

SCENARIUSZ 3: WALKA O PALIWO

Kiedy pierwsze niebezpieczeństwo minęło, ocaleni zaczęli planować swoje dalsze poczynania. Logicznym rozwiązaniem wydawała się ucieczka z miasta, stanowiącego śmiertelną pułapkę pełną wygłodniałych zombie. W niewielkich miasteczkach na północy i na otwartych przestrzeniach okolicznych farm zdecydowanie łatwiej dostrzec nadchodzące niebezpieczeństwo. Jednak do bezpiecznego opuszczenia miasta niezbędny jest zapas paliwa, a udanie się na jego poszukiwania oznacza ponowne zapuszczenie się na ulice pełne krwiożerczych istot...

CEL ROZGRYWKI

LUdzie: Odnalezienie i wyniesienie żetonu paliwa z planszy przez jedną z bocznych krawędzi.

ZOMBIE: Powstrzymanie ludzi przed zrealizowaniem zadania.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Planszę należy rozłożyć na środku stołu **stroną B** do góry.
- Zgodnie ze schematem po prawej gracze rozkładają na planszy żetony przeszkód (w tym 3 żetony beczek i 2 płamy radioaktywne), 2 żetony budki strażnika, żeton autobusów oraz 2 żetony auta ucieczkowego (duży oraz mały). Z boku planszy należy odłożyć dodatkowe 2 płamy radioaktywne – mogą one zostać umieszczone na planszy już w trakcie rozgrywki.
UWAGA: Na potrzeby scenariusza rozgrywka przebiega na mniejszym obszarze planszy (11x12 pól), niepodzielonym na dwie połowy. **Obszar planszy znajdujący się za autobusami jest wyłączony z gry.**
- Gracz zombie otrzymuje wszystkie pionki zombie (bez żetonów specjalnych 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 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, biorąc je do ręki i nie ujawniając ich rywalowi. Pozostałe karty są odkładane do pudełka (bez podglądania).
- Każdy gracz otrzymuje arkusz pomocy swojej grupy. Gracz ludzi otrzymuje 6 żetonów naboju oraz żeton teczki, które umieszcza obok arkusza pomocy. Gracz zombie umieszcza przed sobą znacznik terroru.
- Gracz ludzi otrzymuje 3 żetony z nadrukowanym po jednej stronie kluczem – są to żetony broni (patrz „Żeton broni”). Następnie przydziela po jednym żetonie broni trzem dowolnym ludziom, kładąc je na arkuszu pomocy przy wybranych postaciach.
- Następnie należy przygotować 8 żetonów z nadrukowaną po jednej stronie zamkniętą puszką. Są to żetony znalezisk. Spośród nich należy wybrać 1 żeton zamknięta puszka/paliwo oraz 2 żetony zamknięta puszka/otwarta puszka. Wybrane 3 żetony odwracane są na stronę z widoczną zamkniętą puszką i rozkładane losowo po jednym na każdym żetonie beczki na planszy.
- Gracz zombie otrzymuje 5 pozostałych żetonów z nadrukowaną po jednej stronie zamkniętą puszką (2x zamknięta puszka/zombie, 2x zamknięta puszka/biohazard, 1x zamknięta puszka/paliwo) – są to żetony znalezisk. Odwraca je wszystkie na stronę z widoczną zamkniętą puszką i dokładnie miesza – jest to pula żetonów znalezisk (patrz „Umieszczanie żetonów znalezisk”).



- Następnie gracz zombie otrzymuje 3 żetony z nadrukowanym po jednej stronie zombie. Otrzymane 3 żetony umieszcza przed sobą stroną z zombie do góry – są to żetony pełzających zombie (patrz „Pełzające zombie”).
- Gracz zombie rozstawia na planszy 8 pionków zombie. Rozstawione pionki zombie nie mogą sąsiadować z innymi pionkami zombie ani z pionkami ludzi. Rozstawione pionki zombie mogą być umieszczone na plamach radioaktywnych (patrz „Plamy radioaktywne”).
- Gracz ludzi rozstawia wszystkie swoje pionki na wolnych polach w pierwszej poziomej linii po swojej stronie planszy (od strony supermarketu).

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.

Na potrzeby scenariusza rozgrywka przebiega na mniejszym obszarze planszy (11x12 pól), która **nie jest dzielona** na dwie połowy.

ŻETONY ZNALEZISK

W tym scenariuszu na planszy pojawiają się żetony znalezisk. Wszystkie żetony posiadają taki sam rewers, a na ich odwrocie występują różne symbole.

W trakcie rozgrywki ludzie mogą odkrywać żetony znalezisk - w zależności od znajdującego się na żetonie symbolu, należy rozpatrzyć odpowiedni efekt, zgodnie z poniższą tabelą.



Rewers
żetonu
znaleziska



Pusta puszka - brak efektu. Po odkryciu należy odłożyć ten żeton do pudełka.



Paliwo – żeton paliwa umożliwia spełnienie warunku zwycięstwa ludzi.



Zombie – jest to żeton pełzającego zombie. Żeton znaleziska pozostaje w miejscu odkrycia z widoczną stroną z zombie.



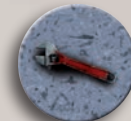
Biohazard – człowiek, który odkrył żeton, natychmiast otrzymuje ranę (jeżeli to druga rana, na koniec tury zostanie zamieniony w zombie). Żeton znaleziska należy odłożyć do pudełka, a na polu, gdzie został odkryty, umieszczona zostaje plama radioaktywna (patrz „Plama radioaktywna”).

Żetony znalezisk nie blokują ruchu, linii strzału ani pola widzenia pionków.

LUDZIE

ŻETON BRONI

Człowiek posiadający żeton broni otrzymuje nową zdolność specjalną: może odrzucić żeton broni, aby wyeliminować sąsiadującego z nim zombie, obróconego do niego bokiem lub tyłem.



Żeton
broni

ODKRYWANIE ŻETONÓW ZNALEZISK

Podczas rozgrywki ludzie mogą odkrywać żetony znalezisk (patrz „Żetony znalezisk” po lewej), znajdujące się na beczkach oraz umieszczone na planszy przez gracza zombie. Kiedy pionek człowieka wejdzie na pole, na którym znajduje się żeton znaleziska, wówczas natychmiast odkrywa ten żeton.

Kiedy pionek człowieka znajduje się na polu sąsiadującym z beczką na której znajduje się żeton znaleziska, wówczas **może** zdecydować, że odkrywa dany żeton. Jeśli odarty zostanie żeton znaleziska leżący na beczce, żeton beczki pozostaje na planszy.

Odkrycie żetonu znaleziska nie wymaga wykorzystania żadnych PA, ale jest aktywacją postaci.

Jeżeli na planszy znajduje się odkryty żeton paliwa, pionek człowieka może go podnieść jeśli znajduje się na tym samym polu co żeton (**wyjątek: pionek człowieka może podnieść żeton paliwa znajdujący się na sąsiadującej z nim beczce z paliwem**). Podniesienie żetonu nie wymaga wykorzystania PA, ale jest aktywacją postaci. Podniesiony żeton należy umieścić na arkuszu pomocy przy wizerunku postaci, która podniosła żeton. Jeśli człowiek niosący żeton paliwa zostanie zamieniony w zombie, niesiony przez niego żeton należy umieścić na polu, na którym został on zamieniony w zombie. Inne pionki ludzi mogą podnosić upuszczony w ten sposób żeton zgodnie z normalnymi zasadami tego scenariusza. Niosącą żeton paliwa postać nie może go dobrowolnie upuścić/odłożyć na planszę.

Podniesienie żetonu paliwa powoduje umieszczenia znacznika terroru na torze terroru, na polu numer 6 (patrz „Zombie Terror”).

Aby osiągnąć zwycięstwo, grający ludźmi musi wynieść żeton paliwa poza planszę przez jedną z bocznych krawędzi planszy (za boczne uznaje się krawędzie, oznaczone pachołkami). Aby to zrobić, człowiek niosący paliwo, musi wykonać ruch z jednego z ostatnich pól bocznych krawędzi, po którym znajdzie się poza planszą. Wówczas uznaje się, że człowiek bezpiecznie uciekł przed zombie.

Uwaga: człowiek niosący żeton paliwa może korzystać ze swoich akcji osobistych (oraz z żetonu broni), tylko jeżeli sąsiaduje z innym pionkiem człowieka. Dziecko nie może podnieść żetonu paliwa, ale może go odkryć.

ZOMBIE

ŻETONY ZNALEZISK

Zombie nie odkrywają żetonów znalezisk oraz przemieszczają się po polach z tymi żetonami zgodnie z normalnymi zasadami.

TURA ZOMBIE

W tym scenariuszu przebieg tury zombie ulega zmianie: zostaje ona rozbudowana o dwie fazy, a jedna zostaje zmodyfikowana.

Tura zombie składa się z 5 lub 6 faz:

* Zombie Terror (patrz „Zombie Terror”)

- Umieszczanie żetonu znaleziska
- Dokładanie pełzających zombie
- Ruch zombie
- Dokładanie nowych zombie oraz umieszczanie żetonów pełzających zombie
- Porządkowanie

1. Umieszczanie żetonów znalezisk

Gracz zombie losuje jeden żeton znaleziska z puli, sprawdza jaki symbol się na nim znajduje, a następnie 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 sytuacji, gdy wszystkie żetony znalezisk zostały już wcześniej umieszczone na planszy, gracz zombie pomija tę fazę podczas swojej tury (nie umieszcza już więcej żetonów znalezisk).

2. Določenie pełzających zombie

Na każdym polu planszy, na którym znajduje się żeton pełzającego zombie, należy w tej fazie določić pionek pełzającego zombie, a żeton odłóżć do pudełka. Jeżeli na polu z żetonem pełzającego zombie znajduje się pionek człowieka lub pionek dowolnego zombie, wówczas blokuje on możliwość določenia pionka pełzającego zombie. W takiej sytuacji żeton pozostaje na planszy do kolejnej fazy dokładania pełzających zombie. Żeton pełzającego zombie nie może zostać wyeliminowany przez żaden efekt. W trakcie rozgrywki w grze może pojawić się maksymalnie 5 żetonów/pionków pełzających zombie (trzech določonych przez gracza w fazie dokładania nowych zombie oraz dwóch odkrytych z żetonów znalezisk).

PIONEK PEŁZĄJĄCEGO ZOMBIE

Pełzający zombie jest symbolizowany przez zwykły pionek zombie, ale umieszczony pionowo na planszy. Płaska krawędź jest podstawą pionka pełzającego zombie. Pionki reprezentujące pełzające zombie wchodzić w skład puli zombie.

Pełzającego zombie obowiązują te same zasady co zwykłego zombie, za wyjątkiem opisanych poniżej zmian.

Pełzający zombie ma do dyspozycji 1PA oraz może poruszyć się w jednym z czterech kierunków bez wykonywania obrotu. Pełzający zombie nie ma przodu ani tyłu, dlatego może zostać wyeliminowany przy pomocy karty „Odwaga”, akcji specjalnej Drwała lub akcji specjalnej żetonu broni przez człowieka stojącego na dowolnym sąsiadującym polu. Pełzający zombie może ugryźć dowolnego człowieka, który z nim sąsiaduje (niekoniecznie tego, który znajdował się w kierunku ruchu pełzającego zombie). Pełzającego zombie nie obowiązują zasady ruchu obowiązkowego, ale wlicza się on do liczby aktywowanych zombie.

4. Dokładanie nowych zombie oraz umieszczanie żetonów pełzających zombie

Podczas tej fazy gracz zombie dokłada tylko jednego zombie (nie licząc innych efektów, wynikających np. z użycia kart specjalnych), ponieważ uznaje się, że ten scenariusz jest rozgrywany na jednej połowie planszy. Podczas tej fazy gracz zombie może umieścić na planszy również jeden żeton pełzającego zombie. Gracz może umieścić ten żeton na dowolnym wolnym polu (pole z płamą radioaktywną traktuje się jak wolne pole).

* Zombie Terror

Znacznik terroru służy do odliczania tur pozostałych do końca gry i działa jak w grze podstawowej, za wyjątkiem poniższych różnic.

Znacznik terroru należy umieścić na 6 polu toru. Znacznik umieszczany jest na torze w dwóch sytuacjach: kiedy ostatni pionek zombie zostanie wprowadzony na planszę (tak, jak w grze podstawowej) lub w momencie kiedy żeton paliwa zostanie podniesiony przez pionek człowieka (w takim wypadku znacznik terroru jest wówczas umieszczany na torze terroru natychmiast).

PLAMY RADIOAKTYWNE

Plamy radioaktywne nie są przeszkodą, nie blokują zasięgu wzroku zombie oraz linii strzału.

Wchodząc na płamę radioaktywną, człowiek za każdym razem otrzymuje ranę. Pionek człowieka rozpoczynający aktywację na płamie radioaktywnej automatycznie otrzymuje ranę.

Dowolny zombie (zwykły lub pełzający) otrzymuje dodatkowy 1 PA (nadal może wykonać tylko jeden obrót) do wykorzystania w tej turze za każdym razem, kiedy wchodzi na płamę radioaktywną oraz kiedy rozpoczyna aktywację na płamie radioaktywnej.

KONIEC GRY

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

LUDZIE:

- Gracze ludzi uda się zdobyć żeton paliwa oraz uciec z nim z planszy przez jedną z dwóch bocznych krawędzi planszy (z pachółkami drogowymi).

ZOMBIE:

- Na planszy pozostanie jedynie postać Dziecka lub
- Na początku tury gracza zombie znacznik terroru po przesunięciu z pola nr 1 znajdzie się poza torem terroru.

