

SCENARIUSZ 2: POWRÓT DO „MARKET Z”

Jako doświadczona pielęgniarka Miranda czuła się odpowiedzialna za resztę grupy. Przyświecając sobie latarką, jeszcze raz przejrzała niewielką stertę zapasów leżącą na stole. Opatrunków i żywności już prawie nie mieli, a i woda powoli zaczynała się kończyć. W licznych sklepach z pewnością mogliby łatwo znaleźć wszystkie niezbędne do przeżycia produkty. Tylko kto odważy się po nie pójść?

CEL ROZGRYWKI

LUDZIE: Zdobyć cztery żetony reprezentujące zapasy żywności i dostarczenie ich do auta ucieczkowego lub wyniesienie przez kanał **oraz** wejście przynajmniej dwoma ludźmi na dowolne pola zajmowane przez żeton auta ucieczkowego lub kanał.

ZOMBIE: Powstrzymanie ludzi przed zrealizowaniem celu **lub** doprowadzenie zmutowanego zombie na dowolne pole sąsiadujące z żetonem auta ucieczkowego.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Planszę należy rozłożyć na środku stołu stroną B do góry.
- Następnie gracze, zgodnie ze schematem po prawej, rozkładają na planszy **żetony przeszkód (w tym 2 żetony kontenerów na śmieci), żeton kanału, żeton budki strażnika, żetony autobusów, żeton auta ucieczkowego oraz żetony zapasów.**
- Gracz zombie otrzymuje wszystkie pionki zombie oraz żeton specjalny zmutowanego zombie, które umieszcza przed sobą na stole jednym kolorem do góry – jest to pula zombie.
- Gracz ludzi otrzymuje wszystkie pionki ludzi, które umieszcza przed sobą zdrową stroną do góry (symbol rany jest niewidoczny).
- Każdy gracz otrzymuje 6 kart specjalnych kontrolowanej przez siebie grupy. Na potrzeby tego scenariusza gracz ludzi odkrywa kartę specjalną „Obrzyn” i kładzie ją przed sobą, a gracz zombie bierze na rękę kartę specjalną „Zło czai się wszędzie”. Każdy z graczy tasuje swoje pozostałe karty i kładzie obok siebie w formie zakrytej talii.
- Gracz ludzi rozstawia wszystkie swoje pionki na dowolnych polach sąsiadujących z żetonem auta ucieczkowego.
- Gracz zombie rozstawia na planszy 10 pionków zombie, z czego 5 pionków umieszcza na dowolnych wolnych polach planszy po stronie z autem ucieczkowym, a pozostałe 5 po stronie z supermarketem. Rozstawione pionki zombie nie mogą sąsiadować z innymi pionkami zombie ani z pionkami ludzi.
- Każdy gracz otrzymuje arkusz pomocy swojej grupy. Gracz ludzi otrzymuje 4 żetony naboju oraz żeton teczki, które umieszcza obok arkusza pomocy. Gracz zombie umieszcza znacznik terroru na polu z nr 5.

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 osobiste

- Mechanik:** oprócz swojej podstawowej zdolności, na potrzeby scenariusza otrzymuje dodatkową zdolność specjalną, Strzał z obrzyna: raz na turę może oddać 1 strzał, używając odkrytej karty specjalnej „Obrzyn” zgodnie z jej treścią (patrz poniżej).

DOBIERANIE KART LUB „STRZAŁ Z OBRZYNA”

Raz na swoją turę, w dowolnym momencie, gracz ludzi może wykonać jedną z poniższych dodatkowych czynności:

- Dobrać jedną kartę z wierzchu swojej talii kart specjalnych i wziąć ją na rękę (może z niej skorzystać zgodnie z normalnymi zasadami kart specjalnych) **lub**



- Skorzystać z odkrytej karty specjalnej „Obrzyn” zgodnie z jej treścią, ale z jednym ograniczeniem: z karty tej może skorzystać jedynie Mechanik (jeżeli zostanie on wyeliminowany, kartę należy odłożyć do pudełka). Po skorzystaniu z karty „Obrzyn” należy obrócić ją o 90 stopni, zaznaczając w ten sposób, że została już użyta w tej turze – na koniec tury ludzi należy obrócić kartę z powrotem. W kolejnej turze ludzi karta „Obrzyn” może znów zostać użyta przez Mechanika.

ŻETONY ZAPASÓW ŻYWNOCI

Na planszy rozmieszczonych zostało pięć żetonów, reprezentujących zapasy żywności. Trzy z nich znajdują się w supermarketach, a pozostałe dwa w kontenerach na śmieci (patrz schemat powyżej). W momencie, kiedy pionek człowieka znajdzie się na obszarze supermarketu lub na żetonie z kontenerem na śmieci, gracz ludzi decyduje, czy chce podnieść żetony zapasów. Jeżeli tak, to kładzie je na swoim arkuszu pomocy przy postaci, która podniosła żetony. Podniesienie nie wiąże się z wykorzystaniem PA. Żetony mogą zostać odłożone tylko w chwili, kiedy niosąca je postać znajdzie się na jednym z trzech pól żetonu auta ucieczkowego lub opuści planszę przez pole z kanałem. Zgromadzone w ten sposób żetony gracz ludzi zabiera z arkusza ludzi i umieszcza przed sobą.



Liczba żetonów zapasów, które dana postać może podnieść, zależy od liczby posiadanych przez tę postać gwiazdek na aktualnie widocznej stronie pionka. Oznacza to, że niezraniony Mechanik oraz Dziecko mogą podnieść po 3 żetony zapasów żywności, Pielęgniarka i Bankier – po 2 żetony, Drwal i Policjant – po 1 żetonie. W sytuacji, gdy postać jest ranna, posiada o jedną gwiazdkę mniej, w związku z czym może podnieść o jeden żeton mniej. Jeżeli człowiek niosący żetony zapasów zostanie zraniony, nie musi odrzucać żetonu zapasów.

Jeśli człowiek posiadający żetony zapasów zostanie zamieniony w zombie, niesione przez niego żetony należy pozostawić na polu, na którym został on zamieniony w zombie. Aby je ponownie podnieść innym człowiekiem, trzeba wejść na to pole. Zombie mogą przemieszczać się po polu z żetonami zgodnie z normalnymi zasadami.

SUPERMARKET

Aby móc podnieść żetony zapasów znajdujące się w supermarkecie, należy wyjść poza planszę poprzez jedno z dwóch pól z wejściem do supermarketu (oznaczonych na schemacie zielonymi strzałkami).

Przebywający w supermarkecie ludzie są bezpieczni – zombie ich nie widzą i nie mogą ugryźć – ale nie mogą korzystać ze swoich akcji osobistych. Wyjątkiem jest Pielęgniarka (przebywając w supermarkecie, może uleczyć siebie lub dowolnych ludzi znajdujących się w supermarkecie) oraz Dziecko (wychodząc z supermarketu, może wykonać ruch na ukos). Supermarket można opuścić jedynie poprzez jedno z dwóch pól z wejściem do supermarketu. Jeżeli jest ono blokowane przez zombie, to wychodząc, należy takiego zombie przepchnąć zgodnie z normalnymi zasadami. W supermarkecie może jednocześnie przebywać dowolna liczba ludzi. Wejście do supermarketu oraz wyjście z niego nie kończy aktywacji danego człowieka.

KONTENERY NA ŚMIECI

Aby móc podnieść żetony zapasów znajdujące się w kontenerze na śmieci, należy wejść na jedno z dwóch pól zajmowanych przez dany kontener (patrz schemat).

W kontenerach na śmieci może przebywać naraz tylko dwoje ludzi – są oni bezpieczni, zombie ich nie widzą i nie mogą ugryźć. Pojedynczy człowiek może poruszać się po polach z kontenerem. Przebywający w kontenerze ludzie nie mogą korzystać ze swoich akcji osobistych. Wyjątkiem jest Pielęgniarką (przebywając w kontenerze, może uleczyć siebie lub człowieka znajdującego się w tym samym kontenerze) oraz Dziecko (wychodząc z kontenera, może wykonać ruch na ukos). Człowiek może opuścić kontener poprzez wykonanie ruchu na pole sąsiadujące z polem, na którym znajdował się w kontenerze. Wychodząc z kontenera, można przepchnąć zombie zgodnie z normalnymi zasadami. Wejście do kontenera oraz wyjście z niego kończy aktywację danego człowieka.

AUTO UCIECZKOWE

Ludzie mogą zajmować pola z żetonem auta ucieczkowego. Na każdym polu auta może przebywać naraz dwoje ludzi. Ludzie mogą poruszać się poprzez pola z autem w normalny sposób, pamiętając jednak, że na jednym polu może znajdować się maksymalnie dwoje ludzi. Przebywający w aucie ludzie są bezpieczni – zombie ich nie widzą i nie mogą ugryźć – ale nie mogą korzystać ze swoich akcji osobistych. Wyjątkiem jest Pielęgniarka (przebywając w aucie, może uleczyć siebie lub dowolnych ludzi znajdujących się w aucie) oraz Dziecko (wychodząc z auta ucieczkowego, może wykonać pierwszy ruch na ukos). Odłożenie żetonów zapasów w aucie nie wykorzystuje PA niosącego je człowieka. Człowiek może opuścić auto ucieczkowe poprzez wykonanie ruchu na pole sąsiadujące z polem, na którym znajdował się w aucie. Wychodząc z auta ucieczkowego, można przepchnąć zombie zgodnie z normalnymi zasadami. Wejście do auta ucieczkowego oraz wyjście z niego nie kończy aktywacji danego człowieka.

KANAŁ

Przy użyciu karty specjalnej „Kanał” człowiek może wynieść żetony zapasów poza planszę przez pole z kanałem. Żetony te są umieszczane przed graczem ludzi razem z tymi zgromadzonymi w aucie. Człowiek, który uciekł przez pole z kanałem, liczy się jako jedna z dwóch postaci potrzebnych graczowi ludzi do zwycięstwa.

ZOMBIE

ZOMBIE TERROR

Na potrzeby scenariusza funkcja znacznika terroru została zmieniona. Nie służy on do odliczania liczby pozostałych rund gry, ale pozwala dołożyć jednego dodatkowego zombie w fazie dokładania zombie. Po skorzystaniu z tej zdolności znacznik terroru jest przesuwany o jedno pole w lewo. Kiedy znacznik terroru opuści pole nr 1, nie ma już możliwości dokładania dodatkowych zombie (w sumie można dołożyć w ten sposób pięć dodatkowych zombie).

DOBIERANIE KARTY LUB KORZYSTANIE ZE ZNACZNIKA TERRORU

Raz na swoją turę, w dowolnym momencie, gracz zombie może wykonać jedną z poniższych dodatkowych czynności:

1. Dobrać jedną kartę z wierzchu swojej talii kart specjalnych i wziąć ją na rękę (może z niej skorzystać zgodnie ze standardowymi zasadami kart specjalnych) **lub**
2. Przesunąć znacznik terroru o jedno pole w lewo: za każdym razem, kiedy znacznik terroru jest przesuwany, gracz zombie może dołożyć w fazie dokładania nowych zombie o jednego zombie więcej. Takiego zombie można dołożyć na dowolnej połowie planszy na wolnym polu dozwolonym lub wolnym polu sąsiadującym z polem dozwolonym znajdującym się obok autobusu, budki strażnika lub ewentualnie auta ucieczkowego (jeśli obok niego zostanie stworzone pole dozwolone).
Uwaga: Jeżeli w puli nie ma już żadnych pionków, zamiast dołożyć nowego zombie gracz zombie przekłada dowolnego zombie z planszy.

ZMUTOWANY ZOMBIE

Zmutowany zombie pojawia się na planszy w momencie spełnienia jednego z poniższych warunków:

1. Dowolny człowiek opuści supermarket, niosąc przynajmniej 1 żeton zapasów, **lub**
2. Znacznik terroru opuści pole nr 1 i znajdzie się poza torem (jeśli na planszy znajduje się już zmutowany zombie, gracz dokłada wtedy zwykłego zombie).

Gracz zombie w swojej turze, w fazie dokładania nowych zombie, dokłada zmutowanego zombie (żeton specjalny zombie). Z planszy usuwa żeton budki strażnika (oznaczonej na schemacie czerwoną strzałką), a na jego miejscu umieszcza zmutowanego zombie. Ten zombie posiada 3 PA (nadal może wykonać maksymalnie jeden obrót na turę) oraz **nie da się go w żaden sposób wyeliminować**. Zombie ten podlega wszystkim zasadom pola widzenia, zasięgu wzroku, ruchów obowiązkowych, liczby aktywacji oraz braku możliwości przepychania innych zombie. Jego celem jest jak najszybsze dotarcie na dowolne pole sąsiadujące z autem ucieczkowym. Jeżeli graczowi zombie uda się to osiągnąć, zanim ludzie zrealizują swój cel, wygrywa grę.

KONIEC GRY

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

LUDZIE:

- Gracz ludzi zgromadzi przed sobą przynajmniej cztery żetony zapasów **oraz** wejdzie przynajmniej dwoma ludźmi na pola z żetonem auta ucieczkowego (lub zrobi to jednym człowiekiem, a drugim wyjdzie poza planszę poprzez pole z kanałem za pomocą karty specjalnej „Kanał”).

ZOMBIE:

- Piąty człowiek zostanie zamieniony w zombie **lub**
- Zmutowany zombie znajdzie się na polu sąsiadującym z autem ucieczkowym **lub**
- Gracz ludzi nie ma w żaden sposób możliwości zgromadzenia czterech żetonów zapasów, wymaganych do wygranej.

