystkie znaczniki Celu.
- Jeżeli w tej Strefie znajduje się znacznik Aktywnej Pleśni (patrz strona 20), odwróćcie go tak, aby wskazywał stronę Nieaktywną.
- Ogień piekielny nie powoduje Hałasu.

POKÓJ OCHRONY

Chyba zgubiliśmy Magnusa. Magnus? Magnus? Jest tam ktoś pod tym hełmem?



Pokoje ochrony są jedynymi Strefami, które mogą przeszukiwać Żołnierze.

Żołnierze, tacy jak Baraka, Jared oraz Magnus, mogą wykonywać Akcję Przeszukiwania wyłącznie w Pokojach ochrony. Cywili Ocalali też mogą Przeszukiwać te pomieszczenia!



MAGAZYN Z TLENEM

Weź celuj tym miotaczem w drugą stronę. Nie, poważnie. Zaufaj mi.



Magazyny z tlenem są oznaczone symbolem O2. To w nich możecie zdobyć Butle tlenowe przed wyjściem na powierzchnię planety PK-L7!

Magazyny z tlenem, oznaczone symbolem tlenu (O2), są źródłem Butli tlenowych. Każdy Ocalały stojący w Magazynie z tlenem, w którym nie ma Xenosów, może wydać jedną Akcję, aby wziąć kartę Butli tlenowej. Ocalały może wtedy za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

Ocalały może posiadać dowolną liczbę Butli tlenowych. Butle są kartami Ekwipunku, można się w nie wyposażać (gniazdo Tułowia) i wymieniać się nimi. Nie odkładajcie odrzuconych kart Butli tlenowych na stos kart odrzuconych. Połóżcie je w osobnym miejscu obok planszy, skąd będziecie mogli je ponownie wziąć w ten sam sposób.

ŚLUZY POWIETRZNE



Śluzy powietrzne umożliwiają przemieszczanie się między stacją a powierzchnią PK-L7. Pamiętajcie, żeby mieć ze sobą Butlę tlenową, zanim opuścicie stację!

Śluzy powietrzne (oznaczone napisem *Śluzą powietrzną*) to granice stacji wydobywczej i Stref zewnętrznych.

- Drzwi oddzielające Śluzę powietrzną od Strefy zewnętrznej blokują Pole widzenia.
- Przejście przez Śluzę powietrzną do Strefy zewnętrznej wymaga wyposażenia Ocalałego w Butlę tlenową (gniazdo Tułowia). Ocalały musi być wyposażony w Butlę tlenową tak długo, jak długo Ocalały pozostaje na zewnątrz stacji. Xenosy mogą swobodnie przemieszczać się pomiędzy stacją a Strefami zewnętrznymi.
- Przejście przez Śluzę powietrzną jest możliwe nawet wtedy, gdy Śluzą powietrzną stanie się Strefą Pleśni.



13 TRYB KRWISTOCZERWONY

- Za dużo ich jest, nie mamy żadnych szans!

- Miód na moje uszy.

- Cole i Jared

Tryb Krwistoczerwony umożliwia Ocalałym zdobywanie punktów doświadczenia poza Czerwonym Poziomem Zagrożenia i wybranie dodatkowych Umiejętności. Tryb ten pozwala na eliminowanie zadziwiającej liczby przeciwników i ukończenie bardzo dużych scenariuszy.

Tryb Krwistoczerwony: Gdy twój Ocalały osiąga Poziom Czerwony, przesuń jego wskaźnik doświadczenia z powrotem do punktu „0” i dodaj wszelkie zdobyte punkty doświadczenia ponad minimalny poziom potrzebny do osiągnięcia Poziomu Czerwonego. Ocalały pozostaje na Poziomie Czerwonym i zatrzymuje swoje Umiejętności. Dodatkowe punkty doświadczenia dolicza się w zwykły sposób oraz zyskuje niewybrane wcześniej Umiejętności po ponownym osiągnięciu odpowiednich Poziomów Zagrożenia.

Po wybraniu wszystkich Umiejętności z planszy Ocalałego, po osiągnięciu po raz kolejny Pomarańczowego i Czerwonego Poziomu Zagrożenia, możesz wybrać dowolną Umiejętność spośród wszystkich Umiejętności **Zombicide: Najeźdźca** (poza takimi jak np. Rozpoczyna z [Ekwipunek]).

PRZYKŁAD: Baraka zdobyła właśnie 43. punkt doświadczenia, osiągając Poziom Czerwony. Ma teraz następujące Umiejętności: *Farciarz (Niebieski)*, +1 Akcja (Żółty), Zdalne sterowanie: *Działko (Pomarańczowy)*, +1 kość: *Walka (Czerwony)*. Gracz przesuwa wskaźnik doświadczenia z powrotem na początek toru, a gra trwa dalej. Baraka znajduje się nadal na Poziomie Czerwonym i zdobywa kolejne punkty doświadczenia, zabijając Xenosy. Osiągając ponownie Niebieski i Żółty Poziom, nie otrzymuje dodatkowej Umiejętności: ma już wszystkie dostępne Umiejętności dla tych Poziomów. Osiągając ponownie Poziom Pomarańczowy, otrzymuje zdolność +1 kość: *Walka*, drugą Umiejętność Poziomu Pomarańczowego. Osiągając ponownie Poziom Czerwony, gracz wybiera nową Umiejętność spośród dwóch pozostałych dla tego Poziomu i wybiera Zdalne sterowanie: *Robot*. Wskaźnik doświadczenia powraca do pozycji początkowej.

Po drugim powrocie wskaźnika na początek toru doświadczenia Baraka nie otrzymuje żadnych dodatkowych Umiejętności, osiągając Poziom Niebieski, Żółty i Pomarańczowy, ponieważ ma je już wszystkie. Osiągając Poziom Czerwony po raz trzeci, zdobywa ostatnią Umiejętność Poziomu Czerwonego: *Snajper*. Wskaźnik doświadczenia wraca ponownie do pozycji początkowej. Od teraz Baraka dalej zdobywa punkty doświadczenia i otrzymuje wybraną przez gracza Umiejętność za każdym razem, gdy osiąga Poziom Pomarańczowy, a następnie kolejną Umiejętność, osiągając Poziom Czerwony.

14 GRA DLA 7+ OCALAŁYCH

Zombicide: Najeźdźca ma powiększający się arsenał Ocalałych do wyboru. Prędzej czy później możecie nabrać ochoty na wypróbowanie rozgrywki z udziałem ponad sześciu Ocalałych. W tym celu potrzebujecie dodatkowych plansz Ocalałych, plastikowych znaczników, kolorowych podstawek i kart Ekwipunku początkowego, które są zawarte w sprzedawanych osobno rozszerzeniach do gry.

Gra ze zwiększonym składem Ocalałych (lub graczy!) jest stosunkowo prosta. Przestrzegajcie tych wytycznych i dostosujcie je do pożądanego poziomu wyzwania.



• Za każdego kolejnego Ocalałego (poza sześcioma standardowymi) dodajcie z rozszerzenia jedną dodatkową kartę Ekwipunku początkowego do puli kart, która zostanie rozdysponowana między Ocalałych podczas Przygotowania gry. Jeśli nie dysponujecie takimi kartami, dodatkowi Ocalali zaczynają grę bez Ekwipunku początkowego.

Uważajcie, bo niektóre karty Ekwipunku mogą być używane tylko przez Ocalałych konkretnego typu. Sprawdźcie ich zasady specjalne, aby mieć całkowitą pewność.

• Dodajcie jeden dodatkowy znacznik Strefy Namnażania Xenosów za każdym dwóch dodanych Ocalałych (zaokrąglając w górę). Umieście te dodatkowe znaczniki Stref Namnażania w tych samych Strefach, co już istniejące, lub w dowolnej nowej Strefie Namnażania, jeśli macie kilka do wyboru. Tak! Oznacza to, że niektóre Strefy będą miały dwa, a nawet trzy razy większy współczynnik namnażania stworów!

LICZBA OCALAŁYCH	DODATKOWE ZNACZNIKI STREF NAMNAŻANIA
7-8	1
9-10	2
11-12	3

15 DOSTOSOWANIE TRUDNOŚCI



Poziom trudności w grze Zombicide: Najeźdźca można zwiększyć lub zmniejszyć za pomocą numerów kart.

Xenosy to modelowi obcy. Ludzkie koncepcje litości, instynktu samozachowawczego czy wszelkich zahamowań są im zupełnie nieznanne. Czasem jednak gra może stać się dla waszej grupy zbyt łatwa lub przesadnie trudna. W takim wypadku posortujcie karty Xenosów według numerów kart.

- Karty Xenosów od #1 do #25 są łatwiejszym wariantem inwazji Xenosów. Xenosy pojawiają się w ograniczonej liczbie i nie wykonują dodatkowych Aktywacji. Wciąż możecie się natknąć na tajną broń Xenosów - Gnijące Abominacje i Namnażanie z Pleśni.

- Karty Xenosów od #26 do #50 są trudniejszym wariantem. Xenosy są dużo liczniejsze, zwłaszcza na niskich Poziomach Zagrożenia. To wariant zalecany dla doświadczonych grup graczy i weteranów gier z serii **Zombicide**.

- Karty Xenosów od #51 do #54 zawierają dodatkowe Aktywacje. Dodajcie je dla uzyskania elementu zaskoczenia, dzięki czemu zwiększycie trudność rozgrywki. Wszystkie elementy możecie dowolnie ze sobą łączyć tak, aby stworzyć jak najlepsze wrażenia z gry!



16 MISJE

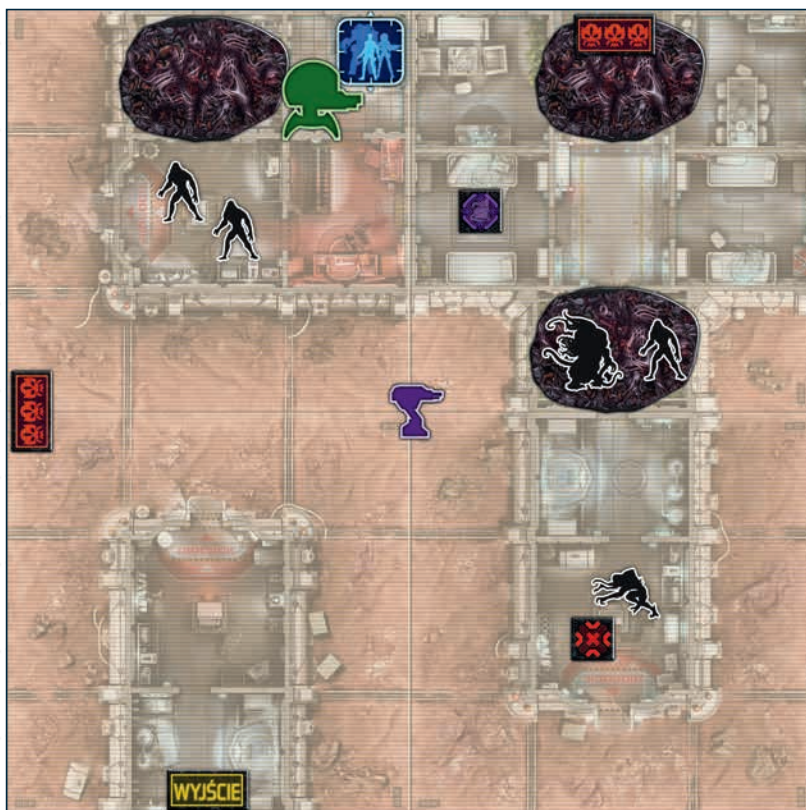
MO SAMOUCZEK: WYŁOM!

ŁATWA / 6+ OCALAŁYCH / 30 MINUT

Xenosy wypełzły z czeluści planety i sięgają spustoszenie w naszej bazie. Jesteśmy przyzwoitymi ludźmi, którzy robią, co mogą, aby ewakuować w bezpieczne miejsce rodziny, współpracowników i nieznajomych. Gdy mieliśmy już odlatywać, otrzymaliśmy sygnał SOS od żołnierza oddalonego o kilka sektorów. Twierdził, że posiada jakiś prototyp, który może odeprzeć Xenosów, i że potrzebuje pomocy. Po chwili sygnał się urwał. Możliwe, że jest już za późno... A może jeszcze jest szansa? Musimy to sprawdzić.

Potrzebne kafelki: 01-R, 02-R, 03-V i 05-R.

05-R	03-V
01-R	02-R



CELE

Ucieknijcie z bronią prototypową! Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1- Zdobądźcie czerwony Cel. Prototyp tej broni pomoże wam się wydostać.

2- Ucieknijcie. Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Xenosów.

ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie do gry.

- Odłóżcie na bok następujące karty: Prototypowy LKM (broń prototypowa) x1, Bateria (karta Ekwipunku) x1.

We wskazanych Strefach umieśćcie odpowiednie figurki Xenosów.

Nowoczesne technologie. Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Dodatkowo zdobycie czerwonego Celu zaopatruje was w Prototypowy LKM i kartę Baterii.



MIZBIERANIE SIĘ

ŁATWA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

Xenosy nas otoczyły i rozdzieliły, gdy próbowaliśmy uciec. Widzieliśmy, jak kilka statków odlatuje i słyszeliśmy z głośników ogłoszenia o kwarantannie. Wewnętrzne komunikaty mówią tylko o strzelaninach, krzykach i martwych kanałach komunikacji. Sprawa wymyka się spod kontroli i możliwe, że nie uda nam się uciec. Przynajmniej na razie. Najpierw musimy się przegrupować. W kupie siła!

Potrzebne kafelki: 01-R, 02-R, 05-R, 06-R, 07-R i 09-R.

06-R	09-R
01-R	05-R
02-R	07-R

CELE

Przegrupowanie i zbiórka! Wygrywacie, gdy wszyscy Ocalałi pod koniec Fazy Końcowej znajdują się w Strefie Działka strażniczego, na której nie będzie żadnych Xenosów.

ZASADY SPECJALNE

- Przygotowanie do gry:**
 - Umieście losowo zielony i fioletowy znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
 - Podzielcie Ocalałych na dwie możliwie równe grupy i losowo umieście je na wyznaczonych Strefach startowych graczy.
- Porzucane uzbrojenie.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Każdy czerwony Cel dodatkowo zaopatruje was w losową broń prototypową.
- Xenosy są wszędzie!** Fioletowa Strefa Namnażania aktywuje się w momencie, gdy Strefa Pleśni zostanie utworzona w Zasięgu 1 Strefy. W takim wypadku odwróćcie znacznik Nieaktywnej Pleśni tak, aby wskazywał stronę Aktywną. Ta sama zasada ma zastosowanie dla zielonej Strefy Namnażania.



ŁATWA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

W naszej bandzie jest taki jeden facet... Nie, inaczej. Mamy w naszej bandzie jednego zarośniętego typa - żołnierza o imieniu Magnus. Nie odzywał się zbyt wiele, jeśli pominąć przekleństwa i inne pomruki posyłane w kierunku naszych Xenońskich wrogów. Gdy Vivian zapytała go, czy coś się stało, Magnus zaczął mówić o Rolly, swojej ukochanej córce chrzestnej. Sam nie wie, czy zdołała uciec ze strefy zagrożenia, a jej rodzice już nie odpowiadają na wezwania. Mamy więc w naszych szeregach mocno zmartwionego brodacza. Sytuacja jest taka: albo uciekamy na statek, póki jeszcze jakiś jest, albo się wracamy i szukamy Rolly. Jak dla mnie wybór jest prosty!



Potrzebne kafelki: 01-R, 02-R, 03-R, 04-R, 05-R i 09-R.

04-R	03-R
02-R	01-R
05-R	09-R

CELE

Posiłki są w drodze! Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1- Znajdźcie i zdobądźcie biały Cel. Znaleźliście skafander kosmiczny w dziecięcym rozmiarze!

2- Zdobądźcie niebieski Cel. Rolly na was czekała. Spóźniście się. Dobrze was widzieć, tylko czemu tak późno...? Misja zakończy się

niepowodzeniem, jeśli dowolny Xenos aktywuje się w Strefie Rolly przed zdobyciem znacznika.

3- Ucieknijcie. Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Xenosów.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.**

- Umieście losowo zielony, fioletowy i biały znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.

- Każdy Ocalały rozpoczyna wyposażony w Butlę tlenową.

- **Poszukiwania skafandra.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Każdy czerwony Cel dodatkowo zaopatruje was w losową broń prototypową.



M3 ARIERGARDA

Potrzebne kafelki: 01-V, 02-V, 04-V, 06-V, 07-V i 09-V.

ŁATWA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

To już koniec. Kwarantanna trwa, a ostatnie statki na przekór wszystkiemu odlatują. Ludzie plotkują, że wojskowe krążowniki strzelają do statków cywilnych, aby uniknąć skażenia. Nasi żołnierze twierdzą, że wojsko wylądzuje na planecie i zaatakuje Xenosów, ale ich słowa trafiają w próżnię. W każdym razie obwarowaliśmy okoliczny teren, aby chronić naszych bliskich. Nie dla każdego starczy tlenu i miejsca. Bez obaw, zaczekamy na posiłki. Nie poddamy się bez walki! Xenosy nas ścigają. Musimy wytrzymać, aby wszystkich ewakuowano i przetransportowano do schronienia!

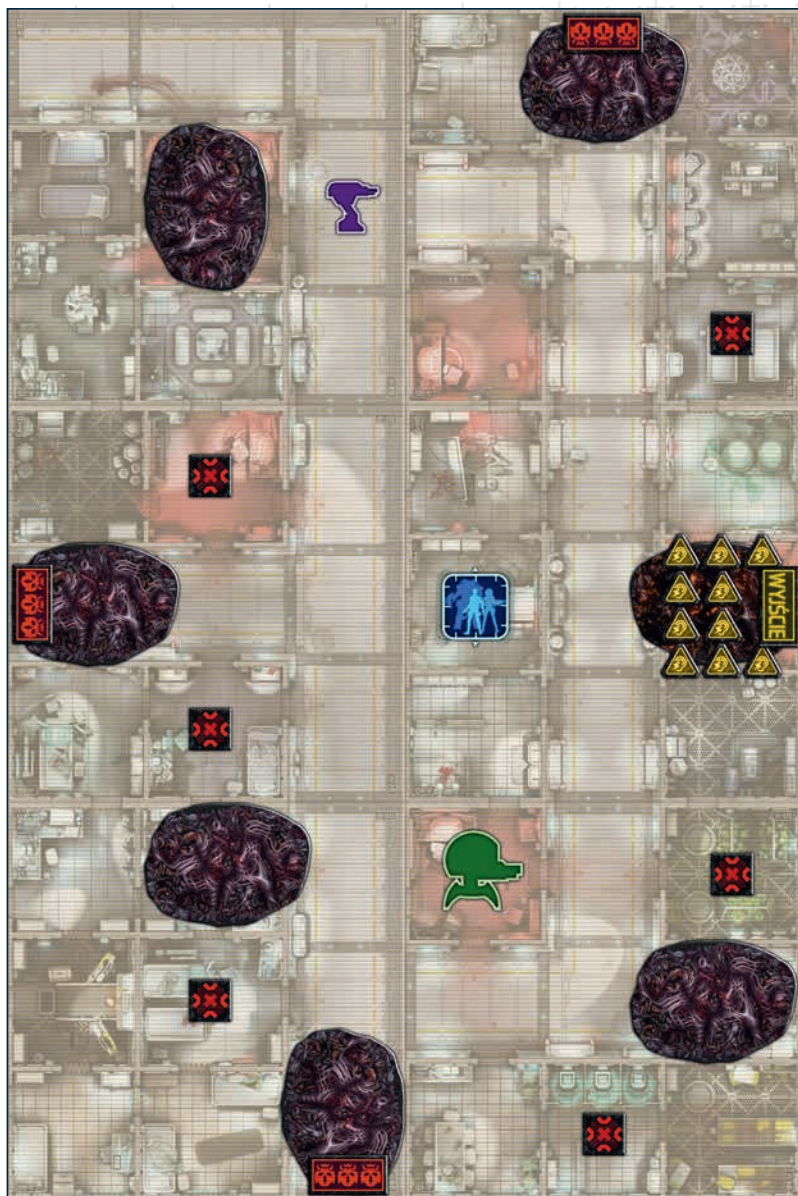
CELE

Ochronie naszych ludzi. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1- Zapewnijcie ludziom ochronę.** Nie pozwólcie żadnemu Xenosowi dotrzeć do Strefy Wyjścia, póki załoga nie zostanie ewakuowana.
- 2- Ucieknijcie.** Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Xenosów.

ZASADY SPECJALNE

- Przygotowanie do gry.**
 - Umieśćcie losowo fioletowy i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Adekwatne narzędzia.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Dodatkowo każdy czerwony Cel zaopatruje was w losową broń prototypową.
- Ewakuacja rodzin.** Umieśćcie dziesięć znaczników Hałasu w Strefie Wyjścia. Znaczniki te reprezentują ewakuowanych członków załogi i liczą się jako znacznik Hałasu. Usuńcie po jednym znaczniku podczas każdej Fazy Końcowej. Usunięcie wszystkich znaczników oznacza ewakuację całej załogi.



M4 INŻYNIEROWIE

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Częstotliwości radiowe powoli cichną, ale nie całkowicie. Mitsuki wytapąła dziwną rozmowę między dwójgim inżynierów oddalonych o kilka sektorów stąd. Nie mogą się stamtąd ruszyć, bo musieli się rozdzielić, a teraz osaczyły ich Xenosy. Jest jednak haczyk - rozmawiali o prototypach broni, tak samo jak ten biedak, którego próbowaliśmy uratować podczas pierwszych godzin ataku Xenosów. Musimy się sami przekonać, jak jest naprawdę. Poza tym, że trzeba ratować ludzi, ogarnięcie kilku czadowych spluw brzmi fajnie! Zauważyliście, że nie ma kto nam wydawać rozkazów?

Potrzebne kafelki: 01-R, 02-R, 04-R, 05-R, 06-R i 07-R.

05-R	01-R	07-R
02-R	04-R	06-R



			
Strefa startowa graczy	Działko strażnicze	Strefa Namnażania	Strefa Wyjścia
			
CELE (5 XP)	Robot	Aktywna Pleśń	



CELE

Uratujcie inżynierów. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1- Znajdźcie naukowców. Zdobądźcie niebieski i biały Cel.

2- Ucieknijcie. Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Xenosów.

ZASADY SPECJALNE

· **Przygotowanie do gry.** Każdy Ocalały rozpoczyna wyposażony w Butlę tlenową.

· **Prawdziwe testy w terenie.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Dodatkowo każdy czerwony Cel zaopatruje was w losową broń prototypową.

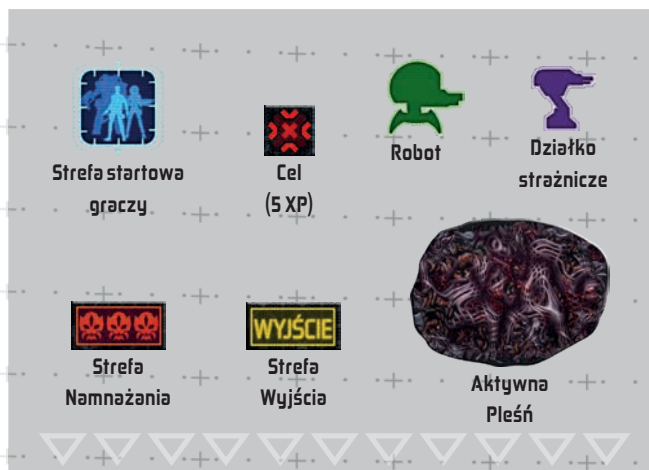
· **Nieźła kryjówka.** Naukowcy są oznaczeni niebieskim i białym znacznikiem Celu. Nie traktuje się ich jak Ocalałych, naukowcy nie przyciągają uwagi Xenosów i nie robią Hałasu.



M5 WYŚCIG ZBROJEŃ

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

Przygotowujemy się na najgorsze. Cały system podtrzymywania życia padnie, jeśli Xenosy dotrą w niewłaściwe miejsca. Zasilanie już i tak szwankuje w kilku obszarach, zupełnie jakby ktoś je jakoś przełączył. Uratowani inżynierowie powiedzieli, że prototypy opracowywanej broni zawierają rzadkie komponenty, które mogą pomóc w konserwacji słabiej zasilanego systemu. Zaznaczyli nam na mapach obszary, w których przetrzymują te skarby. Niestety to teraz jeden wielki, zainfekowany pieprznik. Trzeba będzie zrobić szybką akcję. Wjazd i wypad.



Potrzebne kafelki: 02-V, 04-V, 05-V, 06-V, 07-V i 08-V.

05-V	07-V
06-V	04-V
02-V	08-V

CELE

Przeczyszcie teren. Aby zwyciężyć, osiągniecie Cele w podanej kolejności:

1- Odbyskajcie wszystkie prototypy broni.

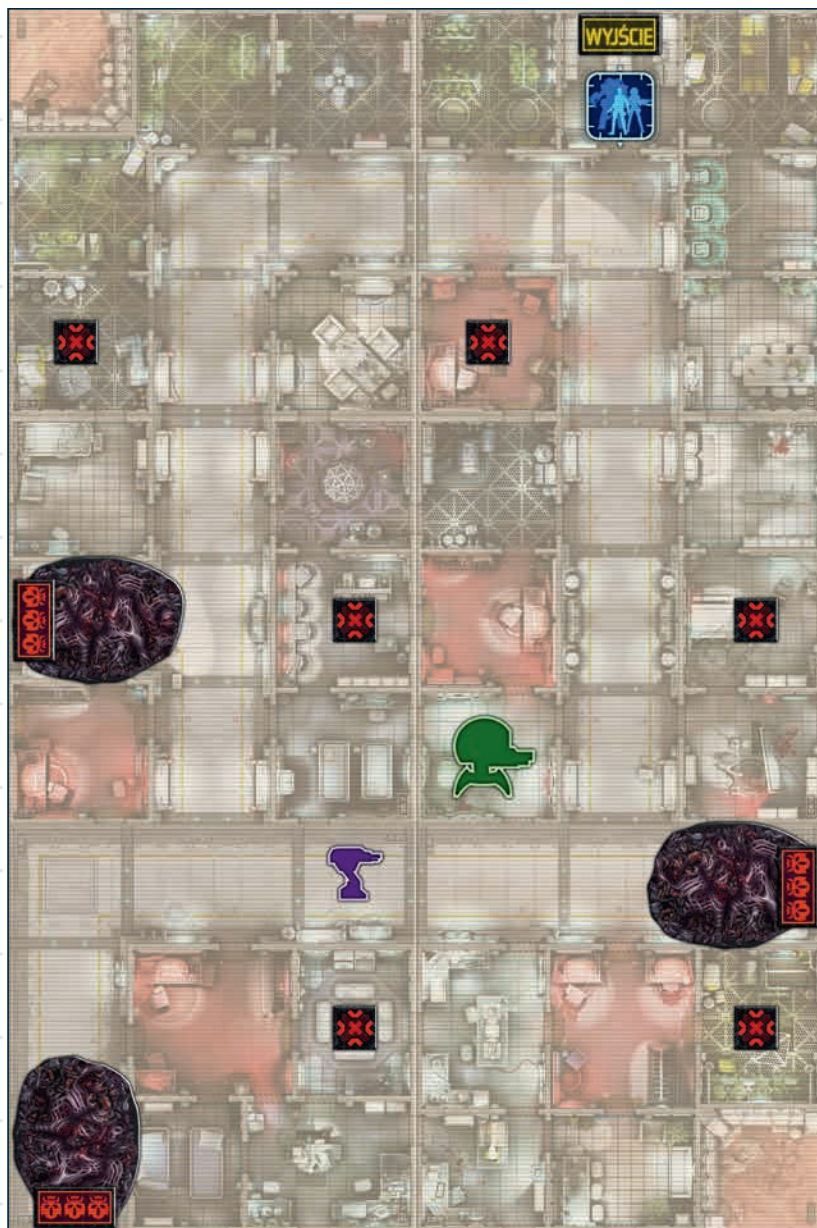
Zdobądźcie wszystkie cztery prototypy broni (czerwone Cele). Odnalezienie fioletowego i zielonego Celu nie jest konieczne do końcowego sukcesu.

2-Ucieknijcie. Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Xenosów.

ZASADY SPECJALNE

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

• **Znalezione, niekradzione!** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Dodatkowo każdy czerwony Cel wyposaża was w losową broń prototypową.



TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Pora się zemścić. Zachowując ostrożność (no, powiedzmy) podążamy za Xenosami, aby dowiedzieć się więcej o ich pochodzeniu i zakażeniu. Wygląda na to, że znaleźliśmy główny szlak Xenosów, który wiedzie z ogromnego laboratorium znajdującego się kilka godzin drogi od naszego schronienia. Właśnie nas zauważono i przygotowujemy się na potyczkę z nieprzyjacielem. Wszystko wskazuje na to, że nie przybyliśmy tu pierwsi. Gdzieś tam widać zwłoki żołnierzy, wszystkich z tego samego szwadronu. Też byli uzbrojeni w prototypowy sprzęt.

07-R	05-R
09-R	08-R
02-V	01-V

CELE

Znajdźcie szlak Xenosów. Aby zwyciężyć, znajdźcie i zniszczcie fioletowy znacznik Strefy Namnażania.

ZASADY SPECJALNE

· **Przygotowanie do gry.** Umieśćcie losowo fioletowy znacznik Strefy Namnażania wśród znaczników na kafelach 01-V i 02-V. Wszystkie znaczniki muszą być zakryte. Nie podglądajcie ich, dopóki ich nie zniszczycie (patrz niżej).

· **Poległy oddział.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Dodatkowo każdy czerwony Cel zaopatruje was w losową broń prototypową (jeśli jeszcze jakieś są dostępne).

· **Ogniu, krocze ze mną.** Znaczniki Strefy Namnażania z kafli 01-V i 02-V można usunąć za pomocą Ognia piekielnego (usuńcie też wtedy odpowiednie znaczniki Pleśni). Dopiero wtedy możecie je podejrzeć, aby sprawdzić, czy Misja została wykonana. Nie otrzymujecie za to dodatkowych punktów doświadczenia.



M7 BUŁKA Z KSENIUM

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 120 MINUT

Kończy nam się jedzenie i woda, niedługo będziemy też potrzebowali nowych ubrań i leków. Cole i Vivian koczują kilka magazynów, w których jest tego wszystkiego całe mnóstwo. Musimy się pospieszyć, nim Xenosy tu przyjdą i wszystko zniszczą. Wygląda na to, że przyszliśmy w samą porę. Wyposażenie tego składu wygląda bardzo obiecująco. I teraz jeszcze słyszę Xenosy... Złaż z mojej czystej skarpety!

Potrzebne kafelki: 01-R, 02-R, 03-R, 04-R, 05-R, 06-R, 07-R, 08-R i 09-R.

03-R	06-R	09-R
04-R	07-R	08-R
01-R	02-R	05-R

CELE

Zdobądźcie wszystko co się da. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1- **Baterie, ubrania, żywność, broń... Tylko jakąś fajną broń!** Zdobądźcie wszystkie Cele.
- 2- **Ewakuujcie się.** Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Xenosów.



Strefa startowa graczy

Drzwi

WYJŚCIE

Strefa Wyjścia

Działo strażnicze

Cel (5 XP)

Robot

Strefy Namnażania

Aktywna Pleśń

ZASADY SPECJALNE

· Przygotowanie do gry.

- Umieśćcie losowo fioletowy i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Każdy Ocalały rozpoczyna wyposażony w Butlę tlenową.

· **Najważniejsza pozycja na liście zakupów.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Dodatkowo każdy czerwony Cel wyposaża was w losową broń prototypową (jeśli jeszcze jakieś są dostępne).

· **Gorąco tu!** Znaczniki Stref Namnażania można usunąć za pomocą Ognia piekielnego (Aktywna Pleśń zmienia się w Nieaktywną Pleśń). Nie otrzymujecie za to dodatkowych punktów doświadczenia.

· Nie jesteśmy mile widziani.

- Możecie normalnie otwierać fioletowe i zielone drzwi.
- Fioletowa Strefa Namnażania aktywuje się za każdym razem, gdy fioletowy Cel zostanie zdobyty LUB gdy fioletowe drzwi zostaną usunięte lub zniszczone.
- Zielona Strefa Namnażania aktywuje się za każdym razem, gdy zielony Cel zostanie zdobyty LUB gdy zielone drzwi zostaną usunięte lub zniszczone.



M8 KOD POMARAŃCZOWY

Potrzebne kafelki: 01-R, 02-R, 03-V, 04-R, 05-R, 06-R, 07-R, 08-R i 09-R.

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Jesteśmy już prawie gotowi na zemstę. Potrzebujemy tylko trochę poćwiczyć i zdobyć lepszą broń. W placówce są zabezpieczone drzwi, które kryją „kod pomarańczowy” - synonim substancji zakazanych. Możliwe, że znajdziemy tam coś, czym damy popalić Xenosom...

09-R	03-V	08-R
02-R	04-R	01-R
06-R	07-R	05-R



CELE

Pokaż Xenosom, kto tu rządzi. Aby zwyciężyć, osiągnijcie

Cele w dowolnej kolejności:

- Zdobądźcie wszystkie Cele.
- Osiągnijcie wszystkimi Ocalałymi Pomarańczowy Poziom Zagrożenia (lub wyższy).

ZASADY SPECJALNE

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

• **Nieprzeciętna siła ognia!** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Dodatkowo każdy czerwony Cel wyposaża was w losową broń prototypową.

• **Zabezpieczone drzwi.** Znacznik Wyjścia symbolizuje wejście do zabezpieczonej Śluzy powietrznej. Aby usunąć ten znacznik, stańcie Robotem przed tymi drzwiami i wydajcie jedną Akcję, aby je sforsować.



M9 NIEPROSZENI GOSCCIE

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

Nasze schronienie nie przetrwało zbyt długo. Po powrocie przywitwały nas Xenosy, które stopniowo ogarniają okoliczny teren. Nie możemy jednak się wycofać: nasi znajomi naukowcy wciąż tu są, a potwory deptają im po piętach. W sumie i tak nie potrzebowaliśmy wymówki, żeby zmierzyć się z Xenosami i dać im posmakować broni najnowszej generacji!



Potrzebne kafelki: 01-V, 02-V, 04-V, 06-V, 07-V i 09-V.

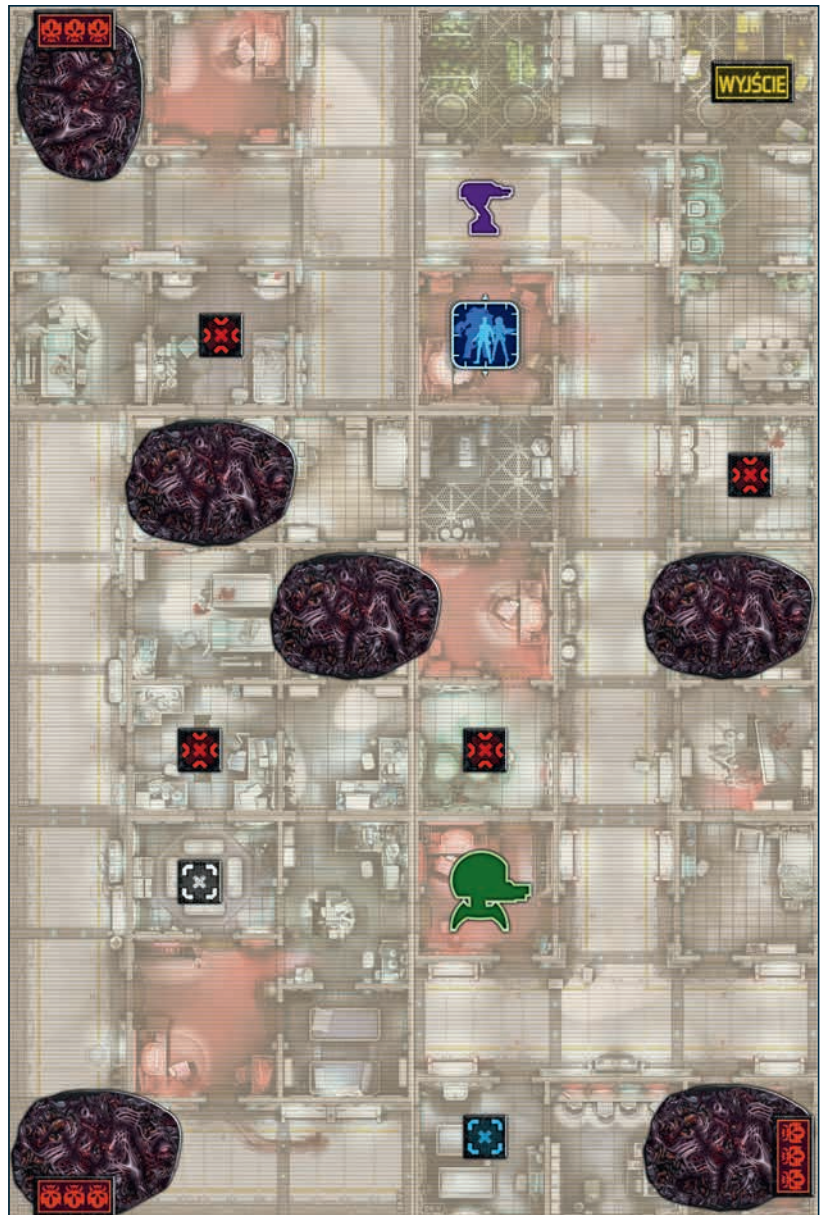
01-V	07-V
09-V	04-V
02-V	06-V

CELE

Ucieknijcie wraz z przyjaciółmi. Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem (wliczając w to obydwu naukowców). Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Xenosów.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Umieście losowo fioletowy i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- **Czy to kolejny prototyp?** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Dodatkowo każdy czerwony Cel zaopatruje was w losową broń prototypową.
- **Chodźcie z nami, jeśli chcecie żyć.** Nie możecie zdobyć niebieskiego i białego znacznika Celu. Znaczniki te reprezentują naukowców, których wasz zespół musi uratować. Naukowcy też są Ocalałymi. Na koniec każdej Fazy Graczy mogą wyłącznie wykonać jedną Akcję Ruchu, kierując się do Strefy Wyjścia. Rozpatrujcie Ruch naukowców w dowolnej kolejności.



MIO POWRÓT DO KORZENI

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Minęło kilka dni i nie otrzymaliśmy żadnych wieści z Ziemi. Czasem mamy wrażenie, że ci, którzy tu zostali, są jedynymi żywymi istotami w tym układzie słonecznym. Z bardziej pragmatycznego punktu widzenia, musimy sami się zatroszczyć o ucieczkę z PK-L7. I tak musimy znaleźć nowy zapas tlenu. Nasze rezerwy się wyczerpały. Wykorzystamy też okazję do bliższego przestudiowania naszych nowych znajomych Xenosów. Jesteśmy żywo zainteresowani jak najszybszą eksterminacją tych stworów, nie bącząc na środki. Najgorsze jest to, że potrzebujemy próbek pleśni, aby zrozumieć i przewidzieć jej ekspansję w bazie. Możliwe, że zostaniemy tu nieco dłużej niż sądziliśmy. Xenosów strata!

Potrzebne kafelki: 01-V, 05-R, 06-R, 07-R, 08-R i 09-R.

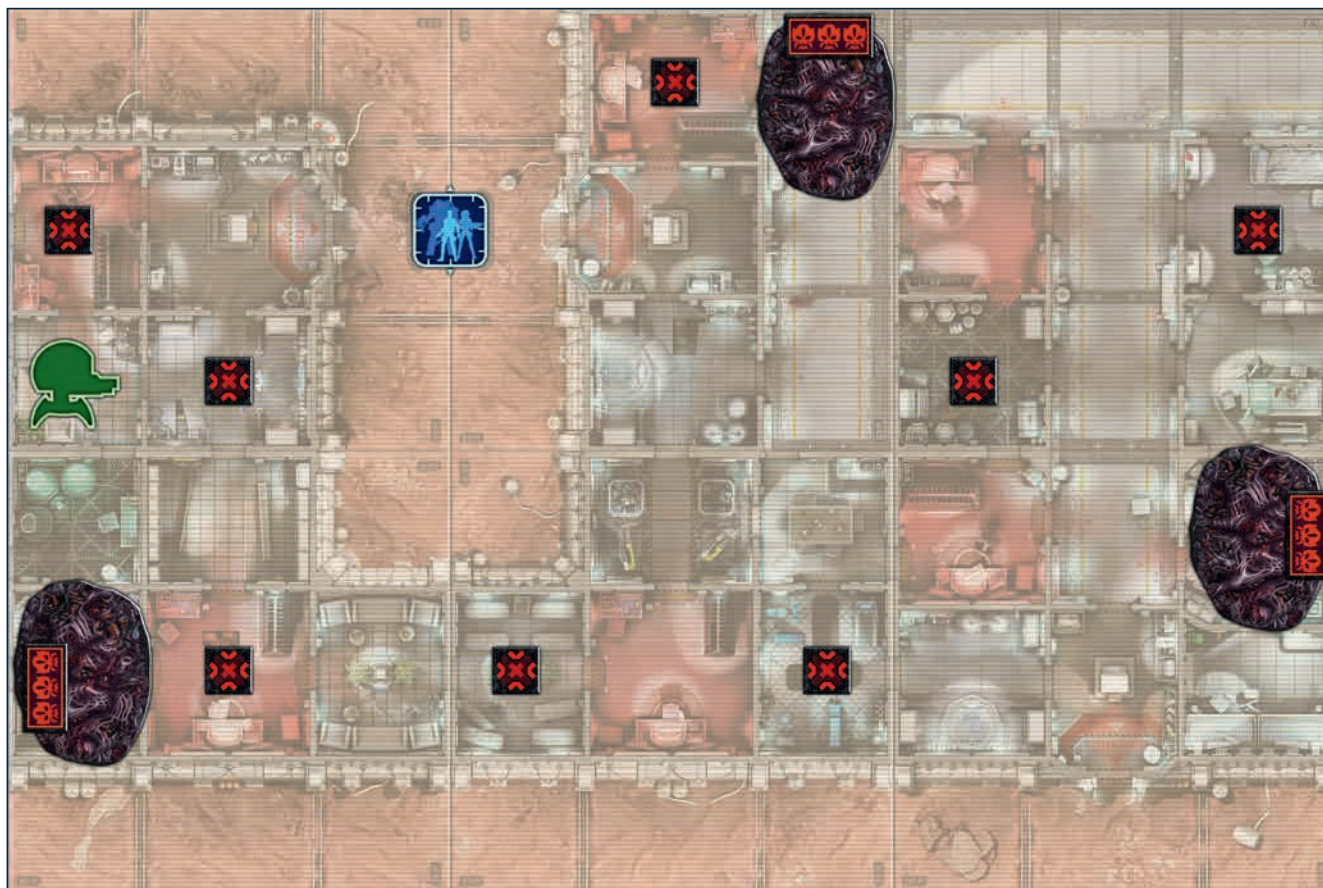
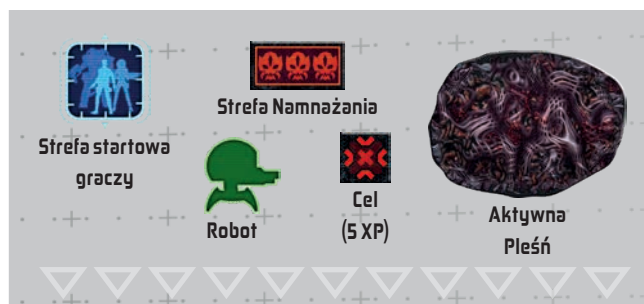
05-R 09-R 01-V

06-R 07-R 08-R

CELE

Przygotujcie się na nieuchronną wojnę. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w dowolnej kolejności:

- Zdobądźcie wszystkie Cele.
- Wyposażcie wszystkich Ocalałych w nowe Butle tlenowe.
- Pobierzcie wszystkie wymagane próbki Xenosów (patrz Zasady specjalne).



ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.**
- Odłóżcie na bok niebieski i biały znacznik Celu.
- Umieście losowo fioletowy i zielony znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Każdy Ocalały rozpoczyna wyposażony w Butlę tlenową. Odrzućcie kartę Butli tlenowej, gdy tylko wejdziecie do Śluzy powietrznej.
- **To nam się przyda.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Dodatkowo każdy czerwony Cel zaopatruje was w losową broń prototypową (jeśli jeszcze jakieś są dostępne).
- **Próbki Xenosów.** Pobierzcie następujące próbki. Każda z nich to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który je zdobył (oprócz punktów zdobywanych za zabicie Xenosa). Odłóżcie na bok właściwe figurki lub znaczniki, aby śledzić wasze postępy.
- Zabijcie Robotnika, Mięśniaka i Łowcę za pomocą Ataku wręcz (5 punktów doświadczenia za każdego zabitego potwora, zachowajcie jego figurkę).
- Zabijcie Gnijącą Abominację za pomocą Ataku wręcz (5 punktów doświadczenia, zdobywacie niebieski znacznik Celu).
- Wydajcie Akcję w Strefie Namnażania, aby zebrać trochę Pleśni (5 punktów doświadczenia, zdobywacie biały znacznik Celu).



17 UMIEJĘTNOŚCI

Każdy Ocalały w grze **Zombicide: Najeźdźca** posiada określony zestaw Umiejętności, których efekty opisane zostały poniżej. W przypadku sprzeczności z zasadami ogólnymi nadrzędne są zasady Umiejętności specjalnych. Efekty poniższych Umiejętności i/ lub premii są natychmiastowe i mogą być używane 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).

+1 Akcja – Ocalały dysponuje dodatkową Akcją, którą może przeznaczyć na co tylko chce.

+1 darmowa Akcja: [Akcja] – Ocalały ma jedną dodatkową darmową Akcję określonego typu (Walka, Maszyna, Atak wręcz, Ruch, Atak dystansowy lub Przeszukiwanie). Akcja ta może być stosowana jedynie do Akcji określonego typu. Darmowe Akcje Maszyn wciąż wymagają, aby sterujący Maszyną Ocalały posiadał właściwą Umiejętność lub znacznik Zdalnego sterowania.

+1 do maksymalnego Zasięgu – Maksymalny Zasięg Broni dystansowej Ocalałego jest zwiększony o 1.

+1 do rzutu kością: [Akcja] – Ocalały dodaje 1 do wyniku rzutu każdą kością dla Akcji określonego typu (Walka, Atak wręcz lub Atak dystansowy). Wynik maksymalny to zawsze 6.

+1 kość: [Akcja] – Każda broń Ocalałego otrzymuje 1 dodatkową kość do rzutów dla Akcji określonego typu (Walka, Atak wręcz lub Atak dystansowy). Każda Broń podwójna otrzymuje po jednej kości, co daje łącznie +2 kości na Podwójną Akcję określonego typu.

+1 Obrażenie: [Akcja] – Ocalały zadaje 1 dodatkowe Obrażenie, rozpatrując efekt Akcji określonego typu (Walka, Atak wręcz lub Atak dystansowy).

+1 Obrażenie: [Ekwipunek] – Ocalały zadaje 1 dodatkowe Obrażenie, używając wskazanego Ekwipunku.

+1 Strefa na Ruch – Ocalały może przemieszczać się o jedną dodatkową Strefę za każdym razem, gdy wykonuje Akcję Ruchu. Wkroczenie do Strefy zawierającej Xenosy kończy Akcję Ruchu Ocalałego.

Auto-naprawa – Podczas każdej Fazy Końcowej przywróć poziom Pancerza Ocalałego do stanu z początku gry.

Bieg nieważkości – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na Turę. Ocalały wydaje jedną Akcję i porusza się o dwie Strefy. Ocalały

ignoruje wszystko w Strefie przejściowej za wyjątkiem Śluz powietrznych, ścian i zamkniętych drzwi. Umiejętności powiązane z Ruchem (takie jak +1 Strefa na Ruch lub Nie do zatrzymania) są ignorowane, ale zastosowanie mają wszelkie kary do Ruchu (jak obecność Xenosów w Strefie początkowej).

Drapieźnik – Podczas rozpatrywania Ataku wręcz Ocalały może zastąpić liczbę kości Broni do walki wręcz liczbą Xenosów przebywających w Strefie Ocalałego. Zastosowanie mają nadal Umiejętności mające wpływ na wartość kości (jak +1 kość: Atak wręcz).

Drwina – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją Turę. Wybierz Strefę oddaloną o maksymalnie dwie Strefy. Droga od tego Ocalałego do tej Strefy musi być pozbawiona przeszkód (czyli ścian lub zamkniętych drzwi). Strefa nie musi znajdować się w Polu widzenia tego Ocalałego. Wszystkie Xenosy znajdujące się w wybranej Strefie natychmiastowo otrzymują dodatkową Aktywację: za wszelką cenę próbują osiągnąć drwiącego Ocalałego. Wyszydane Xenosy ignorują wszystkich innych Ocalałych. Nie atakują ich i przechodzą przez Strefę z Ocalałymi przy próbie osiągnięcia drwiącego Ocalałego.

Ekspert koncentracji – Za każdym razem, gdy Ocalały wykonuje Atak skoncentrowany za pomocą przynajmniej dwóch kości, podstawowa wartość Obrażeń jest zwiększona o 1. Nietrafione rzuty nie powodują Bratobójczego ognia.

Eskalacja: [Akcja] – Ocalały otrzymuje 1 dodatkową kość do rzutów dla kolejnych Akcji określonego typu (Walka, Atak wręcz lub Atak dystansowy). Ta premia kumuluje się i ma zastosowanie do końca Tury Ocalałego. Jeżeli Ocalały wykona inny rodzaj Akcji, premia przepada.

PRZYKŁAD: Ocalały z Umiejętnością Eskalacja: Atak dystansowy wydaje pierwszą Akcję na wykonanie Ataku dystansowego za pomocą PM (2 Kości). Drugą Akcję gracz również wydaje na wykonanie Ataku dystansowego i dodaje do rzutu dodatkową kość dzięki Umiejętności Eskalacji (3 Kości). Trzecią Akcję Ocalały wydaje na Akcję Ruchu: premia Eskalacji przepada.

Farciarz – Ocalały może jeden raz przerzucić wszystkie kości dla każdej podejmowanej Akcji. Nowy wynik zastępuje poprzedni. Umiejętność ta kumuluje się z efektami Ekwipunku, który umożliwi przerzuty kości.

Kamuflaż – Ocalały może otrzymać znacznik Kamuflażu na początku swojej Tury, jeśli żaden Xenos nie ma tego Ocalałego w Polu widzenia. Umieśćcie znacznik Kamuflażu obok podstawki Ocalałego. Ocalały może zatrzymać ten znacznik (nawet do następnej Rundy), póki nie rozpatrzy dowolnej Akcji Walki lub Maszyny, lub nie zacznie Hałasować. Znacznik można zdobyć ponownie na tych samych zasadach. Posiadający ten znacznik Ocalały jest ignorowany przez wszystkie Xenosy i nie traktuje się go jak znacznika Hałasu. Xenosy nie atakują takiego Ocalałego i mogą nawet obok niego przechodzić. Jeśli Ocalały ze znacznikiem Kamuflażu chce opuścić Strefę, w której stoją Xenosy, to i tak musi wydawać dodatkowe Akcje za każdego Xenosa w Strefie.



To jest znacznik Kamuflażu.

Medyk – Ta Umiejętność może być użyta za darmo podczas każdej Fazy Końcowej. Ocalały i wszyscy inni Ocaleni w tej samej Strefie, może odzyskać 1 utracony punkt Pancerza (nie przekraczając maksymalnej wartości Pancerza).

Mistrz ostrzy – Ocalały traktuje każdą Broń do walki wręcz, jak gdyby miała symbol Broni podwójnej.

Nadludzka siła – Wartość Obrażeń używanej przez Ocalałego Broni do walki wręcz wynosi „3”.

Nie do zatrzymania – Ocalały nie wydaje dodatkowych Akcji podczas wykonywania Akcji Ruchu ze Strefy zawierającej Xenosy. Wkroczenie do Strefy zawierającej Xenosy kończy Akcję Ruchu Ocalałego.

Oburęczny – Ocalały traktuje każdą broń, jak gdyby miała symbol Broni podwójnej.

Odruchy bojowe – Za każdym razem, gdy Xenos namnoży się w Polu widzenia Ocalałego, ten może natychmiast wykonać darmową Akcję Walki na tym Xenosie. Ta Akcja może zabić więcej Xenosów niż te, które dopiero pojawiły się na planszy. Ataki dystansowe nadal muszą być skierowane w Strefę, w której namnożyły się Xenosy. Tę Umiejętność można wykorzystać raz na każdą dobraną kartę Xenosów.

Pełen automat – Podczas rozpatrywania Ataku dystansowego Ocalały może zastąpić liczbę kości Broni do walki dystansowej liczbą Xenosów przebywających w docelowej Strefie. Zastosowanie mają nadal Umiejętności wpływające na wartość kości (jak +1 kość: Atak dystansowy).

Przeszukiwanie: 2 karty – Dobierz 2 karty, wykonując Ocalałym Akcję Przeszukiwania.

Rozpoczyna z [Ekwipunek] – Ocalały rozpoczyna grę ze wskazanym Ekwipunkiem. Dana karta jest automatycznie przypisywana do niego podczas Przygotowania do gry.

Rozpoczyna z [X] Punktami Pancerza – Ocalały rozpoczyna grę ze wskazaną liczbą punktów Pancerza. To jest jego bazowy poziom pancerza.

Rozpruwacz: [Akcja] – Użyj tej Umiejętności podczas przypisywania trafień przy rozpatrywaniu Akcji określonego typu (Walka, Atak wręcz lub Atak dystansowy). Jedno z tych trafień może zabić dodatkowego, identycznego Xenosa w tej samej Strefie. Używając tej Umiejętności, można zabić jedynie jednego dodatkowego Xenosa na Akcję. Ocalały otrzymuje doświadczenie za unicestwienie tego stwora.

Skromna postura – Ocalały nie może zostać trafiony Bratobójczym ogniem (nie chroni to go przed Ogniem piekielnym). Zignorujcie tego Ocalałego podczas strzelania do jego Strefy.

Snajper – Ocalały może bez ograniczeń wybierać cele wszystkich swoich Ataków dystansowych. Bratobójczy ogień jest ignorowany.

Spec od podwójnej broni – Ocalały może wykonać darmową Akcję Walki, o ile jest wyposażony w Podwójną broń. Atak ten można wykonać wyłącznie przy użyciu tej Podwójnej broni.

Sprint – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na Turę. Wydaj jedną Akcję Ruchu Ocalałego: możesz poruszyć się o dwie lub trzy Strefy, zamiast standardowej jednej. Wkroczenie do Strefy zawierającej Xenosy kończy Akcję Ruchu Ocalałego.

Strzał z bliska – Ocalały może rozpatrzyć Atak dystansowy w swojej Strefie, bez uwzględniania minimalnej wartości Zasięgu. Podczas rozpatrywania Ataku dystansowego o Zasięgu „0” Ocalały może dowolnie wybrać cele i zgładzić dowolny typ Xenosa. W tym celu jego Broń dystansowa w dalszym ciągu musi zadać wystarczającą liczbę Obrażeń. Bratobójczy ogień jest ignorowany.

Szabrownik – Możesz wykonać Akcję Przeszukiwania w dowolnej Strefie pomieszczenia lub korytarza. Podstawowe zasady Przeszukiwania wciąż mają zastosowanie (nie można Przeszukiwać Pleśni lub Stref, w których są Xenosy).

Szarża – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją Turę. Ocalały przesuwa się do dwóch Stref do Strefy zawierającej przynajmniej jednego Xenosa. Standardowe zasady dotyczące Poruszania się nadal obowiązują. Wkroczenie do Strefy zawierającej Xenosy kończy Akcję Ruchu Ocalałego.

Taktyk – Tura Ocalałego może zostać przeprowadzona w dowolnym momencie Fazy Graczy – przed lub po Turze innego Ocalałego. Jeżeli kilku Ocalałych wybrało tę Umiejętność, gracze ustalają kolejność swoich Tur.

Towarzysz broni: [efekt gry] – Ocalały może skorzystać z tej Umiejętności, gdy stoi w tej samej Strefie, co przynajmniej jeden inny Ocalały. Tak długo jak Umiejętność Towarzysz broni jest aktywna każdy Ocalały w tej Strefie (łącznie z tym, który posiada tę Umiejętność) otrzymuje korzyści ze wskazanej Umiejętności lub efektu gry. UWAGA: Nazwa tej Umiejętności może być skrócona do TB.

Twardziel – Ocalały ignoruje pierwsze otrzymane Obrażenie podczas każdego Ataku w Fазie Xenosów lub w efekcie Bratobójczego ognia (Atak dystansowy innego Ocalałego).

Tylko na tyle cię stać? – Ocalały może skorzystać z tej Umiejętności za każdym razem, gdy ma otrzymać Obrażenia. Anuluj 1 Obrażenie za każdą kartę Ekwipunku odrzuconą z wyposażenia Ocalałego.

Uderz i uciekaj – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność tuż po rozpatrzeniu Ataku wręcz lub Ataku dystansowego, który skutkował zabiciem przynajmniej jednego Xenosa. Może następnie rozpatrzyć darmową Akcję Ruchu. Jeżeli w jego Strefie znajdują się Xenosy, nie wydaje dodatkowych Akcji w celu wykonania tej darmowej Akcji Ruchu.

Urodzony przywódca – Podczas swojej Tury Ocalały może dać innemu Ocalałemu darmową Akcję, którą ten może przeznaczyć na co tylko chce. Akcja ta musi zostać wykorzystana natychmiast, a następnie Ocalały ze zdolnością Urodzony przywódca kontynuuje własną Turę.

Więź z Xenosami – Ocalały rozgrywa dodatkową Turę za każdym razem, gdy ze stosu Xenosów wyciągną kartę Dodatkowej Aktywacji (NIE karty Abominacji). Wykonuje ją przed Xenosami, które mają Dodatkową

Aktywację. Jeżeli kilku Ocalałych wybrało tę Umiejętność, gracze ustalają kolejność swoich Tur.

Wynik 6: +1 kość [Akcja] – Gracz może rzucić dodatkową kością za każdą „6”, wyrzuconą podczas dowolnej Akcji wskazanego typu (Atak dystansowy, Atak wręcz, Walka). Gracz może tak długo rzucać dodatkową kością, jak długo uzyskuje wartość „6”. Przed rzutem dodatkową kością dla tej Umiejętności należy zastosować pozostałe efekty gry umożliwiające przerzucanie kości.

Wyostrome zmysły – W Strefach pomieszczeń Pole widzenia Ocalałego sięga o jedną Strefę dalej niż normalnie. Taki Ocalały ignoruje też zasady wyznaczania Pola widzenia w Strefach Morku, które występują w rozszerzeniach do gry.

Wypad! – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją Turę. Wybierz Strefę w Zasięgu 1 od tego Ocalałego. Obie Strefy muszą być połączone drogą bez przeszkód. Wszystkie Xenosy znajdujące się w Strefie Ocalałego są odpychane do wybranej Strefy. Nie jest to uznawane za Ruch.

Zakuty łeb: [typ Xenosa] – Ocalały ignoruje wszystkie Obrażenia zadane przez Xenosy wskazanego typu (jak „Robotnik”, „Łowca” itp.), na przykład Zakuty łeb: Robotnik działa na wszystkich Robotników.

Zbawca – Ocalały może za darmo wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją Turę. Wybierz Strefę zawierającą przynajmniej jednego Xenosa i przynajmniej 1 innego Ocalałego, znajdującą się w Zasięgu 1 od tego Ocalałego. Obie Strefy musi łączyć droga bez przeszkód i muszą znajdować się w Polu widzenia. Wybierzcie Ocalałych w wybranej Strefie, którzy mają zostać przeciągnięci do Strefy Ocalałego z tą Umiejętnością (bez kary związanej z opuszczaniem Strefy z Xenosami). Nie jest to Akcja Ruchu. Ocalały może nie zgodzić się na ratunek i pozostać w wybranej Strefie, jeżeli kontrolujący go gracz tak postanowi.

Zdalne sterowanie: [Maszyna] – Ocalały może wykonać Akcję Maszyny (patrz strona 25) za pomocą Maszyny wskazanego typu (Robot, Działo lub Wszystkie).

Żądza krwi: [Akcja] – Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na Turę. Ocalały wydaje jedną Akcję i Porusza się do dwóch Stref w kierunku Strefy zawierającej przynajmniej jednego Xenosa. Następnie otrzymuje jedną darmową Akcję określonego typu (Walka, Atak wręcz lub Atak dystansowy). Standardowe zasady dotyczące Poruszania się pozostają w mocy.



18 INDEKS

Abominacja	20
Akcja Maszyny	25
Akcje.....	22
Aktywacja Xenosów.....	26
Amunicja	14, 16
Atak dystansowy.....	24, 31
Atak Xenosów	26
Atak skoncentrowany.....	33
Atak wręcz.....	24, 31
Bratobójczy ogień	32
Broń do walki wręcz	14
Broń dystansowa	14
Broń energetyczna.....	15
Broń na naboje.....	14
Broń podwójna	16, 30
Broń prototypowa.....	8, 23
Budynek	10
Butla tlenowa	7, 35
Cele.....	24
Cicha.....	16
Cywil.....	8

Dodatkowa Aktywacja	29
Doświadczenie.....	17
Drzwi	22, 16
Działko strażnicze.....	8, 25
Ekwipunek.....	13
Ekwipunek początkowy	7
Faza graczy.....	10, 22
Faza końcowa	10
Faza Xenosów	10, 26
Gniazda Plecaka.....	18
Gniazda Ręki	16, 18
Gniazda Tułowia.....	18
Gnijąca Abominacja.....	20, 29
Hałas.....	15, 17, 24
Kolejność Wybierania Celów.....	32
Korytarz.....	10
Kości.....	16, 30
Łowca.....	19, 28
Magazyn z tlenem.....	35
Mięśniak.....	19
Misje.....	38
Namnażanie.....	28
Obrażenia.....	16, 26, 30
Ocalały.....	8, 10
Ogień piekielny	34
Pleśń.....	20, 29

Podłącz/Odłącz do Ekwipunku	23
Pokój ochrony	22, 34
Pole widzenia.....	11
Pomieszczenie.....	10
Poruszanie się	13
Poziom zagrożenia	17
Precyzja	16, 30
Przeszukiwanie	22
Przygotowanie do gry	7
Reorganizacja/Wymiana	23
Robot.....	8, 25
Robotnik.....	19
Ruch.....	22
Ruch Xenosów	26
Strefa.....	10
Strefa Mroku.....	11
Strefa zewnętrzna	10
Śluza powietrzna.....	35
Tryb Krwistoczerwony.....	36
Umiejętności	17, 52
Walka	16, 24, 30
Wyposażenie	13
Xenosy	19
Zasięg	16, 31
Zdalne sterowanie.....	25
Żołnierz.....	8

TWÓRCY

PROJEKTANCI:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN
i Nicolas RAOULT

GLÓWNY PRODUCENT:

Thiago ARANHA

PRODUKCJA:

Patricia GIL, Thiago GONÇALVES, Guilherme GOULART,
Isadora LEITE, Renato SASDELLI i Bryan STEELE

ROZWÓJ:

Fábio HIRSCH

ILUSTRACJE:

Adrian SMITH, Henning LUDVIGSEN, Saeed JALABI,
Pedro NUÑEZ, Adrian PRADO i Alexandre CANO RODRIGUEZ

GLÓWNY PROJEKTANT GRAFIKI:

Mathieu HARLAUT

PROJEKT GRAFICZNY:

Louise COMBAL i Marc BROUILLON

BIGCHILD ART DIRECTOR:

Jose Manuel PALOMARES

KIEROWNIK ZESPOŁU RZEŻBIARZY:

Hugo GÓMEZ

RZEŻBIARZE:

Daniel FERNÁNDEZ-TRUCHAUD, Lua GARO, Alex
MUÑOZ MARTIN, David ARBERAS RECONDO, Adrián
RIO MOURE i Raul FERNANDEZ ROMO

TEKST:

Eric KELLEY

TEKST POLSKI:

Jan Marcinkowski, Robert Deninis

KOREKTA:

Zespół Portal Games

WYDAWCA:

David PRETI

TESTERZY:

Rod Mendes, João José Goes, Caio Quinta, Julio Campos, Mario Cioffi,
Ricardo Limonete, Flavio Oota, Rodrigo Sonnesso i Pedro Youkai

© 2019 Portal Games Sp. z o.o.

© 2019 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Logo Guillotine Games jest znakiem towarowym Guillotine Games Ltd. Logo CMON oraz Zombicide 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.

PODSUMOWANIE RUNDY

ZASADY GRY MAJĄ PIERWSZEŃSTWO PRZED PONIŻSZYM STRESZCZENIEM ZASAD.

KAŻDA RUNDA ZACZYNA SIĘ OD:

01 - FAZA GRACZY

Pierwszy gracz aktywuje wszystkich swoich Ocalałych, jednego po drugim, w dowolnej kolejności. Następnie przychodzi czas na rozpoczęcie Tury kolejnego gracza siedzącego po lewej stronie. Każdy Ocalały ma trzy 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 jedną Strefę (musi wydać dodatkową Akcję, jeśli w Strefie początkowej są Xenosy).
- **Przeszukiwanie (1x na Turę):** Jedyne Strefy pomieszczeń bez Xenosów. Gracz dobiera kartę z talii Ekwipunku. Żołnierze mogą Przeszukiwać wyłącznie Pokoje ochrony.
- **Aktywacja Drzwi (DARMOWA, 1x na Turę):** Gracz umieszcza znacznik zamkniętych drzwi (lub go usuwa) na przejściu do aktualnie zajmowanej przez Ocalałego Strefy. Nie można wykonać tej Akcji na zniszczonych drzwiach lub w Strefie Pleśni.
- **Reorganizacja/Wymiana:**

Wymiana Ekwipunku z innym Ocalałym w tej samej Strefie. Ocalały może wymienić cokolwiek zechce (także znaczniki Zdalnego sterowania) - wymiana nie musi być sprawiedliwa.

Podłączenie/Odłączenie karty Ekwipunku: Garść naboju do broni na naboje, Bateria do broni energetycznych oraz Zbiornik do Miotacza ognia.

Akcje w walce:

Atak wręcz: wymaga wyposażenia w Broń do walki wręcz.

Atak dystansowy: wymaga wyposażenia w Broń dystansową.

- **Zdobycie lub Aktywacja Celu** w Strefie Ocalałego.

- **Zróbcie Hałas:** Umieśćcie znacznik Hałasu w Strefie Ocalałego.

- **Brak działania:** Wszystkie pozostałe Akcje zostają utracone.

- **Akcje Maszyny:** wymaga posiadania odpowiedniej Umiejętności lub znacznika Zdalnego sterowania. Działko strażnicze może być kontrolowane przez dowolnego Ocalałego w tej samej Strefie. Umiejętności Ocalałego nie przechodzą na kontrolowaną Maszynę.

Ruch (tylko dla Robotów)

Atak wręcz (wymaga Broni do walki wręcz)

Atak dystansowy (wymaga Broni dystansowej)

KIEDY WSZYSCY GRACZE SKOŃCZĄ SWOJE TURY

02 - FAZA XENOSÓW

ETAP 1 - AKTYWACJA: ATAK LUB RUCH

Wszystkie Xenosy wydają jedną Akcję na jedno z dwóch działań:

- Xenosy znajdujące się w Strefie z przynajmniej jednym Ocalałym Atakują go.
- Xenosy, które nie atakują, Poruszają się. Gnijące Abominacje umieszczają znaczniki Pleśni w Strefach pomieszczeń i Strefach korytarzy. Każdy Xenos kieruje się najpierw w kierunku widzianego przez siebie Ocalałego, a jeżeli żadnego nie widzi, kieruje się Hałasem. Wybierzcie najkrótszą drogę, ignorując zamknięte drzwi. Jeżeli istnieje kilka ścieżek tej samej długości, podzielcie Xenosy na możliwie równe grupy. Jeśli na drodze Xenosów znajdują się zamknięte drzwi, Xenosy wydają swoje Akcje na to, aby zniszczyć te drzwi.

UWAGA: Łowcy mają dwie Akcje na Aktywację. Po wykonaniu Akcji przez wszystkie Xenosy, Łowcy przechodzą ponownie etap Aktywacji i używają swoich drugich Akcji.

ETAP 2 - NAMNAŻANIE

- Zawsze dobierajcie karty Xenosów dla wszystkich Stref Namnażania w tej samej kolejności (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).
- Używany Poziom Zagrożenia: najwyższy Poziom wśród żywych Ocalałych.
- Zabrakło figurek określonego typu (poza Abominacjami): Umieśćcie na planszy te, które wam pozostały. Następnie wszystkie Abominacje otrzymują jedną dodatkową Aktywację. Na koniec umieśćcie Gnijącą Abominację w jednej Strefie Namnażania.

03 - FAZA KOŃCOWA

- Usuńcie z planszy wszystkie znaczniki Hałasu i Aktywacji Maszyny.
- Następny gracz otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

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

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	TYP XENOSA	LICZBA AKCJI	MIN. OBRAŻENIA ABY ZABIĆ	PUNKTY DOŚWIADCZENIA
1	MIĘŚNIAK / ABOMINACJA	1	2/3	1/5
2	ROBOTNIK	1	1	1
3	ŁOWCA	2	1	1