

SCENARIUSZ 4: PRAWO SILNIEJSZEGO

Parking rozbrzmiał tupotem podkutych butów i głuchymi jękami zombie.

- Nie mogą być szybsi od nas! - ryknął Norman wskazując trzonkiem siekiery furgonetkę zaparkowaną po drugiej stronie placu. - Tamto auto jest na chodzie!

Biegący kilkanaście metrów na prawo Frank i jego podopieczni nie tracili oddechu na krzyki. Jeden gest rewolweru policjanta wystarczył, aby poznali cel. Wyszukali wzrokiem trasę pomiędzy uszkodzonymi pojazdami oraz budzącymi się z odrętwienia potworami, po czym ruszyli biegiem.

Wszyscy wiedzieli, że tylko jednej grupie uda się stąd odejść i byli zdeterminowani, by to rywale stali się karmą dla zombie...

UWAGA: Scenariusz jest przewidziany dla trzech osób – dwóch graczy ludzi i jeden gracz zombie.

CEL ROZGRYWKI

LUDZIE: Opuszczenie planszy przez pola z autem ucieczkowym jak największą ilością kontrolowanych przez siebie ludzi.

ZOMBIE: Powstrzymanie ludzi przed zrealizowaniem celu **lub** wprowadzenie na planszę 21 pionków zombie (20 zwykłych + 1 specjalnego).



PRZYGOTOWANIE GRY

- Planszę należy rozłożyć na środku stołu **stroną A** do góry.
- Gracz zombie otrzymuje wszystkie pionki zombie, żeton specjalny zmutowanego zombie oraz żeton specjalny psa zombie, które umieszcza przed sobą na stole jednym kolorem do góry – jest to pula zombie.
- Jeden gracz ludzi otrzymuje pionki Mechanika, Pielęgniarki oraz Policjanta – są to postacie, które kontroluje. Drugi gracz ludzi otrzymuje pionki Dziecka, Bankiera oraz Drwala – są to postacie, które kontroluje. Gracze ludzi umieszczają swoje pionki ludzi przed sobą zdrową stroną do góry (symbol rany jest niewidoczny).
- Gracz zombie otrzymuje 6 kart specjalnych kontrolowanej przez siebie grupy. Kartę specjalną „Plaga” bierze na rękę, pozostałe swoje karty dokładnie tasuje i kładzie obok siebie w formie zakrytej talii.
- Na potrzeby tego scenariusza gracze ludzi odkrywają wszystkie karty specjalne ludzi i kładą je w pobliżu planszy – będzie to pula kart specjalnych ludzi.
- Gracze ludzi rozstawiają wszystkie swoje pionki oraz żeton psa zgodnie ze schematem powyżej.

- 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 (gracze ludzi kładą swój arkusz przed sobą i korzystają z niego wspólnie). Gracz ludzi kontrolujący pionek Policjanta otrzymuje 4 żetony naboju, natomiast gracz ludzi kontrolujący pionek Bankiera otrzymuje żeton teczki – oboje umieszczają posiadane żetony obok arkusza pomocy. Gracz zombie umieszcza znacznik terroru na polu z nr 1.
- Gracze ludzi otrzymują po jednym żetonie z nadrukowanym po jednej stronie radiem – są to żetony wsparcia (patrz „Żeton wsparcia”). Obaj gracze umieszczają je przed sobą na stole.
- Gracz zombie otrzymuje dwa żetony z nadrukowanym po jednej stronie mózgiem – są to żetony blokady (patrz „Żeton blokady”). Gracz zombie kładzie po jednym żetonie blokady na wybranych przez siebie dwóch kartach widocznych w puli kart specjalnych ludzi.
- Gracz zombie otrzymuje dwa żetony z nadrukowaną po jednej stronie zamkniętą puszką (zamknięta puszka/zombie oraz zamknięta puszka/biohazard) – są to żetony znalezisk. Odwraca je na stronę z widoczną zamkniętą puszką i miesza – jest to pula żetonów znalezisk (patrz „Żetony znalezisk”).
- Gracze ludzi losują, którą grupą będą kierować, a następnie losują, który gracz będzie zaczynał jako pierwszy. Gracz ludzi, który będzie zaczynał pierwszy otrzymuje żeton z nadrukowanym po jednej stronie paliwem, który jest znacznikiem pierwszego gracza



Znacznik pierwszego gracza

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.

Zmianie ulega przebieg rundy. Każdą z rund dzieli się na turę ludzi i turę zombie. W turze ludzi, jako pierwsze działanie wykonuje gracz ludzi, który jest pierwszy, następnie kolejny gracz ludzi, a dopiero po nim swoją turę wykonuje gracz zombie. Po zakończeniu tury zombie, obecna runda kończy się i rozpoczyna się kolejna z tą różnicą, że gracze ludzi zmieniają się kolejnością wykonywania swojej tury.

LUDZIE

Tura ludzi dzieli się na dwie fazy:

- Wybór kart
- Akcje

1. Wybór kart

W tej fazie gracze decydują, które z dostępnych w puli kart specjalnych ludzi będą w tej turze mogli wykorzystać. Karty, na których znajduje się żeton blokady (patrz „Żeton blokady”), nie mogą zostać wybrane przez żadnego gracza ludzi w tej turze (nie dotyczy użycia żetonu wsparcia – patrz „Żeton wsparcia”).

Pierwszy gracz ludzi wybiera jedną z dostępnych kart specjalnych ludzi i przekręca ją o 90 stopni w prawo, żeby zaznaczyć, że w tej turze wybrana karta będzie należała do niego. Następnie drugi gracz wybiera z pozostałych dostępnych kart specjalnych ludzi jedną kartę

i przekręca ją o 90 stopni w lewo, po czym pierwszy gracz wybiera ponownie jedną kartę (obraca ją o 90 stopni w prawo). Ostatnia niewybrana karta należy do drugiego gracza (obracana w lewo o 90 stopni). Wybrane karty traktuje się jakby były na ręce (choć zostają na stole) danego gracza ludzi i mogą być zagrane wyłącznie podczas jego tury według zasad standardowych. Następnie należy przejść do fazy akcji ludzi.

Uwaga: Karty można zagrać wyłącznie na postaci, które są pod kontrolą danego gracza ludzi np. kartą „Odwaga” gracz ludzi może wyeliminować sąsiadującego zombie tylko z postacią człowieka, którą kontroluje, kartą „Apteczka” można uleczyć tylko postać człowieka, którą się kontroluje itd. Zagrana kartę przywraca się do pierwotnego ułożenia

Wyjątek: Kartę „Przegrupowanie” można użyć, by zamienić miejscami swoją postać z postacią człowieka, której się nie kontroluje.

2. Akcje

W pierwszej kolejności swoje akcje (aktywacje pionków, zagrywanie kart itd.) będzie wykonywał pierwszy gracz ludzi. Po zakończeniu przez niego wszelkich czynności tura przechodzi na drugiego gracza ludzi. Po zakończeniu akcji przez drugiego gracza ludzi rozpoczyna się tura zombie.

ŻETON WSPARCIA

W dowolnym momencie swojej tury (nie podczas wyboru kart) gracz ludzi może zdecydować się użyć żetonu wsparcia, kładąc go na wybranej przez siebie karcie specjalnej ludzi, na której znajduje się żeton blokady. Na jednej karcie z żetonem blokady nie może znajdować się więcej niż jeden żeton wsparcia. Gracz, który użył w ten sposób swojego żetonu wsparcia, w trakcie tej tury ludzi uzyskuje możliwość skorzystania z karty specjalnej ludzi, na której położył swój żeton wsparcia (poza normalną możliwością wykorzystania wybranych dwóch kart specjalnych).

Jeżeli gracz ludzi nie zdecyduje się na wykorzystanie swojego żetonu wsparcia, przy ustalaniu warunków zwycięstwa (patrz „Warunki zwycięstwa”) będzie mógł dodać jeden Punkt Zwycięstwa do swojego wyniku (żeton wsparcia jest traktowany jak 1 gwiazdka).



Żeton wsparcia

KONTROLOWANIE ŻETONU PSA

Gracz ludzi, który będzie wykonywał swoje akcje jako drugi, uzyskuje możliwość kontrolowania żetonem psa Russela. Żeton psa obowiązują te same zasady co pionek człowieka (zwiększa ilość aktywacji zombie, generuje zombie na połowie planszy, blokuje linie strzału, wymusza na zombie ruchy obowiązkowe itd.), ale nie może być warunkiem ani celem żadnej karty specjalnej (również „Przegrupowania” oraz karty „Groza”) oraz zdolności osobistych ludzi (Pielęgniarka nie uleczy psa, Mechanik nie przepchnie psa itd.) Pies nie może przepychać zombie. Pies posiada 3 PA, w ramach których może wykonać poniższe akcje:



Żeton psa

- **Ruch (koszt: 1 PA):** Pies przesuwa się na wolne pole w pionie, w poziomie lub na ukos. Za wolne uznaje się pole, na którym nie ma żadnego człowieka, zombie ani przeszkody.

- **Blokada (koszt: 0 PA):** Pies może blokować jednego dowolnego zombie znajdującego się na sąsiadującym polu. Zablockowanie pionka zombie kończy aktywację psa. Pionek zablokowanego zombie należy obrócić na drugą (nieaktywną) stronę – w nadchodzącej turze zombie nie będzie on miał możliwości zostać aktywowany i będzie się wliczał do łącznej sumy aktywowanych w tej turze zombie. Przepchnięty zombie nadal jest nieaktywny.

Po otrzymaniu rany żeton psa należy odwrócić na drugą stronę. Jeżeli ranny pies zostanie ugryziony, na koniec tury zombie należy zastąpić go żetonem specjalnym psa zombie (patrz „Pies zombie”).

Jeżeli pies opuści planszę poprzez jedno z pól auta ucieczkowego, gracz, który kontrolował go w danym momencie, dolicza go do swoich postaci, które opuściły planszę.

ZOMBIE

W tym scenariuszu przebieg tury zombie nie ulega zmianie, ale trzy fazy zostają zmodyfikowane:

*Zombie Terror

1. Ruch zombie
2. Dokładanie nowych zombie, dokładanie zmutowanego zombie oraz umieszcza żetonu znaleziska
3. Porządkowanie

KORZYSTANIE Z KART SPECJALNYCH ZOMBIE

Na początku swojej tury gracz zombie zawsze dobiera jedną kartę z wierzchu swojej talii kart specjalnych i bierze ją na rękę (może z niej skorzystać zgodnie ze standardowymi zasadami kart specjalnych). Po zagranium, karty specjalne należy odkładać w jednym miejscu. Jeżeli talia kart została wyczerpana, gracz zombie dokładnie tasuje zagrane już karty (jeżeli jakieś są) i kładzie ponownie obok siebie w formie zakrytej talii.

FAZA DOKŁADANIA

1. ŻETONY ZNALEZISK

W tym scenariuszu na planszy pojawiają się żetony znalezisk – posiadają one taki sam rewers, a na ich odwrocie występują różne symbole. W fazie dokładania nowych zombie poza pionkami zombie gracz może zdecydować się umieścić na planszy jeden z posiadanych żetonów znalezisk – umieszcza go (stroną z zamkniętą puszką do góry) na wybranym polu, na którym nie znajduje się żaden pionek zombie, pionek człowieka, żeton ani żaden inny obiekt.

W trakcie rozgrywki ludzie mogą trafić na żetony znalezisk. Kiedy pionek człowieka lub żeton psa wejdzie na pole, na którym znajduje się żeton znaleziska, wówczas natychmiast musi odkryć ten żeton i w zależności od znajdującego się na nim symbolu, rozpatruje odpowiedni efekt:



Zombie – żeton znaleziska pozostaje w miejscu odkrycia z widoczną stroną z zombie.



Biohazard – człowiek lub pies, który odkrył żeton, natychmiast otrzymuje ranę (jeżeli to druga rana, na koniec tury zostanie zamieniony w zombie). Żeton znaleziska należy odłożyć do pudełka.



Rewers
żetonu
znaleziska

Odkrycie żetonu znaleziska nie wymaga wykorzystania żadnych PA, ale jest aktywacją postaci. Żetony znalezisk nie blokują ruchu, linii strzału ani pola widzenia pionków.

Na polu planszy, na którym znajduje się żeton znaleziska z zombie, należy w fazie dokładania nowych zombie dołożyć pionek zombie (nie liczy się do ogólnej liczby dokładanych zombie), a żeton odłożyć do pudełka. Jeżeli na polu z żetonem znaleziska z zombie znajduje się pionek człowieka, żeton psa, pionek zombie lub żeton specjalnego zombie, wówczas blokuje on możliwość dołożenia pionka zombie. W takiej sytuacji żeton pozostaje na planszy do kolejnej fazy dokładania nowych zombie. Żeton znaleziska nie może zostać wyeliminowany przez żaden efekt.

2. ZMUTOWANY ZOMBIE

W fazie dokładania nowych zombie gracz może zamiast zwykłego zombie wystawić na planszy żeton specjalny zmutowanego zombie. Zombie ten podlega wszystkim standardowym zasadom zombie i posiada 2PA oraz może wykonać 1 obrót na turę. Posiada on **2 punkty życia**. Jeżeli zmutowany zombie zostanie zraniony (poprzez strzał Policjanta, cios Drwala lub przy użyciu jakiejś karty specjalnej) należy zdjąć jego żeton z planszy (wraca on do puli zombie), a w jego miejsce dołożyć pionek zwykłego zombie skierowany w tę samą stronę co wcześniej żeton zmutowanego zombie. W kolejnej fazie dokładania nowych zombie gracz zombie będzie mógł ponownie wystawić na planszy żeton zmutowanego zombie.



Żeton
zmutowanego
zombie

FAZA PORZĄDKOWANIA

W tej fazie oprócz standardowych czynności pojawiają się pewne dodatkowe, które obejmują również graczy ludzi.

Wykorzystane żetony wsparcia należy usunąć z kart specjalnych ludzi i odłożyć do pudełka.

Karty specjalne ludzi (niezależnie od tego, czy były zagrane czy też nie) należy przywrócić do stanu początkowego (karty obrócone o 90 stopni należy odwrócić z powrotem).

Znacznik pierwszego gracza zostaje przekazany drugiemu z graczy ludzi.

PIES ZOMBIE

Jeżeli ranny pies zostanie ugryziony, w fazie porządkowania należy tylko zastąpić go żetonem specjalnym psa zombie. Pies zombie podlega wszystkim standardowym zasadom zombie, ale do swojej dyspozycji ma 3 PA, a w trakcie ruchu może obrócić się dowolną ilość razy (w ramach 3 PA). Jeżeli pies zombie zostanie zabity, należy zdjąć jego żeton z planszy i odłożyć do pudełka – nie wraca on do puli zombie.



Żeton psa
zombie

ŚMIERĆ CZŁOWIEKA/PSA

Podczas fazy porządkowania, za każdego człowieka i psa zamienionego w zombie, gracz przesuwa znacznik terroru o jedno pole w prawo. Jeżeli znacznik terroru będzie znajdował się na szóstym polu, gra automatycznie się kończy – zwycięża gracz zombie.

ŻETON BLOKADY

Na koniec fazy porządkowania gracz zombie musi zdjąć oba żetony blokady z kart specjalnych ludzi, na których w tej turze się znajdowały, i przełożyć je na dwie inne karty specjalne ludzi dostępne w puli. W najbliższej turze ludzi zablokowane w ten sposób karty nie będą mogły zostać wybrane przez graczy ludzi



Żeton blokady

KONIEC GRY

Z uwagi na to, że scenariusz ten jest przeznaczony dla trzech osób, każdy z graczy ludzi aby wygrać musi równocześnie spełnić warunek zwycięstwa względem dwóch przeciwników (gracza ludzi i gracza zombie). Jeżeli w trakcie gry okaże się, że któryś z graczy ludzi spełnia warunek względem jednego z graczy, ale w tym samym czasie nie spełnia warunku względem drugiego – gra toczy się dalej, aż do momentu, kiedy jeden gracz ludzi będzie spełniał warunki zwycięstwa w stosunku do obu pozostałych graczy lub gracz zombie spełni swój warunek zwycięstwa. Warunki zwycięstwa dla graczy ludzi są sprawdzane na koniec tury drugiego gracza ludzi, a dla gracza zombie na koniec jego tury.

LUDZIE:

- żeby spełnić warunek zwycięstwa względem gracza ludzi należy opuścić planszę większą ilością postaci (do tej liczby wliczają się ludzie oraz pies) – w przypadku opuszczenia planszy taką samą ilością postaci wygrywa ten gracz, którego uratowane postacie zapewniają więcej Punktów Zwycięstwa (wliczając niewykorzystany żeton wsparcia).
- żeby spełnić warunek zwycięstwa z graczem zombie należy zdobyć więcej Punktów Zwycięstwa (do tej liczby wliczają się Punkty Zwycięstwa zdobyte przez postacie, które opuściły planszę oraz Punkt Zwycięstwa za niewykorzystany żeton wsparcia) niż numer pola, na którym aktualnie znajduje się żeton terroru.

ZOMBIE:

- zwycięża natychmiast jeżeli jest wystawionych na planszy 20 pionków zombie oraz 1 żeton specjalny zombie (zmutowanego zombie lub psa zombie), **lub**
- jeżeli żeton terroru znajduje się na szóstym polu na torze terroru, **lub**
- żaden z graczy ludzi nie ma możliwości zdobyć więcej Punktów Zwycięstwa niż numer pola na torze terroru, na którym aktualnie znajduje się żeton terroru.

