

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES™



ZOMBICIDE
ZDERZENIE
CZASÓW

ZASADY GRY ORAZ KSIĘGA MISJI



ROZDZIAŁY

KOMPONENTY GRY	2
BOHATEROWIE DWÓCH ŚWIATÓW	3
DRUŻYNA ŻÓŁWI	5
EKWIPUNEK ŻÓŁWI	5
ZNAČNIKI ULEPSZEŃ I ULEPSZONY ŻÓŁWI EKWIPUNEK	6
ZASADY CHI DRUŻYNY ŻÓŁWI	6
NOWA AKCJA: ŻÓŁWIA MEDYTACJA	7
SPECJALNA UMIEJĘTNOŚĆ: ŻÓŁWIA MOC	7
USZKODZONA BROŃ STANDARDOWA	7
DRUŻYNA ŻÓŁWI I WIECZNE IMPERIUM	7
NOWE ZOMBIE: FOOT NINJA I SHREDDER	8
FOOT NINJA	8
SHREDDER	8
MISJE	9
MISJA 1: ŻÓŁWIE NA LODZIE	9
MISJA 2: NEKROMANCJA DLA OPORNÝCH	10
MISJA 3: USTERKA	12
MISJA 4: BRAMOROZWAŁACZE	13
MISJA 5: ROZDZIERANIE ZASŁONY	14
MISJA 6: GNIEW SHREDDERA	16
MISJA 7: KRUSZEJĄCE MURY	17
MISJA 8: PĘTLA MOCY	18
MISJA 9: ZAMIANA ŚWIATÓW	19
MISJA 10: POZDROWIENIA Z WINTERGRADU	21
NOWE UMIEJĘTNOŚCI	22
INDEKS	23



KOMPONENTY GRY

7 FIGUREK OCALAŁYCH I KART OCALAŁYCH



Leonardo

Raphael

Michelangelo

Donatello



April O'Neil



Splinter



Casey Jones



16 FIGUREK ZOMBIE



1 Nekromanta
Profanator - Shredder

15 Foot Ninja



14 mini KART

7 kart Ekwipunku

- ♦ Harfa April..... x1
- ♦ Kij Hokejowy Caseya..... x1
- ♦ Kij Bo Donatello..... x1
- ♦ Ninjatasy Leonardo..... x1
- ♦ Nunczako Michelangelo..... x1
- ♦ Sai Raphaela..... x1
- ♦ Laska Splintera..... x1

6 kart Zombie (od 541 do 546)



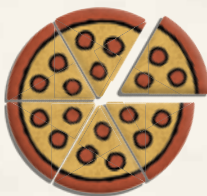
1 karta Nekromanty

42 ZNACZNIKI

Chi..... x36



Ulepszenie..... x6



4 KAFELKI GRY (DWUSTRONNE)



BOHATEROWIE DWÓCH ŚWIATÓW

Jadąc metrem w Nowym Jorku, dwa razy dziennie stajesz w obliczu apokalipsy Zombie. Ale dzisiaj nasi współpasażerowie byli o wiele bardziej zgrzyźliwi niż zwykle, nie wspominając o ich szamotaniu się, jęczeniu i... gniciu. Dopiero podczas drugiego postoju zaczęło do nas docierać, że coś jest nie tak.

Oczywiście wystarczyło postawić nogę na stacji, by przekonać się, że jest ona wypelniona **prawdziwymi** Zombie! Rzecz w tym, że większość z nich miała na sobie średniowieczne szaty. Czy jakiś **LARP** wymknął się spod kontroli? Bo trzeba naprawdę niezle wczuć się w rolę zombie-wieśniaka, żeby dostownie odgryźć komuś rękę!

Robiło się naprawdę źle. Również na ulicach. Wszędzie Zombie, biegający i krzyczący ludzie, zamieszki i chaos. Próbowaliśmy przywrócić porządek, ale wtedy zobaczyliśmy ten... nie wiem, portal, który się otworzył i wpadło do niego pół budynku! A co wyszło? Więcej Zombie!

Cały dzień tak wyglądał! Zamieszki, chodzące trupy, walące się i znikające budynki! Przed zachodem słońca byliśmy już naprawdę zmęczeni, a tu nagle: Shredder!

Shredder stał na budynku po drugiej stronie portalu, krzycząc coś o swoim „diabelskim planie, który właśnie się urzeczywistnia”. „Urzeczywistnienie”... Co to w ogóle znaczy? Nie myśleliśmy o tym. Przeskoczyliśmy całą naszą załogą.



Pierwsza rzecz, jaka rzuciła się nam w oczy, to był śnieg. Wszędzie śnieg! Po drugie: to stąd przybyły Zombi po raz pierwszy. Było to jakieś średniowieczne miasto w dawnej Azji. Tylko że nie. Nie było to żadne miejsce w Azji, które Mistrz Splinter potrafiłby nazwać. Ale były tu Zombi i było ich wiele, podobnie jak w Nowym Jorku!

Znaleźliśmy ubrania i zbroje pasujące do tych okoliczności i tak rozpoczęliśmy poszukiwania Shreddera, aby rozwikłać tajemnicę tego, co zrobił. Miał tylko nadzieję, że uda nam się go powstrzymać, nim pizza wystygnie!

Zderzenie Czasów to rozszerzenie do Zombicide: Biała Śmierć. Shredder, odwieczny przeciwnik Wojowniczych Żółwi Ninja (Teenage Mutant Ninja Turtles) doprowadził do zderzenia dwóch wymiarów. Nowy Jork i średniowieczne miasto Wintergrad z Zombicide są teraz połączone za pomocą portali. Nowoczesne budynki nałożone na kamienne domy, powodujące chaos. Shredder, wstąpiwszy w szeregi Nekromantów, powoli buduje armię Zombi, by zaatakować Nowy Jork.

W obliczu inwazji Zombi, Wojownicze Żółwie Ninja i ich przyjaciele przeszli przez jeden z portali. Odcisnęli swoje piętno w niebezpiecznym świecie Zombicide i są na drodze do przeciwstawienia się planowi zła Shreddera!

W Zderzeniu Czasów pojawiają się Wojownicze Żółwie Ninja i ich sojusznicy, a także nowi wrogowie, kafelki oraz zasady. Możecie ich użyć do rozegrania 10 dołączonych Misji lub po prostu wykorzystać poszczególne komponenty w waszych standardowych rozgrywkach w Zombicide w świecie fantasy.

Nowe zasady obejmują użycie Żółwiego Chi, mistycznej energii pochodzącej z mistrzostwa Żółwi w sztukach walki i magii przenikającej świat fantasy Zombicide. Nasi bohaterowie mogą również kosztować najlepszego z posiłków, jaki ma do zaoferowania świat: pizzę! Zapuszczając się do nowoczesnych Budynków, Żółwie mogą zbierać znaczaki Ulepszeń w postaci swoich ulubionych smakołyków i ulepszać swoje charakterystyczne bronie do nowych poziomów niesamowitości.

W rzeczy samej, Żółwie będą potrzebować każdego wsparcia, aby stawić czoła hordom Zombi i Foot Ninja, dowodzonym przez samego Shreddera, wykorzystującego swoje nowo odkryte moce Nekromanty. Czy uda się wam powstrzymać śmiertelny plan Shreddera i odwrócić skutki Zderzenia Czasów?

SERIA FANTASY

Kafelki i Misje zawarte w tym rozszerzeniu są przeznaczone wyłącznie do gry z Zombicide: Biała Śmierć. Jednak wszystkie inne komponenty i zasady są w pełni kompatybilne z całą serią Zombicide w świecie fantasy, w tym z Czarną Plagą i Zieloną Hordą.

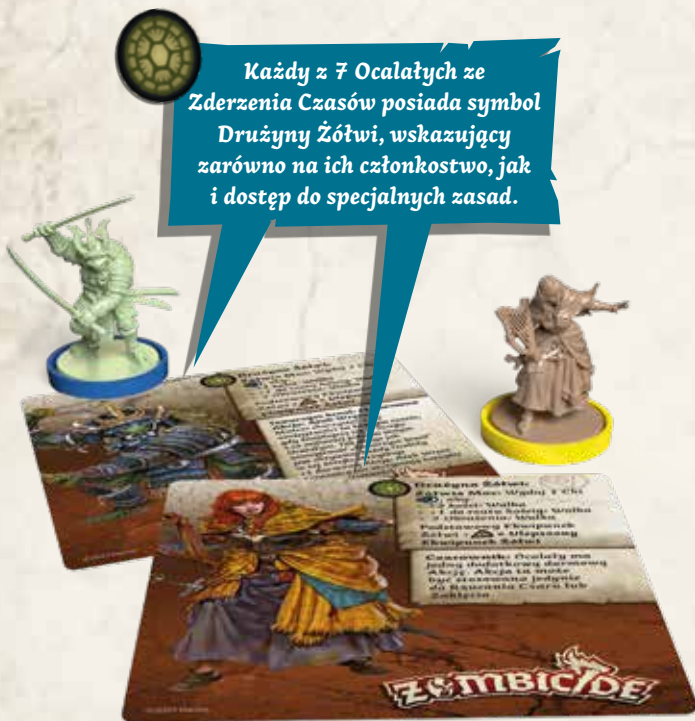




DRUŻYNA ŻÓŁWI

W Nowym Jorku wybuchł chaos, a nasi ludzcy przyjaciele wskoczyli do walki razem z nami. Im więcej, tym ciekawiej, prawda? To dziwne miejsce nazywane było Wintergradem i wydaje mi się, że jego mieszkańcy cierpią z powodu tych nękających Zombie jeszcze dłużej niż my. Jeśli więc nie chcemy, by Nowy Jork spotkał ten sam los, będziemy potrzebować całej Drużyny Żółwi! Mózgowcy nie muszą się zgłaszać... z wyjątkiem Caseya, który jest naszą maskotką.

Każdy z 7 Ocalałych ze Zderzenia Czasów posiada symbol Drużyny Żółwi, wskazujący zarówno na ich członkostwo, jak i dostęp do specjalnych zasad.



Wojownicze Żółwie Ninja i ich przyjaciele tworzą **Drużynę Żółwi**, reprezentowaną przez 7 figurek i odpowiadające im karty Ocalałych. Gra się nimi w taki sam sposób, jak standardowymi Ocalałymi, a każdy z nich posiada symbol Drużyny Żółwi, dający dostęp do poniższych specjalnych zasad.

EKWIPUNEK ŻÓŁWI

Jedna rzecz o tym mieście: **broń!** Wszędzie broń! Mamy swoje ulubione bronie, ale tutaj używa się najlepszego oręźa do danej roboty. Czasem to ostrze. Innym razem łuk. Jeszcze innym razem cokolwiek, co znajdzie się w pobliżu. Naprawdę chcę zabrać kilka tych cudeniek do domu. Nie jestem jednak pewien, czy Mistrz Splinter zgodziłby się na sprowadzenie magicznej broni do Nowego Jorku.



Członkowie Drużyny Żółwi nie rozpoczynają gry ze standardowym Ekwipunkiem Początkowym. Zamiast tego posiadają drugą Umiejętność na **Poziomie Niebieskim: Rozpoczyna z: [Wyposażenie]**. Umiejętność ta zapewnia każdemu członkowi drużyny charakterystyczną broń z uniwersum Wojowniczych Żółwi Ninja.

Na początku gry karty Żółwiego Ekwipunku są ustawiane **stroną podstawową (z szarym tłem) ku górze**. Takie karty mogą zostać wymienione lub odrzucone jak standardowe karty Ekwipunku. **Nie mogą** jednak być używane przez Postacie, które nie są członkami Drużyny Żółwi.

UWAGA: Harfa April to Czar Bojowy.

ZNACZNIKI ULEPSZEŃ I ULEPSZONY ŻÓŁWI EKWIPUNEK

Wszystkie te feudalne rzeczy inspirowały mnie do tworzenia poezji. Ułóżysz mój krzyk:

„To może być nierozważne,

Lecz muszę przyznać wyrażnie,

Pizza to moja jedyna słabość, poważnie.”

... Słuchaj, jestem ninja. My tak naprawdę nie uprawiamy haiku.

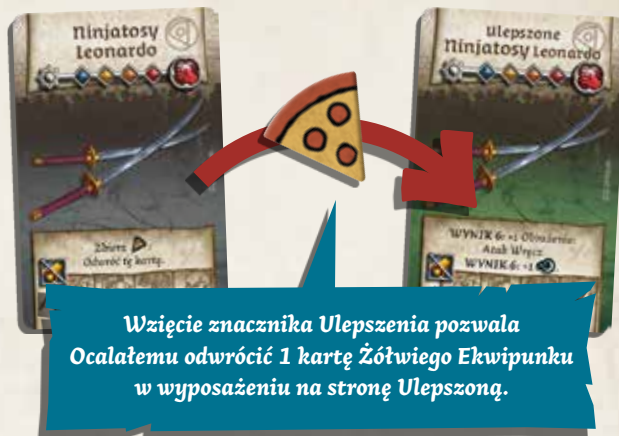
Znaczniki Ulepszeń są umieszczane we wskazanych Strefach na planszy podczas Przygotowania do gry. Sprawdźcie Mapę wybranej Misji. Każdy kafelek Zderzenia Czasów przedstawiający nowoczesny Budynek ma predefiniowaną Strefę w postaci pustego pudełka po pizzy, w której umieszcza się znacznik Ulepszenia.



Znaczniki Ulepszeń mają kształt pizzy i są umieszczane w wyznaczonych Strefach podczas Przygotowania do gry. Każdy nowoczesny Budynek wskazuje taką Strefę.

Znaczniki Ulepszeń są zarezerwowane dla członków Drużyny Żółwi. Są one zbierane za pomocą Akcji: Zdobywania lub Aktywacji Celu w taki sam sposób, jak znacznik Celu.

Ocalały z Drużyny Żółwi, który weźmie znacznik Ulepszenia, może odwrócić 1 (i tylko 1) kartę Żółwego Ekwipunku w swoim Ekwipunku na jej Ulepszoną stronę (z zielonym tłem). Ulepszony Żółwi Ekwipunek ma nowy Efekt Specjalny i lepsze Cechy Bojowe. Nadal może zostać wymieniony lub odrzucony tak, jak standardowe karty Ekwipunku. Nadal **nie może** być używany przez Postacie, które nie są członkami Drużyny Żółwi.



Wzięcie znacznika Ulepszenia pozwala Ocalałemu odwrócić 1 kartę Żółtego Ekwipunku w wyposażeniu na stronę Ulepszoną.

ZASADY CHI DRUŻYNY ŻÓŁWI

Trzeba było wiedzieć nasze miny, gdy April rzuciła swój pierwszy Ezar Bojowy. Po prostu bum! Wszędzie pieczone Zombi! Nie minęło wiele czasu, gdy zaczęliśmy kierować tym „wewnętrznym Chi”, o którym zawsze mówił mistrz Splinter. Wszyscy jesteśmy dość zwinni, ale rzeczy, które widzisz w filmach kung-fu, nie powinny być możliwe. Tylko że teraz są! Ciekawe, czy są tu też krasnoludy i elfy!



Członkowie Drużyny Żółwi używają Chi, mistycznej energii, by dokonywać niezwykłych wyczynów!

Znaczniki Chi to specjalna waluta, którą członkowie Drużyny Żółwi mogą zdobywać w trakcie rozgrywki i wydawać w celu zwiększania swoich zdolności bojowych. Znaczniki Chi są umieszczane na planszy Ocalałego, tworząc jego rezerwę. Nie zajmują one miejsca w Ekwipunku i **nie mogą** być wymieniane.

Każdy członek Drużyny Żółwi zaczyna z 4 znacznikami Chi. Rezerwa Chi nie ma górnego limitu i nie może spaść poniżej 0.

Rezerwa Chi może przekroczyć 4 w wyniku określonych efektów gry, takich jak cechy broni zapewniane przez Ulepszony Żółwi Ekwipunek.

PRZYKŁAD: Raphael ma 4 znaczniki Chi i wykonuje Akcję Walki Wręcz swoimi Ulepszonymi Sai, rzucając [X], [X] i [X]. Broń zapewnia Raphaelowi Wynik 6: +1 Umiejętność Chi. [X] przyznaje Raphaelowi dodatkowy znacznik Chi, zwiększając jego rezerwę do 5.

Nowa Akcja: Żółwia Medytacja

Żółwia Medytacja jest zarezerwowana dla członków **Drużyny Żółwi**. Może zostać wykonana w dowolnej Strefie pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie lub znacznika Spługawienia. Członek Drużyny Żółwi może wykonać jedną Akcję Żółwiej Medytacji na turę (nawet jeśli jest to akcja Darmowa). Ocalały zdobywa tyle znaczników Chi, by uzupełnić swoją rezerwę do 4.

Specjalna Umiejętność: Żółwia Moc

Ta Specjalna Umiejętność jest zarezerwowana dla członków Drużyny Żółwi. Członkowie Drużyny Żółwi mogą wydać 1 Chi tuż przed Akcją Walki (Atakiem Wręcz, Atakiem Dystansowym, Rzuceniem Czarą Bojowego), by wybrać jedną z poniższych umiejętności:

- ♦ +1 do rzutu kością: Walka
- ♦ +2 kości: Walka
- ♦ 2 Obrażenia: Walka

Wybrana Umiejętność ma zastosowanie tylko do następującej po niej Akcji Walki.

Uszkodzona Broń Standardowa

Członkowie Drużyny Żółwi nie są przyzwyczajeni do średniowiecznej broni, którą znajdują w Wintergradzie. **Dowolny wynik ■ wyrzucony podczas Akcji Walki niszczy broń używaną przez Ocalałego.** Po rozpatrzeniu Akcji odrzucić odpowiadającą jej kartę Ekwipunku.

Zasada ta nie ma zastosowania w poniższych przypadkach:

- ♦ Kartą Ekwipunku jest Żółwi Ekwipunek.
- ♦ Członek Drużyny Żółwi wydał Chi w Akcji Walki (na przykład używając swojej Żółwiej Umiejętności).

Cokolwiek by się nie stało, Żółwi Ekwipunek pozostaje z tobą.

Drużyna Żółwi i Wieczne Imperium



Rozszerzenie *Wieczne Imperium* zawiera rozbudowane zasady Chi oraz Ekwipunek skupiający się na Chi. Chi jest takie samo w obu rozszerzeniach.

Wszystkie zasady związane z Chi z *Wiecznego Imperium* mają zastosowanie do członków Drużyny Żółwi, z jednym wyjątkiem: członkowie Drużyny Żółwi nie mogą wykonywać standardowej Akcji Medytacji. Mogą używać jedynie Żółwiej Medytacji.

UWAGI:

- + **Żółwia Medytacja** nie ma dodatkowego efektu, gdy jest wykonywana w Strefach posągów Chi.
- + Z drugiej strony, **Żółwia Medytacja** ustawia rezerwę Chi na 4 (zamiast 3 dla Medytacji *Wiecznego Imperium*).
- + Użycie Umiejętności Żółwi wywołuje efekt Chi. Oznacza to, że może być używany do eliminowania Zombie, gdy na planszy znajdują się Warden Brutes.
- + Wydanie Chi w celu ulepszenia cech broni *Wiecznego Imperium* lub aktywowania cechy broni, zapobiega jej zniszczeniu po wyrzuceniu ■.





NOWE ZOMBIE: FOOT NINJA I SHREDDER

Poza Wojowniczymi Żółtymi Ninjiami i ich przyjaciółmi, Zderzenie Czasów zawiera również nowych wrogów: Foot Ninja i Shreddera! Chociaż tak naprawdę nie są to nieumarli, na potrzeby zasad gry uznawani są za Zombie.



FOOT NINJA

Shredder ma tu oczywiście swoich zbirków z Klanu Foot. Nie mam pojęcia, jak powstrzymuje Zombie przed zwróceniem się przeciwko nim, tak jak wszyscy inni.... Ej, czekaj! Wiem! Brak mózgu.

Wprowadzenie Foot Ninja do rozgrywki jest bardzo proste. Po prostu wtasujcie odpowiednie karty Zombie do talii Zombie. Dotyczą ich poniższe zasady:

Zadawane Rany: 1

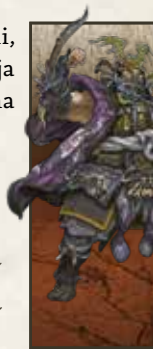
Min. Obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie

Zyskana Adrenalina: 1 punkt

Zasady Specjalne:

- Foot Ninja są Szwendaczami i mają taką samą Kolejność Wybierania Celu, jak Szwendacze.
- Foot Ninja Namnażają się na Celach. Za każdym razem, gdy wylosowana zostanie karta Zombie Foot Ninja, na każdym Celu pojawia się wskazana liczba Foot Ninja. Jeżeli nie pozostały żadne Cele, nie Namnażają się.
- Chi nie można wydać przed wykonaniem Akcji Walki (Atakiem Wręcz, Atakiem Dystansowym, Rzuceniem Czaru Bojowego) w Strefach zawierających Foot Ninja lub wycelowanych w takie Strefy.

UWAGA: Ocalali, strzeżcie się. Foot Ninja tworzą zabójcze połączenie z Warden Brutes z rozszerzenia Wieczne Imperium. Jeśli te ostatnie znajdują się na planszy, Zombie mogą zostać wyeliminowane tylko za pomocą Akcji Walki, w których wydano Chi. Jeśli na planszy znajduje się zarówno Foot Ninja, jak i Warden Brutes, najpierw wyeliminujcie Warden Brutes. W ostateczności, Kotły i Smoczy Ogień mogą wyeliminować ich wszystkich.



SHREDDER

Ehyba nie powinniśmy zastanawiać się nad tym, jak Shredder otworzył te portale. Najważniejsze jest to, co on tu robi? Nie może podbić królestwa pełnego Zombie. Coż, mógłby, ale co zamierza z tym zrobić? No cóż, nieważne. Zagłębianie się w czarną magię nigdy nikomu nie wyszło na dobre.

Pokryty ostrzami Shredder zawsze był potężnym przeciwnikiem dla Wojowniczych Żółtych Ninjów. Podczas wydarzeń w Zderzeniu Czasów zostaje Nekromantą, którego dotyczą poniższe zasady:

Zadawane Rany: 1

Min. Obrażenia, aby zabić: 1 Obrażenie

Zyskana Adrenalina: 1 punkt

Zasady Specjalne: Za każde chybienie podczas Ataku Ocalałego na Strefę Shreddera, ten Ocalały otrzymuje 1 Ranę. Zasada ta ma również zastosowanie w przypadku Ataków na Zombie inne niż Shredder oraz jeśli atakujący Ocalały nie znajduje się w tej samej Strefie.

ROZGRYWKA ZE SHREDDEREM W CZARNEJ PŁADZE, ZIELONEJ HORDZIE I BIAŁEJ ŚMIERCI

Shredder zastępuje Nekromantę (Czarna Plaga), Nekromantę Orków (Zielona Horda) albo Nekromantę Profanatora (Biała Śmierć). Zamieńcie figurki: Shredderem gra się tak samo jak Nekromantą lub Nekromantą Orków z jego specjalnymi zasadami. Zderzenie Czasów zawiera kartę Nekromanty Shreddera, którą można wykorzystać w talii Nekromanty Białej Śmierci lub jako kartę referencyjną w taliach Czarnej Plagi i Zielonej Hordy.





MISJE

Misje te zostały zaprojektowane jako rozszerzenie podstawowej wersji gry Biała Śmierć. Zalecamy rozgrywanie ich w podanej kolejności, zgodnie z rozwojem historii Zderzenia Czasów między Nowym Jorkiem a Wintergradem.

MISJA 1:

ŻÓŁWIE NA LODZIE

ŁATWA / 6 OCALAŁYCH / UMIARKOWANA

Tak więc ścigaliśmy Shreddera do tego portalu i pierwszą rzeczą, która nas uderza, jest fala Zombie. W tym czasie natknęliśmy się na kilku ocalałych, i to nie tych bezbronnych! To była prawdziwa ulga nie musieć tłumaczyć tym ludziom chodzących i gadających żółwi. Okazuje się, że współpracuje z nimi również tygrys i lisica! Są ludzie niedźwiedzie, ludzie psy, ludzie małpy... Chyba nie jesteśmy jedynymi mutantami! Ale ci ludzie są postrzegani jako całkiem normalni. Rzadcy, ale normalni. Uwielbiam to miejsce!

Tak więc Wintergrad jest tu obleżony i nie jest to jedyne takie miejsce. Całe Imperium pokryte zostało przez Zombie. Ale teraz jesteśmy tu i przygotowujemy się na kolejny atak. Shredder jest u bram i przyprowadził ze sobą świeży legion Zombie... Cóż, bardziej gnijących niż świeżych, ale wiecie o co mi chodzi...

CELE

Powitanie w Wintergradzie. Misja zakończy się zwycięstwem, gdy tylko spełnione zostaną poniższe warunki:

- Wszystkie Cele będą zdobyte.
- Shredder został wyeliminowany co najmniej raz.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.**
 - Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony znacznik Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
 - Podzielcie Ocalałych i umieśćcie ich po równo w obu Strefach Startowych Ocalałych.

- **Historia Wintergradu.** Każdy osiągnięty znacznik Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył.

- **Czy to skrzynia z łupami?** Niebieski i Zielony Cel zapewniają losową Broń z Krypty Ocalałemu, który go zdobył. Może on za darmo zreorganizować swoje Wyposażenie. Jeśli żadna Broń z Krypty nie jest dostępna, Ocalały zdobywa w zamian 5 PA.

33V	28R
42V	32V
41R	40R

Potrzebne kafelki: 28R, 32V, 33V, 40R, 41R i 42V.



Potrzebne kafelki: 26R, 31V,
39V, 40R, 41R i 42V.

39V	26R	42V
31V	41R	40R

CELE

- ♦ **Poszukiwanie wskazówek.** Misja zakończy się zwycięstwem, gdy tylko spełnione zostaną poniższe warunki:
 - Wszystkie Cele będą zdobyte.
 - Shredder został wyeliminowany co najmniej raz.

ZASADY SPECJALNE

- ♦ **Przygotowanie do gry.** Umieście losowo Niebieski i Zielony znacznik Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- ♦ **Proste jak D&D.** Każdy osiągnięty znacznik Czerwonego Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył.
- ♦ **Pierwszy to zauważyłem!** Niebieski i Zielony Cel zapewniają losową Broń z Krypty Ocalałemu, który go zdobył. Może on za darmo zreorganizować swoje Wyposażenie. Jeśli żadna Broń z Krypty nie jest dostępna, Ocalały zdobywa w zamian 5 PA.



misja 3: USTERKA

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / UMIARKOWANA

Po raz pierwszy Shredder nie umieścił nas na szczycie swojej listy. Wygląda na to, że nie radzi sobie jeszcze z tymi portalami. Może je tworzyć, ale nie do końca tam, gdzie chce. I zdecydowanie nie na tak długo, jak chce. Robią się glicze, jak w taniej grze wideo, migają i gasną.

Jeden z naszych ocalałych przyjaciół widział go ćwiczącego na obrzeżach miasta. Miał też ze sobą niezłą horde. Nie możemy po prostu usiąść i pozwolić mu na doskonalenie umiejętności. Nawet jeśli może być naszą jedyną drogą do domu, nadszedł czas, aby zatrzymać tę fazę jego planu.



CELE

- ♦ **Dotrzyć do portalu jako pierwsi.** Najpierw osiągnijcie następujące Cele w dowolnej kolejności:

- Zbierzcie wszystkie znaczniki Ulepszeń.
- Znajdźcie Punkt Nawigacyjny, reprezentuje on portal do którego musicie dotrzeć (sprawdźcie Zasady Specjalne).

NASTĘPNIE

- Wyeliminujcie Shreddera.

ZASADY SPECJALNE

- ♦ **Przygotowanie do gry.**
 - Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony znacznik Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
 - Zauważcie, że podczas przygotowania nie umieszcza się Punktu Nawigacyjnego.
- ♦ **Wyścig do portalu.** Shredder uznaje najbliższy znacznik Celu za Punkt Nawigacyjny i ujawnia go po dotarciu do jego strefy. Jeśli drugi kolorowy Cel zostanie odkryty w ten sposób, Shredder znalazł Punkt Nawigacyjny i gra kończy się porażką.

Jeśli kilka Celów zostanie ujawnionych w tej samej odległości, gracze wybierają ich kolejność.

- ♦ **Niestabilny portal.** Każdy osiągnięty Niebieski i Zielony znacznik Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Wzięcie drugiego kolorowego Celu ujawnia również lokalizację portalu. Połóżcie znacznik Punktu Nawigacyjnego w tej Strefie. Od tego momentu Shredder robi wszystko, co w jego mocy, aby dotrzeć do Punktu Nawigacyjnego, zgodnie ze standardowymi zasadami Nekromanty Profanatora.
- ♦ **Broń dawnych bohaterów.** Każdy osiągnięty Czerwony znacznik Celu to losowa Broń z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył. Może on za darmo zreorganizować swoje Wyposażenie. Jeśli żadna Broń z Krypty nie jest dostępna, Ocalały zdobywa w zamian 5 PA.

Potrzebne kafelki: 28V, 31V, 39R, 40V, 41R i 42R.

41R	40V
31V	28V
39R	42R



MISJA 4: BRAMOROZWALACZE

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / KRÓTKA

Czas zdecydowanie nie jest tutaj po naszej stronie. Możemy już sami zamykać portale, ale to mały krok do osiągnięcia naszego głównego celu. April zauważyła portal, który był otwarty dłużej niż zwykle, a legion Shreddera pędzi prosto do niego. Kilku ostatnich żołnierzy Wintergradu znajduje się między portalem a pędzącą falą nieumarłych. Nie jestem pewien czy Shredder rzuca na tę bramę wszystko co ma, ale to nie ma znaczenia. Musimy teraz ich dogonić!

Potrzebne kafelki: 208R, 30V, 32V, 33V, 41V i 42V.

30V	32V
28R	33V
42V	41V

CELE

- ♦ **Zakłócanie portali.** Punkt Nawigacyjny reprezentuje portal. Zakłóćcie jego działanie 3 razy (sprawdźcie Zasady Specjalne), zanim dotrze do niego Shredder.

ZASADY SPECJALNE

- ♦ **Trzy portale.** Niebieski i Zielony Cel nie może zostać zabrany.
 - Punkt Nawigacyjny reprezentujący portal posiada 10 punktów Zdrowia i może zostać zraniony przez Ekwipunek zadający 2 lub więcej Obrażeń. Portal zostaje zniszczony gdy jego Zdrowie spadnie do 0. Traci on 1 punkt Zdrowia za każde otrzymane Obrażenie (na przykład, Obrażenia 2 = -2 punkty Zdrowia). Atakujący zdobywa 1 PA za każde zadane w ten sposób Obrażenie. Portal jest odporny na efekty gry niszczące wszystkie Postacie w jego Strefie (np. Smoczy Ogień).
 - Gdy tylko portal zostanie zniszczony, utwórzcie kolejny w Strefie Niebieskiego Celu i usuńcie Niebieski Cel. Drugi portal może zostać zniszczony w ten sam sposób.
 - Gdy zostanie zniszczony po raz drugi, w Strefie Zielonego Celu pojawi się trzeci portal. Usuńcie Zielony Cel. Odnosisie zwycięstwo gdy tylko ostatni portal zostanie zniszczony, stosując te same zasady.
- ♦ **Dodatkowa moc jest zawsze mile widziana.** Każdy osiągnięty Czerwony znacznik Celu to losowa Broń z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył. Może on za darmo zreorganizować swoje Wyposażenie. Jeśli żadna Broń z Krypty nie jest dostępna, Ocalały zdobywa w zamian 5 PA.



misja 5:

ROZDARCIE ZASŁONY

ŚREDNIA / 6 OCALAŁYCH / UMIARKOWANA

Jest tu kilku magów, kilku czarnoksiężników i czarodziejka, i wszyscy zgadzają się, że otwarcie tak wielu portali w tak krótkim czasie wymaga ogromnych zasobów pod względem składników mistycznych i energii. Było to nieco zaskakujące, dopóki Leo nie położył tego w całość. Oprócz Chi tego świata korzysta z treningu ninja i mistycyzmu!

Otworzyliśmy nasze wnętrza na przepływ Chi i medytowaliśmy (w każdym razie Splinter i Leo). Przepływ śmierci i nekromancji był przytłaczający. Nawet Leo musiał zrezygnować z powodu rozdzierającego bólu głowy. Ale Mistrz Splinter nie odpuszczał i mamy ślad, którym możemy podążać! Kryjówka Shreddera jest całkiem blisko!

Gratulowaliśmy sobie i delektowaliśmy się pizzą, gdy tuż przed naszymi oczami otworzył się portal prowadzący do niektórych z tych budynków Nowego Jorku, które rozbiły się pierwszego dnia. To tutaj musimy szukać. Ale Zombie już się gromadzą. Nie mamy zbyt wiele czasu!





Potrzebne kafelki: 30V, 33R, 39V, 40R, 41V i 42R.

33R	42R	40R
41V	30V	39V

CELE

- ♦ **Odkrycie sekret Shreddera.** Misja zakończy się zwycięstwem, gdy tylko spełnione zostaną poniższe warunki:
 - **Poszukiwania zakazanej wiedzy.** Zdobądźcie Niebieski i Zielony znacznik Celu.
 - **Wyeliminujcie Shreddera.**

ZASADY SPECJALNE

- ♦ **Przygotowanie do gry.** Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony znacznik Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- ♦ **Zakazana wiedza.** Każdy osiągnięty Niebieski i Zielony znacznik Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Za każdym razem gdy osiągnięty zostanie kolorowy Cel, Shredder natychmiast Namnaża się w pierwszej Strefie Namnażania. Jeśli Shredder znajduje się już na planszy, natychmiast wykonuje dodatkową Aktywację.
- ♦ **Nie tak subtelna wskazówka.** Każdy osiągnięty Czerwony znacznik Celu to losowa Broń z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył. Może on za darmo zreorganizować swoje Wyposażenie. Jeśli żadna Broń z Krypty nie jest dostępna, Ocalały zdobywa w zamian 5 PA.

misja 6: GNIEW SHREDDERA

TRUDNA / 6 OCALAŁYCH / UMIARKOWANA

Podczas walki z Zombi łatwo jest mieć klapki na oczach. Albo przynajmniej widzenie tunelowe. Tracisz poczucie czasu, a on naprawdę nie jest po twojej stronie. Nie ma znaczenia, jak dobry jesteś, w końcu cię przytłoczą. Jest ich nieskończenie wiele. Ledwo się wydostaliśmy, a oni już depczą nam po naszych małych, zielonych piętach. Ale uzyskaliśmy informacje, których potrzebowaliśmy!

Jest taka księga zwana Gwiezdnymi Ścieżkami Etheta, którą może czytać tylko Shredder. Mistrz Splinter mówi, że chodzi o przenoszenie wymiarów, zatem to jest sposób w jaki tworzy portale. W każdym razie jego część. Drugą częścią jest to, że napędza je niszczyć cenne Bronie z Krypty, których wszyscy tutaj pragną. Są one po prostu pełne magicznej energii, której używa do zasilania tych portali.

Musimy zdecydować, co zrobić z tą informacją. Ale w tej chwili Zombi uderzają w to, co pozostało z armii Wintergradu. Ci biedacy musieli wiele znieść, by nam pomóc, więc najwyższy czas, byśmy się im odwdzięczyli. **Cowabunga!!!**

Potrzebne kafelki: 29R, 32R, 33V, 34V, 39V i 41V.

CELE

- ♦ **Ocalić żołnierzy Wintergradu.** Odnosicie zwycięstwo natychmiast, gdy tylko wszyscy Strażnicy znajdą się na Chodnikach Straży.

ZASADY SPECJALNE

- ♦ **Przygotowanie do gry.**
 - Umieście losowo Niebieski i Zielony znacznik Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
 - Podzielcie Ocalałych i umieście ich po równo w obu Strefach Startowych Ocalałych.

- ♦ **Paliwo dla złych gości.** Każdy osiągnięty Czerwony znacznik Celu to losowa Broń z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył. Może on za darmo zreorganizować swoje Wyposażenie. Jeśli żadna Broń z Krypty nie jest dostępna, Ocalały zdobywa w zamian 5 PA.
- ♦ **Sprzęt oblężniczy.** Każdy Niebieski i Zielony Cel zapewniają znacznik Drabiny Linowej Ocalałemu, który go zdobył.



MISJA 7: KRUSZEJĄCE MURY

TRUDNA / 6 OCALAŁYCH / DŁUGA

Więc... zatrzymaliśmy jedną hordę w samą porę, by pojawiła się kolejna. A ta jest jeszcze większa. Podażyła za nami z legowiska Shreddera! Przetamywanie zewnętrznych systemów obronnych nie jest niczym nowym, ale ocaleni pozwalali hordom rozprzestrzeniać się po mieście w coraz mniejszych grupach, a następnie niszczyli je jedna po drugiej. Tym razem to nie zadziała i zrobił się większy problem.

Cywile muszą zostać ewakuowani. Dzieci i starsi nie mogą mierzyć się z hordą. Ale Mistrz Splinter odkrył część tego, jak działa księga! Zniszczył potężny magiczny miecz i otworzył portal do Nowego Jorku! Musimy kupić wystarczająco dużo czasu, aby nasi przyjaciele mogli uciec tam, gdzie jest wiosna i pizza! Zasmakujcie Amerykańskiego Snu!

Potrzebne kafelki: 26R, 27V, 28R, 29R, 33R i 34V.

26R	33R
34V	27V
28R	29R

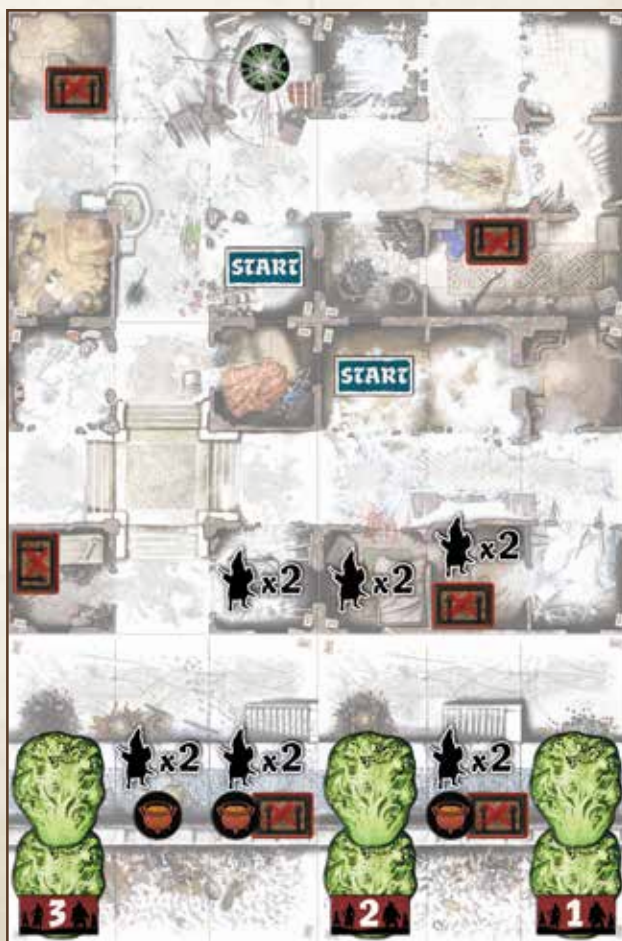


CELE

- **Ewakuujcie cywilów.** Odnosicie zwycięstwo natychmiast, gdy tylko wszyscy Strażnicy (reprezentujący cywilów) uciekną przez Punkt Nawigacyjny. Każdy Strażnik może uciec przez tę Strefę na koniec Fazy Gracza, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Podzielcie Ocalałych i umieśćcie ich po równo w obu Strefach Startowych Ocalałych.
- **Cywile.** Figurki Strażników reprezentują cywilów. Nie mogą wykonywać Akcji Strażnika. Jedyne, co mogą zrobić, to wykonać Ruch o jedną Strefę na Rundę Gry na koniec Fazy Gracza. Jeśli to możliwe, zawsze przemieszczają się do Stref bez Zombie, korzystając z najkrótszej drogi do Punktu Nawigacyjnego. Nie mogą się poruszyć, jeśli w ich Strefie znajdują się Zombie lub jeśli Zombie znajdują się we wszystkich Strefach, do których mogliby się poruszyć.
- **Skarby Wintergradu.** Każdy osiągnięty Czerwony znacznik Celu to losowa Broń z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Jeśli żadna Broń z Krypty nie jest dostępna, Ocalały zdobywa w zamian 5 PA.



misja 8: PĘTLA MOCY

TRUDNA / 6 OCALAŁYCH / UMIARKOWANA

Udało nam się uratować cywilów, a teraz musimy tylko uporać się ze Shredderem i jego milionami Zombie. Proste, prawda? ...Prawda.

W każdym razie Mistrz Splinter wymyślił sposób na osłabienie mocy Shreddera. Jeśli uda nam się zmusić Shreddera do teleportacji do miejsca związanego z naszym współczesnym światem, stworzy to pewnego rodzaju pętlę sprzężenia zwrotnego i wybuchnie mu w twarz. Ale musi być na tyle zdesperowany, by spróbować, więc musimy usunąć całe paliwo dla jego mocy. Oznacza to zebranie każdej Broni z Krypty, jaką uda nam się zdobyć.

Co to? Banda ninja musi szukać broni o wielkiej mocy?
O, nie. To sprawia ból. Tortury... **Z drogi!!!**

Potrzebne kafelki: 31V, 32V, 39R, 40R, 41R i 42R.

41R 39R 32V

42R 40R 31V

CELE

- **Stwórzcie pętlę mocy.** Misja zakończy się zwycięstwem, gdy tylko spełnione zostaną poniższe warunki:
 - **Odetnijcie źródło mocy.** Zdobądźcie wszystkie Cele.
 - **Wyliminujcie Shreddera.** Wyliminujcie Shreddera, gdy Splugawienie dotrze do 1 lub więcej Stref dużego Budynku na kafelkach 39R, 40R, 41R i 42R.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.** Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony znacznik Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.
- **To należy do muzeum!** Każdy osiągnięty Niebieski i Zielony znacznik Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył.
- **Usuńcie paliwo Shreddera!** Każdy osiągnięty Czerwony znacznik Celu to losowa Broń z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył. Może on za darmo zreorganizować swoje Wyposażenie. Jeśli żadna Broń z Krypty nie jest dostępna, Ocalały zdobywa w zamian 5 PA.



MISJA 9: ZAMIANA ŚWIATÓW

TRUDNA / 6 OCALAŁYCH / DŁUGA

Mamy go! Jest z powrotem tam, gdzie go chcemy mieć i jest związany z nowoczesnym światem. To daje nam trochę czasu na odwrócenie wszystkich otwartych portali. Mistrz Splinter zaprezentował nam magiczne zaklęcia, które musimy wyrecytować. Cały ten czas spędzony na karaoke w końcu naprawdę się opłaci!

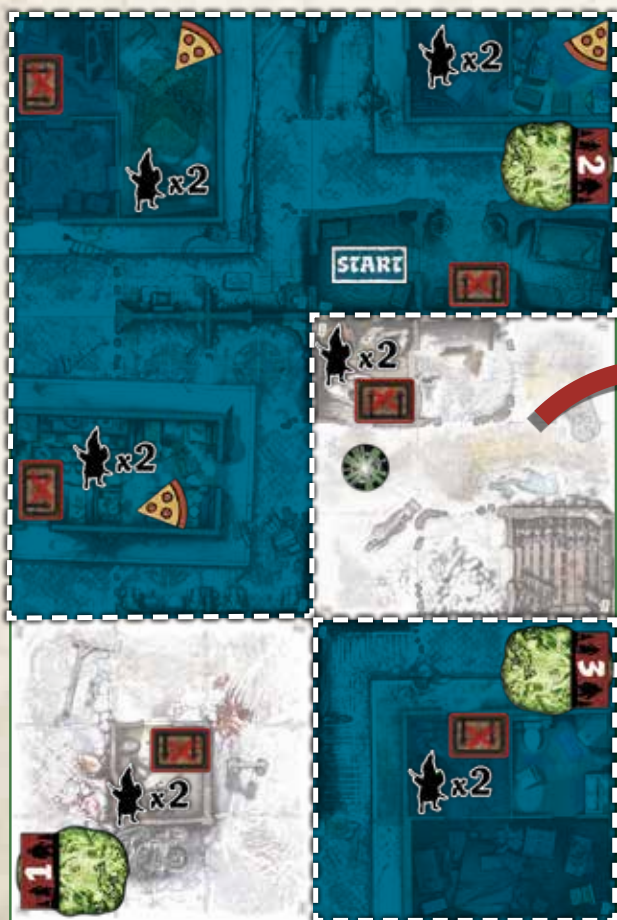
Musimy być tutaj ostrożni, ponieważ rzeczywistość sama się restartuje. Jeśli powiemy to źle lub podążymy niewłaściwą Ścieżką Etheta, to wszystko może po prostu wybuchnąć, zabierając ze sobą wszystko i wszystkich w pobliżu. Musimy więc upewnić się, że pozostali ludzie są bezpieczni. W końcu to nasi ludzie. Złoczyńcy Shreddera pogadają sobie z moim gangiem!

POTRZEBNE KAFELKI:

Plansza Zamiany Światów:
27R, 29V, 30V, 31V, 32V
i 34R.

Plansza Początkowa: 39R,
40R, 41R i 42V.

Plansza Początkowa		Plansza Zmiany Światów	
39R	41R	30V	31V
42V	34R	32V	34R
29V	40R	29V	27R



Plansza Początkowa



Plansza Zmiany Światów

CELE

- ♦ **Rozpocznijcie zamianę światów.** Usuniecie wszystkie kafelki z nowoczesnymi budynkami (39R, 40R, 41R i 42V). **Ponosicie porażkę, jeśli dowolny Strażnik zostanie zabity.**

ZASADY SPECJALNE

- ♦ **Przygotowanie do gry.** Plansza posiada 2 poziomy. **Plansza Początkowa** jest tworzona jak standardowa plansza *Zombicide*. Podczas przygotowania Misji, dodatkowe kafelki **są nakładane na wskazane kafelki**. Sprawdźcie grafikę kafelka pod kątem umiejscowienia i orientacji.

- 39R jest umieszczany na 30V
- 40R jest umieszczany na 27R
- 41R jest umieszczany na 31V
- 42V jest umieszczany na 32V

Nałożone na siebie kafelki łączą się i działają tak, jakby znajdowały się na tym samym poziomie (sprawdźcie Zamykanie Szczeliny).

- ♦ **Zamykanie Szczeliny.** Zdobycie Celu na kafelku z nowoczesnym budynkiem (39R, 40R, 41R i 42V) powoduje zmianę świata. Płytką jest usuwana podczas następnej Fazy Końcowej, odsłaniając płytkę poniżej. Wszystkie Postacie i znaczniki (z wyjątkiem znaczników Splugawienia i Strefy Namnażania) na kafelku również zostają usunięte, bez zapewniania PA. Znaczniki Splugawienia i Strefy Namnażania są przenoszone do odpowiednich stref na kafelku pod usuniętym kafelkiem.

- ♦ **Rozumiesz moje rozerwanie?** Każdy osiągnięty Niebieski i Zielony znacznik Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył.

- ♦ **My też mamy superbroń!** Każdy osiągnięty Czerwony znacznik Celu to losowa Broń z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył. Może on za darmo zreorganizować swoje Wyposażenie. Jeśli żadna Broń z Krypty nie jest dostępna, Ocalały zdobywa w zamian 5 PA.



MISJA 10:

POŻDROWIENIA Z WINTERGRADU

TRUDNA / 6 OCALAŁYCH / DŁUGA

To działa! Shredder powrócił, ale jest za późno, by to zatrzymać. Otwieramy portale obok wszystkich budynków, wysyłając wszystko z powrotem tam, gdzie należy. Wrócimy do domu, gdy tylko zakończymy naszą robotę tutaj.

Oczywiście oznacza to zabranie Shreddera ze sobą. Pozostawienie go na tym świecie jest zbyt niebezpieczne, a poza tym tęsknilibyśmy za nim, prawda?... No dobra, pewnie nie, ale to nasze brzemie, więc będziemy go klepać po głowie i ciągać za sobą.

Żegnaj, Wintergradzie!

Ejże! Mistrz Splinter powiedział, że możemy użyć księgi, aby wrócić w nagłych wypadkach. Powinniśmy zostawić przyjaciółom nasz numer.

27R	31V
26V	33R
42R	28V

Potrzebne kafelki: 26V, 27R, 28V, 31V, 33R i 42R.

CELE

- ♦ **Poszukiwanie wskazówek.** Misja zakończy się zwycięstwem, gdy tylko spełnione zostaną poniższe warunki:
 - Wszystkie znaczniki Stref Namnażania Zombie są zgromadzone w Pierwszej Strefie Namnażania (sprawdźcie Zasady Specjalne).
 - Wszystkie Cele będą zdobyte. Po zdobyciu ostatniego Celu, Shredder i wszyscy Ocalali muszą stać na kafelku 42R podczas następnej Fazy Końcowej.

ZASADY SPECJALNE

- ♦ **Przygotowanie do gry.** Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony znacznik Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie znaczniki Celów muszą być zakryte.

- ♦ **Kotwice Nekromanty.** Każdy osiągnięty Niebieski i Zielony znacznik Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Następnie gracz umieszcza kolorowy Cel nad wybranym znacznikiem Strefy Namnażania Zombie. Nie można go ponownie zdobyć, ale nadal Namnażają się w nim Foot Ninja. Gdy tylko Shredder pojawi się w tej Strefie, przesuniecie znacznik Strefy Namnażania Zombie (i kolorowy Cel na nim) do Pierwszej Strefy Namnażania.

- ♦ **Mała pamiętka?** Każdy osiągnięty Czerwony znacznik Celu to losowa Broń z Krypty dla Ocalałego, który go zdobył. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Jeśli żadna Broń z Krypty nie jest dostępna, Ocalały zdobywa w zamian 5 PA.





nowe umiejętności

W przypadku sprzeczności z zasadami ogólnymi nadrzędne są zasady Umiejętności specjalnych. Efekty poniższych Umiejętności i/albo premii są natychmiastowe i mogą być użyte w Turze, w której zostały zdobyte. 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).

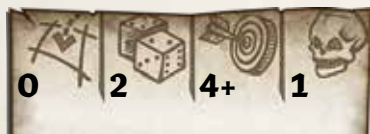
+2 kości: [Akcja] - Każda broń Ocalałego otrzymuje 2 dodatkowe kości do rzutów dla Akcji określonego typu (Walka, Atak Wręcz, Rzucanie Czaru lub Atak Dystansowy). Każda Broń Podwójna otrzymuje po dwie kości, co daje łącznie +4 kości na Podwójną Akcję określonego typu.

1 Darmowa Żółwia Umiejętność - Ocalały może użyć tej Umiejętności raz podczas swojej Tury. Może aktywować Żółwią Umiejętność bez wydawania znacznika Chi.

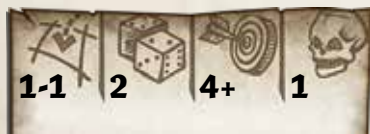
UWAGA: Umiejętności tej nie można użyć, jeśli w Strefie docelowej znajduje się Foot Ninja.

2 Obrażenia: [Akcja] - Bronie określonego typu (Walka, Magia, Atak Wręcz lub Atak Dystansowy) używane przez Ocalałego, mające wartość Obrażeń 1, traktowane są jakby miały wartość Obrażeń 2.

Prowizoryczna broń: Walka - Ocalały może wykorzystać tę Umiejętność raz na swoją Turę. Rozpatruje darmową Akcję Ataku Wręcz lub darmowy Atak Dystansowy, korzystając z poniższych cech bojowych. Modyfikatory nadal mają zastosowanie (np. z innych Umiejętności).



PROWIZORYCZNA BROŃ: ATAK WRĘCZ



PROWIZORYCZNA BROŃ: ATAK DYSTANSOWY

Transmutacja - Ocalały może korzystać z tej Umiejętności dowolną ilość razy podczas każdej swojej Tury. Wydaje 1 Akcję i odrzuca kartę Ekwipunku ze swojego wyposażenia.



Następnie dobiera nową kartę Ekwipunku i może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. To nie jest Akcja Przeszukiwania. Karta "Ożeż...!" rozpatrywana jest jak zawsze.

Wynik 6: +1 - Ocalały otrzymuje 1 Chi za każdą wyrzuconą 6 podczas Akcji Walki.

Żółwia Premia: [Umiejętność] - Za każdym razem, gdy Ocalały korzysta z Żółwiej Umiejętności, otrzymuje określoną Umiejętność poza dowolną inną, którą wybierze w następnej Akcji Walki.

PRZYKŁAD: Donatello posiada Żółwią Premię: +2 kości: Walka. Za każdym razem, gdy wybierze +1 do rzutu kością: Walka lub: 2 Obrażenia: Walka, jako Żółwią Umiejętność, otrzymuje +2 kości: Walka jako premię.

Żółwia Umiejętność: 2 za 1 - Ocalały może wybrać 2 Umiejętności z listy (zamiast 1) za każdym razem, gdy używa Żółwiej Umiejętności.

Żółwie Skupienie: +2 do rzutu kością: Walka - Za każdym razem, gdy Ocalały wybierze +1 do rzutu kością: Walka, jako Żółwią Umiejętność, otrzymuje +2 do rzutu kością: Walka. Ocalały dodaje 2 do wyniku każdej kości, którą rzuca w Akcjach Walki. Wynik 1 zawsze oznacza chybiecie, a wynik maksymalny to zawsze 6.

Żółwie Skupienie: +3 kości: Walka - Za każdym razem, gdy Ocalały wybierze +2 kości: Walka, jako Żółwią Umiejętność, zamiast tego otrzymuje +3 kości: Walka. Za każdą broń Ocalały rzuca 3 dodatkowymi kośćmi podczas Akcji Walki. Każda Broń Podwójna otrzymuje po trzy kości, co daje łącznie +6 kości na Podwójną Akcję określonego typu.

Żółwie Skupienie: 3 Obrażenia: Walka - Za każdym razem, gdy Ocalały wybierze 2 Obrażenia: Walka, jako Żółwią Umiejętność, zamiast tego otrzymuje 3 Obrażenia: Walka. Za każdym razem, gdy Ocalały wykonuje Akcję Walki, wartość Obrażeń może zostać zmieniona na 3.



INDEKS

Drużyna Żółwi.....	5
Foot Ninja	8
Shredder.....	8
Ulepszony Ekwipunek	6
Uszkodzona Broń Standardowa.....	7
Wieczne Imperium	7
Zasady Chi	6
Znacznik Ulepszenia	6
Żółwi Ekwipunek.....	5
Żółwia Medytacja	7
Żółwie Umiejętności	7



✦ TWÓRCY ✦

PROJEKT GRY:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT i David PRETI

ROZWÓJ GRY:

Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO i Toi VON GLEHN

PRODUKCJA:

Rebecca HO (prowadząca), Thiago ARANHA, Daryl CHOO, Randall CHUA, Marcela FABRETI, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Shafiq RIZWAN, Nicholas SIA, Kenneth TAN i Gregory VARGHESE

OPRACOWANIE GRAFICZNE:

Filipe PAGLIUSO, Prosper TIPALDI i Nicolas FRUCTUS

PROJEKT GRAFICZNY:

Gabriel BURGHI (prowadzący), Matteo CERESA (prowadzący), Marc BROUILLON, Louise COMBAL, Fabio DE CASTRO, Max DUARTE i Júlia FERRARI

PROJEKT MODELI:

Vincent FONTAINE i Aragorn MARKS

RZEźBIARZE:

BigChild Creatives, Jason HENDRICKS, Aragorn MARKS, Elfried PEROCHON, Carles VAQUERO i Rafal ZELAZO

ŻARYS FABULY:

Eric KELLEY

KOREKTA:

Jason KOEPP

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY

Mathieu HARLAUT i Giorgia LANZA

WYDAWCA:

David PRETI

TESTERZY GRY:

Rafael ASSAF, Fernando MONTEIRO, Euclides RIBEIRO, Marco SACCOMANI

POLSKA EDYCJA:

Zespół PORTAL GAMES

TŁUMACZENIE:

Agnieszka MAZUR i Damian MAZUR

SKŁAD:

Mateusz KOPACZ

REDAKCJA:

Marcin ZALEWSKI

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Mateusza Krzysztofa.



Portal Games Sp. z o.o.
ul. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
portal@portalgames.pl

© 2024 Portal Games Sp. z o.o. © 2024 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Guillotine Games oraz logo Guillotine Games są znakami towarowymi Guillotine Press Ltd.. Logo CMON oraz CMON i Zombicide są znakami towarowymi CMON Global Limited. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Figurki znajdujące się w pudełku są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

PODSUMOWANIE RUNDY

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, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy Ocalały ma 3 Akcje do wydania na wymienione poniżej działania. W czasie jednej aktywacji możliwe jest wykonanie wielokrotnie tej samej Akcji, chyba że zasady gry stanowią inaczej.

- + **Ruch:** Ocalały przesuwa się o jedną Strefę (musi wydać dodatkowe Akcje, jeśli w Strefie początkowej są Zombie).
- + **Przeszukiwanie (1x na Turę):** Jedynie Strefy Budynku bez Zombie. Dobiera kartę z talii Ekwipunku. Następnie ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje Wyposażenie.
- + **Reorganizacja/Wymiana:** Wymiana Ekwipunku z innym Ocalałym w tej samej Strefie. Ocalali mogą się wymieniać w dowolny sposób, wedle uznania. Wymiana nie musi być w stosunku 1:1.
- + **Akcja w Walce:**
 - **Atak Wręcz:** Wymaga wyposażenia w Broń do Walki Wręcz.
 - **Atak Dystansowy:** Wymaga wyposażenia w Broń Dystansową.
 - **Rzucanie Czaru:** Wymaga wyposażenia w Czar Bojowy.
- + **Rzucanie Zaklęcia:** Wymaga wyposażenia w Zaklęcie.
- + **Zdobywanie lub Aktywacja Celu** w Strefie Ocalałego.
- + **Zróbcie Hałas!** Umieśćcie znacznik Hałasu w Strefie Ocalałego.
- + **Brak działania:** Wszystkie niewykorzystane Akcje przepadają.
- + **Akcje Kotła (3 Akcje):**
 - **Przesunięcie Kotła** ze strefy Ocalałego do sąsiadującej Strefy z otwartą drogą. Ocalały porusza się wraz z Kotłem.
 - **Wylanie z Kotła** z Chodnika Straży do sąsiadującej Strefy Ulicy. Wszystkie Postacie w docelowej Strefie zostają wyeliminowane.
- + **Akcja Strażnika:**
 - Atak Wręcz albo Atak Dystansowy.
 - Przesunięcie albo Wylanie z Kotła (3 lub więcej Strażników).

Kiedy wszyscy gracze skończą swoje Tury:

02- FAZA ZOMBIE

ETAP 1- AKTYWACJA: ATAK ALBO RUCH

Wszystkie Zombie wydają jedną Akcję na jedno z dwóch działań:

- + Zombie znajdujące się w Strefie z co najmniej jednym Ocalałym wykonują Atak.
- + Zombie, które nie Atakują, wykonują Ruch.

Każdy Zombie w pierwszej kolejności wybiera Ocalałych w swoim Polu Widzenia, do których może dotrzeć, przed tymi, do których nie może. Jeśli nie ma w Polu Widzenia żadnego Ocalałego, wybiera najgłośniejszą Strefę do której może dotrzeć. Wybieracie najkrótszą drogę. Jeśli istnieje kilka Stref docelowych, a jedna z nich nie ma otwartej drogi, zignorujcie tę drugą. W przeciwnym razie gracze wybierają kierunek ruchu Zombie.

ETAP 2- NAMNAŻANIE

- + Zawsze dobierajcie karty Zombie dla wszystkich Stref Namnażania w kolejności rosnącej, zaczynając od pierwszej Strefy Namnażania, następnie dobierzcie kartę Zombie dla Strefy Namnażania Profanatora.
- + Użycie najwyższego Poziomu Zagrożenia wśród Ocalałych.
- + **Zabrakło figurek określonego typu:** Umieśćcie na planszy te, które wam pozostały. Następnie Namnoźcie Abominację (dodatkowa Aktywacja jeśli Abominacja znajduje się już na planszy).
- + **Nekromanta Profanator:** Znacznik Strefy Namnażania przesuwa się o jedną Strefę w kierunku Punktu Nawigacyjnego, rozsiewając Splugawienie.

03- FAZA KOŃCOWA

- + Usuńcie z planszy wszystkie znaczniki Hałasu.
- + Kolejny gracz otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Jeżeli kilka celów dzieli Priorytet w Kolejności Wybierania Celów, gracze wybierają, które są eliminowane jako pierwsze.

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	TYP ZOMBIE	LICZBA AKCJI	MIN. OBRAŻENIA, ABY ZABIĆ	PUNKTY ADRENALINY
1	Spaślak/ Abominacja (dowolnego rodzaju)/ Smok	1	2/3/Specjalne	1/5/1
2	Szwendacz (dowolnego rodzaju) + Rój Szczurów + Mordercze Kruki	1	1	1
3	Łowca (dowolnego rodzaju) + Wilcze Zombie	2	1	1
4	Nekromanta (dowolnego rodzaju)	1	1	1