

# ZOMBICIDE

TAJNE OPERACJE



ZASADY GRY ORAZ KSIĘGA MISJI

# 01 ROZDZIAŁY

02 KOMPONENTY GRY .....	2
03 ZŁA REPUTACJA .....	3
04 ARSENAŁ CZARNEJ KOMPANII .....	4
EKWIPUNEK POCZĄTKOWY .....	4
ROBOT XN35 "PEŁZACZ" .....	4
DZIAŁKO STRAŻNICZE METEOR .....	4
05 NOWY XENOS: NISZCZYCIELSKA ABOMINACJA .....	5
06 NOWE KAFELKI: STREFY STRĄKÓW I POKOJE OCHRONY .....	6
STREFY STRĄKÓW .....	6
POKOJE OCHRONY .....	6
07 MISJE DODATKOWE .....	7
M1 NA TERYTORIUM WROGA .....	7
M2 PROWOKACJA .....	8
M3 OPERACJA WIDMOWE UDERZENIE .....	9
M4 Z ARCHIWUM X .....	10
M5 ROZDZIELENI .....	12
M6 KWIATY KSENIUM .....	14
M7 SPADEK MOCY .....	15
M8 OPERACJA ZŁE ZIARNO .....	16
M9 OPERACJA CZARNY ŚWIT .....	17
M10 ODWRÓCENIE RÓL .....	18
> TWÓRCY .....	19



# 02 KOMPONENTY GRY

## 6 FIGUREK I KART OCALAŁYCH



Kyle



Jean



Maria



Andrei



Fiona



Solomon



## 2 FIGURKI MASZYN



Robot XN35 "Pełzacz"



Działko strażnicze Meteor

## 1 FIGURKA NISZCZYCIELSKIEJ ABOMINACJI



### 3 KAFELKI GRY (DWUSTRONNE)



### 26 ZNACZNIKÓW

#### Drzwi

- Niebieskie ..... x1
- Białe ..... x1



#### Aktywacja Maszyny ..... x2



#### Hałas ..... x12



#### Namnażanie Xenosów

- Czerwony/Czerwony ..... x3
- Czerwony/Niebieski ..... x1
- Czerwony/Biały ..... x1

#### Pleśń

- Aktywna/Nieaktywna... x5



### 33 MINI KARTY

#### 6 kart

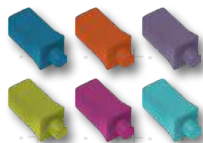
#### Niszczycielskiej Abominacji



#### 27 kart Ekwipunku



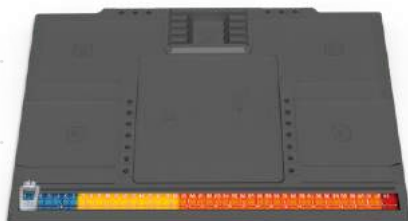
### 48 WSKAŹNIKÓW



### 6 KOLOROWYCH PODSTAWEK OCALAŁYCH



### 6 PLANSZ OCALAŁYCH



# 03 ZŁA REPUTACJA

*Trudno uwierzyć w to, że minęły niespełna 24 godziny od chwili gdy przechwyciliśmy wezwanie pomocy z PK-L7. Podobnie jak w to, ile od tamtej pory zużyliśmy amunicji.*

*Wszystko zaczęło się gdy Czarna Kompania wykonywała misję specjalną w systemie PK. Mielśmy właśnie zneutralizować gniazdo szpiegowskie, gdy odebraliśmy wezwania alarmowe z PK-L7. Placówka ksenium, którą mieliśmy chronić przed zagrożeniem zewnętrznym, została zaatakowana przez wroga wewnętrznego. Spokojny tubylczy gatunek zwany Xenosami nagle oszalał i zaczął zabijać wszystkich wokół. Biorąc pod uwagę strategiczne znaczenie tego obiektu, było jasne, że sprawy wymknęły się spod kontroli.*

*Kiedy naczelne dowództwo skontaktowało się z nami w celu zmiany naszej początkowej misji, my już zmierzaliśmy do PK-L7, aby zaoferować naszą pomoc i uratować jak najwięcej ludzi. Obecnie nasze oficjalne priorytety dotyczą badania i pobierania próbek obcych. Wygląda na to, że będziemy mogli wykonać zarówno mokrą, jak i dobrą robotę. To że nosimy się na czarno, nie musi oznaczać, że są z nas złe chłopaki.*

*A przynajmniej nie zawsze.*

Do gry w *Tajne Operacje* potrzebna jest podstawowa wersja osadzonej w klimatach sci-fi gry z serii *Zombicide*, np. *Zombicide: Najeźdźca*. Ulepszenie podstawowej gry jest proste: o ile w wybranej Misji nie określono inaczej, wystarczy dodać wszystkie karty Ekwipunku i Xenosów z gry *Tajne Operacje* do odpowiednich stosów kart. Nowi Ocalali są dodawani do puli, z której gracze mogą wybierać podczas przygotowania rozgrywki w *Zombicide: Najeźdźca*. Misje możecie rozgrywać używając dowolnych Ocalałych z waszej kolekcji science fiction!



*Tajne Operacje stanowią rozszerzenie dowolnej wersji gry podstawowej Zombicide z kolekcji sci-fi. Misje zostały zaprojektowane dla Zombicide: Najeźdźcy, ale komponenty mogą posłużyć również do rozgrywek w Zombicide: Dark Side.*

# 04 ARSENAŁ CZARNEJ KOMPANII

Na naszym statku nie ma odpowiedniej siły ognia, aby poradzić sobie z zagrożeniem ze strony Xenosów, ale mamy wystarczającą ilość podstawowego sprzętu, aby utrzymać się przez tydzień. Jasne, nasze zabawki są fajne, ale jeśli chcemy wykonać nasze zadanie, będziemy musieli „pożyczyć” trochę sprzętu od mieszkańców. Mam nadzieję, że uda nam się zdobyć kilka prototypowych broni, o których słyszeliśmy, że zostały tutaj opracowane!



## EKWIPUNEK POCZĄTKOWY



Każdy Ocalały z Czarnej Kompanii otrzymuje PM Kos i Rękawicę wspomaganą jako swój Ekwipunek początkowy.



Takie oznaczenia mają na swoich kartach tożsamości Ocalałych z Czarnej Kompanii.

## ROBOT XN35 "PEŁZACZ"



Robot XN35 "Pełzacz", o ile zasady specjalne Misji nie stanowią inaczej, stosuje się do tych samych zasad co inne Roboty i może być użyty w dowolnej Misji z Robotem.

**UWAGA:** Pełzacz nie przeprowadza Ataków wręcz.

## DZIAŁKO STRAŻNICZE METEOR

Działko strażnicze Meteor, o ile zasady specjalne Misji nie stanowią inaczej, stosuje się do tych samych zasad co inne Działka strażnicze i może być użyte w dowolnej Misji z Działkiem strażniczym.

Działko strażnicze Meteor posiada specjalny tryb dla Akcji: Atak dystansowy. Wyznacz docelową Strefę w Zasięgu 1-3. Pole widzenia nie jest wymagane. Strzały nie przebijają ścian oddzielających Strefy budynku od Stref zewnętrznych (ale mogą przebijać ściany wewnętrzne).

Nie wykonuj rzutu kośćmi: wyeliminuj pojedynczy cel w każdej ze Stref, w linii prostej, poczynawszy od Zasięgu 1 aż do wybranej Strefy. Zasady Kolejności Wybierania Celów nadal obowiązują.

Meteor ignoruje zasady Strefy Mroku (*Zombicide: Dark Side*) 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.

# 05 NOWY XENOS: NISZCZYCIELSKA ABOMINACJA

Przelatując nad bazą PK-L7, szybko zauważyliśmy, jak bardzo niedoszacowano populację Xenosów. Jest ich całe mrowie i poruszają się dość szybko. Zauważyliśmy też kilka gniazd oporu. Trwa zacięta walka!

Wygląda na to, że Xenosy zmieniają zajęte przez siebie obiekty w magazyn lub gniazdo. Być może w jedno i drugie. Wysłana przez nas sonda, tuż przed tym nim została zniszczona, zdążyła przestać obraz ogromnego potwora włączającego się po zainfekowanym obszarze. Rzetelnych danych na temat tego niszczyciela jest niewiele, z wyjątkiem informacji, że żaden z licznych systemów obronnych bazy nie zdołał go pokonać.



**Zadawane obrażenia: 3**

**Min. obrażenia, aby zabić:** patrz zasady specjalne

**Zyskane doświadczenie:** 5 punktów

**Zasady specjalne:**

- Niszczycielska Abominacja ma tę samą Kolejność Wybierania Celów co pozostałe Abominacje.
- Niszczycielska Abominacja może zostać zabita wyłącznie przez efekt gry **automatycznie** eliminujący Postacie, tj:
  - Ogień piekielny: Eksplozja Strąka (patrz str. 6) lub Miotacz ognia z *Zombicide: Najeźdźca*.
  - Podmuch sejsmiczny: Granat sejsmiczny z *Zombicide: Dark Side*.
  - Działko strażnicze Meteor



# 06 NOWE KAFELKI; STREFY STRĄKÓW I POKOJE OCHRONY



Wylądowaliśmy na powierzchni PK-L7 i weszliśmy do opustoszałego laboratorium, noszącego liczne ślady inwazji Xenosów. Wiemy, że to miejsce nie pozostanie pustym i cichym na długo. W otrzymanych komunikatach czytaliśmy o substancji zwanej Pleśnią, ale teraz ujrzeliśmy ją na własne oczy. Wygląda obrzydliwie i zdaje się żyć własnym życiem. Co więcej, Pleśń wydaje się rosnąć i wypuszczać... strąki? Służą one do przechowywania odmiennej formy ksenium. Podstawowe próbkowanie pokazuje, że jest ona niestabilna. Do jakiego stopnia?

Cóż, wkrótce się dowiemy. Słyszymy narastający zwierzęcy skowyt.

Rozszerzenie *Tajne Operacje* zawiera trzy kafelki przedstawiające, oprócz zwykłych pomieszczeń, Strefy Strąków i Pokoje ochrony. Pozwalają one na stworzenie Misji, w których dokonujemy głębokiej infiltracji terytorium Xenosów, zajętych przez nie baz lub rozgrywek rodem z horroru.

## STREFY STRĄKÓW



*Strąki przechowują skoncentrowaną i wysoce wybuchową formę ksenium. Ich postrzelenie wywołuje Ogień piekielny spopielający Xenosy!*

Strefy Strąków są Strefami Aktywnej Pleśni i tak należy je traktować, o ile zasady specjalne Misji nie stanowią inaczej. Stosuje się wobec nich standardowe zasady Pleśni, w tym tę uniemożliwiającą zamykanie drzwi prowadzących do Strefy Pleśni.

Ocalały może **wziąć na cel** Strąki przed rozpatrzeniem Akcji Ataku dystansowego skierowanego w **Strefę Strąków**. Jeżeli Atak dystansowy uzyskuje co najmniej 1 trafienie i zadaje **co najmniej 2 Obrażenia**, Strąk eksploduje. W docelowej Strefie tworzy się **Ogień piekielny**:

- Gina wszystkie Postacie, a Maszyny zostają zniszczone. Ocalały, który wywołał eksplozję Strąka, otrzymuje wszystkie możliwe punkty doświadczenia.
- Usunięcie z tej Strefy wszystkie znaczniki Celu.
- Umieście znacznik Nieaktywnej Pleśni w Strefie Strąków. Znacznik Nieaktywnej Pleśni jest **usuwany** (nie odwracany), gdy tylko Gnijąca Abominacja wejdzie do tej Strefy. Ponownie staje się ona Strefą Strąków i znowu można strzelać do Strąków!

**UWAGA:** Do Strąków nie stosuje się zasad Bratobójczego Ognia, więc ich eksplozja nie może być wywołana przez przypadek. Strąki nie są Ocalałymi!

## POKOJE OCHRONY



*Pokoje ochrony to jedyne Strefy, które mogą być Przeszukiwane przez Ocalałych z cechą Żołnierz.*

Pokoje ochrony działają dokładnie tak samo jak w *Zombicide: Najeźdźca*. Żołnierze (w tym członkowie Czarnej Kompanii) mogą wykonywać Akcję Przeszukiwania wyłącznie w Pokojach ochrony. Cywilni Ocalałi również mogą Przeszukiwać te pomieszczenia!

# 07 MISJE DODATKOWE

## MI NA TERYTORIUM WROGA

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

W obiektach, ponad którymi krąży nasz wahadłowiec, nie widać żadnych oznak ludzkiej aktywności. Jednak czujniki statku informują nas o życiu poniżej, a raporty mówią o obcej substancji zwanej „Pleśnią” i faktycznie można ją zobaczyć niemal wszędzie. Jesteśmy na wroгим terytorium.

Wylądujemy w pobliżu magazynów, aby zdobyć trochę paliwa, nową broń, odzyskać dane i po raz pierwszy spotkać się z zainfekowanymi Xenosami. Dokładnie sprawdźcie butle z tlenem i szczelność swoich kombinezonów. Nie chcecie chyba złapać jakiejś choroby!

Potrzebne kafelki: 01-R, 02-R, 08-R, 09-R, 19-R i 21-R.

08-R	21-R
01-R	09-R
02-R	19-R



### CELE

Witajcie na PK-L7! Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1- **Nawiążcie kontakt z wrogiem.** Zdobądźcie wszystkie Cele.

2- **... i zniszczcie go!** 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.

• **Rekonesans.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Dodatkowo każdy czerwony Cel z kafelków 01-R i 02-R wyposaża was w losową broń prototypową.



## M2 PROWOKACJA

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

Odnalezione przez nas raporty doktor Vivian Rigby, o aktywności Xenosów przestaliśmy naczelnemu dowództwu. Z naukowego punktu widzenia sama infekcja wydaje się być nieszkodliwa dla ludzi. Walka za liniami wroga dostarczyła nam jednak dodatkowych informacji: pleśń ewoluuje w rodzaj biologicznego magazynu dla odmiennej, wysoce wybuchowej formy ksenium.

Używanie tych strąków jako ładunków wybuchowych pomoże nam zatrzymać postęp Xenosów na PK-L7 i odwrócić losy bitwy na naszą korzyść, dopóki nie nadejdą posiłki. Najpierw jednak musimy spróbować czegoś na mniejszą skalę. Czas na stare, dobre podchody!

Potrzebne kafelki: 02-V, 08-V, 09-V, 19-R, 20-V i 21-R.

20-V	21-R	02-V
19-R	08-V	09-V



### CELE

**Zniszczyć wszystkie strąki!** Zwycięzycie w momencie, gdy wszystkie Strefy Strąków zmienią się w Strefy Nieaktywnej Pleśni.

### ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Podzielcie Ocalałych na dwie możliwe równe grupy i losowo umieśćcie je na wyznaczonych Strefach startowych graczy.
- **Ukryte skarby.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia i losowa broń prototypowa dla Ocalałego, który go zdobył.





# M3 OPERACJA WIDMOWE UDERZENIE

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Chociaż bardzo skuteczne w skali taktycznej, ładunki wybuchowe ze strąków ksenium nie sprawdzają się roli ostatecznego rozwiązania. Pleśń namnaża się już chwilę po jej wypaleniu. Nawet przy wsparciu lokalnych ocalałych nie damy rady jej powstrzymać. Niszczymy je teraz niejako przy okazji, o ile nie koliduje to z wypełnianiem misji.

Takie wyprzedzające ataki mogą jednak przynieść korzyści. Naczelne dowództwo poinformowało nas, że nasza poprzednia operacja zapobiegła przedarciu się Xenosów do magazynu danych, położonego kilka sektorów od linii frontu. Musimy tam się udać, wydobyć wszelkie wrażliwe materiały, które uda nam się odnaleźć, i spadać stamtąd. Nie jesteśmy pewni, czego szukają nasi dowódcy, ale jeśli będziemy mieli szczęście, zebrane dane wywiadowcze pomogą nam również zlokalizować ocalałych.

Potrzebne kafelki: 04-R, 05-V, 06-V, 08-R, 09-R i 20-R.

06-V	05-V
09-R	08-R
04-R	20-R

## CELE

**Szybcy lub martwi.** Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

**1- Przeczyszcie sektor.** Zrealizujcie poniższe zadania w dowolnej kolejności:

- Zdobądźcie 4 bronie prototypowe.
- Wszystkie Strefy Strąków muszą być zmienione w Strefy Nieaktywnej Pleśń.

**2- Wycofajcie się powoli.** 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 niebieski i biały znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.

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

- **Zbliżają się!** Niebieska Strefa Namnażania aktywuje się w momencie, gdy niebieski Cel zostanie zdobyty. Biała Strefa Namnażania aktywuje się w momencie, gdy biały Cel zostanie zdobyty.



## M4 z ARCHIWUM X

ŚREDNIA / 6+ OCALAŁYCH / 120 MINUT

Z odzyskanych plików danych odszyfrowaliśmy cenne informacje. Przed wszystkim jesteśmy teraz w stanie się skomunikować z wieloma ocalałymi z placówki PK-L7, a może nawet ich zlokalizować. Kilka plików szczególnie przykuło naszą uwagę. Są bowiem powiązane z komórką szpiegowską, którą mieliśmy wyeliminować.



Znalezienie klucza szyfrowania nie było trudne, ale zaskoczyły nas takie podwójne zabezpieczenia. Szpiegdy otrzymali nowe rozkazy dotyczące Xenosów na kilka dni przed wybuchem infekcji i udało im się znaleźć to, po co przyszli. Wszystkie informacje zebrane podczas misji mieli ze sobą i czekali już na ewakuację, kiedy Xenosy przetoczyły się przez sektor. Nie jesteśmy pewni gdzie teraz przebywają ci szpiegdy, ale skradzione przez nich dane wciąż są zapisane w elektronice prototypowych broni. Znalezienie tych urządzeń, jeśli nadal są gdzieś w pobliżu, pozwoli nam zdobyć niezbędny element układanki.

Potrzebne kafelki: 01-R, 03-V, 05-R, 06-R, 07-R, 08-V, 19-R, 20-R i 21-R.

### CELE

**Misja wywiadowcza.** Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

**1- Odzyskajcie zaszyfrowane pliki.** Zdobądźcie 4 bronie prototypowe.

**2- Dotrzyjcie na miejsce zbiórki.** 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.

07-R	19-R	08-V
05-R	01-R	03-V
20-R	06-R	21-R



## ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry.** Podzielcie znaczniki Celów na dwie równe grupy i połóżcie je na kafelkach 01-R i 06-R. W każdej z grup umieśćcie losowo niebieski i biały znacznik Celu. Wszystkie znaczniki Celu muszą być zakryte.

• **Kończy się nam czas.** Niebieska Strefa Namnażania aktywuje się w momencie, gdy niebieski Cel zostanie zdobyty. Biała Strefa Namnażania aktywuje się w momencie, gdy biały Cel zostanie zdobyty.

• **Nietypowe nośniki.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Dodatkowo każdy czerwony Cel zaopatruje was w losową broń prototypową.



# M5 ROZDZIELENI

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

Teraz musimy znaleźć części zamienne do naszego sprzętu i wahadłowca. Biorąc pod uwagę dotychczasową liczbę napotkanych ciał, rezerwy PK-L7 powinny zapewniać je przez dość długi czas. Oczywiście, o ile Xenosy nie zepsują wszystkiego tą swoją Pleśnią.

Byliśmy w trakcie zaopatrywania się w części zamienne, gdy nagle padło zasilanie. Xenosy zareagowały błyskawicznie i zaatakowały nas, rozdzielając drużynę. Nie mielibyśmy nic przeciwko ponownemu zebraniu naszej grupy i wydostaniu się stąd tak szybko, jak to możliwe. Nawiasem mówiąc, moglibyśmy również użyć tych części wraz z elektroniką, aby naprawić obieg powietrza w wahadłowcu i zbudować pralkę. Wiadomo, czerń wymaga specjalnego traktowania.

Potrzebne kafelki: 03-R, 04-R, 06-R, 19-V, 20-R i 21-V.



## CELE

**Skoordynowany wysięk.** Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

**1– Odzyskajcie części zapasowe.** Zdobądźcie wszystkie Cele (włączając w to znaczniki Zdalnego sterowania).

**2– Dotrzyjcie na miejsce zbiórki.** Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem, **wraz z Robotem**. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej Tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Xenosów. Musicie także kontrolować Działko strażnicze, albo zdobywając fioletowy znacznik Zdalnego sterowania, albo dzięki odpowiedniej Umiejętności Ocalałego (Zdalne sterowanie: Działko lub Zdalne sterowanie: Wszystkie).

## ZASADY SPECJALNE

### • Przygotowanie do gry.

- Umieście losowo niebieski znacznik Celu wśród czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- Wybierzcie losowo 2 Ocalałych i umieście ich we wskazanej Strefie startowej graczy. Pozostałych Ocalałych umieście w drugiej Strefie startowej graczy.

**• Zalety standaryzacji.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Dodatkowo każdy czerwony Cel zaopatruje was w losową broń prototypową.

**• Ostrożnie z tym.** Zielona Strefa Namnażania aktywuje się w momencie, gdy zielony Cel zostanie zdobyty. Fioletowa Strefa Namnażania aktywuje się w momencie, gdy fioletowy Cel zostanie zdobyty.

**• Bez wyjścia.** Nie można przejść przez Śluzę powietrzną na kafelku 04-R do czasu odnalezienia niebieskiego Celu.

20-R	03-R	06-R
19-V	04-R	21-V





MISJE - ZOMBICIDE

# M6 KWIATY KSENIUM

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT

*Stało się jasne, że sprawa Xenosów nie zostanie rozwiązana w ciągu kilku dni. Nie możemy kontynuować lotów nad polem bitwy, dopóki nie znajdziemy sposobu na zapewnienie stałego zaopatrzenia w energię i nie zdobędziemy części zamiennych. Ocalali, ukrywający się wszędzie na PK-L7, muszą mierzyć się z tymi samymi problemami. Nie możemy pozostawić ich samych sobie i odlecieć do domu. Wkrótce wszyscy będziemy musieli znaleźć sposób na wspólne przetrwanie.*

*Po pierwsze źródło zasilania. Cała stacja dosłownie leży na pokładach ksenium. Xenosy mają swój własny sposób na jego rafinację i przechowywanie. Być może moglibyśmy wykorzystać niebezpieczne strąki ksenium do własnych celów.*

*Osoby, które przeżyły atak, dysponują narzędziami do analizy tych strąków, ale obecnie mogą nie mieć do nich dostępu. Nawiązanie kontaktu będzie jeszcze łatwiejsze, jeśli przyniesiemy coś, co zasili pozostałości placówki PK-L7.*

Potrzebne kafelki: 04-R, 08-V, 09-R, 19-V, 20-V i 21-V.

## CELE

**Zbierając groźne kwiatki.** Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

**1- Polowanie na Strąki.** Zdobądźcie Strąki ksenium w liczbie równej liczbie początkowych Ocalałych (patrz zasady specjalne).

**2- Powrót do lądowika.** 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.

21-V	08-V
04-R	09-R
19-V	20-V



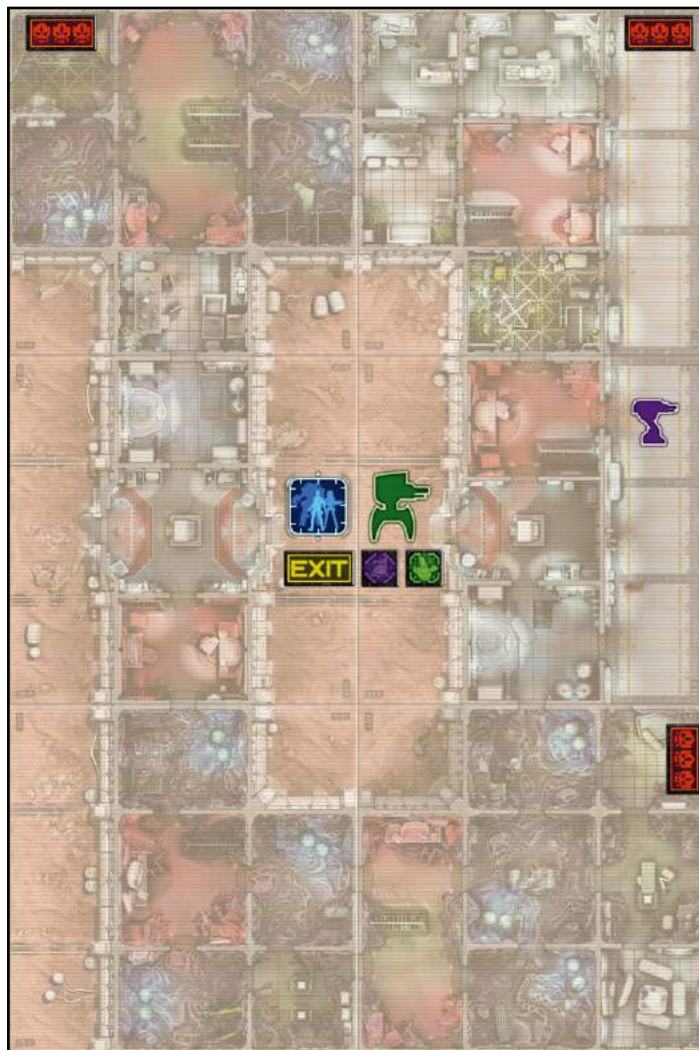
## ZASADY SPECJALNE

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

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

• **Łuskanie Strąków.** Dowolny Ocalały w Strefie Strąków może wydać 1 Akcję, aby podnieść Strąk (czerwony Cel) i zdobyć 5 punktów doświadczenia. Umieście taki znacznik Celu na planszy Ocalałego, który go zdobył. Nie zajmuje on miejsca w Ekwipunku i może być wymieniany, tak jak karta Ekwipunku. Strefa Strąków jest od teraz wyczerpana. Umieście na niej znacznik Nieaktywnej Pleśni.

**Pamiętaj: Strefa Strąków zmieniona na Strefę Nieaktywnej Pleśni na powrót staje się Strefą Strąków, w chwili gdy stanie na niej Gnijąca Abominacja.**



# M7 SPADEK MOCY

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 60 MINUT

Mamy teraz szczątkową, ale udokumentowaną historię pierwszych dni inwazji Xenosów, wraz z lokalizacją wielu punktów oporu ocalałych. Musimy je jak najszybciej odnaleźć, ponieważ w każdej chwili mogą one upaść lub przenieść się w inne miejsce. Zainfekowane Xenosy rozprzestrzeniają się szybciej, niż się spodziewaliśmy.

Na razie znaleźliśmy magazyn, w którym musimy naprawić wahadłowiec i uzupełnić zapasy, jeśli chcemy osiągnąć wszystkie nasze cele na kolejne dni. Właściwie to następne tygodnie. Po namyśle, może powinniśmy również zmienić nasz harmonogram na najbliższe miesiące. Nie będzie wakacji!

Potrzebne kafelki: 03-V, 06-R, 07-R, 19-V, 20-R i 21-V.

07-R	21-V	06-R
20-R	03-V	19-V

## CELE

**Wyceluj i przeładuj.** Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

**1– Nieograniczona moc.** Zdobądźcie wszystkie Cele.

**2– Przegrupowanie i odwrót.** 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.** Podzielcie Ocalałych na dwie, możliwie równe grupy i losowo umieśćcie je na wyznaczonych Strefach startowych graczy.

• **Pokryte pleśnią baterie.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Każdy czerwony Cel z kafelków 06-R i 07-R wyposaża was w losową broń prototypową.



# M8 OPERACJA ZŁE ZIARNO

**BARDZO TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH /  
120 MINUT**

Po kilku dniach ciszy radiowej w końcu odebraliśmy połączenie alarmowe od grupy ocalałych z PK-L7 i udało nam się nawiązać kontakt. Wygląda na to, że stali się głównym celem ataku Xenosów, które oblegają teraz ich placówkę. Powiedzieli nam, że przenieśli materiały wybuchowe ze znajdującej się pod obiektem kopalni. Możemy dobrze je wykorzystać!

Aby to zrobić, musimy umieścić ładunki wybuchowe na trasie Xenosów i odwrócić ich uwagę na tyle długo, aby ci ludzie mogli wzmocnić swoją obronę.

Potrzebne kafelki: **01-R, 02-R, 05-R, 09-R, 19-V i 21-V.**

## CELE

**Zniszczcie gniazdo Xenosów.** Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

**1– Zasiajcie ziarno.** Zdobądźcie ładunki wybuchowe (patrz zasady specjalne) i umieśćcie po 1 na każdej oznaczonej Strefie. **Uwaga! Cele mogą zostać zniszczone przez Pleśń, sprawiając, że Misja zakończy się porażką!**

**2– Patrzcie, jak świat płonie.** Wygrywacie w momencie, gdy na kafelkach 19-V i 21-V nie znajduje się żaden z Ocalałych.

## ZASADY SPECJALNE

### • Przygotowanie do gry.

- Każdy Ocalały rozpoczyna wyposażony w Butlę tlenową.  
- Połóżcie po 1 zakrytej losowej karcie broni prototypowej w każdej z oznaczonych Stref.

• **Ładunki wybuchowe.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył. Czerwone Cele reprezentują ładunki wybuchowe. Umieśćcie taki znacznik Celu na planszy Ocalałego, który go zdobył. Nie zajmuje on miejsca w Ekwipunku i może być wymieniany, tak jak karta Ekwipunku. Kosztem 1 Akcji, Ocalały może przygotować posiadany ładunek wybuchowy w jednej oznaczonej Strefie. W każdej Strefie może znaleźć się tylko 1 ładunek wybuchowy.

• **Komitet powitalny.** W momencie, gdy po raz pierwszy dowolna Postać przejdzie przez Śluzę powietrzną na kafelku 01-R, aktywuje się Niebieska lub Biała Strefa Namnażania. Odwróćcie wybrany znacznik Strefy Namnażania na czerwoną stronę. W momencie, gdy po raz pierwszy dowolna postać przejdzie przez Śluzę powietrzną na kafelku 02-R, zróbcie to samo ze Strefą Namnażania w drugim, niewybranym wcześniej kolorze.

• **Broń prototypowa.** Ocalały w Strefie z kartą broni prototypowej może wydać 1 Akcję, aby zdobyć tę kartę. Następnie może za darmo zreorganizować swój Ekwipunek.

05-R 09-R

01-R 02-R

19-V 21-V





# M9 OPERACJA CZARNY SWIT

TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 120 MINUT

Mieliśmy rację. Nasi nowi znajomi pomogli nam przy strąkach ksenium. Obce paliwo można, z pewnym wysiłkiem, przekształcić w efektywne źródło energii dla naszych silników. W innych okolicznościach byłoby to zabronione, ale aby stworzyć jakąś namiastkę sieci komunikacyjnej dla ocalałych, udostępniliśmy im również informacje wywiadowcze. Teraz musimy tylko skontaktować się ze wszystkimi, którym udało się przeżyć. Razem będziemy silniejsi.

Na razie naszym priorytetem jest zdobycie większej liczby strąków. Każdy z nich może użyczyć energii pozwalającej nam uzyskać światło, zasilić salę operacyjną, uruchomić komputery, uprawiać warzywa i, no cóż, cieszyć się gorącym prysznicem. Nie mamy jednak dużo czasu, ponieważ Xenosy zaciekle chronią swoje strąki. Musimy podzielić się na mniejsze zespoły i uderzyć z chirurgiczną precyzją.

Tak jak lubimy najbardziej!

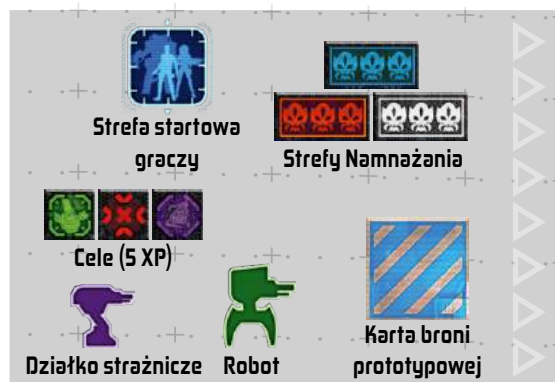
Potrzebne kafelki: 03-V, 05-V, 06-R, 09-R, 20-V i 21-V.

## CELE

**Przetwajcie.** Aby zwyciężyć musicie zdobyć wszystkie Cele i wszystkie bronie prototypowe.

**Opcjonalnie:** Aby jeszcze bardziej zwiększyć poziom trudności, dodatkowo każdy z Ocalałych musi osiągnąć Czerwony Poziom Zagrożenia. Bez flaków nie ma chwały.

09-R	06-R
20-V	21-V
05-V	03-V



## ZASADY SPECJALNE

### • Przygotowanie do gry.

- Podzielcie Ocalałych na dwie możliwie równe grupy i losowo umieśćcie je na wyznaczonych Strefach startowych graczy.
- Połóżcie po 1 zakrytej karcie losowej broni prototypowej w każdej z oznaczonych Stref.

### • Żniwa ksenium.

- Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 punktów doświadczenia dla Ocalałego, który go zdobył.
- Broń prototypowa.** Ocalały w Strefie z kartą broni prototypowej może wydać 1 Akcję, aby zdobyć tę kartę. Następnie może za darmo zreorganizować swój Ekwipunek.

### • Jesteśmy otoczeni!

- W momencie, gdy po raz pierwszy dowolny Ocalały wejdzie na kafelki 20-V, aktywuje się Niebieska lub Biała Strefa Namnażania. Odwróćcie wybrany znacznik Strefy Namnażania na czerwoną stronę. W momencie, gdy po raz pierwszy dowolny Ocalały wejdzie na kafelki 21-V, zróbcie to samo ze Strefą Namnażania w drugim, niewybranym wcześniej kolorze.



# M10 ODWRÓCENIE RÓL

**BARDZO TRUDNA / 6+ OCALAŁYCH / 90 MINUT**

*Złe wieści. Nasz wahadłowiec został poważnie uszkodzony, gdy w trakcie operacji Czarny Świt wpadliśmy w zasadzkę. Jego naprawa będzie wymagała szczególnych umiejętności, rzadkich części i mnóstwa pracy. Do tego czasu jesteśmy uziemieni i straciliśmy kontakt z naczelnym dowództwem. Nie martw się, już dokonaliśmy wyboru. I nie jesteśmy sami.*

*Na razie mamy na głowie pilniejsze sprawy. Ofensywa Xenosów nasila się w kierunku naszej pozycji. Dajmy im poznać prawdziwy smak inwazji!*



Potrzebne kafelki: 08-R, 19-V, 20-V i 21-R.

19-V	21-R
08-R	20-V

## CELE

**Najedźcie ul Xenosów.** Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

**1– Znajdź i zniszcz.** Zrealizujcie poniższe zadania w dowolnej kolejności:

- Zdobądźcie wszystkie Cele;
  - Wszystkie Strefy Straków muszą być zmienione w Strefy Nieaktywnej Pleśni.
- 2– Ucieczka.** 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

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

• **Dawajcie je tu!** Zarówno Niebieska, jak i Biała Strefa Namnażania aktywują się jednocześnie, w momencie wybuchu Strąka. Odwróćcie je na Czerwoną stronę.



## TWÓRCY

### PROJEKTANCI:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN  
oraz Nicolas RAOULT

### GŁÓWNY PRODUCENT:

Thiago ARANHA

### PRODUKCJA:

Patrícia GIL, Thiago GONÇALVES, Guilherme  
GOULART, Aaron MONTGOMERY, Isadora LEITE,  
Renato SASDELLI, Bryan STEELE oraz Safuan TAY

### ROZWÓJ:

Fábio HIRSCH

### ILUSTRACJE:

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

### GŁÓWNY PROJEKTANT GRAFIKI:

Mathieu HARLAUT

### PROJEKT GRAFICZNY:

Louise COMBAL i Marc BROUILLON

### BIGCHILD ART DIRECTOR:

Jose Manuel PALOMARES

### KIEROWNIK ZESPOŁU RZEŹBIARZY:

Hugo GÓMEZ

### RZEŹBIARZE:

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

### TEKST:

Eric KELLEY

### KOREKTA:

Hervé DAUBET, Jason KOEPP i Colin YOUNG

### WYDAWCA:

David PRETI

### TESTERZY

Rod MENDES, João José GOES, Caio QUINTA, Julio  
CAMPOS, Mario CIOFFI, Ricardo LIMONETE, Flavio  
DDTA, Rodrigo SONNESSO oraz Pedro YOUKAI

### WERSJA POLSKA:

Zespół Portal Games

© 2020 Portal Games Sp. z o.o.

© 2020 CMON Global Limited, wszystkie prawa  
zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie  
może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Guil-  
lotine Games i logo Guillotine Games są znakami  
towarowymi Guillotine Games. Zombicide, CMON  
i logo CMON są znakami towarowymi CMON  
Global Limited. Prawdziwy wygląd komponentów  
może różnić się od tych przedstawionych.  
Wyprodukowano w Chinach.

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

# 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. Tury rozgrywacie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. 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 1 Strefę (musi wydać dodatkowe akcje, jeśli w jego Strefie są Xenosy).

• **Przeszukiwanie (1x na Turę):** Jedynie 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 energetycznej.

• **Akcje w walce:**

**Atak wręcz:** wymaga wyposażenia w Broń do walki wręcz.

**Atak dystansowy:** wymaga wyposażenia w Broń dystansową.

• **Zdobywanie lub Aktywacja Celu** w Strefie Ocalałego.

• **Zróbcie Hałas:** Umieście znacznik Hałasu w Strefie Ocalałego.

• **Brak działania:** Pozostałe Akcje zostają utracone.

• **Akcje Maszyny:** Wymagają 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. Każdy Xenos kieruje się najpierw w kierunku widzianego przez siebie Ocalałego, a jeżeli żadnego nie widzi, kieruje się Hałasem. Wybieracie najkrótszą drogę, ignorując zamknięte drzwi. Jeżeli istnieje kilka ścieżek tej samej długości, podzielcie Xenosy na możliwie równe grupy (w przypadku nierównych grup, zdecydуйте, która grupa otrzyma dodatkowego Xenosa). 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): Umieście na planszy te, które wam pozostały. Następnie wszystkie Abominacje otrzymują jedną dodatkową Aktywację. Na koniec umieście Abominację w 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 ma tę samą Kolejność Wybierania Celów, gracze wybierają, które zostaną wyeliminowane jako pierwsze.

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