

SCENARIUSZ 1: OBRONA BARYKAD

Kiedy tylko za ostatnim z ocalałych zatrzasnęły się drzwi, wszyscy odetchnęli z ulgą. Ścigające ich potwory mogły już tylko bezskutecznie drapać solidne szyby furgonetki. Jednak ciszy, zakłócaną jedynie przez głuche uderzenia w karoserię samochodu, nie przerwał kojący dźwięk uruchamianego silnika. Wszyscy spojrzeli na siedzącego w fotelu kierowcy Johna, kurczowo trzymającego kierownicę i bez ruchu gapiącego się na drogę przed samochodem.

- Kluczyki... – wyszeptał – Kluczyki zostały w aktówce...

CEL ROZGRYWKI

LUDZIE: Dotarcie do kluczyków i powrót z nimi do auta ucieczkowego oraz wejście przynajmniej dwoma ludźmi na dowolne pole zajmowane przez żeton auta ucieczkowego.

ZOMBIE: Powstrzymanie ludzi przed zrealizowaniem zadania.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Planszę należy rozłożyć na środku stołu **stroną B** do góry.
- Następnie gracze, zgodnie ze schematem po prawej, rozkładają na planszy **żetony przeszkód, żeton kanału, żeton budki strażnika, żetony autobusów, żeton auta ucieczkowego oraz żeton kluczyków**.
- Gracz zombie otrzymuje wszystkie pionki zombie, które rozkłada na planszy według schematu po prawej, a pozostałe umieszcza przed sobą – jest to pula zombie.
- Gracz ludzi otrzymuje wszystkie pionki ludzi, które umieszcza na planszy według schematu po prawej zdrową stroną do góry (symbol rany jest niewidoczny). Pionek Mechanika znajduje się na żetonie kanału.
- Każdy gracz otrzymuje 6 kart specjalnych kontrolowanej przez siebie grupy. Na potrzeby tego scenariusza gracz ludzi odkłada do pudełka kartę specjalną „Kanał”, a gracz zombie kartę specjalną „Hordy Zombie”. Każdy gracz dokładnie tasuje swoje pozostałe karty. Następnie gracze losują po 4 karty specjalne, biorą je do ręki i nie ujawniają ich rywalowi. Pozostałe karty są odkładane do pudełka (bez podglądania).
- Każdy gracz otrzymuje arkusz pomocy swojej grupy. Gracz ludzi otrzymuje 4 żetony naboju, które umieszcza obok arkusza pomocy. Gracz zombie umieszcza przed sobą znacznik terroru.

Wszystkie pozostałe elementy należy odłożyć do pudełka – nie będą one potrzebne podczas rozgrywki.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega zgodnie z normalnymi zasadami gry z wyjątkiem opisanych poniżej zmian oraz nowych reguł.

LUDZIE

AKCJE LUDZI

Dodatkowa akcja wspólna:

- Zepchnięcie (koszt: 2 PA):** stojąc na polu sąsiadującym z barykadą, na której stoi zombie, człowiek spycha zombie z barykady. Zepchnięty zombie zostaje wyeliminowany, a jego pionek trafia do puli zombie.



Akcje osobiste

- Bankier:** nie posiada teczki, więc nie może z niej skorzystać.
- Dziecko:** nie może zepchnąć zombie z barykady (zachowuje jednak swoją podstawową zdolność).
- Mechanik:** oprócz swojej podstawowej zdolności posiada zdolność dodatkową – za 1 PA może wyeliminować sąsiadującego z nim zombie, obróconego do niego bokiem lub tyłem. Wyeliminowany w ten sposób zombie wraca do puli zombie.

Uwaga: Wyeliminowanie zombie poprzez zepchnięcie z barykady lub dodatkową zdolność mechanika nie powoduje dołożenia dodatkowego zombie w fazie dokładania.

ŻETON KLUCZYKÓW

Kiedy człowiek wejdzie na pole z żetonem kluczyków, automatycznie je podnosi i kładzie na arkuszu pomocy przy postaci, która je podniosła – od tego momentu porusza się razem z nimi. Żetonu kluczyków nie można odłożyć z powrotem na planszę. W sytuacji, gdy człowiek niosący żeton kluczyków zostanie zamieniony w zombie, żeton kluczyków należy pozostawić na polu, na którym zginął dany człowiek. Żeby podnieść żeton kluczyków innym człowiekiem, musi on wejść na to pole. Zombie mogą przemieszczać się po polu z żetonem kluczyków według normalnych zasad.



ZOMBIE

BARYKADY

Barykadami są wszystkie żetony przeszkód, budka strażnika oraz żeton auta ucieczkowego, które są umieszczone na planszy wokół pola z kanałem (patrz schemat). Ludzie nie mogą wchodzić na barykady.

Zombie mogą wchodzić na barykady podczas swojego ruchu. Aby to uczynić, na polu sąsiadującym z polem barykady musi znajdować się inny zombie (można wejść na barykadę tylko po innym pionku zombie). Zombie nie może zakończyć swojego ruchu na zombie sąsiadującym z barykadą – musi zakończyć ruch na polu z barykadą.

Jeżeli na polu sąsiadującym z barykadą znajduje się człowiek, a zombie po wejściu na barykadę jest zwrócony do niego przodem, to zombie gryzie takiego człowieka.

Zombie na barykadzie obowiązują wszystkie zasady podstawowe, w tym zasady związane z ruchami obowiązkowymi oraz (z pewną różnicą) zasięgiem wzroku.

Jeśli zombie rozpoczyna ruch na polu barykady, musi przemieścić się na pole bez barykady (nie może przemieszczać się na dalsze pola barykady ani wykonywać na barykadzie obrotu). Zombie aktywowany na barykadzie może jedynie wykonać ruch, aby zejść z barykady, lub ugryźć człowieka, który jest na sąsiadującym polu. Jeżeli pomiędzy człowiekiem a zombie znajduje się wolne pole barykady (niezależnie od tego, czy ten zombie stoi na barykadzie, czy poza nią), człowiek ten jest poza zasięgiem wzroku zombie.

Zombie wchodzące na barykadę otrzymują możliwość wykonania nowej akcji:

Przepchnięcie na barykadzie (OPA): Zombie znajdujący się na barykadzie może zostać przepchnięty przez innego zombie, który wchodzi na barykadę. Jeżeli na barykadzie znajduje się zombie i na to samo pole barykady wchodzi inny zombie – ten na barykadzie zostaje przepchnięty w kierunku ruchu, na pole za barykadą (pod warunkiem, że jest to wolne pole – w przeciwnym razie nowy zombie nie może wchodzić na to pole barykady) lub na kolejne pole barykady (przepchnięcie przez innego zombie jest jedyną możliwością przemieszczenia się zombie na barykadzie na inne pole barykady).

Przepchnięcie zombie na barykadzie nie jest aktywacją tego zombie. Pojedynczy zombie może zostać wielokrotnie przepchnięty na barykadzie.

DOKŁADANIE NOWYCH ZOMBIE

W fazie dokładania gracz zombie dokłada nowe pionki zombie na polach dozwolonych. W tym scenariuszu są to pola przy krawędziach obszaru gry oraz przy autobusach z **wykluczeniem pól odgrodzonych na schemacie zieloną linią**. Dokładanie zombie na polu sąsiadującym z budką strażnika możliwe jest dopiero po zburzeniu barykad (patrz „Zombie Terror” poniżej).

ZOMBIE TERROR

Na potrzeby scenariusza funkcja znacznika terroru została zmieniona. Znacznik terroru umieszczamy na polu nr 1 w chwili, kiedy zombie po raz pierwszy wejdzie na pole barykady. Za każdym razem, kiedy jakiś zombie wejdzie na barykadę (nie jeżeli zostanie przepchnięty), należy przesunąć znacznik terroru o jedno pole w prawo. W chwili, gdy znacznik terroru znajdzie się na polu nr 6, należy natychmiast zdjąć z planszy wszystkie pojedyncze barykady (żetony przeszkód zajmujące jedno pole). Kanał, budka strażnika, barykady podwójne (żetony przeszkód zajmujące dwa pola), auto ucieczkowe oraz autobusy pozostają na planszy. Pionki zombie, które znajdowały się na zniszczonych barykadach, zostają na planszy na tych samych polach.

Od tej chwili gracz zombie na początku swojej tury przesuwa znacznik terroru o 1 pole w lewo na torze terroru i czyni to niezależnie od tego, czy w późniejszym etapie gry będzie wchodził na pola barykad, czy też nie. Jeżeli po przesunięciu znacznik terroru opuści tor terroru, następuje koniec gry. Zwyciężają zombie.

Po zniszczeniu barykad zombie nadal mogą wchodzić na pozostałe barykady, ale nie wpływa to już na znacznik terroru.

KANAŁ

Pole z żetonem kanału jest dla ludzi zwykłym polem, po którym mogą się przemieszczać (nie zmienia ono w żaden sposób zasięg wzroku). Jednak kiedy na pole z kanałem wejdzie zombie, zostaje automatycznie wyeliminowany (zanim np. ugryzie mieszkańca znajdującego się na polu sąsiadującym z kanałem), a jego żeton trafia do puli zombie.

AUTO UCIECZKOWE

Na pola auta ucieczkowego jako pierwszy może wejść tylko człowiek posiadający kluczyki, a dopiero po nim inny człowiek. Aby wejść do auta ucieczkowego, pole, na które gracz ludzi chce poruszyć pionek człowieka, musi być wolne. Pionek człowieka, który wszedł do auta ucieczkowego, należy natychmiast przełożyć na arkusz pomocy ludzi.

Pionek, który ucieknie z planszy, nie może już wrócić do gry.

KONIEC GRY

Jedna z grup wygrywa natychmiast, gdy zostanie spełniony jeden z opisanych poniżej warunków

LUZDZIE:

- Graczowi ludzi uda się zdobyć kluczyki do auta ucieczkowego i wrócić z nimi na pole z autem ucieczkowym **oraz** zająć dowolne pole z autem ucieczkowym dwoma dowolnymi ludźmi.

ZOMBIE:

- Piąty człowiek zostanie zamieniony w zombie **lub**
- Na początku tury gracza zombie znacznik terroru po przesunięciu z pola nr 1 znajdzie się poza torem terroru (po zburzeniu barykad).