

ZOMBICIDE – CZARNA PLAGA

Przygotowanie:

- wybierz **scenariusz** misji i rozłóż kafelki mapy, figurki, drzwi, cele i inne **znaczniki** tak jak w nim opisano
- każdy z graczy:
 - wybiera 1-6 **ocalonych** (łącznie jak w scenariuszu), których będzie kontrolował
 - kładzie jego kartę na podstawce
 - ustawia suwak na 0 na **torze Doświadczenia** (Zagrożenia)
 - umieszcza na podstawce 5 znaczników: 1 na niebieskiej umiejętności, 1 przy braku ran (0) i trzy nad kartą
 - umieszcza w ręku broń, jeżeli ocalony ma taką na liście umiejętności startowych
- rozdzieli między ocalonych **ekwipunek początkowy** (szary rewers, **każda postać jedną kartę**)
- karty **Ekwipunku** (czerwone), **Krypty** (niebieskie) oraz **Zombie** (żółte) potasuj i połóż zakryte w stosach

Dążymy do tego, żeby:

- wypełnić cel misji, jak najwięcej ocalałych musi jak najdłużej przeżyć
- zombie nie powinny się nadmiernie rozmnożyć

W każdej rundzie są kolejno dwie fazy:

1) Faza Graczy:

- gracz kolejno wybranym ocalonym wykonuje max. 3 akcje (chyba że umiejętność pozwala na więcej)
- a) **ruch** po planszy o jedną strefę (pole):
 - aby odejść ze strefy z zombie trzeba poświęcić dodatkową akcję na każdego zombie
- b) **przeszukiwanie budynków** w strefach bez zombie (pobranie lub odrzucenie **karty ekwipunku**):
 - maksymalnie jedno przeszukiwanie na turę ocalonego
 - przeszukiwanie pozwala na darmowe uporządkowanie ekwipunku
- c) **wyważanie drzwi**, gdy ocalony ma broń umożliwiającą tę czynność:
 - odbywa się jak atak (wyłącznie parametry początkowe broni), rozpatruje **hałas po otwarciu**
 - aby wyważyć kolorowe drzwi, należy spełnić warunek tych drzwi z misji (najczęściej posiadać cel)
 - po wyważeniu drzwi należy wykonać namnażanie w każdej strefie budynku
- d) uporządkowanie **ekwipunku**:
 - ocalony może przeorganizować ekwipunek między plecakiem i rękoma/tułowiem
 - ocalony może wymienić się ekwipunkiem z innym ocalonym w tej samej strefie (drugi ocalony ma wówczas organizację ekwipunku za darmo; wymiana nie musi być sprawiedliwa)
- e) **zabijanie zombie**:
 - są trzy rodzaje **broni**: broń do walki wręcz, broń dystansowa, czary
 - w turze można atakować max. za pomocą dwóch broni (mimo posiadania więcej w plecaku/na tułowiui)
 - gdy ocalały atakuje:
 - wskazuje zombie (atak wręcz: w swojej strefie) lub strefę (atak dystansowy)
 - **rzuca kością**/kośćmi (tyle, ile wynika z karty broni/czaru + umiejętności)
 - rozpatruje **celność** z karty i jeżeli wynik rzutu był większy lub równy to zadaje obrażenia z karty
 - za każdego zabitego zombie ocalały otrzymuje +1 na torze doświadczenia/zagrożenia
 - za kolejny poziom doświadczenia, ocalały zyskuje od razu umiejętność (oznacza znacznikiem)
 - z **broni dystansowej**:
 - można strzelać tylko do widzianej przez siebie strefy
 - szelne trafienia są zadawane kolejno: szwendaczom, spaślakom/abominacji, łowcom, nekromancie
 - niecelne trafienia zadawane są innym ocalonym w tej strefie (działa Pancerz, nie ma doświadczenia)
- f) **przetładowanie broni** niepowtarzalnej (między turami przetładowanie jest automatyczne)
- g) **rzucenie zaklęcia**, które nie jest atakiem (i jest w ręku) według wytycznych i w zasięgu wzroku
- h) zdobycie **artefaktu** składowanego w **Krypcie** (jeżeli jest)
- h) aktywacja **celu**, w strefie w której znajduje się ocalony (np. zabranie znacznika, **jest wspólny dla graczy**)
- i) celowe wywołanie **hałasu** (+1 znacznik w tym miejscu)

2) Faza Zombie:

- a) kolejno **każdy z zombie raz atakuje** w strefie, w której jest, zadając 1 obrażenie:
 - gracze decydują, kto jest atakowany: może otrzymać wszystkie obrażenia, nawet ponad limit życia
 - ocalony mając **Pancerz**:
 - za każdy atak rzuca kością: jeżeli wynik jest równy lub wyższy od pancerza, obronił się
 - tarcza zastępuje pancerz przy jego braku lub umożliwia przerzut każdą kością przy jego posiadaniu
 - pancerz nie działa przy Abominacji oraz przy Smoczym ogniu
- b) zombie, które nie zaatakowały, **przemieszczają się** kolejno:
 - w stronę najgłośniejszej grupy ocalonych w polu widzenia, a jeżeli takich nie ma
 - w stronę najgłośniejszej strefy najkrótszą drogą (każdy ocalony = 1 hałas)

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = dodatki

- jeżeli liczba zombie jest nieparzysta, rozdzielają się i namnażają do równolicznych grup w typach:
 - przy równorzędnych drogach
 - przy równorzędnym hałasie
 - namnażanie ogranicza limit figurek (Abominacje i Nekromanci nigdy się nie rozdzielają)

- drugi ruch łowcy następuje po tym jak wszystkie zombie zakończą pierwszy ruch

c) następuje **namnażanie** na żetonach namnażania, poprzez dobranie karty zombie:

- kolejność odbywa się z ruchem wskazówek zegara, po ostatniej strefie kolejna to pierwsza strefa
- o ilości i rodzaju namnażanych zombie decyduje poziom najbardziej rozwiniętego ocalonego
- przy kolorowych żetonach namnażania następuje namnażanie po zaistnieniu opisanej w misji sytuacji
- karta **dodatkowej aktywacji**: zamiast namnożenia wskazane zombie mają dodatkowy ruch
- karta **podwójnego namnażania**: zamiast namnożenia w kolejnej strefie dobierane są dwie karty zombie

3) z planszy **usuwane są znaczniki hałasu** i kolejną rundę zaczyna kolejny gracz

4) posiadany ekwipunek można odrzucić w dowolnym momencie

Koniec gry:

- przegrana, gdy wszyscy zginią (ocalały ginie, gdy uzyska 3 obrażenia)
- przegrana gdy nekromanta ucieknie, a na planszy jest 6 znaczników namnażania
- wygrana w przypadku spełnienia celów misji

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- każdy ocalały może mieć max. 8 kart **ekwipunku** (2x ręce, 1xtułów, 5xplecak),
- gdy skończy się figurki danego typu, zombie tego typu mają dodatkową aktywację za każdy brak
- jedna akcja powoduje max. **1 hałas**, każda figurka ocalałego liczy się jako 1 hałas
- na ulicach postaci **widzą się** w liniach pionowych lub poziomych, w budynku w liniach przez otwarte drzwi
 - patrząc z ulicy do wnętrza budynku widzi się tylko pierwszą strefę
- **Krypty**:
 - istnieje możliwość wejścia/przejścia do krypty przez dowolne drzwi w kolorze krypty
 - nie można przeszukiwać krypty ani atakować z broni dystansowej
- parametry **ekwipunku**:
 - posiadanie i użycie broni **dwuręcznej** (i tej samej w obu rękach) jest traktowane jako jedna akcja i:
 - daje jeden hałas
 - musi być wycelowane w tę samą strefę/zombie
 - kolor ekwipunku oznacza **wymagany poziom** doświadczenia (niebieski, żółty, pomarańczowy, czerwony)
 - ikona ręki/korpusu/plecaka oznacza konieczność trzymania przedmiotu w tym miejscu w czasie użycia
 - **hałas** (użycie dodaje +1 znacznik hałasu)
 - możliwość wyważania **drzwi** (z kością - minimalna wartość rzutu potrzebna do wyważenia)
 - **zasięg** (minimalny i maksymalny)
 - liczba rzucanych **kości** oznacza **liczbę ataków tą bronią w jednej akcji (max. 6)**
 - **celność** (aby trafić, wyrzucona na kościach wartość musi być równa lub wyższa niż podana)
 - **obrażenia** (nie łączą się na wrogu, i nie rozdzielają się na wrogach)
- rodzaje zombie:
 - **Szwędacz** (1 ruch, 1 obrażenie żeby zabić, 1 punkt doświadczenia)
 - **Spaślak** (1 ruch, 2 obrażenia żeby zabić, 1 punkt doświadczenia)
 - **Łowca** (2 ruchy, 1 obrażenie żeby zabić, 1 punkt doświadczenia)
 - **Abominacja** (1 ruch, 3 obrażenia żeby zabić, 5 punktów doświadczenia)
 - w podstawie gry zabić może Samson z bronią +2 obrażenia i z dodatkową umiejętnością
 - w podstawie gry zabić może Butelka ze smoczą żółcią podpalona Pochodnią
 - **Nekromanta** (1 ruch, 1 punkt życia, 1 punkt doświadczenia)
 - gdy nekromanta **pojawia się**:
 - w strefie pojawienia się nekromanty pojawia się dodatkowa strefa namnażania
 - należy w niej od razu rozpatrzyć namnażanie zombie (oraz przy każdym kolejnym namnażaniu)
 - nekromanta zaczyna ruch do najbliższej strefy namnażania (poza swoją)
 - w przypadku doboru kolejnego nekromanty, nekromanta na planszy ma dodatkową akcję
 - gdy nekromanta **ucieknie**, jego strefa namnażania (fioletowa) zamienia się w statą (czerwoną)
 - gdy nekromanta **zostanie zabity**, gracze usuwają dowolną strefę namnażania