

ZOMBICÓDE



SZABÁLYKÖNYV!



#1 A JÁTÉK TARTOZÉKAI2
#2 TŰLÉLÉS ÉS GYŐZELEM..3
#3 ELŐKÉSZÜLETEK.4
#4 A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE..4
#5 AZ ALAPOK.5
#6 JÁTÉKOSOK FÁZISA.10
#7 ZOMBIK FÁZISA.12
#8 HARC.15
#9 KÉPESSÉGEK.18
#10 KÜLDETÉSEK.20
#11 TÁRGYMUTATÓ.31

#1 A JÁTÉK TARTOZÉKAI

9 HELYSZÍN LAPKA (KÉT OLDALÚ)



71 FIGURA



6 TŰLÉLŐ



40 JÁRKÁLÓ



8 MELÁK



16 ÜLDÖZŐ



1 MUTÁNS

6 DOBÓKOCKA



4 AUTÓ LAPKA



RENDŐRAUTÓ ÉS TUNINGAUTÓ

6 ZOMBI MEGJELENÉS LAPKA



1 KIJÁRAT JELZŐ LAPKA



110 KIS MÉRETŰ KÁRTYA



42 ZOMBI KÁRTYA,
62 FELSZERELÉS KÁRTYA,
6 SEBESÜLÉS KÁRTYA

6 TŰLÉLŐ KARAKTERKÁRTYA



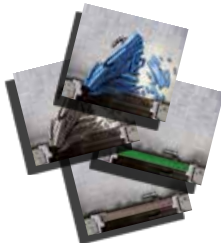
10 CÉL-
LAPKA



18 ZAJ-
LAPKA



12 AJTÓ-
LAPKA



1 KEZDŐJÁTÉKOS-
JELZŐ



24 KÉPESÉG-
JELZŐ



6 TAPASZTALAT-
JELZŐ



#2 TŰLÉLÉS ÉS GYŐZELEM

A Zombicide egy kooperatív játék, melyben a játékosok a játék által irányított Zombi hordákkal néznek szembe. Minden játékos a Zombi fertőzés egy, kettő, három vagy négy Túlélőjét irányítja. A cél egyszerűen a Küldetés céljainak a teljesítése, és túlélni a következő napig.

A jó hír: A Zombik lassúak, buták és kiszámíthatóak. A rossz hír: rengeteg a Zombi!

A Túlélők a Zombik megöléséhez bármit használhatnak, ami a kezük ügyébe kerül. Ha erősebb fegyvert találnak, még több Zombit ölhetnek meg!

Cserélhettek fegyvereket, adhattok és megfogadhatjátok (vagy figyelmen kívül hagyhatjátok) egymás tanácsait, és feláldozhatjátok magatokat a lány megmentéséért! De csak együttműködve teljesíthetitek a Küldetés céljait és csak együtt élhettek túl. A Zombiölés szórakoztató, de meg kell menteni a többi Túlélőt is, meg kell tisztítani a fertőzött területeket, élelmet és fegyvereket kell keresni, tegyetek egy kört a szellemvárosban, és még számos más dolgot.

A Zombicide megismerése után a csapatjátékban ti lehettek a város utolsó zombiölő csapata!

ZOMBICIDE - SZABÁLYOK

3

#3 ELŐKÉSZÜLETEK

- ▶ Válasszatok egy Küldetést.
- ▶ Helyezzétek le a lapkákat.
- ▶ Helyezzétek el az ajtókat, autókat és a Célokat.
- ▶ Tegyétek félre a Tuningautó kártyákat (Gonosz Ikrék és Mama Puskája), Molotov koktél, Serpenyő és Sebesülés kártyákat. Csak egy-egy Tűzoltó balta, Feszítővas és Pisztoly kártyát tartsatok meg.
- ▶ Keverjétek meg külön-külön pakliként a Zombi kártyákat és a Felszerelés kártyákat, majd tegyétek képpel lefelé a játéktábla közelébe.
- ▶ Minden játékos a játékoszámtól függően kiválasztja Túlélőit:
1 játékos: 4 Túlélő.
2 játékos: 3 Túlélő játékosonként.
3 játékos: 2 Túlélő játékosonként.
4 - 6 játékos: 1 Túlélő játékosonként.
- ▶ Helyezzétek el a kiválasztott Túlélőket jelképező figurákat a Küldetés által megadott kezdő helyszíneken.
- ▶ Helyeztetek minden egyes Túlélő Karakterkártyájára, a Veszélyszáv kék területének első mezőjére egy-egy tapasztalat jelzőt, és egy-egy Képességjelzőt az első megfelelő Képességre.
- ▶ Véletlenszerűen osszátok ki a kezdő felszereléseket: egy Tűzoltó baltát, egy Feszítővasat, egy Pisztolyt és annyi Serpenyőt, hogy minden Túlélő kapjon egy kártyát. Ha egy Túlélő kezdő Képességénél kezdő fegyvert szerepel, akkor ő most megkapja azt a kártyát, a már kiosztott kezdő Felszerelésétől függetlenül.

PÉLDA: Phil-nek kiosztanak egy véletlenszerűen osztott kezdő Felszerelés kártyát, így kap egy Pisztolyt! Ezután megkapja a karakterlapján szereplő fegyvert is a Felszerelés pakliból: mely egy másik Pisztoly!

- ▶ Döntsétek el, ki legyen a kezdőjátékos, és adjátok neki a "kezdőjátékos"-jelzőt. A Zombicide egy kooperatív játék, úgyhogy ne találomra válasszatok!

#4 A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A Zombicide fordulókön át tart, melyek a következők szerint zajlanak:

JÁTÉKOSOK FÁZISA

A "kezdőjátékos"-jelzővel rendelkező játékos végrehajtja fordulóját, egyenként, az általa választott sorrendben aktiválva Túlélőit. Kezdetben minden egyes Túlélő három Akciót hajthat végre fordulónként, de ahogy a játék tovább halad a Képességek plusz Akciókra adhatnak nekik lehetőséget. A Túlélő felhasználhatja Akcióit Zombiölésre, térképen való mozgásra, és egyéb cselekvésekre, hogy a Küldetések által előírt különféle Célokat teljesítsék.

Amint egy játékos az összes Túlélőjét aktiválta, a tőle balra lévő játékos hajtja végre fordulóját, ugyanilyen módon aktiválva Túlélőit.

Amint minden játékos befejezte fordulóját, a játékosok fázisa véget ér.

ZOMBIK FÁZISA

A táblán lévő összes Zombi aktiválódik, és elkölt egy Akciót, vagy a mellette lévő Túlélő megtámadására, vagy ha senkit sem tud megtámadni, akkor azon Túlélők felé mozog, akiket lát, vagy ha nem lát senkit sem, akkor a legzajosabb Zóna felé indul. Az Üldözőknek két Akciójuk van, így kétszer támadhatnak, támadhatnak és mozoghatnak vagy kétszer mozoghatnak.

Amint az összes Zombi végrehajtotta az Akcióit, a tábla összes aktív Megjelenés Zónájában új Zombik bukkannak fel.

FORDULÓ VÉGE FÁZIS

Az összes Zajlapka lekerül a tábláról, és a kezdő játékos átadja a "kezdőjátékos"-jelzőt a tőle balra ülő játékosnak. Új forduló kezdődik.

GYŐZELEM ÉS VERESÉG

A játék vereséggel végződik, amikor az összes Túlélőt háborzongató módon megölik, és így kikerülnek a játékból.

A játékot azonnal megnyeritek, amint a Küldetés összes Célját teljesítitek. A Zombicide egy kooperatív játék, így minden játékos győz, ha a Küldetés Céljainak eleget teszték, még akkor is, ha egy játékos minden Túlélője önzetlenül feláldozza az életét. (Az értelmetlen áldozat vagy a szándékos öngyilkosság egyébként aligha tekinthető minden szempontból győzelemnek...)

A Játékosok Fázisát és a Zombik Fázisát a #6 és #7 fejezetekben részletesebben is kifejtjük.

#5 AZ ALAPOK

HASZNOS FOGALMAK

SZEREPLŐ

Egy Túlélő vagy Zombi.

ZÓNA

Egy épületen belül, egy szoba a Zóna.

Az utcán a Zóna, két gyalogátkelőhely és az utca mentén elhelyezkedő épületek falai által határolt terület. Egyetlen zóna kettő vagy akár négy lapkára is kiterjedhet.

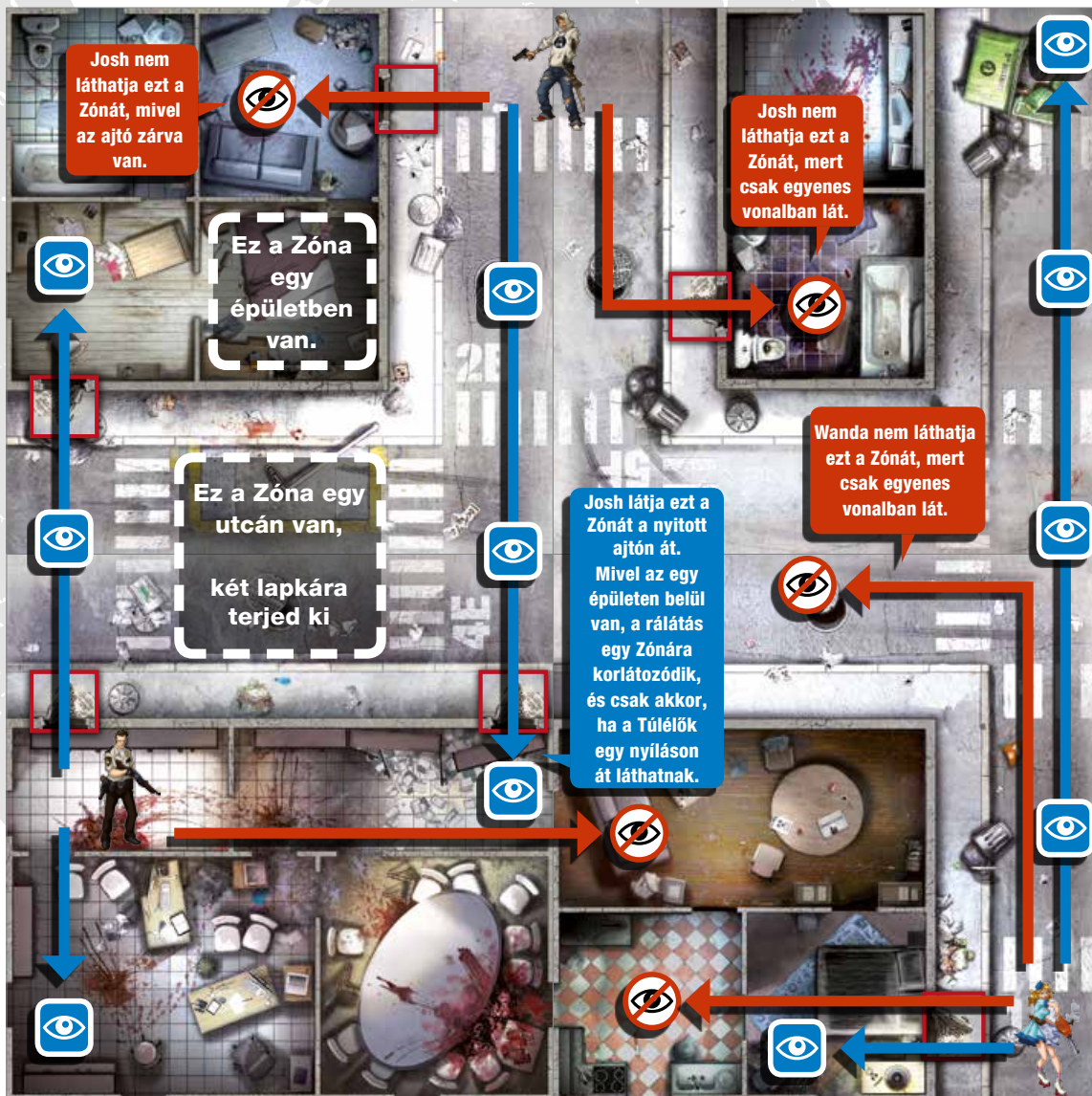
RÁLÁTÁS

Hogyan dönthető el, hogy egy Zombi lát-e engem, vagy én látom-e őt?

Az utcákon a Szereplők a tábla széleivel párhuzamosan futó egyenes vonalak mentén látnak. A Szereplők nem látnak átlósan. A rálátás addig tart a Zónákon keresztül, amíg egy falhoz vagy a játéktábla széléhez nem ér.

Egy épületen belül, a Szereplő az összes olyan Zónára rálát, melynek a Szereplő által éppen elfoglalt Zónával közös nyílása van. Ha van rajta nyílás, akkor a két Zóna között elhelyezkedő fal nem akadályozza a rálátást. Azonban a Szereplő rálátása egy Zóna távolságra korlátozódik.

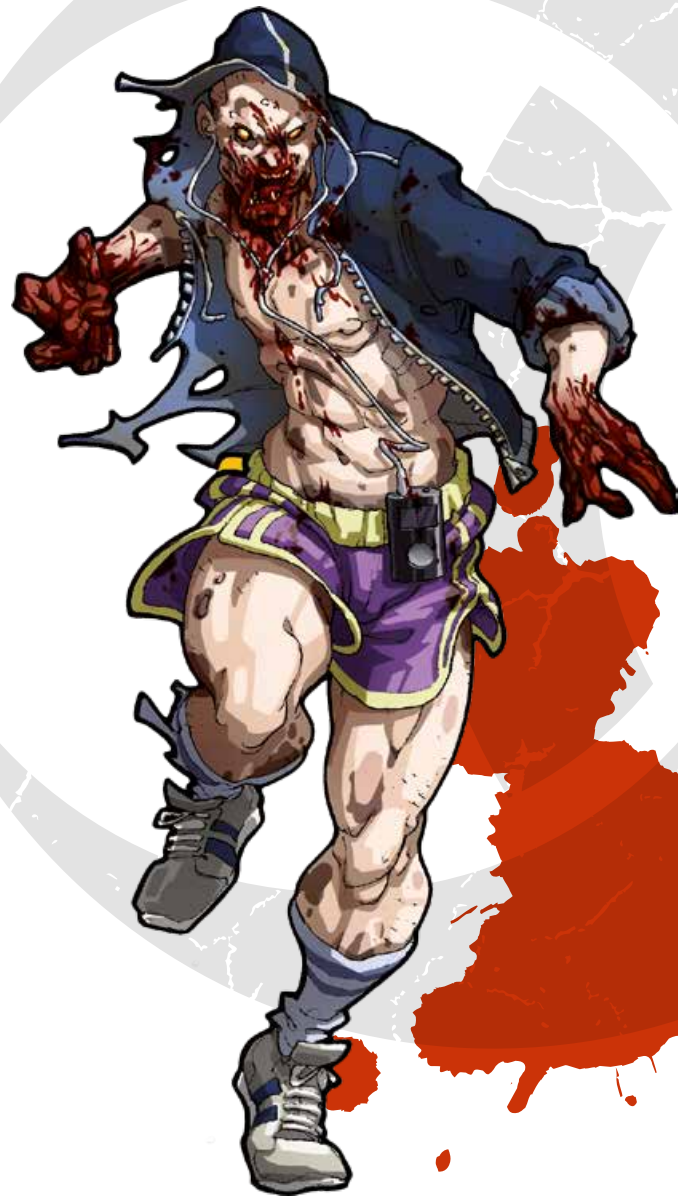
MEGJEGYZÉS: Ha a Túlélő utcára néz ki, vagy az utcáról egy épületbe néz be, akkor bármennyi egyenes vonalban levő utca Zónán keresztülhaladhat a rálátás, de az épületen belül csak egy Zónára.



MOZGÁS

A Szereplők az egyik Zónából a mellette lévőbe mozoghatnak, amennyiben az első Zónának és a cél Zónának legalább egy közös oldala van. A sarkok nem számítanak; ez azt jelenti, hogy a Szereplők nem mozoghatnak átlósan.

Az utcákon az egyik Zónából a másikba történő mozgás nincs korlátozva. De a Szereplőknek ajtón kell átmenniük, hogy az épületből az utcára jussanak, és fordítva. Egy épületen belül a Szereplők addig mozoghatnak egyik Zónából egy másikba, amíg azok egy nyílással kapcsolódnak egymáshoz. A Zónában a figura elhelyezkedése, és a fal helyzete nem számít, amíg a Zónák közös nyíláson osztoznak.



ZAJ

A fegyverek használata és az ajtók betörése zajt kelt, és a zaj vonzza a Zombikat. Minden olyan Akció, amely hangos fegyverrel kinyit egy ajtót, vagy egy hangos fegyverrel támad (lásd "Hangos fegyverek" leírás) Zaj lapkát von maga után. Tegyétek ezt a lapkát abban a Zónába, melyben a Túlélő végrehajtotta az Akciót. Egyetlen Akció egyetlen Zaj lapka lehelyezését eredményezi, függetlenül attól, hogy hány kockával dobhatok, mennyi találatot szereztek, vagy hogy Dupla fegyvert használtak. Minden egyes Túlélő figura egy Zaj lapkának számít. Bizony, úgy tűnik, képtelenek csendben maradni! A Zaj lapkákat a Zombik Fázisa után mindig le kell venni a tábláról.

PÉLDA: Ned egy Tűzoltó baltával nyit ki egy ajtót. Ez egy zajos módja az ajtónyitásnak. Ezért egy Zajlapka jár. Ezután megtámad egy, a Zónában lévő Zombit, lecsapja néhány ütés után. A Tűzoltó balta egy csendes gyilkoló fegyver, így ez az Akció nem okoz zajt. Azonban két "zaj" marad ebben a Zónában: az ajtónyitás okozta jelző és Ned saját figurája.

Egy másik Zónában, Amy három Távolsági Harc Akciót hajt végre, két Dupla Géppisztollyal. Noha hat kockával dobott, a Zónájába csak három Zajlapka kerül, egy-egy minden Távolsági Akció után. A lapkák azon a mezőn maradnak, ahol ő okozta őket; nem követik Amy-t, amikor mozog.



HANGOS FEGYVEREK

Számos Felszerelés kártya, úgy mint a Tűzoltó balta, a Feszítővas vagy a Láncfűrész, lehetővé teszik az ajtók kinyitását, valamint Zombik megsemmisítését is.



Az ajtónyításhoz használható Felszereléseken ilyen szimbólum van.



A Zombiölésre használható Felszereléseken ilyen szimbólum van.

Az ezekhez a szimbólumokhoz kapcsolódó következő szimbólumok valamelyike meghatározza, hogy a Felszerelés használata eredményez-e Zajlapkát az ajtónyitásnál vagy a Zombiölésnél:



Az ilyen szimbólummal rendelkező felszerelés Zajlapkát okoz.



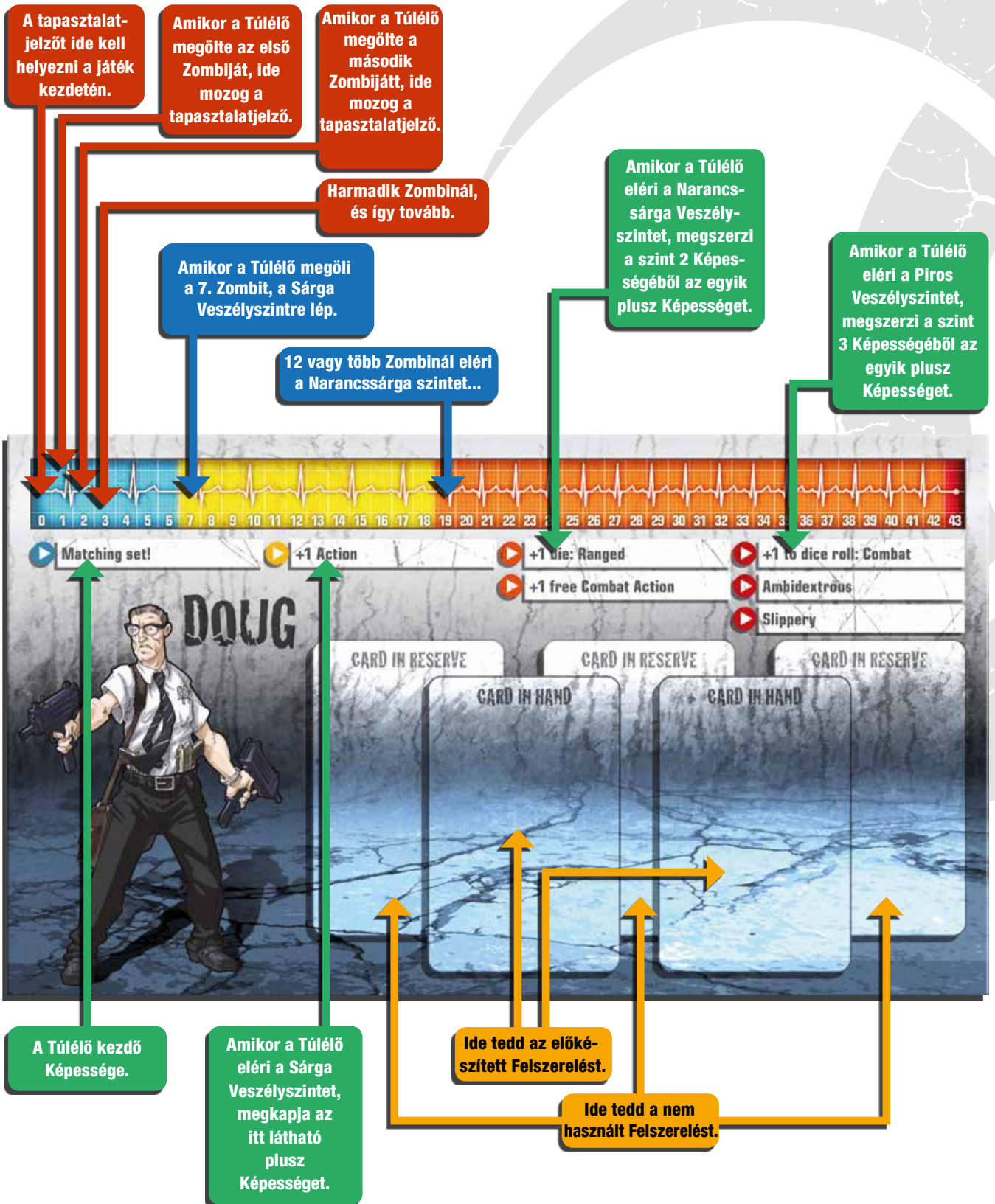
Az ilyen szimbólummal rendelkező felszerelés csendes, és nem okoz Zajlapkát.



1. PÉLDA: A Tűzoltó baltával lehet ajtókat nyitni és Zombikat is ölni. Ha ajtónyitásnál használjuk, Zajlapkát okoz. Amikor Közelharc fegyverként használjátok egy Zombi leterítéséhez, nem okoz Zajlapkát.

2. PÉLDA: A Láncfűrészsel lehet ajtókat nyitni és Zombikat is ölni. Ha ajtónyitásnál használjuk, Zajlapkát okoz ÉS akkor is, ha Közelharc fegyverként használjátok a Zombik feldarabolására!





TAPASZTALAT, VESZÉLYSZINT ÉS KÉPESSÉGEK

Minen egyes megölt Zombi után a Túlélők egy tapasztalat pontot kapnak, és egy fokozatot lépnek a Veszélyásvjukon. Néhány Küldetés Célja több tapasztalatot ad, mint a például a Mutáns megsemmisítése.

Négy Veszélyszint van: Kék, Sárga, Narancssárga és Piros. Ezek jelképezik a szállingózó Zombiktól azok áradatáig mindent. (Hidd el, nem akard tudni, mi történik a Piros szintnél...)

A Túlélő minden Veszélyszintnél kap egy új Képességet, mely segíti a küldetésében (lásd Képességek, 18. oldal). A Képességek összeadódnak a Veszélyszinteknél: a Piros szintnél a Túlélőnek négy Képessége lesz.

Amikor a Túlélő eléri a 7 tapasztalat pontot, a Veszélyszintje a Sárgára lép, és szerez egy negyedik Akciót. Ezt az Akciót azonnal, és minden ezt követő fordulóban használhatja; más szóval, innentől van még egy állandó Akciója.

Amikor a Túlélő 19 tapasztalat pontot kapott, aktiválódik a Narancssárga Veszélyszint, és választhat egyet a Karakterkártyáján szereplő két Képesség közül.

43 tapasztalat pontnál a Túlélő eléri a Piros Veszélyszintet, és megkapja a szint három lehetséges Képességének egyikét.

Azonban a tapasztalatnak van egy mellékhatása. Amikor egy Zónánál a Zombi Megjelenéshez Zombikártyát húzol, a legmagasabb Veszélyszinttel rendelkező Túlélőnek megfelelő sort olvasd el!

KÉSZLET

Minden Túlélő legfeljebb öt Felszerelést tud magával vinni, de egyszerre csak két használatra előkészített Felszerelése lehet (egy-egy mindkét kezében). Míg az összes fegyvert kézben kell tartani használatukhoz (akár támadásnál akár ajtónyitáshoz), a többi eszköz, mint a Hokis Maszk, Elemlámpa és Rengeteg lőszer kártyák, mindig folyamatosan kifejtik a hatásukat, még ha a Eszköztárban vannak is.

Ha egy Túlélőnek ötnél több Felszerelést kártyája van, addig kell kártyákat eldobnia, míg öt kártyája nem lesz.

Bármikor szabadon eldobhatsz kártyákat a készletedből, hogy helyet teremts az új kártyáknak.

LÁSSUNK NÉHÁNY KARAKTERT!

A Túlélő Karakterkártyájának ezen területén mind az előlapon, mind a hátlapon információ található. Az előlapon ezen a területen a hat Túlélő egyike látható. A hátlapja egy üres Karakterkártya. Ezeket használva elkészítheted saját Túlélőidet vagy letölthetsz egyet a Guillotine Games oldaláról!

[HTTP://WWW.GUILLOTINEGAMES.COM/](http://www.guillotinegames.com/)



A ZOMBIK

A Zombiknak négy típusa van:



Járkáló. Ez bűzlik, csúnya és lassú. Egy Járkáló megsemmisítése 1 tapasztalat pontot ad.



Melák. Nagyon nagyok, kövérek, és szívósak, így ezeket a Zombikat nehéz leteríteni. Az 1 Sebzést okozó fegyverek nem ártanak nekik...egyáltalán nem. Egy 2 Sebzést okozó fegyver szükséges a megölésükhöz. Minden Melák két Járkálóval az oldalán bukkan fel, kivéve amikor a csapatuk szétválik (lásd Zombik fázisa, 12. oldal). Egy Melák megölése 1 tapasztalat pontot ad.



Mutáns. A felismerhetetlenségig elváltozott Mutánsok a Túlélők legrosszabb rémálmai. Csak 3 vagy több Sebzést okozó fegyver ölhet meg egy ilyen szörnyet. Egy jól irányzott Molotov koktél megfelel erre a célra, mivel a célpont Zónában mindent megöl. Szerencsére egyszerre csak egy Mutáns lehet a táblán. Ha egy második Mutánst húztok fel, akkor cseréljétek ki egy Melákra és a vele lévő két Járkálóra. A Mutánsok egymagukban bukkanak fel (lehet, hogy megették Járkáló követőiket). Egy Mutáns megölése 5 tapasztalat pontot ad.



Üldöző. Valamilyen oknál fogva, ezek a fiúk úgy megerősödtek, hogy a Járkálókhoz képest kétszer olyan gyorsan mozognak. Minden egyes Üldözőnek aktiválódásonként két Akciója van, míg a többi Zombinak csak egy. Egy Üldöző megsemmisítése 1 tapasztalat pontot ad.

#6 A JÁTÉKOSOK FÁZISA

A "kezdőjátékos"-jelzõt birtokló játékosal kezdve minden játékos, az általa választott sorrendben, egymás után aktiválja a Túlélõt. Minden egyes Túlélõ három Akciót hajt végre a Kék Veszélyszintnél. Ez négyre emelkedik, amint a Túlélõ eléri a Sárga Veszélyszintet.

Néhány Túlélõnek ingyenes Akciója van a Kék Veszélyszint-nél. Az ingyenes Akciók nem számítanak bele ebbe az összegbe.

PÉLDA: A fordulójában Amy használja az ingyenes Mozgás Akcióját. A forduló hátralévõ részére ettõl még megmarad a három alap Akciója.

A lehetséges Akciók a következõk:

MOZGÁS

A Túlélõ az egyik Zónából a mellette lévõbe mozog, de nem mehet át épületek külsõ falán vagy zárt ajtókon. Ha a Zónában, melyet a Túlélõ megpróbál elhagyni vannak Zombik, akkor Zombiként egy-egy plusz Akciót kell felhasználnia a Zóna elhagyásához. Egy Zombit tartalmazó Zónába történõ belépés, megszakítja a Túlélõ Mozgás Akcióját, még akkor is, ha egyébként a Képessége lehetővé tenné, hogy Mozgás Akciónként több Zónán haladjon át.

1. PÉLDA: Ned két Járkálóval van egy Zónában. A Zóna elhagyásához felhasznál egy Mozgás Akciót, majd még két Mozgás Akciót (Járkálónként egyet-egyet), tehát összesen három Akciót. Ha három Zombi lenne a Zónában, Ned-nek négy Akcióra lenne szüksége a mozgáshoz!

2. PÉLDA: Wanda a mozgásánál egy Zombit tartalmazó Zóna mellett van. Mozgás Akciója véget ér a Zombit tartalmazó Zónában, még úgy is, hogy 2 Zóna mozgásonként Képessége lehetővé teszi, hogy normál körülmények között legfeljebb 2 Zónát mozogjon.

KUTATÁS

Csak az épületeken belüli Zónákban Kutathatsz, és csak akkor ha nincs a Zónában Zombi. A játékos húz egy kártyát a Felszerelés pakliból. Ezt beteheti Túlélõje készletébe vagy azonnal eldobhatja. Egy Túlélõ fordulónként csak egy Kutatás Akciót hajthat végre, még akkor is, ha ez egy plusz ingyenes Akció. A Kutatás után a Túlélõ szabadon átrendezheti készletét. (De a Túlélõ nem cserélhet más Túlélõkkel; ez egy külön Akció!)

Bármikor szabadon eldobhatsz kártyákat a készletedbõl, hogy helyet teremts az új kártyáknak.

Ha a Felszereléspakli elfogyott, keverjétek meg az összes eldobott kártyát a Sebesülés kártyák, Serpenyõ, Molotov koktél és Tuningautó kártyák (Ma's shotgun és az Gonosz Ikrek) kivételével, hogy új paklit alkossatok.

Különleges eset: Autók. Átkutathatsz egy autót, amíg az a Túlélõvel azonos Zónában van, és nincsenek a Zónában Zombik.

- A tuningautót játékonként csak egyszer kutathatjátok át. Benne vagy a Mama Puskáját vagy a Gonosz Ikreket találjátok (találomra húzzátok ki). Néhány Küldetés több tuningautót is tartalmaz. Ilyenkor csak a még meg nem szerzett fegyver lehet bennük. Ha már nincs több...akkor nincs több.

- A Rendõriutót játékonként többször is átkutathatjátok. Addig húzz kártyákat, amíg fegyvert nem találsz. A többi kártyát dobd el. Az Aaahh! kártya a szokásos módon elõidéz egy Járkáló Megjelenését, és véget vet a kutatásnak.

EGY AJTÓ KINYITÁSA

Az ajtók általában zárva vannak. Ebben az esetben a Túlélõ nem tudja kinyitni az ajtót, hacsak nincs a kezében olyan Közelharc fegyver, melyen van "Ajtonyitás" szimbólum.



Ne felejtsetek el Zajlapkát elhelyezni a Zónában, ha a Túlélõ hangos fegyvert használ (lásd "Hangos fegyverek", 7. oldal).

Egy épület első alkalommal történõ kinyitása felfedi az épület minden helyiségében lévõ valamennyi Zombit (egy épület minden, nyílással egymáshoz kapcsolódó szobára kiterjed, néha több lapkát is érintve). Az épület minden egyes adott Zónája esetén, az általad választott sorrendben húzz egy-egy Zombikártyát minden egyes Zónához. Helyezd el az adott Zónában a megfelelő számú és típusú Zombit (lásd Zombik fázisa -Megjelenés, 13. oldal). Ha egy Plusz Aktiválást vagy Csatornyílás kártyát húzol, akkor azonnal hajtsd végre a kártyán leírt Akciót, és ne tegyél Zombikat az adott Zónába.

Néhány játékbeli hatás, mint a Lezárás Képesség, lehetővé teszi egy nyitott ajtó visszazárását. Ha ezt később újra kinyitjátok, nem történik új Zombi Megjelenés.

SAJÁT KÉSZLET ÁTRENDÉZÉSE ÉS KERESKEDES A TÖBBI TÚLÉLŐVEL

Egy Akcióba kerül, hogy egy Túlélő úgy rendezhesse át a készletében lévő kártyákat, ahogy azt szeretné. Egy Túlélő a vele azonos Zónában tartózkodó másik Túlélővel egyszerre bármennyi kártyát cserélhet. Ez a másik Túlélő, a saját készletét ingyen átrendezheti.

TÁVOLSÁGI HARC

A Túlélő a kezében lévő Távolsági fegyvert használja, hogy lőjön egy, a fegyver kártyáján megadott hatótávolságon belül lévő Zónában (lásd **Harc**, 15. oldal).

KÖZELHARC

A Túlélő a kezében lévő Közelharc fegyvert használja, hogy megtámadja a Zónájában lévő Zombit (lásd **Harc**, 15. oldal).

BE- VAGY KISZÁLLÁS EGY AUTÓBA/AUTÓBÓL

A Túlélő beszállhat vagy kiszállhat a Zónájában lévő autóra vagy autóból. Az autóra szállásnál a Zónában nem lehet Zombi, és vagy a vezetőülésnek vagy a három utasülés egyikének üresnek kell lennie, hogy a Túlélő elfoglalhassa. Az autóból való kiszállás nincs korlátozva.

HELYCSERE AZ AUTÓBAN

A Túlélő otthaghatja az ülést, melyet éppen elfoglalt, és átülhet az autóban lévő másik üres ülésre. Ha nincs üres ülés az autóban, akkor a Túlélő nem ülhet át másik ülésre.

AZ AUTÓ VEZETÉSE

Az autók csak akkor vezethetők, ha azt a Küldetés lehetővé teszi. A vezetőülést elfoglaló Túlélő minden elköltött Akciónként egy vagy két utca Zónát mozgathatja az autót (az autót nem lehet bevezetni az épületekbe). Ez az Akció nem számít Mozgásnak, és nem befolyásolja a mozgás módosítók, mint például az ingyenes Mozgás Akció vagy megnövelt mozgás, és nem hatnak rá a Mozgás Akcióhoz kapcsolódó hátrányok (az autók plusz Akció elköltése nélkül elhagyhatják a Zónákat tartalmazó Zónákat). Az autók megtámadhatják a Zónába lévő minden Szereplőt a mozgásuk során (lásd **Harc - Autó támadás**, 17. oldal).



CÉL ELVÉTELE VAGY AKTIVÁLÁSA

A Túlélő elvehet vagy aktiválhat egy vele azonos Zónában lévő Cél lapkát. Ennek a játékbeli hatása a Küldetés leírásában részletesen szerepel.

ZAJKELTÉS!

A Túlélő zajt csap, hogy megpróbálja Zombikat odavonzani. Helyezz egy Zaj lapkát a Zónájába.

NEM TESZ SEMMIT

A Túlélő nem tesz semmit, és idő előtt befejezi fordulóját. A megmaradt Akciói elvesznek.



#7 ZOMBIK FÁZISA

Amint a játékosok az összes Túlélőjüket aktiválták a Zombik játszanak. Senki sem játszik helyettük; ők mindent maguk csinálnak, sorban végrehajtják a következő lépéseket:

1. LÉPÉS - AKTIVÁLÁS

Minden egyes Zombi aktiválódik, és az Akcióját a helyzetétől függően vagy Támadásra vagy Mozgásra költi. Először végrehajtják az összes Támadást, majd ezután az összes Mozgást, de minden egyes Zombi csak az egyiket vagy a másikat hajtja végre egy Akció keretében.

TÁMADÁS

Minden egyes Zombi, amely egy Túlélővel tartózkodik egy Zónában, Támadást hajt végre. Egy Zombi támadása mindig sikeres, ehhez nem kell kockadobás. Ha lehetséges, elragadja a Túlélőnél lévő egyik Felszereléskártyát. A Túlélőt irányító játékos választ egyet a Felszerelései közül, és eldobja annak kártyáját. A Túlélő kap egy Sebesülés kártyát, amit az elvesztett Felszerelés helyére tesz. Amikor a Túlélő átrendezi készletét, a játékos ezt a Sebesülés kártyát ugyanúgy mozgathatja, mint a Felszereléskártyákat, de nem dobhatja vagy cserélheti el, és ez csökkenti a Túlélő által hordozható Felszerelés mennyiségét. A két Sebesülés kártyával rendelkező Túlélő meghal, a Felszerelését dobják el. Ha több Túlélő van ugyanabban a Zónában, akkor a játékosok úgy osztják szét a Sebesülés kártyákat, ahogy szeretnék. Az együttműködés a fájdalom és a szenvedés megosztását is jelenti!

PÉLDA: Egy két Túlélővel egy Zónában lévő Járkáló egy sebzést okoz az aktivációja alatt. A játékosok választják ki, hogy melyik Túlélő kapja a Sebesülés kártyát, és így veszít el egy Felszerelést. Dönthetnek például úgy, hogy annak a Túlélőnek adják, akinél nincs felszerelés. De úgy is dönthetnek, hogy annak a Túlélőnek adják, akinek már van egy sebesülése, megszabadítva őt a kínjaitól!

Őrült zabálás! A Zombik csoportosan harcolnak. A Túlélővel azonos Zónában lévő összes Zombi aktiválódik és csatlakozik a támadáshoz, még akkor is, ha annyian vannak, hogy az túl sok sebzést okozna.

PÉLDA: Egy hét Járkálóból álló csoport két Túlélővel van egy Zónában. Az első négy Zombi elég a szerencsétlen áldozatok megöléséhez, de mind a hét támadásra költi Akcióját. Ebédidő!

MOZGÁS

Azok a Zombik, melyek nem támadásra használták az Akciójukat, egy Zónát mozognak a célpontjuk felé, a következő szabályok szerint:

- Ha látnak Túlélőt, akkor felé mozognak.
- Ha különböző Zónákban látnak Túlélőket, akkor a távolságtól függetlenül, a legzajosabb csoport felé mozognak (EMLÉKEZTETŐ: Minden egyes Túlélő egy Zajlapkának számít).
- Ha senkit sem látnak, akkor a legtöbb Zajlapkát tartalmazó Zóna felé mozognak.
- Ha senkit sem látnak, és nincs szabad útjuk a Túlélők felé, akkor úgy mozognak a legzajosabb Zóna felé, mintha az összes ajtó nyitva lenne, de a zárt ajtó megállítja őket.

A Zombik mindig a lehető legrövidebb utat választják a célpont Zónájuk felé. Ha egynél több azonos hosszúságú út van, akkor a Zombik azonos számú csoportokra válnak szét, hogy az összes lehetséges utat követhessék. Szintén szétválnak, ha a célpont Zónák ugyanannyi Zajlapkát tartalmaznak. Ha szükséges tegyetek fel Zombikat, hogy a szétváló csoportból alakuljon összes új csoport minden Zombi típusból azonos számú tartalmazzon!

A Szétválás különleges szabályai:

- A Mutánsok soha nem válnak szét; a játékosok döntik el melyik irányba mozogjon.
- Ha nincs elég Zombi a szétváláshoz, akkor az adott típushoz tartozó összes Zombi azonnal kap egy plusz aktiválást (lásd Figurák elfogyása, 14. oldal).
- A Melákok a szétválásnál nem kapnak plusz Járkálókat kíséretnek.

PÉLDA: Egy négy Járkálóból, egy Melákból és három Üldözőből álló csoport mozog egy csapat Túlélő felé. A Zombik két azonos hosszúságú utat követhetnek, ezért két csapatra válnak szét. Két Járkáló az egyik úton megy, a másik kettő a másikon. A Melák csatlakozik a Járkálók egyik csoporthoz, és egy második Melákot adnak a másik csoporthoz (ezzel a Melákkal nem érkeznek új Járkálók)! A három Üldöző szintén szétválik, ketten az első csoporthoz csatlakoznak, a maradék a második csoporthoz. Ehhez az utóbbi csoporthoz adnak még egy Üldözőt, hogy a csoportok azonosak maradjanak. A dolgok csak rosszabbá váltak a Túlélők szempontjából...

ÜLDÖZŐK

Az Üldözők kivételesek abból a szempontból, hogy fordulónként két Akciójuk van. Miután az összes Zombi (beleértve az Üldözőket is) végrehajtotta az Aktiválás lépését és az első Akcióját, az Üldözők újabb aktiválás lépést hajtanak végre, felhasználva második Akciójukat egy, a Zónájukban lévő Túlélő Megtámadására, vagy ha senkit sem tudnak megtámadni, akkor Mozgásra.

1. PÉLDA: A Zombik Fázisának elején, egy három Üldözőből és egy Melákból álló csoport, egy Zónára van egy Túlélőtől. Az első Akciójukként, mivel a Zónájukban senkit sem tudnak megtámadni, a Zombik a Túlélő Zónájába mozognak. Ezután az Üldözők végrehajtják a második Akciójukat. Mivel most egy Túlélővel azonos Zónában vannak, Támadnak. Minden egyes Üldöző egy Sebesülést okoz, megölve ezzel a Túlélőt.

2. PÉLDA: Egy Üldöző egy Túlélővel azonos Zónában van, és egy Járkáló van a szomszédos Zónában. Az Üldöző az első Akciójával Megtámadja a Túlélőt, ezzel egy Sebesülést okoz, a Járkáló pedig a Zónába mozog, hiszen látja a Túlélőt. Ezután az Üldöző végrehajtja a második Akcióját. Újra megtámadja a Túlélőt, és megöli.

3. PÉLDA: Egy Túlélő három Járkálóval, két Melákkal és két Üldözővel egy Zónában van. Az összes Zombi támad, és hét Sebesülést okoz (két Sebesülés elég a Túlélő megöléséhez; a maradék ötöt, ettől még bekövetkezik, de nem jár további következményekkel) Egyik Zombi sem mozog, mivel az összes Támad. Ezután az Üldözők végrehajtják a második Akciójukat. Senki sincs, akit megtámadhatnának, ezért egy Zónát Mozognak a legzajosabb Zóna felé.

2. LÉPÉS - MEGJELENÉS

A Küldetés térképek megmutatják, hogy hol jelennek meg Zombik az egyes fordulók végén. Ezek a Megjelenés Zónák. Jelöljétek ki egy Megjelenés Zónát, és húzzatok egy Zombikártyát. Olvassátok el a kártyának a legtapasztaltabb, még játékban lévő Túlélő Veszélyszintje színének megfelelő sorát (Kék, Sárga, Narancssárga vagy Piros). Helyezzétek le az ott látható adott számú és típusú Zombit. Ismételjétek meg ezt minden Megjelenés Zónánál. Mindig ugyanazzal a Megjelenés Zónával kezdjétek, és az óramutató járása szerint haladjatok.

FIGYELEM: Minden Meláknak két Járkálóból álló kísérete van, amikor felbukkan, de amikor az egyenlőség miatt adsz egyet egy szétváló Zombicsoporthoz akkor nincs kísérete.

Amikor a Zombi pakli elfogy, keverjétek meg az összes eldobott lapot, egy új paklit képezve belőlük.

PÉLDA: Wanda-nak 5 tapasztalat pontja van, ezzel a Kék Veszélyszinthez tartozik. Doug-nak 12 van, mellyel a Sárgához tartozik. Az egyes fordulókban a Zombi Megjelenés meghatározásánál a Sárga sort olvassák el, mely megfelel Doug, a legtapasztaltabb Túlélő szintjének.

Ha legalább egy Túlélő eléri a Piros Veszélyszintet, ezt olvassátok. 5 Járkáló! Esetlen...

Ha a legtapasztaltabb játékos eléri a Sárga Veszélyszintet, 2 Üldöző tűnik fel a kártya kihúzásánál.

Ha még az összes Túlélő a Kék Veszélyszintnél tart, ezt a sort olvassátok. Huh...semmi.



Két különleges eset van: a Plusz Aktiválás kártya és a Csatornanyílás kártya. Egyik esetben sem bukkan fel Zombi a kijelölt Zónában.

A Sárga, Narancssárga és Piros szintnél az összes Üldöző azonnal aktiválódik. Két Akciót kapnak akárcsak a szokásos aktiválásnál.

A Kék Veszélyszintnél semmi sem történik.



Amikor Plusz Aktiválás kártyát fedtek fel, nem bukkan fel Zombi a kijelölt Zónában. Ehelyett az összes adott típusú Zombi kap még egy fordulót (lásd Aktiválás Lépés, előző oldal). Megjegyezzük, hogy ezeknek a kártyáknak nincs hatása a Kék Veszélyszintnél!

A legtapasztaltabb Túlélő eléri a Sárga Veszélyszintet: helyezze le két Járkálót Csatornanyílásonként.

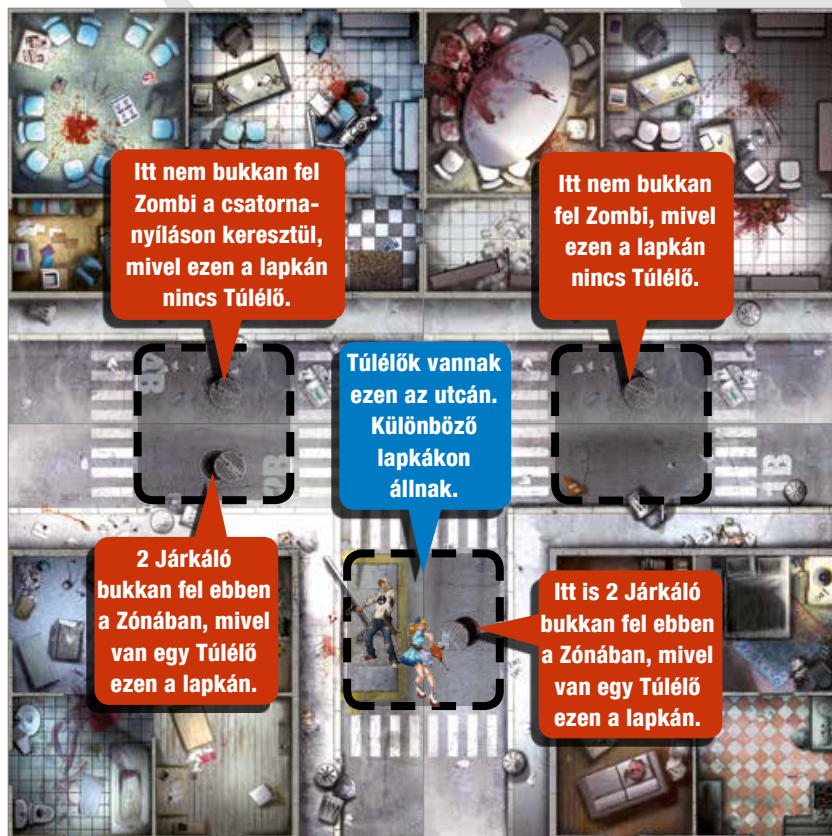
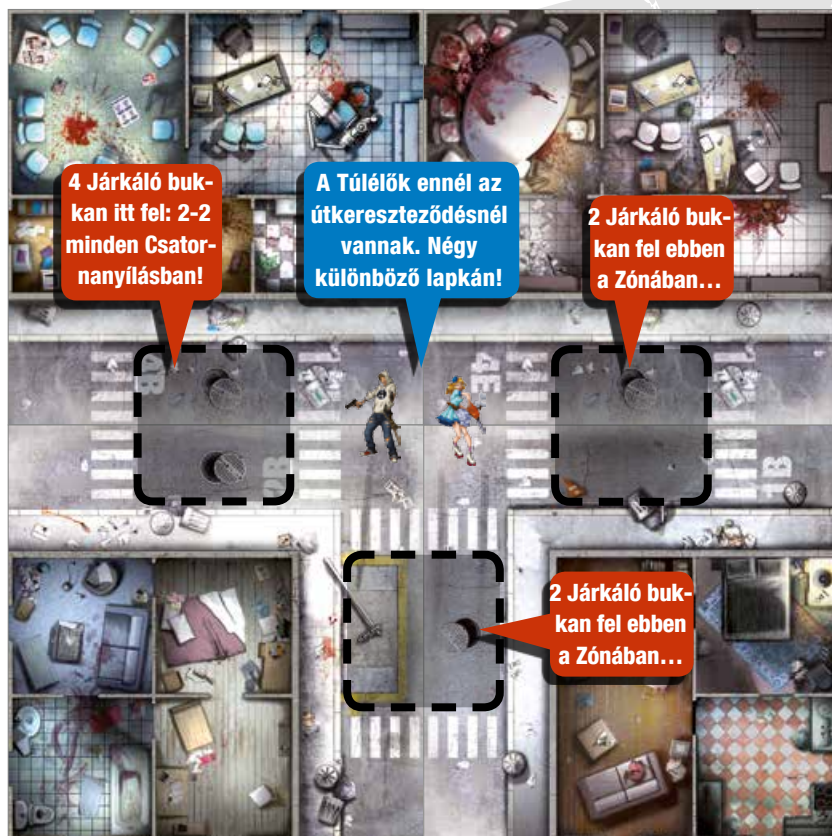


Amikor egy Csatornanyílás kártyát húzol, nem bukkan fel Zombi a kijelölt Zónában. Helyette, helyezzed el a jelzett számú és típusú Zombikat minden olyan Zónában, ahol a térkép Csatornanyílást ábrázol, és minden olyan lapkára, ahol van legalább egy Túlélő. Csatornanyílásból soha nem történik invázió olyan lapkán, melyen nincs Túlélő.

FIGYELEM: A Zombi Megjelenésnél használt Veszélyszint a még játékban lévő, legmagasabb Veszélyszintű Túlélőhöz van igazítva. Ha ez a Túlélő megsemmisül, akkor az a következő legtapasztaltabb Túlélő Veszélyszintjére esik vissza.

HA ELFOGYNAK A FIGURÁK

A Zombicide doboza elegendő Zombit tartalmaz egy város megszállására. De a játékosok mégis kifogyhatnak a jelzett típusú figurából, amikor Zombit kell lehelyezniük a táblára (Megjelenésnél, épület benépesítésénél, vagy szétválás következtében). Ilyenkor a megmaradt Zombikat tegyéd le (ha még van), majd az összes Zombi a kérdéses típusból azonnal kap egy plusz aktiválást.



#8 HARC

DUPLA: Ha mindkét kezében van egy-egy pisztoly, akkor mindkettőt használhatod egyetlen Akcióval (ugyanazt a Zónát célba véve velük).

HANGOS: Zajlapkát eredményez, ha használod. A Dupla fegyverek Akciónként egyetlen Zajlapkát eredményeznek.

HATÓTÁVOLSÁG: A Zónák min. és max. száma, melyet a fegyver elérhet. A "0" csak Közelharcban használható.



KOCKA: Annyi kockával dobj, amennyi ez az érték, amikor Akciót költesz ezen fegyver használatára.

PONTOSSÁG: Ezzel az értékkel egyenlő vagy ezt meghaladó minden dobás sikeres. Az ez alatti eredmények sikertelenek.

CSENDES: Nem jár érte Zajlapka, ha Közelharcban használod.

HATÓTÁVOLSÁG: A Zónák min. és max. száma, melyet a fegyver elérhet. A "0" csak Közelharcnál használható.

SEBZÉS: Ennyi Sebesülést okoz minden sikeres dobás. "2" érték kell a Melákok megsemmisítéséhez. "3" érték kell a Mutánsok megsemmisítéséhez.



AJTÓNYITÁS: Ajtónyitásra használható.

CSENDES: Nem jár érte Zajlapka, ha ajtónyitásra használod.

SEBZÉS: Ennyi Sebesülést okoz minden sikeres dobás. "2" érték kell a Melákok megsemmisítéséhez. "3" érték kell a Mutánsok megsemmisítéséhez.

KOCKA: Annyi kockával dobj, amennyi ez az érték, amikor Akciót költesz ezen fegyver használatára.

PONTOSSÁG: Ezzel az értékkel egyenlő vagy ezt meghaladó minden dobás sikeres. Az ez alatti eredmények sikertelenek.

Amikor egy Túlélő Harc Akciót hajt végre, annyi kockával dob, amennyi az általa használt felszerelt fegyvereinek a Kocka száma. Ha a Túlélőnek két azonos, Dupla szimbólummal ellátott fegyver van a kezében, akkor mindkét fegyvert használhatja egyidőben, egyetlen Harc Akció költségéért. Mindkét fegyverrel ugyanazt a Zónát kell célba vennie.

PÉLDÁK: Doug-nak két Géppisztoly van a kezében. A Géppisztolynak van Dupla szimbóluma, ezért Doug egyetlen Akció alatt lőhet mindkettővel. Ez lehetővé teszi, hogy egyetlen dobással hat kockával dobjon, mivel a Géppisztoly Kocka száma 3!

Wanda két macsétát tart a kezében. Egyszerre lesújthat mindkettővel, így két kockával dobhat minden egyes, támadásra használt Akciónál.

Minden egyes dobott eredmény, mely egyenlő vagy nagyobb, mint a fegyver Pontosság száma, sikeres találatnak számít. Minden egyes találat, egyetlen célponton a fegyver Sebzés értékeként megadott Sebesülést okoz. A Járkálókat és az Üldözőket 1 Sebesülés megöli. Míg 2 vagy több Sebzést okozó fegyver szükséges egy Melák, megöléséhez és csak a 3 Sebesülést okozó fegyver (vagy Molotov-koktél) fog megölni egy Mutánst. Nem számít, hogy hány találatod van egy 1 Sebzést okozó fegyverrel, a Melákok és a Mutánsok szemrebbenés nélkül állják ki a találatot.

PÉLDA: Doug kiüríti a két Géppisztolya tájrtát egy Melákot védő három Járkálóra, és öt találatot szerez. Az első három lövés könnyedén kinyírja a Járkálókat. De a Melák a két megmaradó találatot következmények nélkül kiállja, mivel a Géppisztoly csak 1 Sebzést tud okozni.

Megérkezik Wanda, hogy macsétájával befejezze a munkát. Egy találatot ér el, de a macséta 2 Sebzést okoz, mely elegendő a Melák felaprításához!

Ha a Melák helyett két Üldöző lett volna, akkor a macséta egyetlen találatával nem semmisítette volna meg a két Üldözőt. Minden egyes sikeres találat csak egy adott célpontra vonatkozik, és a megmaradt sebzés feleslegesen kárba vész.

KÖZELHARC

Egy Közelharcos fegyverrel (a fegyver maximális Hatótávolsága "0") felszerelkezett Túlélő a saját Zónájában lévő Zombit támadhatja meg. Minden egyes kockadobás, mely egyenlő vagy nagyobb, mint a fegyver kártyáján szereplő Pontosság értéke, sikeres találatot ér. A játékos úgy osztja szét találatait a Zónában lévő lehetséges célpontok között, ahogy azt szeretné.

PÉLDA: Wanda megtámad egy Járkálót, egy Üldözöt és egy Melákot a dupla macsétájával. A dobásai: és , ami két találatot jelent. Úgy dönt, hogy lefejezi az Üldözöt és lemészárolja a Melákot, meghagyva a három közül a legkevésbé veszélyes Járkálót a következő Akciójához. Habár Ned is ugyanabban a Zónában van, ő biztonságban Wanda csapásaitól.

TÁVOLSÁGI HARC



Egy Távolsági fegyverrel felszerelt (a fegyver maximális hatótávolsága "1" vagy több) Túlélő, olyan Zónákban lévő célpontokat lőhet le, melyeket lát (lásd Rálátás, 5. oldal), és amelyek a fegyvere Hatótávolságán belül vannak.

EGY TETTERŐS TÚLÉLŐ KARAKTERKÁRTYÁJÁNAK ÁTTÉKINTÉSE

18 TAPASZTALAT PONT

Ned a Sárga Veszélyszintnél van. Még egy tapasztalat pont, és a Narancssárga Veszélyszintre lép. A játékosnak majd választania kell a két izgalmas új Képesség közül.

PLUSZ FELSZERELÉS Ned a játék korai szakaszában megsérült. A Sebesülés kártya elfoglal egy felszerelés mezőt. Még egy Sebesülés, és Ned meghal. Szerencséjére talált egy Hokis Maszkot, melyet eldobva megelőzheti a következő sebesülést. Ned-nek van még Benzine is, melyet az Üvegpalackkal együtt Molotov koktéll készítésére használható. Gyerünk, Mutáns, égj!

FELSZERELT FEGYVEREK
Mesterlövész puska és Tüzoltó Balta. Egy Puska és egy Távcső együtt, Ned-et egy megfizethetetlen Mesterlövész-puskához juttatja, mellyel kilöheti az Üldözőket a Járkálók tömegében. Másrészt a 2 Sebzést okozó Tüzoltó Balta lehetővé teszi, hogy Ned egyaránt áttörjön az ajtókon és a Melákon.

EMLÉKEZTETŐ: Az épületeken belül a Rálátás a Zónára és azzal közös nyílással rendelkező egy Zóna távolságra levő Zónára korlátozódik.

Egy fegyver hatótávolságát a kártyáján szereplő Hatótávolság érték mutatja, mely azoknak a Zónáknak a száma, amelyen a fegyver keresztül lőhet. A két érték közül az első a minimális Hatótávolság. Egy fegyver nem lőhet a minimális távolságnál közelebb lévő Zónára. A legtöbb esetben ez 0, mely azt jelenti, hogy a Túlélő lőhet a saját Zónájában lévő célpontra. A második érték a fegyver maximális Hatótávolsága. Egy fegyver nem lőhet a maximális Hatótávolságnál távolabb lévő Zónákra.

PÉLDA: A puska hatótávolsága: 1-3, mely azt jelenti, hogy lőhet három Zónával távolabbra, de nem használható a Túlélő Zónájában, amikor a Túlélő meghúzza a ravaszt. A Géppisztoly hatótávolsága: 0-1, mely azt jelenti, hogy a tulajdonosa a saját aktuális Zónájában vagy egy azzal szomszédos Zónában lőhet vele.

Amikor egy Zónát Távolsági Harchoz választotok, akkor a lövés és a célpont közötti Zónában lévő összes Szereplőt hagyjátok figyelmen kívül. Tehát a Túlélők keresztül lehetnek elfoglalt Zónákon anélkül, hogy akár másik Túlélőket akár Zombikat veszélyeztetnének.

A tüzelő Túlélő, Távolsági fegyvert használva, nem választhatja ki a sikeres dobások célpontjait. A találatok a célpont Zónában lévő Szereplőket a következő prioritási sorrendben érinti:

- 1 – Túlélők (kivéve a lövészt)
- 2 – Járkálók
- 3 – Melákok vagy Mutánsok
- 4 – Üldözők

A találatok a legalacsonyabb prioritású célpontokat érik, amíg azok mind meg nem halnak, ezután a célpontok a következő prioritásúak lesznek, amíg azok is el nem haláloznak, és így tovább.

PÉLDA: Doug Zónájában van egy másik Túlélő, Ned, négy Járkáló, egy Melák és két Üldöző. Doug, felismerve, hogy úgyszólván Zombivacsora, megpróbál annyit magával vinni, amennyit csak lehetséges! Hat kockával dob (három minden egyes Géppisztoly után). Az eredmények: [1][1], [1][2], [1][3], [1][4], [1][5] és [1][6]. A Géppisztoly [1][6] vagy [2][6] eredményeknél ér el találatot, tehát öt találat van. Ned kap kettőt, mely megöli (ilyenek a barátok...), és a maradék három találat megöli a Járkálókat.

Doug újra lő, az eredmény: [1][1], [1][2], [1][3], [1][4], [1][5], [1][6], három további találat. Az utolsó Járkáló is meghal, de a két magmaradt találat nem tesz kárt a Melákban, mely védi a két Üldözőt. Az egyetlen lehetőség, hogy előbb az Üldözőket vegye célba, az vagy egy Közelharc fegyver, mely találatai szabadon kijelölhetők, vagy egy Mesterlövész puska használata.

MEGJEGYZÉS: Ha egy Túlélő találatot kap egy 2 Sebesülést okozó fegyvertől, akkor két Sebesülést szenved el, mely megöli őt.

FEJLESZTÉS: MESTERLÖVÉS PUSKA ÉS MOLOTOV KOKTÉL

Bizonyos Felszerelési tárgyak kombinálhatók ezzel fejlesztve a fegyverzetet. Vegyétek a két szükséges kártyát, melyeknek már a Túlélő felszerelésében kell lennie, és kombináljátok őket, létrehozva egy új fegyvert. Ez nem kerül Akcióba, és az új fegyver csak egy helyet foglal el a Túlélő készletében. Amikor elkészül, a Túlélő azonnal és ingyenesen a kezébe veheti a fejlesztett fegyvereket.

Mesterlövész Puska: Kombinálj egy Puskát és egy Távcövet, és kapsz egy Mesterlövész Puskát. Helyezd a Távcő kártyát a Puska kártya alá. Ezután már kiválaszthatod a célpontjaid, amikor ezzel a Puskával lősz.

Molotov-koktél: Dobj el egy Üvegpalack és egy Benzin kártyát, és adj a Túlélődnek egy Molotov-koktél kártyát. A Molotov-koktélnak nincs szüksége Kocka, Pontosság és Sebzés értékre (de persze kell a Távolsági Harc Akció a használatához). Egyszerűen mindent elpusztít a célpont Zónájában. Bizony, még a többi Túlélő és a Mutáns is. Dobd el a Molotov-koktél kártyát az első használata után, üresen hagyva helyét a kezében.

ÚJRATÖLTÉS!

Míg a legtöbb fegyver újra használható, van néhány, mint pl. a Lefűrészelt Csövű Sörétes Puskánál, a lövések között egy Akciót kell elkölteni az újratöltésükhöz, ha ugyanabban a fordulóban többször szeretnél lőni velük. A Forduló Vége fázisban az összes ilyen fegyver ingyen újratöltődik, így ezek mindig tüzelésre készen kezdik a fordulót. Ha lősz egy ilyen fegyverrel, majd újratöltés nélkül átadod egy másik Túlélőnek, akkor még újra kell tölteni, mielőtt az új tulajdonosa ugyanabban a fordulóban használná. Amikor két azonos Dupla fegyverrel vagy felszerelkezve, melyek újratöltést igényelnek, akkor egy Akcióval mindkettőt újratölthető.

AUTÓS TÁMADÁS

Amikor egy vezetőüléssel ülő Túlélő Akciót költ el egy autó mozgására, akkor az abban a Zónában, melyből indul és minden olyan Zónában, amelybe belép, átgázol az összes Szereplőn. A vezetőt irányító játékos dob egy kockával, az azokban a Zónákban lévő minden egyes figura után (kivéve a vezetett autóban ülő Túlélőket), melyet az autó elhagy, melyen áthalad, és melybe megérkezik. Minden [1][6], [2][6] és [3][6] sikeres találat, mely 1 Sebzést okoz (csak 1-et; lehetetlen átgázolni egy Melákon vagy egy Mutáns). Ezeket a találatokat a Távolsági támadásnál leírt prioritási sorrend szerint kell kiosztani (lásd előző fejezet): első a Túlélők (kivéve, akik a támadó autóban vannak), ezután a Járkálók, majd a Melákok és a Mutánsok, végül pedig az Üldözők. Az összes célba vett Túlélőnek meg kell halnia, mielőtt bármelyik Járkáló találatot kaphatna. A vezető kapja a megölt Zombik után járó összes tapasztalat pontot.

A Túlélők Közelharc és Távolsági Támadást is végrehajthatnak az autóból, anélkül, hogy a Harc szabályai bármiben is változnának. Az autók nem nyújtanak védelmet a bent lévők számára a szokásos Zombitámadások és Túlélő támadások ellen.

PÉLDA: Phil a rendőrautót vezeti, Amy az utasülésein ül. Velük egy Zónában (1. Zóna) van egy Járkáló, három Üldöző és a sértetlen Josh, aki nem tud beszélni az autóba a Zónában lévő Zombik miatt. A következő Zónában (2. Zóna) van egy Járkáló, egy Melák és két Üldöző. Az azt követő Zónában (3. Zóna) hat Járkáló áll lesben. Phil elkölt egy Akciót, hogy az autó az 1. Zónából kimozogjon, majd a 2. Zónán keresztül, végül a 3. Zónában álljon meg.

Az 1. Zónánál öt kockával dob, ebből négy talál. Josh kap két találatot, és meghal. Egy Járkáló és egy Üldöző meghal.

A 2. Zónánál négy kockával dob, ebből három találat. A Járkálót megöli, de a Melák kiállja a megmaradt találatokat.

A 3. Zónánál hat kockával dob, ebből három találat. Három Járkálót öl meg.

Phil ezután elkölt még egy Akciót, hogy autó odavissza menjen a 2. és 3. Zóna között.

A 3. Zónánál három kockával dob, ebből kettő találat, és megöl két Járkálót.

A 2. Zónánál három kockával kellene dobnia, de ez felesleges, mivel a Melák ellenáll bármilyen találatnak, biztonságban tartva az Üldözőket.

A 3. Zónánál még egy kockával dob, ez talál, és megtisztítja a Zónát.



#9 KÉPESSÉGEK

A Zombicide minden egyes Túlélőjének különleges Képességei vannak, melyek hatásait ebben a fejezetben részletezzük. Abban az esetben, ha az általános szabályoknak ellent mondanak, a Képességek szabályai az irányadóak.

A következő Képességek némelyike nem tartozik a dobozban lévő Túlélőkhöz. Ezek majd más, későbbi Túlélőkhöz használhatóak. Próbáljátok ki ezeket átalatok kitalált Túlélőkkel!

A következő Képességek és/vagy bónuszok hatása azonnali, és a megszerzésük fordulójában is használhatóak. Ez azt jelenti, hogy ha egy Akció következtében a Túlélő szintet lép, és egy képességet kap, akkor ezt a Képességet azonnal használhatja, ha a Túlélőnek még maradt Akciója (vagy a Túlélő használhatja a képesség adta plusz Akciót).

+1 Akció – A Túlélőnek van egy plusz Akciója, melyet tetszése szerint használhat fel.

+1 Sebzés: [Típus] – A Túlélő +1 Sebzés bónuszt kap az adott Akció típushoz (Közelharc vagy Távolsági harc).

+1 a kockadobáshoz: Harc – A Túlélő hozzáad 1-et a Harc Akcióban dobott minden egyes kocka eredményéhez (Közelharc vagy Távolsági harc). Az eredmény maximuma mindig 6.

+1 a kockadobáshoz: Közelharc – A Túlélő hozzáad 1-et a Közelharc Akcióban dobott minden egyes kocka eredményéhez. Az eredmény maximuma mindig 6.

+1 a kockadobáshoz: Távolsági harc – A Túlélő hozzáad 1-et a Távolsági Harc Akcióban dobott minden egyes kocka eredményéhez. Az eredmény maximuma mindig 6.

+1 kocka: Harc – A Túlélő fegyverei egy plusz kockával dobnak a Harcban (Közelharc vagy Távolsági Harc). A Dupla fegyverek mindegyike egy-egy kockát kap, így Dupla Harc Akciónként összesen +2 kockát kap.

+1 kocka: Közelharc – A Túlélő közelharc fegyverei egy plusz kockával dobnak a Közelharcban. A Dupla fegyverek mindegyike egy-egy kockát kap, így Dupla Közelharc Akciónként összesen +2 kockát kap.

+1 kocka: Távolsági harc – A Túlélő távolsági harci fegyverei egy plusz kockával dobnak a Közelharcban. A Dupla fegyverek mindegyike egy-egy kockát kap, így Dupla Távolsági harc Akciónként összesen +2 kockát kap.

+1 ingyenes Harc Akció – A Túlélőnek van egy ingyenes plusz Harc Akciója. Ez az Akció csak Közelharcnak vagy Távolsági Harcnak használható.

+1 ingyenes Mozgás Akció – A Túlélőnek van egy ingyenes plusz Mozgás Akciója. Ez az Akció csak Mozgás Akciónak használható.

+1 ingyenes Kutatás Akció – A Túlélőnek vagy egy ingyenes plusz Kutatás Akciója. Ez az Akció csak Kutatáshoz használható, de a Túlélő ettől még fordulónként csak egyszer Kutathat.





+1 max Hatótávolság – A Túlélő Távolsági fegyvereinek maximális Hatótávolsága 1-gyel nő.

+1 Zóna Mozgásonként – A Túlélő átmehet plusz egy Zónán, minden alkalommal, amikor Mozgás Akciót hajt végre. Ez a Képesség hozzáadódik a Mozgás Akciót segítő egyéb hatásokhoz.

1 újradobás fordulónként – Fordulónként egyszer újradobhatod az adott Túlélő által egy Akcióhoz dobott kockákat. Az új eredmény átveszi a régi helyét. Ez a Képesség hozzáadódik az újradobást lehetővé tevő Felszerelések hatásaihoz.



2 kottél jobb, mint 1 – A Túlélő két Molotov-kottél kártyát kap egy helyett a Molotov-kottél előállításánál.

2 Zóna Mozgás Akciónként – Amikor a Túlélő egy Akciót költ Mozgásra, akkor egy Zóna helyett egy vagy két Zónát is Mozoghat.

Kétkezes – A Túlélő az összes Közelharc és Távolsági harci fegyvert úgy kezeli, mintha     Dupla szimbólum lenne rajtuk.

Született vezető – A Túlélő a fordulója alatt egy ingyenes Akciót adhat egy másik Túlélőnek, melyet az kedve szerint használhat fel. Aki kapta, annak fel kell használnia ezt az Akciót a következő fordulójában, különben elvész.

Végzet – A Túlélő fordulónként egyszer használhatja ezt a Képességet, amikor felfed egy általa húzott Felszerelés kártyát. Dobd el a kártyát, és húzz egy másik Felszerelésekártyát.

Fegyverbajnok – A Túlélő az összes Távolsági fegyvert úgy kezeli, mintha   Dupla szimbólum lenne rajta.

Készletgyűjtő – A Túlélő egy plusz Felszerelésekártyát hordozhat a tartalékában.





Jó szimat – Ez a Képesség fordulónként egyszer használható. A Túlélő a Zónában egy ingyenes Kutatás Akciót kap, ha már megsemmisített egy Zombit (akár épületen kívül) ugyanebben a fordulóban. Ez az Akció csak Kutatáshoz használható, de a Túlélő ettől még fordulónként csak egyszer Kutathat.

Ez minden, amid van? – Bármikor használhatod ezt a Képességet, amikor a Túlélő Sebesülés kártyát kapna. Dobj el egy-egy Felszerelésekártyát a Túlélő készletéből minden Sebesülés miatt, melyet kaphatna. Semlegesíts egy-egy Sebesülés kártyát minden eldobott Felszerelésekártya után.

Lezárás – A Túlélő egy Akciót elkölteve bezárhat egy nyitott ajtót. Az ajtó későbbi kinyitása nem vált ki újabb Zombifelbukkanást.

Lárma – Fordulónként egyszer a Túlélő hatalmas zajt csaphat! Az adott Túlélő következő fordulójáig, az a Zóna, melyben ezt a Képességet használta úgy számít, mintha az egész térképet nézve azon lenne a legtöbb Zajlapka. Ha egy másik Túlélőnek is van ilyen Képessége, akkor csak a Képességet utolsóként használónál érvényesül ez a hatás.

Szerencsés – A Túlélő egyszer újradobhatja az összes kockáját minden egyes általa végrehajtott Akciónál. Az új eredmény a régi helyébe lép. Ez a Képesség hozzáadódik a többi Képességhez (például "1 újradobás fordulónként") és az újradobást lehetővé tevő Felszerelésekhez.

Tökéletes Pár! – Amikor egy Túlélő Kutatás Akciót hajt végre, és     Dupla szimbólumos fegyverkártyát húz, akkor azonnal elvehet a Felszerelésekártyából egy ugyanolyan típusú második kártyát. Ezután keverjétek meg a paklit.

Orvos – A Túlélő, fordulónként egyszer eltávolíthat egy Sebesülés kártyát egy vele azonos Zónában lévő Túlélőről. Magát is gyógyíthatja.

Ninja – A Túlélő nem csap zajt. Egyáltalán nem. A figurája nem számít Zajlapkának, és az általa használt Felszerelés vagy fegyver szintén nem okoznak Zaj lapkát! A Túlélő bármikor dönthet úgy, hogy nem használja ezt a Képességet, ha szeretne zajt csapni.

Surranó – A Túlélőnek nem kell plusz Akciót elköltenie, amikor Mozgás Akciót hajt végre egy Zombikat tartalmazó Zónán keresztül.

Mesterlövész – A Túlélő szabadon választhatja meg a célpontjait az összes Távolsági Harc Akciójánál.

Egy [Felszerelés]-el kezd – A Túlélő egy adott Felszereléssel kezdi a játékot; a kártyája automatikusan hozzá kerül, még a játék kezdete előtt.

A kard mestere – A Túlélő úgy kezeli az összes Közelharc fegyvert, mintha   Dupla szimbólumos lenne.

Kitartó – A Túlélő minden egyes Zombi fázisban figyelmen kívül hagyja az első Támadást, melyet egyetlen egy Zombitól kap.

Cseles lövés – Amikor a Túlélő Dupla Távolsági fegyverekkel van felszerelve, akkor ugyanabban az Akcióban mindegyik fegyverrel különböző Zónában lévő célpontokat is célba vehet.

#10 KÜLDETÉSEK

A következő oldalak egy Tanuló Küldetést tartalmaznak, mely segíti a játék megtanulását, és még tíz Küldetést, melyekben alaposan letesztelhetitek magatokat a Zombicide túlélésében! Játshatjátok ezeket a Küldetéseket egymás után, vagy egy alkalomra kiválasztva a legmegfelelőbbet, hiszen ezek változó stílusúak, méretűek, nehézségűek, más-más játékidővel.

A Küldetéseknél leírt különleges szabályok felülírják a szokásos szabályokat és a kártyák szabályait.

Ezek a Küldetések csak a kezdetet jelentik; a Zombi invázió épp csak hogy elkezdődött! Látogassatok el a www.guillotinegames.com oldalra, ahol mindig frissített új és ingyenesen letölthető Küldetéseket találotok. Vagy töltsétek le a térképszerkesztőt, és hozzátok létre saját Küldetéseket, majd osszátok meg a Zombicide rajongókkal!

00 TANULÓKÜLDETÉS

TANULÓKÜLDETÉS / 4+ TÚLÉLŐ / 20 PERC

Néhány barátunkkal voltunk, amikor az első sziréna megszólalt, melyet egyből megszámlálhatatlanul sok követett. Kevesebb, mint egy óra leforgása alatt minden megváltozott. A televízió és a rádió szörnyű híreket közölt. Úgy gondoltuk, hogy a biztonságosabbnak látszó, szomszéd házában keresünk menedéket. Csak át kellett jutnunk az utcán. Csakhogy ŐK már ott voltak...

Szükséges lapkák: 2B és 1B.

CÉL

- Szedjétek össze a Céllapkát.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- **Csökkentett Zombipakli.** Csak a következő Zombikártyákat használjátok a Zombipakli összeállításánál: 1, 2, 3, 4, és 41. A többit tegyétek vissza a dobozba.
- **Speciális kezdő Felszerelés.** Nem adjátok hozzá a Pisztolyt, Tűzoltó baltát és a Feszítővasat a kezdő felszereléshez. Helyette tegyétek ezeket a Felszerelési pakli tetejére. Ezt a három kártyát húzzátok fel elsőként, amikor egy Túlélő egy Zónában kutat. A Serpenyő kártyákat a szokásos módok osszátok ki.



01 HÁZ TÖMBÖK

NEHÉZ / 4+ TÚLÉLŐ / 150 PERC

A menedékünk most már biztonságos. Sajnos az étel készleteink már nem sokáig tartanak ki. Úgy döntöttünk, hogy felfegyverkezünk, és átkutatjuk a szomszédos házakat. Nem térhetünk vissza üres kézzel.

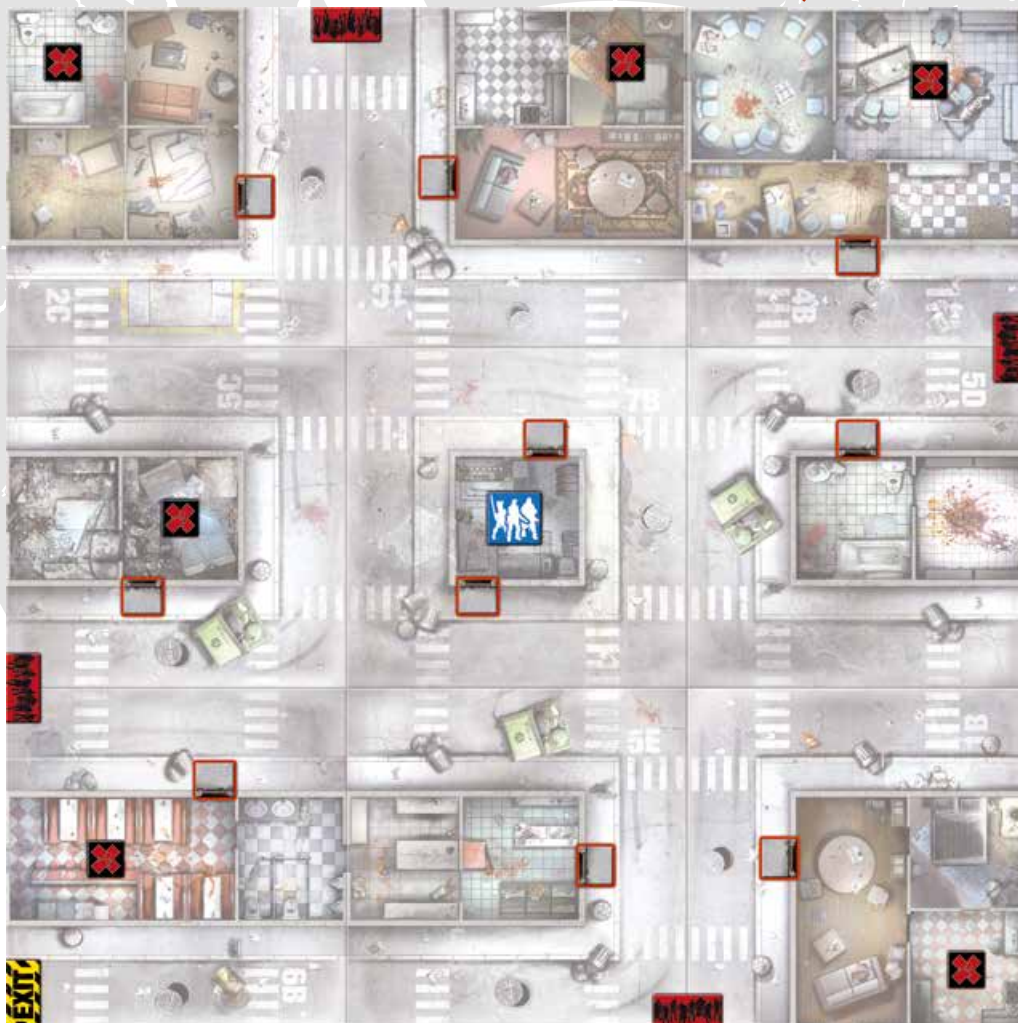
Szükséges lapkák: 2C, 1C, 4B, 5C, 7B, 5D, 6B, 5E és 1B.

CÉLOK

- Szedjétek össze az összes Céllapkát.
- Találjátok legalább egy Konzerv kártyát, legalább egy Zsák Rizs kártyát és legalább egy Víz kártyát.
- Amint teljesítettétek az előző Célokat, érjétek el a térképen látható Kijárat Zónát legalább egy Túlélővel. Gyűjtsétek össze (számoljátok meg) a Felszerelést, és a Túlélőket, akik megmenekültek. Győztök, ha van legalább egy Konzerv, egy Zsák Rizs és egy Víz kártyátok.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- Minden egyes Céllapka 5 tapasztalat pontot ad az azt összeszedő Túlélőnek.



A játékosok kezdőterülete



Zombi Megjelenés Zóna



Kijárat Zóna



Zárt ajtó



Cél (5 TP)

02 Y-ZÓNA

KÖZEPES / 4+ TÚLÉLŐ / 60 PERC

Az élők hátrányba kerülnek. Az ellenállás sejtjei egyik a másik után esnek el, és a CB rádiónk, mely ontotta a híreket, most hallgat. Mennünk kell. A zombik száma egyre nő, és a készleteink szűkösek. Ölni tudnék egy kis fogkrémért.

Szükséges lapkák: 4B, 4E, 1B, 7B, 5D, 6B, 3C, 4C és 2C.



CÉL

- Érjétek el a térképen látható Kijárat Zónát az összes Túlélővel.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- A Céllapkák orvosi szekrényeket jelképeznek. Az a Túlélő, aki összegyűjt egyet, azonnal elveszít egy Sebesülés kártyát.



A játékosok kezdőterülete



Zombi Megjelenés Zóna



Kijárat Zóna



Zárt ajtó



Orvosi szekrény



0324 ÓRÁS VERSENY ZOMBIVÁROSBAN

KÖZEPES / 4+ TÚLÉLŐ / 90 PERC

Egy nagy megmaradt házat látni. Az épület látszólag nem károsodott túlságosan, és van néhány üzemképesnek tűnő autó. A készletraktár talán tele, mivel úgy tűnik a fosztogatók nem időztek itt. Hamar kiderült, miért: a területet ellepték a Zombik. A korábbi lakók nem vették fel velük a harcot. Mielőtt átkutatnánk, meg kell tisztítanunk. Minden álmom egy rágógni.

Szükséges lapkák: 2C, 4D, 4B, 5C, 6B, 5F, 1B, 3C és 4E.

CÉL

- Legalább egy Túlélővel érjétek el a Piros Veszélyszintet.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- Minden egyes Céllapka 5 Tapasztalat pontot ad az összegyűjtő Túlélőnek.
- Használhatjátok az autókat.
- A Tuningautóban csak egyszer kutathattok. Vagy a Mama Puskáját, vagy a Gonosz Ikreket tartalmazza (véletlenszerűen húztok).
- A rendőrautóban egynél többször is Kutathattok. Addig húzzatok kártyákat, amíg fegyvert nem találtok. A többi kártyát dobjátok el. Az Aaahh! kártya hatására felbukkan egy Járkáló, és a szokásos módon véget vet a Kutatásnak.



A játékosok kezdőterülete



Zombi Megjelenés Zóna



Zárt ajtó



Célok (5 TP)



Vezethető autók



04 LÖVÖLDÖZÉS VEZETÉS KÖZBEN

KÖZEPES / 4+ TÚLÉLŐ / 90 PERC

Az új menedékünk nem nyújt elég védelmet. A Zombik csak jönnek és jönnek. Nem tudunk aludni, és néhányunk már kezdi feladni. Egy fészeknek kell lennie valahol a környéken, talán az üzleti negyedben, a metróbejárat közelében. Amíg nem semlegesítjük ezt a fenyegetést, addig folyamatos támadásoknak leszünk kitéve. Jól jönne egy új cipő a méretemben.

Szükséges lapkák: 3C, 4D, 2C, 5F, 4E, 4B, 2B és 5C.

CÉLOK

- Gyűjtsétek össze az összes Céllapkát.
- Miután a fenti Célt teljesítettétek, az össze megmaradt Túlélőnek el kell jutnia ugyanabba a tetszőlegesen kiválasztott Zombi Megjelenés Zónába, és meg kell bizonyosodniuk, hogy nem maradt ott több Zombi.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- Minden egyes Céllapka 5 Tapasztalat pontot ad az azt összegyűjtő Túlélőnek.
- Használhatjátok az autót.
- A Tuningautóban csak egyszer kutathattok. Vagy a Mama Puskáját, vagy a Gonosz Ikréket tartalmazza (véletlenszerűen húztok).
- A rendőrautóban egynél többször is Kutathattok. Addig húzzatok kártyákat, amíg fegyvert nem találtok. A többi kártyát dobjátok el. Az Aaahh! kártya hatására felbukkan egy Járkáló, és a szokásos módon véget vet a Kutatásnak.



- A rendőrautóban egynél többször is Kutathattok. Addig húzzatok kártyákat, amíg fegyvert nem találtok. A többi kártyát dobjátok el. Az Aaahh! kártya hatására felbukkan egy Járkáló, és a szokásos módon véget vet a Kutatásnak.

 A játékosok kezdőterülete	 Zárt ajtó	 Vezethető autók
 Zombi Megjelenés Zóna	 Cél (5 TP)	



05 Nagy W

NEHÉZ / 6+ TÚLÉLŐ / 180 PERC

A Zombik veszélyesek, de nem ők jelentik a legnagyobb fenyegetést. Mindig új forrásokat kell felkutatnunk, ételt, fegyvert, löszert, és mindezek mellett biztos menedéket. Itt vagyunk a városközpontban, egy beton és üveg temetőben. A nagy irodaházak kétségkívül fertőzöttek. Mégis reménykedünk, hogy megtaláljuk a módját, hogy még néhány napot túléljünk. Ne feledd, nem szabad egyszerre egynél több ajtót kinyitni, és nem szabad zajt csapni. Különben a város összes Zombija egy percen belül a nyakunkon lesz!
Tegnap szalonnáról álmodtam. Csak szalonnáról.



Szükséges lapkák: 5D, 2C, 1C, 7B, 5C, 6B, 5E, 1B és 4B.

CÉL

- Gyűjtsétek össze az összes Céllapkát.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- Minden egyes Céllapka 5 Tapasztalat pontot ad az azt összegyűjtő Túlélőnek.



A játékosok kezdőterülete



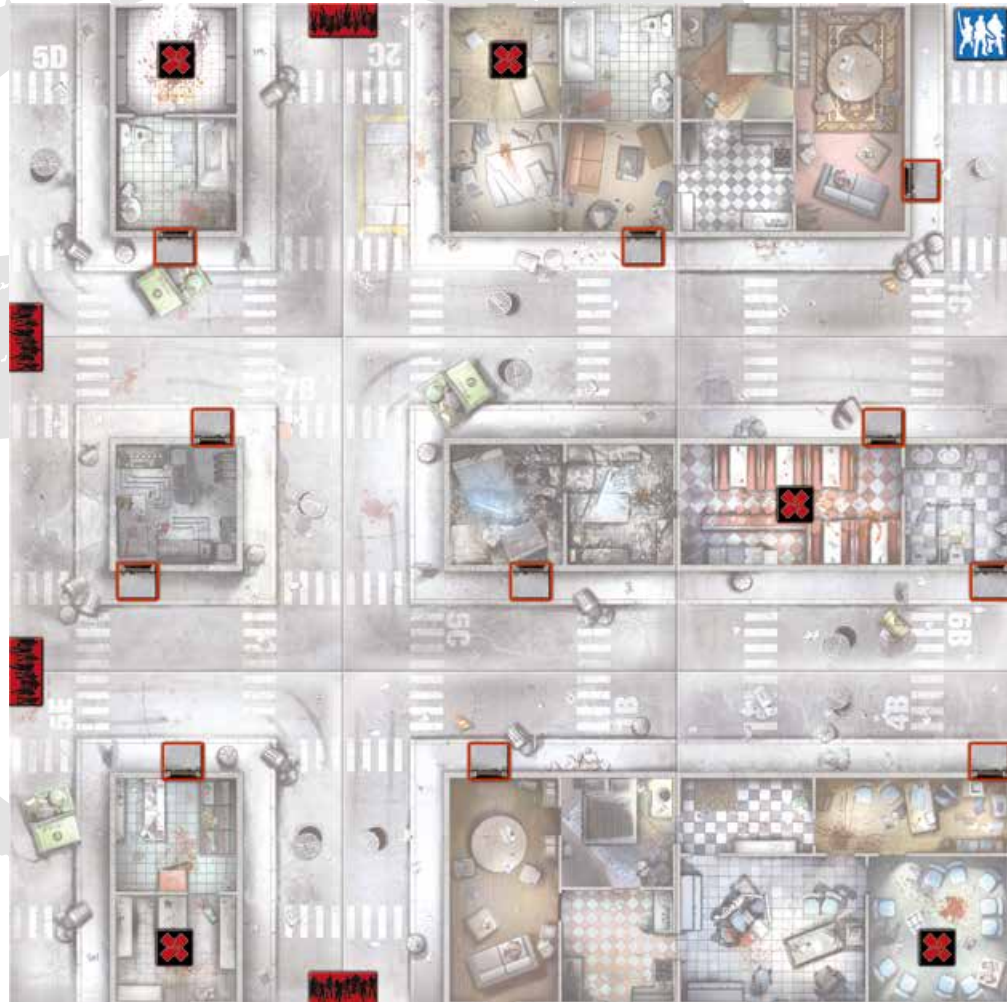
Zombi Megjelenés Zóna



Zárt ajtó



Cél (5 TP)



06 A MENEKÜLÉS

NEHÉZ / 6+ TÚLÉLŐ / 150 PERC

A fertőzés első óráiban mindenki megröhamozta az élelmiszerboltokat, hogy ételt szerezzen. Nagy hiba volt. A nyilvános helyeket mind ellepték a Zombik. Mi a külvárosi Z-Mart-ban bottladoztunk. Eddig, mindenki aki belépett, csak növelte a fertőzöttek számát. Ma van a fordulópont, szembeszállunk a tömeggel. Felértük a készleteink maradvékát. Nincs más választásunk...de van tapasztalatunk, és egy csapatban dolgozunk. Nagyobb fegyver kell... és vécépapír.

Szükséges lapkák: 4C, 2C, 7B, 3C, 1B és 5D.

CÉL

Hajtsátok végre sorban a következő Célok:

1- Helyeztetek el legfeljebb hat ellátmánykártyát az autók lapkáira alá (lásd Különleges szabályok). Az ellátmánykártya Konzerv, Zsák Rizs vagy Víz kártya lehet.

2- A megmaradt Túlélők szálljanak be annyi autóba, amennyiben elférnek.

3- Értétek el az autókban lévő Túlélőkkel a Kijárat Zónát. Az ezt a Zónát elérő autó elhagyja a táblát a benne lévő Túlélőkkel és a benne lévő ellátmánnyal. Tegyétek félre a táblát elhagyó autókban lévő ellátmány kártyákat. Győztök, ha hat vagy annál több van.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- Nem Kutathattok a Túlélők Kezdő Zónájában.
- Ellátmány autóba pakolása: Egy Túlélő egy Akciót elköltve berakhat (vagy kivehet) egy Konzerv, Zsák Rizs vagy Víz kártyát az autó alól, mely vele egy Zónában van.
- Használhatjátok az autókat.
- A Tuningautóban csak egyszer kutathattok. Vagy a Mama Puskáját, vagy a Gonosz Ikreket tartalmazza (véletlenszerűen húztok).
- A rendőrautóban egynél többször is Kutathattok. Addig húzzatok kártyákat, amíg fegyvert nem találtok. A többi kártyát dobjátok el. Az Aaahh! kártya hatására felbukkan egy Járkáló, és a szokásos módon véget vet a Kutatásnak.



07 A ROMOS HÁZ

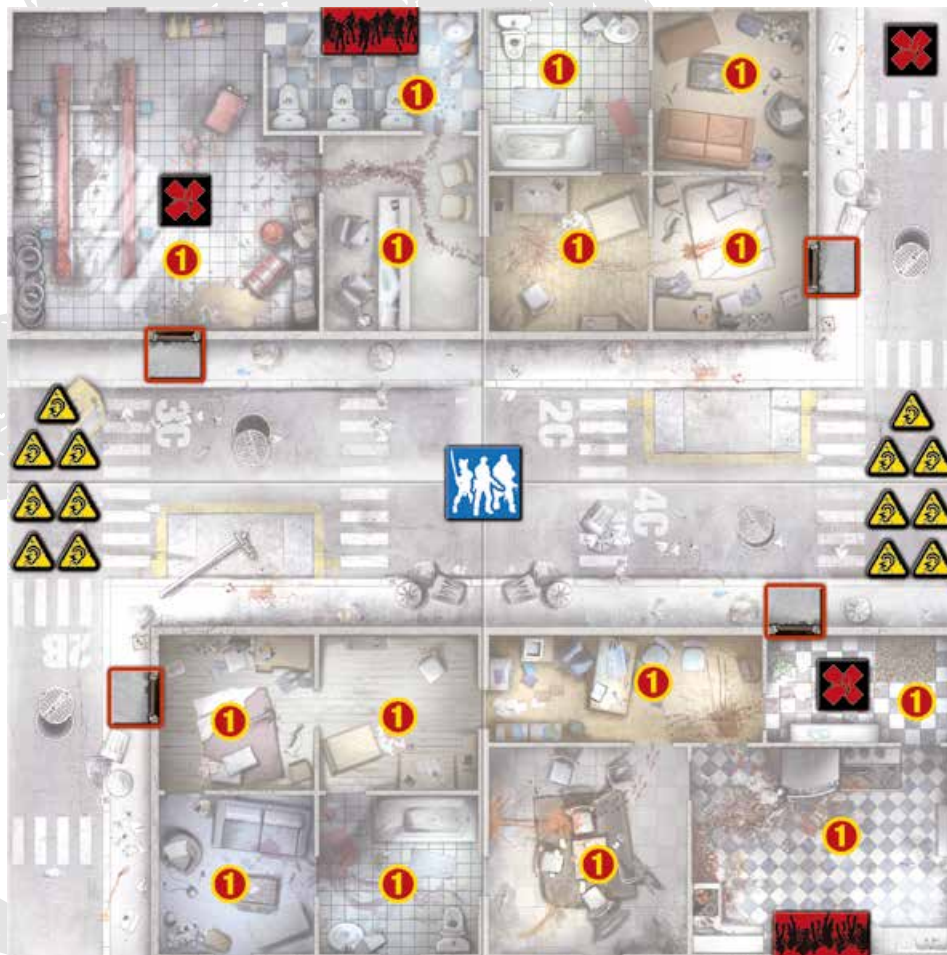
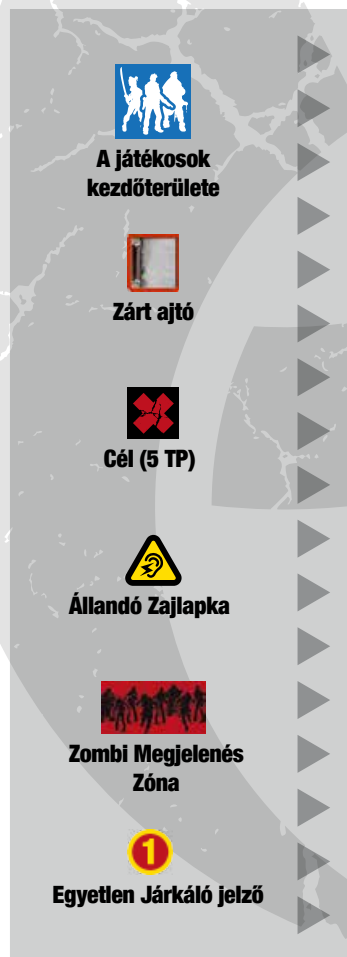
KÖNNYŰ / 6+ TÚLÉLŐ / 45 PERC

Miközben minden romokba dől, bekövetkezett egy baleset az atomerőműnél. Az eltűnésük előtt a hatóság számos erőmű technikust helyezett karakntén alá a kórház egyik szárnyában. Meg kell bizonyosodnunk róla, hogy ezek az emberek egyszer s mindenkorra oda vannak zárva, különösen, ha fertőzöttek. Hogy miért? Mert egy Zombinál csak egy rosszabb van: egy radioaktív Zombi. Csak tudnám, hova tűntek a kutyák.

Szükséges lapkák: 3C, 2C, 2B és 4C.

CÉL

- Semlegesítsék a Zombi Megjelenés Zónákat (lásd különleges szabályok).



KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- Minden egyes Céllapka 5 Tapasztalat pontot ad az azt összesgyűjtő Túlélőnek.
- Dupla ajtónyitás: Egy ajtónyitás ugyanabban az épületben kinyit egy másik ajtót is.
- Zombi területek: Minden épület Zónában egy-egy Járkáló van a játék kezdetén. Amikor ajtót nyitnak, a szokásos módon hajsátok végre egy Zombi Megjelenést.
- Zombi Kijárat: Az alaprajzon látható két Zónában hat állandó Zajlapka van. Ezek a Zónák jelképezik a kijáratokat, melyen át a Zombik elmenekülhetnek. Ha egy Zombi eléri ezen Zónák egyikét, vegyék le a tábláról, és tegyék félre. Ha négy Zombi így elhagyja a táblán, akkor a játékot azonnal elvesztették.
- A Zombi Megjelenés Zónák semlegesítése: A Túlélő egy Akció elköltésével semlegesíthet egy Megjelenés Zónát abban a Zónában, ahol éppen tartózkodik. A Zónában nem lehetnek Zombik. Ne feledjétek, hogy a Zombi Megjelenés Zóna akkor is aktív, ha az ajtók zárva vannak.

08 ZOMBI RENDŐRSÉG

NEHÉZ / 6+ TÚLÉLŐ / 180 PERC

Megöltük a Zombit, aki valaha a város polgármestere volt. Egy fax volt nála, a rendőrség főnökétől, mely leírja, hogyan érhetünk el egy biztonságos menedéket, egy bunkerré átalakított öreg, föld alatti létesítményt a rendőrség közelében. Nyilván van ott fegyver és élelmiszer, sőt, még zuhanyozni is lehet. Ez a bunker tökéletes menedék lenne számunkra. De a bejáratát távolról üzemeltetik, és a környezetét ellepték a Zombik. Ez egy veszélyes küldetés, de megéri. Ami nem öl meg ma, még megteheti holnap.

Szükséges lapkák: 2C, 7B, 4B, 1B, 5C és 3C.

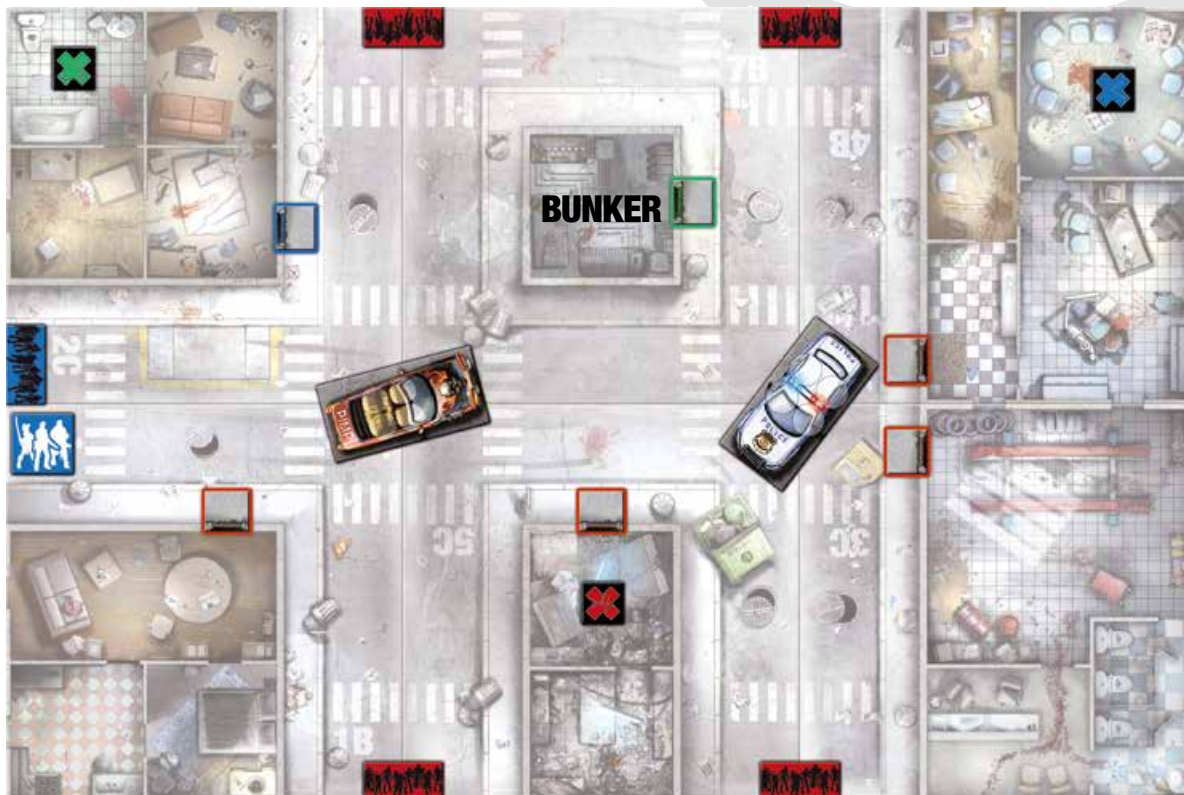
CÉL

- Helyeztetek legalább egy Túlélőt a térképen látható "bunker" Zónába. A bunkert meg kell tisztítani az ott lévő Zombiktól.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- A kék ajtó a kék Cél megszerzéséig nem nyitható ki.

- A kék Megjelenés Zóna a kék Cél megszerzésénél aktiválódik.
- A zöld ajtó a zöld Cél megszerzéséig nem nyitható ki.
- Minden egyes Céllapka 5 Tapasztalat pontot ad az azt összegyűjtő Túlélőnek.
- Használhatjátok az autót.
- A Tuningautóban csak egyszer kutathatok. Vagy a Mama Puskáját, vagy a Gonosz Ikrét tartalmazza (véletlenül húztok).
- A rendőrautóban egynél többször is Kutathatok. Addig húzzatok kártyát, amíg fegyvert nem találtok. A többi kártyát dobjátok el. Az Aaahh! kártya hatására felbukkan egy Járkáló, és a szokásos módon véget vet a Kutatásnak.



09 A HATALOM MINDENRE FELJOGOSÍT

KÖZEPES / KÜLÖNLEGES / 90 PERC

Találtunk egy menedéket, és elég készletet, hogy ellássunk egy kisebb sereget. Van egy működő rádiónk is. Ennek köszönhetően megtaláltunk egy másik Túlélő csapatot a külvárosban. Védtelenek voltak, és körbe vették őket a Zombik. Nem volt mit tenni, csapdában voltak. Egyesültünk. Szerezzünk új barátokat. Ma találtam fogselymet, mintha Karácsony lenne.

Szükséges lapkák: 1B, 2B, 2C és 7B.

MEGJEGYZÉS: A Hatalom mindenre feljogosít, egy- három játékos részére készült.



CÉLOK

- Gyűjtsétek össze az összes Céllapkát.
- Térjétek vissza a Kezdő Zónába legalább négy Túlélővel (egy játékos), öt Túlélővel (két játékos) vagy hat Túlélővel (három játékos). A Kezdő Területre érkezett Túlélő a fordulója során elhagyhatja a táblát. Tegyétek félre a Felszerelés-kártyáival együtt. Megnyeritek a játékot, amint az adott számú Túlélőt ezen a módon félre tesztitek.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- Minden játékos egy Túlélővel kezdi a játékot.
- Négy Cél látható a térképen. Három közülük ugyanaz a "semleges" oldal van mindkét oldalán. A negyediknek van egy szokásos oldala és egy kék oldala. Helyezzétek el a lapkákat képpel lefelé véletlenszerűen, így senki sem tudja, hogy hova került a megjelölt lapka.
- Minden egyes Céllapka 5 tapasztalat pontot ad az azt összegyűjtő Túlélőnek. Minden egyes semleges Céllapka összeszedésénél, a legkevesebb Túlélőt irányító játékos találmára elvesz egy új Túlélőt (holtverseny esetén a lapkát összeszedő játékos dönt). Az új Túlélőt Felszerelés nélkül kell felfedni és elhelyezni abba a Zónába, ahol a Célt összeszedték. Ezután ő is a szokásos módon részt vesz a játékban. A megjelölt Céllapka összeszedése nem ad további Túlélőt, hanem 5 tapasztalat pontot ad.
- Nem használhatjátok az autót.
- A rendőrautóban egynél többször is Kutathattok. Addig húzzatok kártyákat, amíg fegyvert nem találtok. A többi kártyát dobjátok el. Az Aaahh! kártya hatására felbukkan egy Járkáló, és a szokásos módon véget vet a Kutatásnak.

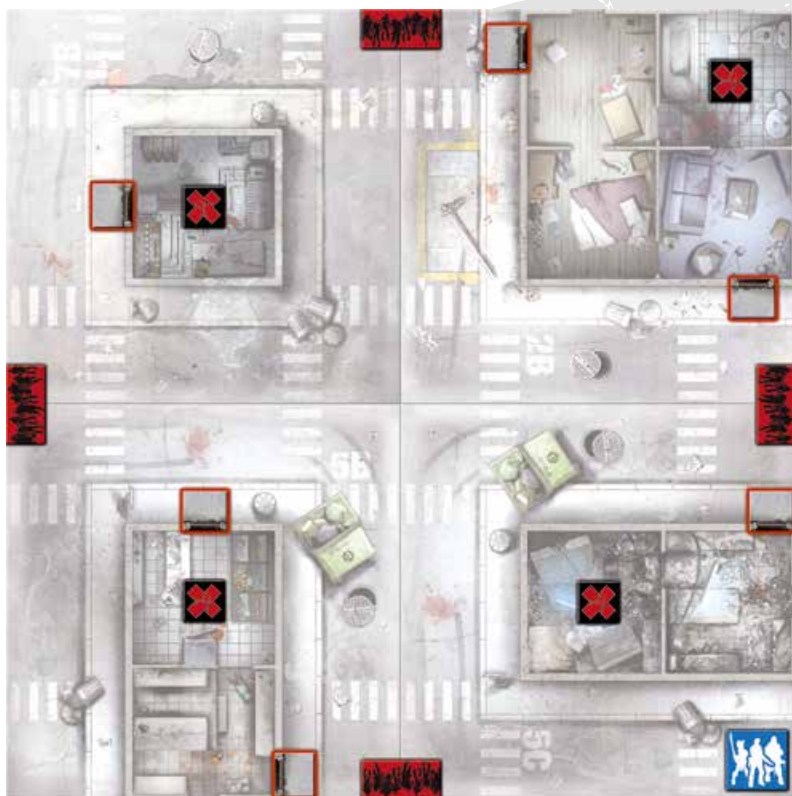
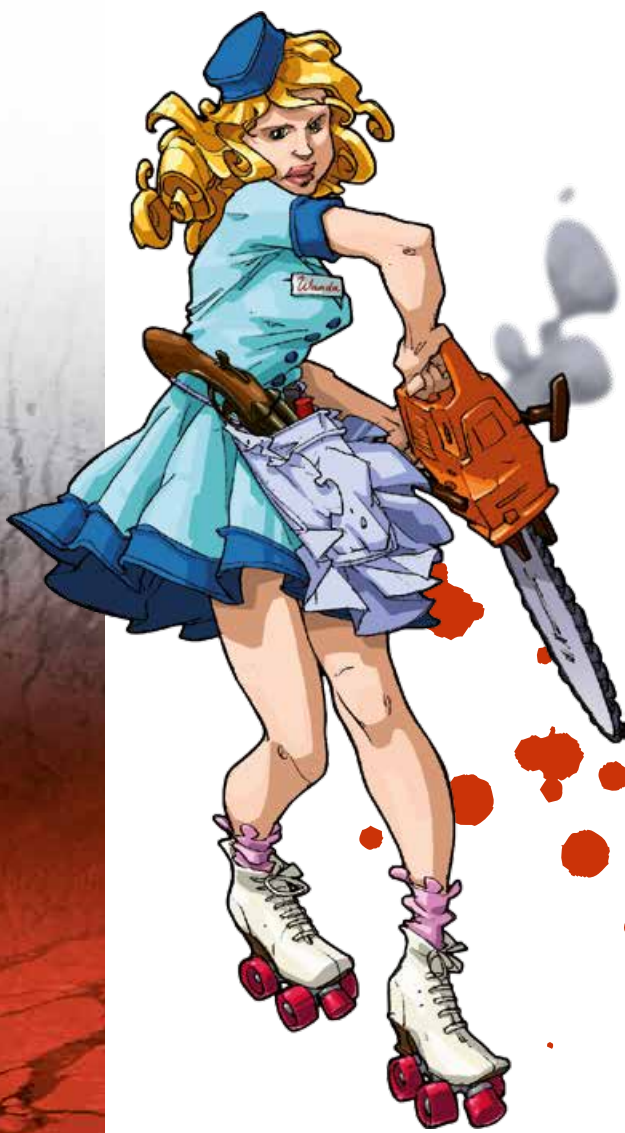


10 KISVÁROS

NEHÉZ / 4+ TÚLÉLŐ / 120 PERC

Vissza a kezdetekhez. Felderítettük a rejtékhelyünket körülvevő területeket egyre szélesebb és szélesebb körökben. Számos hét telt már el a fertőzés kezdete óta, és a Zombi populáció elérte a csúcspontját. Ami korábban rutin küldetés volt, most komoly megpróbáltatás, ahol a legkisebb hiba is végzetes lehet. Leszokok a dohányzásról különben megöl, ami körülöttem folyik.

Szükséges lapkák: 7B, 2B, 5B és 5C.



A játékosok kezdő területe



Zombi Megjelenés Zóna



Zárt ajtó



Cél (5 TP)

CÉL

- Gyűjtsétek össze az összes Céllapkát.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- Minden egyes Céllapka 5 tapasztalat pontot ad az azt összeszedő Túlélőnek.

#11 TÁRGY- MUTATÓ

Akciók	10-11
Csatornanyílás kártya	14
Alapszabályok	5-9
Autó, be- és kiszállás	11
Autós támadás	11,17-18
Autóvezetés	11
Célpontok prioritása	17
Dobókockák	15
Dupla fegyverek	15
Előkészületek	4
Fegyverek	15-17
Fejlett fegyverek	17
Célok	11
Cél teljesítése	11
Felbukkanó Zombik	13-14
Felszerelés	7-8, 15
Felszerelések cseréje	11
Feszítővas	17
Futás a Zombik előtt	14
Győzelem és vereség	4
Harc	15-18
Hatótávolság	15

Helycsere egy autóban	11
Járkáló	9
Játék áttekintése	4
Játékosok fázisa	10
Játékosok száma	4
Karakterkártya	4, 8, 16
Kártyák kombinálása	17
Kezdőjátékos	4
Készlet	9
Készlet átrendezése	11
Kezdő felszerelés	4
Képességek	18-19
Közelharc	11, 16
Kutatás	10
Küldetések	20-30
Lövés	11, 16-17
Melák	9
Molotov koktél	17
Mozgás	6
Mozgás Akció	12
Mutánsok	9
Nyitott ajtók	10
Plusz aktiválás kártya	13
Pontosság	15
Rálátás	5
Sebzés	15

Sebzések	12
Semmit sem tesz	11
Szereplők	5
Szoba	5, 10
Találat	15-18
Találatok kiosztása	16-17
Tapasztalat pontok	9
Tartozékok	2
Távolsági harc	16-17
Túlélő	4, 5, 10
Utca	5
Újratöltés	17
Üldöző	13
Veszélyszint	9
Vége fázis	4, 32
Zaj	6-7
Zajkeltés	11
Zajos fegyverek	7
Zombik aktiválása	12-13
Zombik fázisa	12-14
Zombik felosztása	12
Zombik típusai	9
Zombi Mozgás	12-13
Zombi támadás	12
Zóna	5-6

ALKOTÓK

GAME DESIGNERS:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN
and Nicolas RAOULT

EXECUTIVE PRODUCER:

Percy DE MONTBLANC

ART:

Miguel COIMBRA, Nicolas FRUCTUS,
Edouard GUITON, Mathieu HARLAUT
and Eric NOUHAUT

GRAPHIC DESIGN:

Mathieu HARLAUT

SCULPTORS:

Elfried PEROCHON and Rafal ZELAZO

PHOTOGRAPHY:

Mathieu HARLAUT

EDITING:

Chern ANN NG, Christopher BODAN and
Thiago ARANHA

PUBLISHER:

David PRETI

PLAYTEST:

Thiago ARANHA, Arnaud BEAUDOUIN,
Walid BENHAFSIA, Philippe CHARTIER,
Sébastien CELERIN, Aristophanis
GALANOPOULOS, Odin GUITON,
Mathieu HARLAUT, Erwan HASCOET,
Loïc HASCOET, Frédéric HENRY,
Sébastien LABRO, Gabriel LOUET,
Barbara LOUET, Nolwenn LOUET, Galaan
LOUET, Guillaume MONVOISIN, Julien
MONVOISIN, Eric NOUHAUT, Elfried
PEROCHON, Arnaud PLACE, David
PRETI, Stéphane SIMON, Martin TERRIER
and Rafal ZELAZO.

Guillotine Games would like to thank David
Doust, Mathieu ChanTsin and Alfredo
Feilofu.

© 2014 Guillotine Games, all rights reserved.

No part of this product may be reproduced
without specific permission. *Zombicide*,
Guillotine Games, and the Guillotine Games
logo are trademarks of Guillotine Games.
Coolminiornot, and the CoolMiniOrNot
logo are trademarks of CoolMiniOrNot,
Inc. Coolminiornot is located at 1290 Old
Alpharetta Road, Alpharetta, Georgia 30004,
U.S.A.

Retain this information for your records. Not
suitable for children under 36 months due to
small parts. Actual components may vary
from those shown. Made in China.

Zombicide

First Edition: August 2012

First Reprint: December 2012

Second Reprint: March 2013

Third Reprint: May 2013

Fourth Reprint: August 2013

Fifth Reprint: January 2014

**THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT
INTENDED FOR USE OF PERSONS
13 YEARS OF AGE OR
YOUNGER.**

ÖSSZEFOGLALÓ

(a kedvenc Túlélődöd jóvoltából)

**A SZABÁLYOKAT
FELÜLÍRJÁK
EZEK AZ ÖSSZEFOGLALÓ
SZABÁLYOK.**

1 ELSŐ LEPÉS

Válasszatok kezdőjátékos (megkapja a "kezdő játékos" jelzőt).

**MINDEN FORDULÓ
EZZEL KEZDŐDIK:**

2 JÁTÉKOSOK FÁZISA

(Ned leírása alapján)

**AMIKOR MINDEN
JÁTÉKOS VÉGZETT:**

3 ZOMBIK FÁZISA

(Josh megfigyelése alapján)

4 FORDULÓ VÉGE FÁZIS

! ZOMBI KÖRNYEZETBEN

(Amy leírása alapján)

CELPONTOK PRIORITÁSA

(Phil meghatározása szerint)

A kezdőjátékos egymás után, bármilyen sorrendben aktiválja az összes Túlélőt. Amikor végzett, a következő játékos fordulója jön. Az óramutató járása szerint haladjatok. Kezdetben minden egyes Túlélőnek három elkölthető Akciója van, melyeket a következő felsorolásból választhattok ki. Hacsak nincs másként megszabva, minden Akció fordulónként többször is végrehajtható.

- * **MOZGÁS:** Mozogj egy Zónát.
- * **KUTATÁS:** Csak épületen belül. Húzz egy kártyát a Felszerelés pakliból (egy Túlélő fordulónként csak egy Kutatás Akciót hajthat végre).
- * **EGY AJTÓ KINYITÁSA:** Bizonyos felszerelés vagy Képesség szükséges hozzá. Az első ajtajának kinyitásánál az épületen belül Zombik bukkannak fel.
- * **KÉSZLET ÁTRENDÉZÉSE:** Felszerelés cserélése másik Túlélővel (azonos Zónában), ha lehetséges.
- * **TÁVOLSÁGI HARC:** Felszerelt Távolsági fegyver szükséges hozzá.
- * **KÖZELHARC:** Felszerelt Közelharc fegyver szükséges hozzá.
- * **BE- VAGY KISZÁLLÁS EGY AUTÓBA/BÓL:** Nem szállhatsz be, ha vannak ott Zombik.
- * **HELYCSERE AZ AUTÓBAN:** Átülés egy másik üres ülésre.
- * **AUTÓVEZETÉS:** Ha a Küldetés lehetővé teszi. A vezetőülésem kell ülnöd. Minden Szereplőt megtámadsz az átutazással érintett Zónákban.
- * **FELADALAPKA SZERZÉSE VAGY EGY CÉL AKTIVÁLÁSA** (a Túlélő Zónájában).
- * **ZAJKELTÉS.** Van, hogy vállalni kell a kockázatot.
- * **SEMMIT SEM TESZEL** (és ezzel élsz).

- 1. AKTIVÁLÁS** Minden Zombi elkölt egy Akciót, hogy a következők egyikét tegye:
- ▶ **TÁMAD** • Egy Túlélővel azonos Zónában lévő Zombi megtámadja a Túlélőt.
 - ▶ **VAGY MOZOG** • A nem Támadó Zombik Mozognak. A többiek reggeliznek.
 - Minden Zombi előnyben részesíti a látható Túlélőket, majd a zajt.
 - A legrövidebb utat választják. Ha szükséges a Zombik csoportokra válnak szét, melyekhez adjatok hozzá Zombikat, hogy a csoportok azonosak legyenek.

MEGJEGYZÉS: Az Üldözőknek fordulónként két Akciójuk van. Amint minden Zombi végrehajtotta az első Akcióját, az Üldözők újra végrehajtják az Aktiválás lépését a második Akciójukhoz.

- 2. MEGJELENÉS**
- Mindig azonos sorrendben húzzátok a Zombikártyákat a Megjelenés Zónákhoz. (az óramutató járása szerint haladjatok).
 - Felhasznált Veszélyszint = az aktív Túlélők között a legmagasabb Veszélyszint.
 - A Melákok két Járkálóval együtt bukkannak fel.
 - Nincs több adott típusú figura? Az adott típus összes Zombija egy plusz aktiválást kap!

- Távolítsátok el a tábláról az összes Zajlapkát.
- A következő játékos megkapja a "kezdő játékos" jelzőt (az óramutató járása szerint haladjatok).

NÉV	AKCIÓK	MEGŐLÉSÜKHÖZ SZÜKS. MIN. SEBZÉS	ÉRTÜK JÁRÓ TP
Járkáló	1	1	1
Üldöző	2	1	1
Melák (*)	1	2	1
Mutáns	1	3	5

(*) Minden egyes Melák két Járkálóval érkezik a Megjelenés fázisban.

TÚLÉLŐ ▶ JÁRKÁLÓ ▶ MELÁK ▶ ÜLDÖZŐ

A Mutáns a célbavét esetében Meláknak számít.



**NYILATKOZAT: DOUG ÉS WANDA SZÁMOS ZOMBIT SÚLYOSAN
MEGKÁROSÍTOTT EZEN JEGYZETEK ÖSSZEÁLLÍTÁSA ALATT.**

