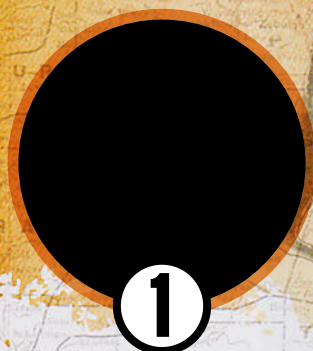


GUBERÁLÁS TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE



ALAPOS FELDERÍTÉS

Ha legalább 1 túlélő is odakint tartózkodik, hajtsátok végre a csoport döntést.

Ha minden túlélő épületben tartózkodik, és lehelyeztetek legalább 1 barikádot, továbbléphetek a következő feladatra.

HIRTELEN FELHŐSZAKADÁS

Minden odakint tartózkodó túlélőnek Cselekvés 1-et kell végrehajtania.

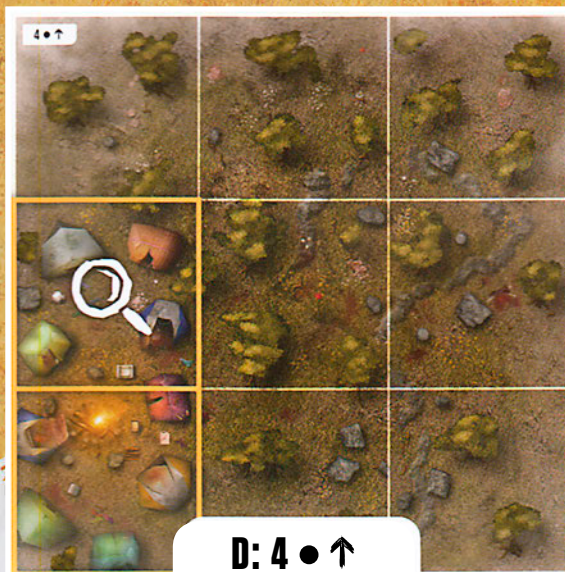
Lépjetek tovább a következő feladatra, ha legalább 2 épületben nincs már keresés kártya.

MENEKÜLÉS

Minden túlélő 1 stresszt szenved.

Ha minden túlélő egy térkép-széli mezőn tartózkodik, és nem maradt már keresés kártya a térképen, lépjetek tovább a következő feladatra.

A túlélők megnyerték a játékot.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: A2

Járkáló tartalék: 15 járkáló, 7 speciális járkáló

Járkálók előkészítése: 3 járkáló a következő mezőkre: C7, D9 és B6. 2 speciális járkáló a D1 mezőre. 1-1 járkáló az A7 és B8 mezőkre.

Keresés paklik (4): 2 Felszerelés, 2 Veszély, 4 Erőforrás

Feladat kártyák: nincs

Esemény pakli: Erőforrások, Kóborlók, Menedék

Speciális előkészítési szabályok: Helyeztetek 5 nyersanyagot a Nyersanyag erőforrás tartalékba.

Történet

Mindenki tudja, hogy veszélyes elhagyni a tábort, de a tartalékok vészesen fogynak. A csoport kiválasztja pár bátor tagját, akik kimennek új tartalékok után kutatni. Üres kézzel nem tanácsos visszatérni, így idővel egyre mélyebbre kell hatolni a járkálók területére. Az égen sötét felhők gyülekeznek, amikor megpillantotok több dűledező épületet.

KUTATÓCSAPAT TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE

Speciális szabályok: Idegenek

LAKATKULCS (A FELADAT)

Egy kicsi, rozsdás kulcs.

Ha a B Feladat mezőjén vagy, a kártya eldobásával eldobhatod a lakat jelzőt a B Feladat mezőjéről.

ELVESZETT GYERMEK (B FELADAT)

Egy gyermek zokogását hallod a lelakatolt ajtó mögül.

Ha megszerzed ezt a kártyát, helyezd 1 idegennel együtt a megmentett idegenek tartalékba.

1

SEGÍTSÉGÉRT KÖNYÖRGÉS

Ha sikerül 3 idegent megmenteni, lépjetek tovább a következő feladatra.

2

BEJUTNI

Fordítsd át az Idegenek aktiválása kártyát a „Passzív” oldalára.

Ha a B Feladat kártya a megmentett idegenek tartalékában van, lépjetek tovább a következő feladatra.

3

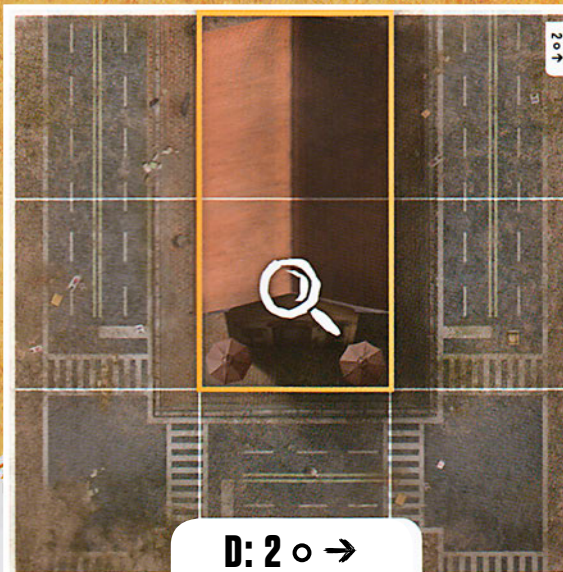
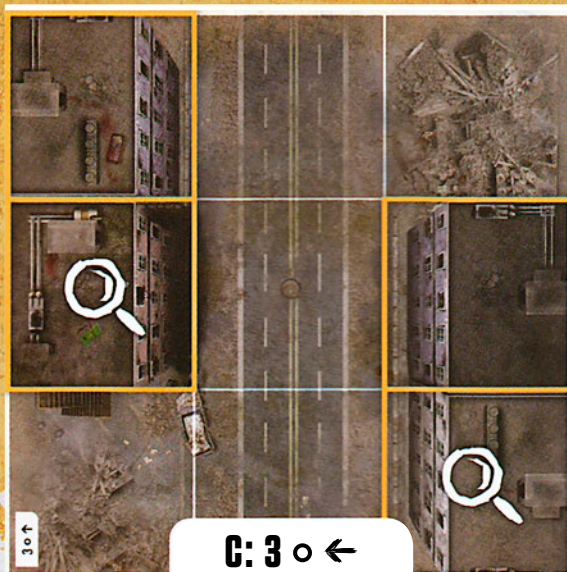
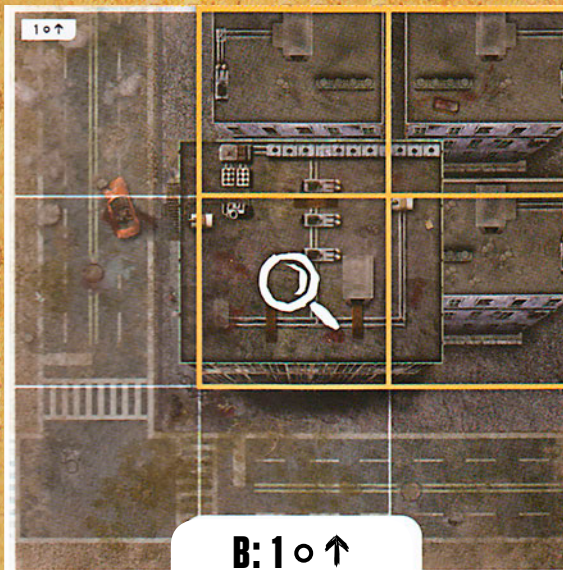
ÚJRA EGYÜTT

Minden megmentett idegen után növeld 1-el a morált.

Ha minden túlélő egyazon mezőn tartózkodik a térkép szélén, lépjetek tovább a következő feladatra.

4

A túlélők megnyerték a játékot.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: B1

Járkáló tartalék: 15 járkáló, 10 speciális járkáló

Járkálók előkészítése: 3-3 járkáló az A5 és B9 mezőkre.

1-1 járkáló a C5, D2 és D6 mezőkre. 1 speciális járkáló a D8 mezőre.

Keresés paklik (5): 5 Titok, 2 Felszerelés, 3 Erőforrás

Feladat kártyák: A és B +3 Veszély

Esemény pakli: Nehéz bizalom, Kóborlók, Menedék

Speciális előkészítési szabályok: 1-1 idegen az A2,

C8 és D5 mezőkre. Helyezz 1 barikádot minden idegen és járkáló közti falra. Hozd játékba az Idegenek aktiválása kártyát az „Aktív” oldalával felfelé.

Történet

Ahogy a csoport biztonságos menedék után kutatva átszeli az omladozó várost, magas hangú sikolyt hallotok, amit hangos durranások követnek. A város közepére igyekezve látjátok, ahogy járkálók ostromolnak egy elbarikádozott épületet. „Segítség! Bent van a kisfiam!”

EGY ÚJ FENYEGETÉS TÖRTÉNET

Speciális szabályok: Riválisok. A túlélők mindaddig nem léphetnek be az épületekbe, amíg a feladat jelző az 1-es feladat mezőn tartózkodik.

ELLOPOTT ERŐFORRÁSOK (A FELADAT)

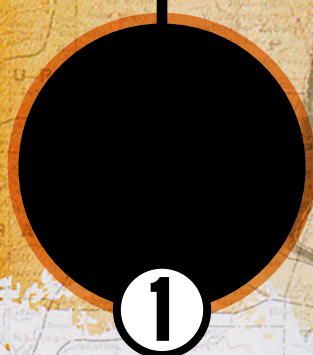
Ez ismerősnek tűnik...

ELLOPOTT ERŐFORRÁSOK (B FELADAT)

Ez ismerősnek tűnik...

ELLOPOTT ERŐFORRÁSOK (C FELADAT)

Ez ismerősnek tűnik...



ZSÁKMÁNY ÁTNÉZÉSE

Minden túlélő megnézheti az 1. mező távolságban lévő épület keresés paklijának legfelső lapját. Ezután visszahelyezheti a lapot a pakli tetejére vagy az aljára.

Ha nincsenek riválisok a térképen, dobjatok el minden lakat jelzőt és lépjete tovább a következő feladatra.

ELVENNI, AMI A MIÉNK

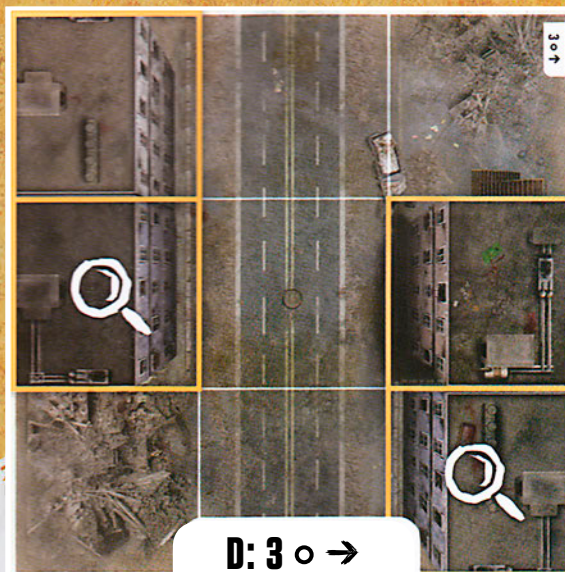
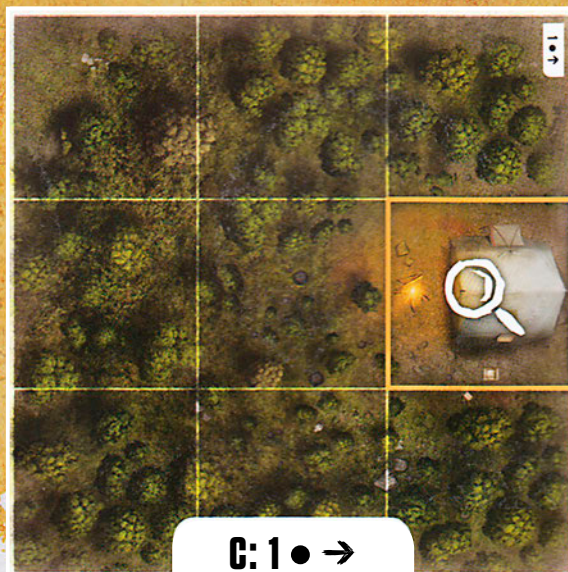
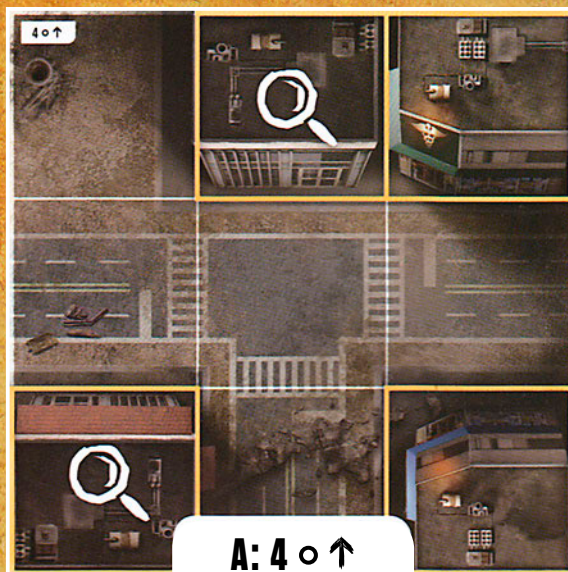
Helyezzetek 1 rivalist minden épületbe. A túlélők most már beléphetnek az épületekbe.

Ha a túlélők megszerezték az A, B és C Feladat lapokat, lépjete tovább a következő feladatra.

VISSZA A TÁBORBA

Ha minden túlélő egy térképszerű mezőn tartózkodik, lépjete tovább a következő feladatra.

A túlélők megnyerték a játékot.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: D2

Járkáló tartalék: 20 járkáló, 5 speciális járkáló

Járkálók előkészítése: 2-2 járkáló az A5 és B5 mezőkre.
1 speciális járkáló az A9, B, C3 és D1 mezőkre.

Keresés paklik (6): 3 Veszély, 5 Felszerelés, 10 Erőforrás

Feladat kártyák: A, B és C, +3 Veszély

Esemény pakli: Fosztogatók, Kóborlók, Erőforrások

Speciális előkészítési szabályok: 1-1 rivális az A8, B1

és C4 mezőkre. Hozzátok játékba a Riválisok aktiválása kártyát a „Passzív” oldalával felfelé. 1 erőforrás mindegyik típusból.

Történet

Kiraboltak titeket. A felszereléseitek utáni kutatás közben a járkálók összetéveszthetetlen morgása mellett egyéb hangokra lestek figyelmesek. Ahogyan óvatosan megközelítitek őket, határozott utasításokat hallotok: „Szedjétek össze a zsákmányt! Meg kell tisztítanunk az utat!” Fegyverropogás hallatszik, ahogy a járkálók megközelítik az alakokat. Majd a tolvajok behatolnak az épületekbe a felszereléseitekkel együtt!

SZÁMKIVETETTEK TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE

RICK BILINCSEI (A FELADAT)

Rendőrségi ügy.

A RAB (B FELADAT)

Kihallgatás.

Amikor megszerzed ezt a lapot, helyezz egy használaton kívüli túlélő figurát erre a mezőre. Ő a rab.

1

2

3

4

SENKIT SEM HAGYUNK HÁTRA

Az A Feladat lapot megszerző túlélő eldobhat 1 Fókuszt, hogy tovább léphessetek a következő feladatra.

Minden épületen kívül tartózkodó túlélő 1 stresszt szenved, vagy növeli a fenyegetést 1-el.

RAJTAÜTÉS

Helyezzetek 1 idegent a D7 mezőre. Ez az idegen Miguel.

Minden túlélő helyezzen fel 1 riválist véletlenszerű mezőre.

Ha Miguel a D5 mezőn tartózkodik, és nincs ugyanazon a mezőn túlélő, elvesztettétek a játékot. Minden más esetben, ha nincs túlélő Miguel-el azonos mezőn, 1 mezőt lép a D5 irányába.

Ha egy túlélő a D5 mezőn tartózkodik, elkölthet egy zsáknyi fegyvert, hogy 10 lőszert szerezzen és tovább léphessetek a következő feladatra.

NYUGODT BESZÉLGETÉS

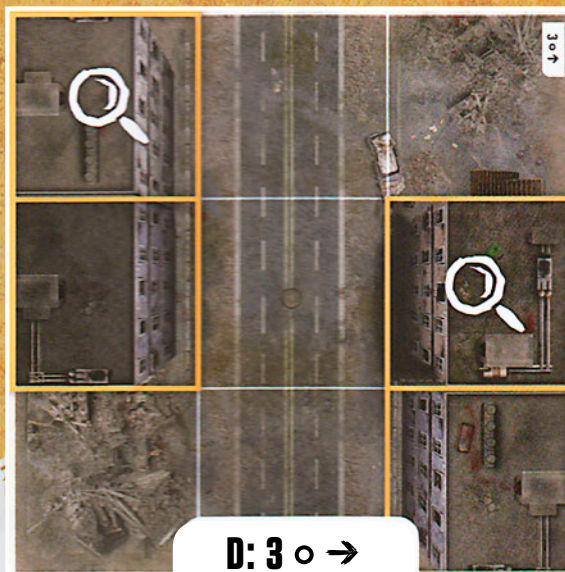
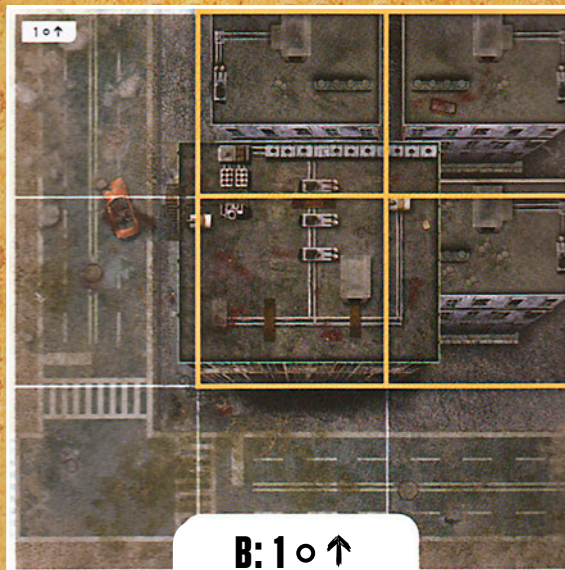
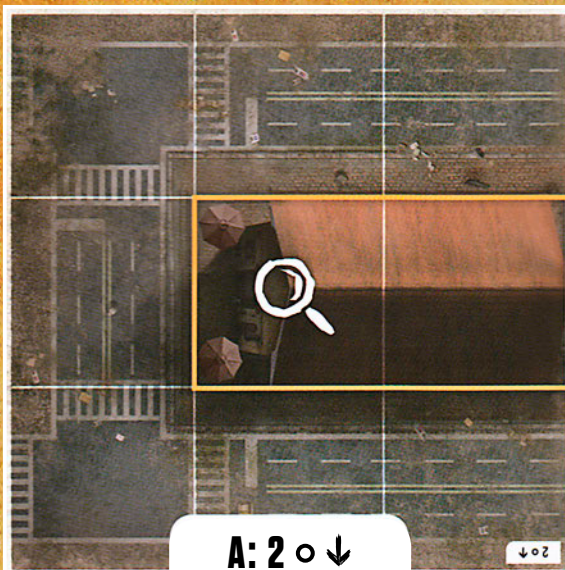
Ha van, helyezzetek 1 riválist a D5 mezőre.

Növeljétek a fenyegetést 1-el, és helyeztetek 1 riválist egy véletlenszerű mezőre.

Ha a vezető a rab mezőjén tartózkodik, eldobhat 5 lőszert, hogy továbbléphessetek a következő feladatra.

Távolítsátok el a rivális karakterlapot, a rivális figurákat és a rabot.

Ha minden túlélő egy térképszerű mezőn tartózkodik, megnyertétek a játékot.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: C1

Járkáló tartalék: 20 járkáló, 10 speciális járkáló

Járkálók előkészítése: 2 járkáló és 1 speciális járkáló az A9 mezőre. 1-1 járkáló a D4 és D6 mezőkre. 1 járkáló és 1 speciális járkáló az A1 mezőre.

Keresés paklik (4): 6 Erőforrás, 2 Veszély, 4 Felszerelés

Feladat kártyák: A és B (az A Feladatot tegyék félre) +3 Felszerelés

Esemény pakli: Fosztogatók, Menedék, Kóborlók

Speciális előkészítési szabályok: Helyezzétek az A Feladatot a B5

mezőre. Helyeztetek 1 lőszer jelzőt a D5 mezőre (egy zsáknyi fegyver). Tegyetek félre egy használaton kívüli túlélő figurát (a rab). Hozzatok játékba a Riválisok aktiválása kártyát a „Passzív” oldalával felfelé.

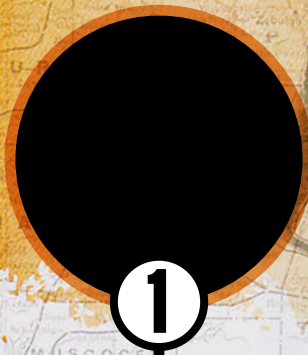
Történet

Miután Merle Dixont megbilincselve egy járkálók által körülvett épület tetején hagytátok, Rick Grimes mentőcsapatot szervez. Bár a csapat nem ért egyet, hogy kockáztatni kellene bárki életét Merle megmentéséért, Rick ragaszkodik hozzá, hogy visszatérjetez Atlanta-ba – nem csak, hogy kijavítsa a hibáját, hanem a zsák fegyverért is, amit menekülés közben hátrahagytatok.

SEKÉLY SÍROK TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE

Speciális szabályok: Idegenek. Valahányszor fel kellene helyezni egy járkálót a térképre a Járkáló fázis Fenyegetés lépése során, a figura felhelyezése helyett 1 túlélőnek Cselekvés 1-et kell végrehajtania.



JÖNNEK A HOLTAK

Helyezzétek fel a Járkáló tartalék összes figuráját véletlenszerű mezőre.

Lépjete tovább a következő feladatra, ha 6 esemény kártya van az esemény dobópakliban.

ÚJRASZERVEZŐDÉS

Helyezzétek fel a térképre 3 idegent, véletlenszerű mezőkre.

Válassz egy járkáló figurát a járkáló tartalékból, és távolítsd el a játékból.

Helyezzétek fel 5 járkálót a térképre, véletlenszerű mezőkre.

Lépjete tovább a következő feladatra, ha nincs idegen a térképen.

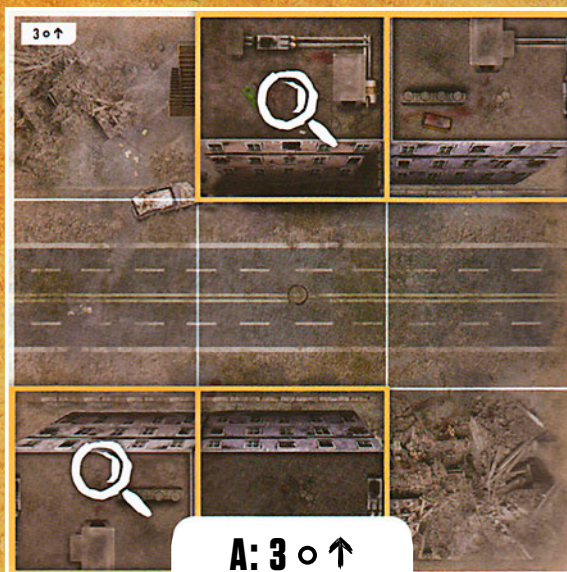
A TÁBOR MEGTISZTÍTÁSA

Minden túlélő végrehajthat Cselekvés 1-et, hogy eltávolítsatok 1 tartalékban lévő járkálót a játékból.

Helyezzétek fel a Járkáló tartalék összes figuráját véletlenszerű mezőre.

Lépjete tovább a következő feladatra, ha nincs járkáló a tartalékban vagy a térképen.

A túlélők megnyerték a játékot.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: Minden túlélő egy véletlenszerű mezőn kezdi a játékot.

Járkáló tartalék: 10 járkáló, 5 speciális járkáló

Járkálók előkészítése: 2 járkáló az A1, B3, C7 és D9 mezőkre. 1-1 speciális járkáló a B9 és C1 mezőkre.

Keresés paklik (4): 10 Erőforrás, 2 Felszerelés

Feladat kártyák: nincs

Esemény pakli: Nincs menekvés, Nehéz bizalom, Kóborlók

Speciális előkészítési szabályok: Helyezz 5 élelmet és 3 lőszert a

tartalékba. Helyezz 1 idegent az A5, B7, C6 és D5 mezőkre. Hozzátok játékba az Idegenek aktiválása kártyát a „Passzív” oldalával felfelé.

Történet

Miközben a mentőcsapat Atlanta utcáit rója Merle és a fegyverek után, a csapat egy zavarodott tagja őrült módjára ássa a sírokat a táborban. A csoport többi tagjának sikerül leállítani, de magyarázatot nem tud adni. Miután végre mindenki megnyugszik, összegyűlnek a tábortűz körül. Sajnos ahogy az éj leszáll, járkálók hordája tör be a táborba és kezdi mészárolni a lakókat. Szerencsére a mentőcsapat épp időben érkezik.

SZABADDÁ AZ AJTÓKAT (A FELADAT)

Be kell jutnunk valahogy!

Amíg ez a lap képpel felfelé van, bármely túlélő bármikor elkölthet 1 fókusz, hogy eltávolítson 1 barikádot a tartózkodási mezőjéről.

PÁSZTÁZÓ KAMERA (B FELADAT)

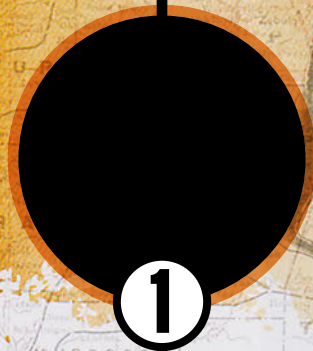
Állj, megmozdult!

Amíg ez a lap képpel felfelé van, bármely túlélő bármikor végrehajthat Cselekvés 1-et, hogy 1-el növelje a Morált.

ÜDVÖZLET (C FELADAT)

Fertőzött bárki?

Mikor felfedik ezt a lapot, fordítsátok meg a Dr. Jenner referencia lapot. Ezután dobjátok el ezt a kártyát.



A BEJÁRATOK ELLENŐRZÉSE

Növeljétek a fenyegetést annyi, amennyi az aktuális morál.

Ha nincs 3 bizalom jelző a D térképen, húzz egy lapot a CDC pakliból, és helyezz 1 bizalmat az adott mezőre.

Ha nincs több barikád a térképen, dobjátok el az A feladat lapot és lépjétek tovább a következő feladatra.

HALÁLRA ÍTÉLSZ MINKET!

Ne dobjátok el a lakat jelzőt a B feladatról.

Minden túlélő annyival növelheti a morált, ahány járkáló tartózkodik vele egy mezőn.

Ha nincs 3 bizalom jelző a D térképen, húzz egy lapot a CDC pakliból, és helyezz 1 bizalmat az adott mezőre.

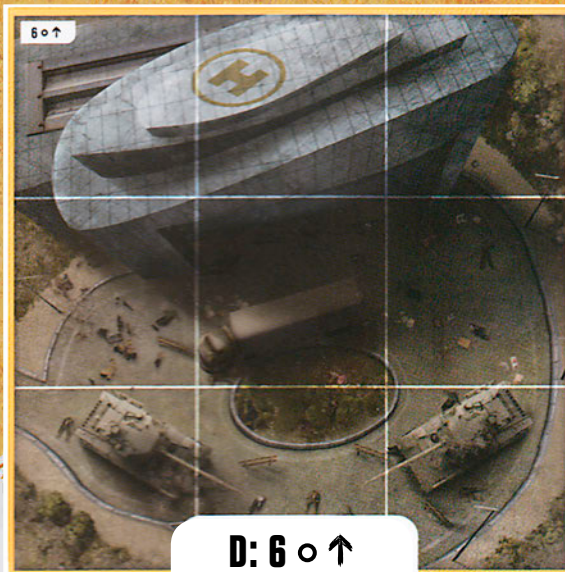
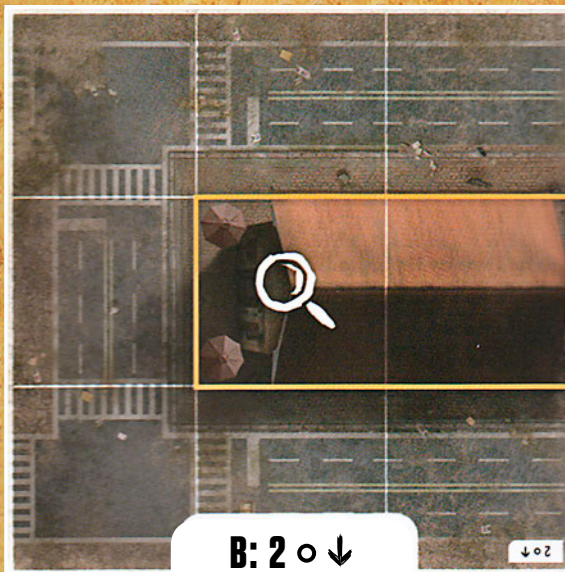
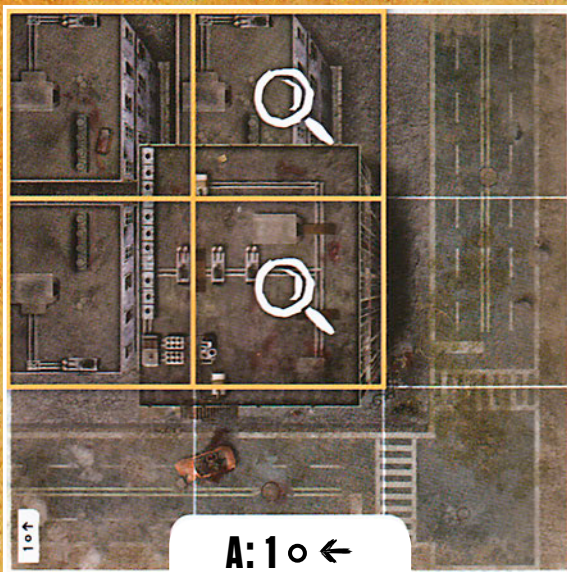
Ha a morál maxon van, dobjátok el a B feladat lapot és lépjétek tovább a következő feladatra.

BEJUTNI

Helyezzétek fel a járkáló tartalék összes figuráját véletlenszerű mezőkre.

Ha minden túlélő a D térképen tartózkodik, és nincs járkáló a D térképen, lépjétek tovább a következő feladatra.

A túlélők megnyerték a játékot.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: B7

Járkáló tartalék: 20 járkáló, 10 speciális járkáló

Járkálók előkészítése: 2 járkáló a B1, C1 és C9 mezőkre. 1-1 járkáló az A1, A2, B2, C2 és C7 mezőkre. 1-1 speciális járkáló az A4 és C3 mezőkre.

Keresés paklik (4): 10 Erőforrás, 2 Felszerelés

Feladat kártyák: A, B és C (mindegyik képpel felfelé a D térképre, A legfelül, C legalul)

Esemény pakli: Nincs menekvés, Erőforrások, Kóborlók

Speciális előkészítési szabályok: Helyeztetek 1 barikádot a B8,

C3 és C9 mezőkre. Helyeztetek 1 bizalom jelzőt a D5, D6 és D8 mezőkre. Helyeztetek 1 idegent a D9 mezőre (Dr. Jenner). Helyeztetek a Dr. Jenner kártyát a játéktér mellé, a „megfigyelő” oldalával felfelé. Morál jelző a 0 értékre. Vegyétek ki a D1-9 térkép lapokat és helyeztetek a D térkép mellé (CDC pakli).

Történet

Épphogy túléltek a tábor elleni támadást, Rick ráveszi a csapatot, hogy törjétek be a CDC-hez. Kocsival érkeztek. Sajnos a csoport lelkesedése csökken, mikor látják, hogy a CDC kapuja zárva, és sehol senki. Ha ez nem volna elég, a járkálók is felfedezik a jelenlétet.

Speciális szabályok: Kerítés



ZÁRJÁTOK BE A KAPUT

Egy túlélő eldobhatja az A feladat kártyát ahhoz, hogy eltávolítsa az Attörés jelzőt. Ha már nincs Attörés jelző a térképen, lépjetek tovább a következő feladatra.

BIZTOSÍTSÁTOK AZ ÉPÜLETEKET

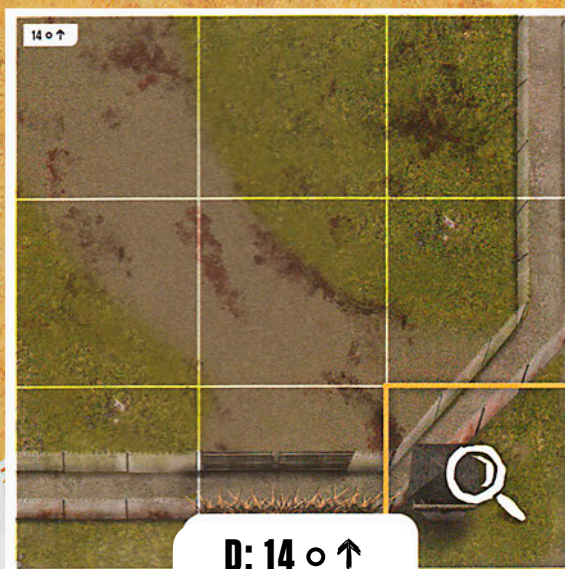
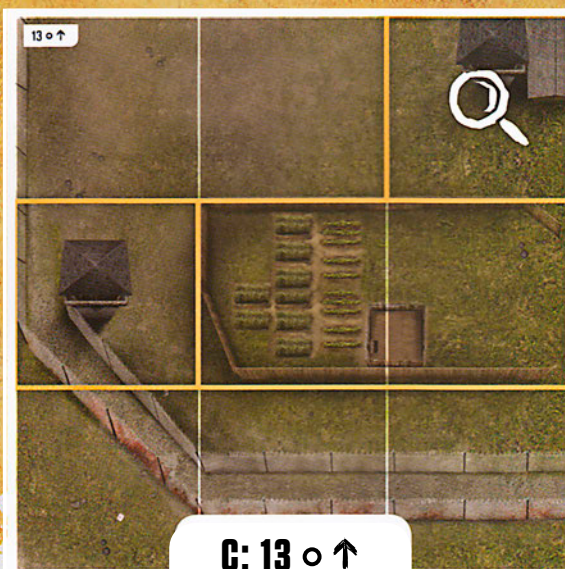
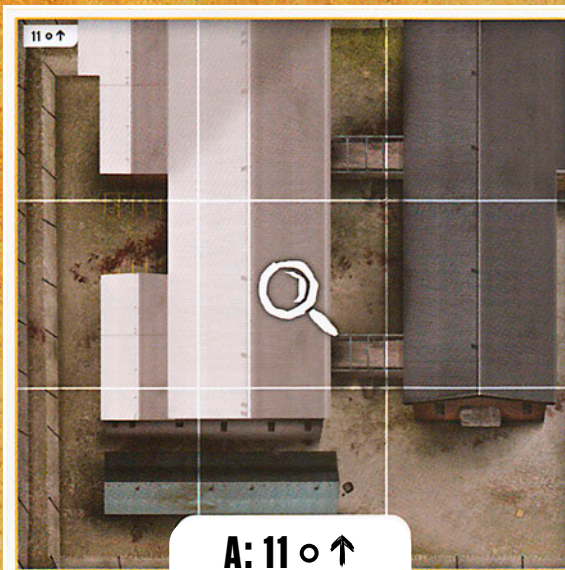
Lépjetek tovább a következő feladatra, ha legalább 2 épületben található barikád.

TISZTÍTSÁTOK MEG AZ UDVART

Minden túlélőnek Cselekvés 1-et kell végrehajtania, hogy legyőzzön egy vele egy mezőn tartózkodó járkálót.

Lépjetek tovább a következő feladatra, ha nincs több járkáló a térképen.

A túlélők megnyerték a játékot.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: D8

Járkáló tartalék: 15 járkáló, 5 járkáló rohamfelszerelésben

Járkálók előkészítése: 2 járkáló az A9 mezőre. 1 járkáló az A2, B2, B6 és C2 mezőkre. 1 járkáló rohamfelszerelésben az A4, B6, C7 és D1 mezőkre.

Keresés paklik (4): 1 Felszerelés, 1 Veszély, 2 Erőforrás

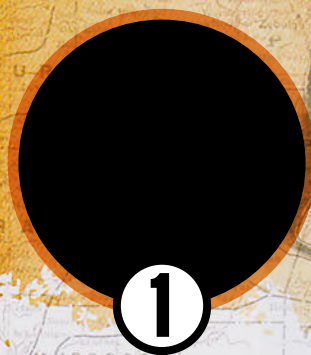
Feladat kártyák: A feladat + 1 Veszély és 2 Erőforrás

Esemény pakli: Kerítés, Bezárkózás, Nincs menekvés
Speciális előkészítési szabályok: Áttörés jelző a C1 mezőre.

Történet

A túlélők úgy hiszik, hogy új otthonra leltek egy látszólag elhagyatott börtön képében. Ha ott szeretnének letelepedni, be kell foltozniuk a kerítésen tátongó lyukat, fel kell állítaniuk pár barikád, és ki kell pucolniuk a járkálókat, melyek közül páran páncélozottak.

Speciális szabályok: Sötétség, Riválisok (börtönrabok).



A BÖRTÖN FELDERÍTÉSE

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 Fókusz, különben 1 Stresszt szenved.

Lépjetelek tovább a következő feladatra, ha 2 térkép elemen nincs már keresés kártya.

A CELLABLOKK MEGTISZTÍTÁSA

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 bizalmat, különben helyezzetek 1 rabot egy véletlenszerű mezőre.

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 bizalmat, különben helyezzetek 1 rabot egy véletlenszerű mezőre.

Lépjetelek tovább a következő feladatra, ha nincs már keresés kártya a térképen.

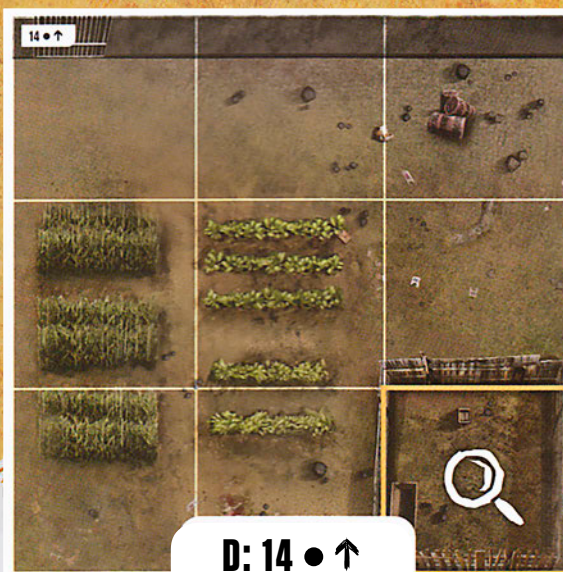
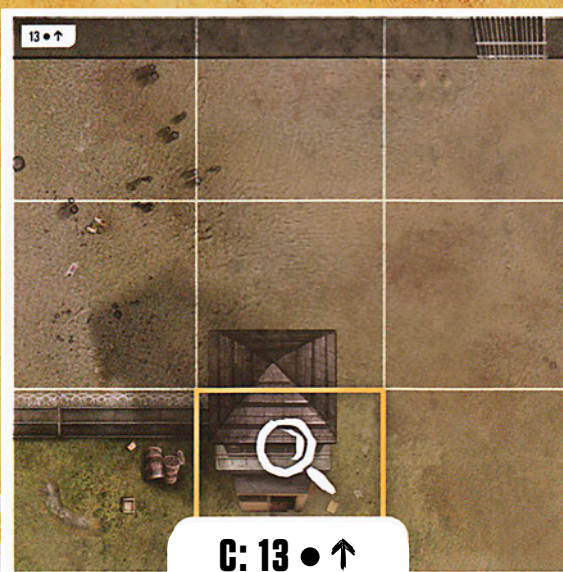
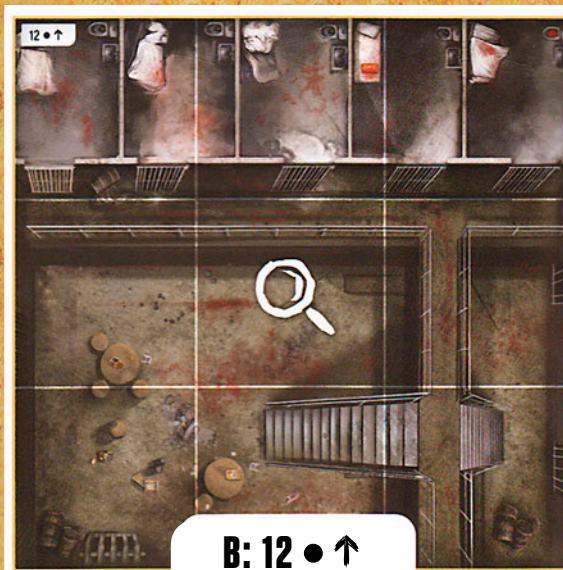
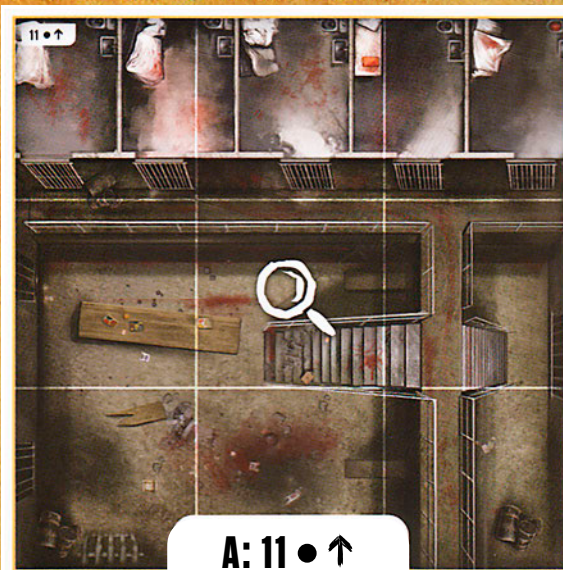
AZ EGYEZSÉG FELTÉTELEI

Lépjetelek tovább a következő feladatra, ha minden túlélő egy épületben van, van ott legalább 1 barikád és nincs bent börtönrab.

Helyezzetek 2 rabot véletlenszerű mezőkre.

Minden túlélő 1 Stresszt szenved.

A túlélők megnyerték a játékot.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: D7

Járkáló tartalék: 16 járkáló, 8 járkáló rohamfelszerelésben

Járkálók előkészítése: —

Keresés paklik (4): 2 Felszerelés, 6 Veszély, 4 Erőforrás

Feladat kártyák: —

Esemény pakli: Lakók, Fosztogatás, Fosztogatók

Speciális előkészítési szabályok: Hozzátok játékba a Rivalisok aktiválása lapot, a „Passzív” oldalával felfelé.

Történet

A csapat átfésül minden sötét sarkot, hogy biztonságos új otthonukká tegyék a börtönt. Még járkálók bújnak meg a sötétségben, támadásra készen. A tisztogatás meglepő fordulatot vesz, mikor összefutnak a börtön jelenlegi lakóival.

A BENNÜNK LAKOZÓ GYILKOS TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE

Speciális szabályok: Kerítés, Riválisok (börtönrabok).

GENERÁTOR (A FELADAT)

Felfedéskor helyezzetek egy rabot a térképre. Hozzátok játékba a Riválisok aktiválása kártyát a „Passzív” oldalával felfelé.

LORI (B FELADAT)

Felfedéskor helyezz egy idegent a figurád tartózkodási mezőjére. Ha ezt az idegent legyőzik, a túlélők elvesztik a játékot. Mikor egy koordinálás tevékenységet végez, az idegennel egy mezőn tartózkodó túlélő az alábbi siker hatásokat is alkalmazhatja:

- ✓ : Költs el 1 bizalmat, hogy 1 Fókusz helyezhess a történet lapra.

1

KÁOSZ AZ UDVARON

Növeljétek a fenyegetést 2-el.

Minden túlélőnek el kell dobnia 1 bizalmat, különben 1 stresszt szenved.

Ha minden túlélő legalább egy másik túlélővel egy mezőn tartózkodik, dobjátok el a lakat jelzőket az A és B feladatokról, majd lépjétek tovább a következő feladatra.

2

MEGTALÁLNI A GENERÁTORT

Növeljétek a fenyegetést 2-el.

Minden odakint tartózkodó túlélőnek el kell dobnia 1 Fókusz, különben a fenyegetés növekszik 1-el. Minden túlélőnek odabent el kell dobnia 1 Fókusz, különben 1 stresszt szenved.

Ha egy túlélő megszerzi az A feladatkártyát lépjétek tovább a következő feladatra.

3

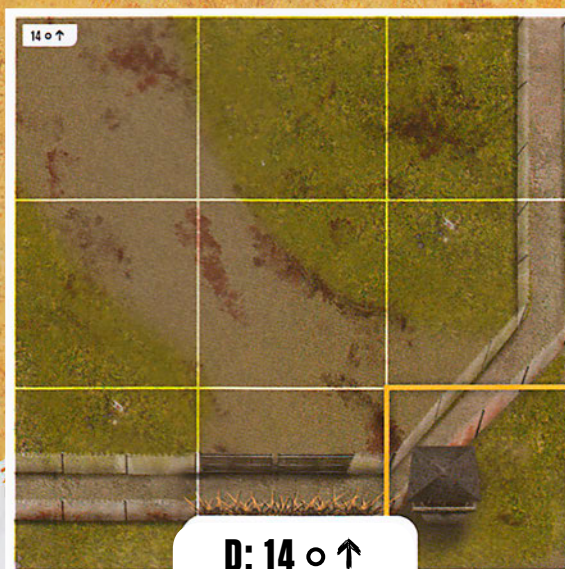
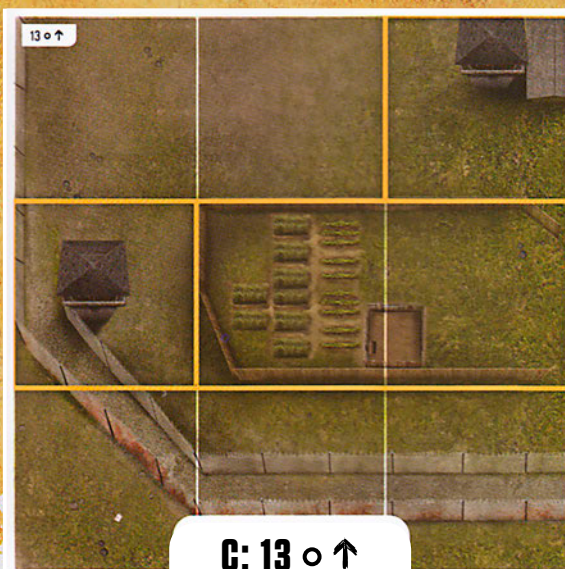
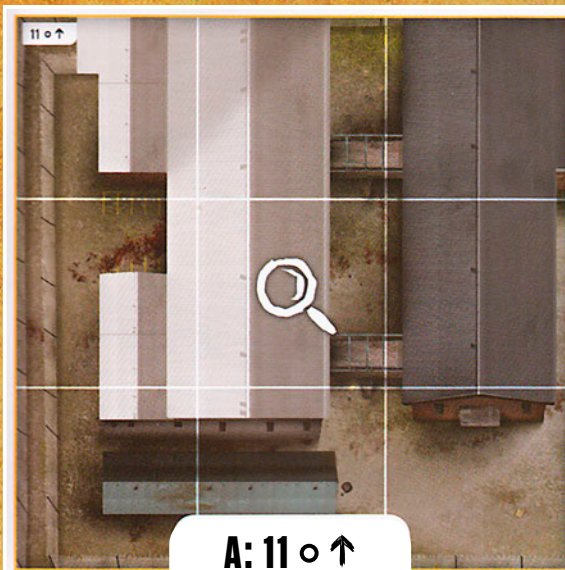
A BENNÜNK LAKOZÓ GYILKOS

Ha legalább 3 Fókusz jelző van a történet lapon, lépjétek tovább a következő feladatra.

Oldjátok meg a Csoport döntést.

4

A túlélők megnyerték a játékot.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: 4 véletlenszerű mező

Járkáló tartalék: 20 járkáló, 5 járkáló rohamfelszerelésben

Járkálók előkészítése: 1 járkáló rohamfelszerelésben az A4 és D6 mezőkre. 1 járkáló a B3 és C8 mezőkre.

Keresés paklik (2): 2 Felszerelés, 4 Veszély, 4 Erőforrás

Feladat kártyák: A és B

Esemény pakli: Lakók, Kerítés, Bezárkózás

Speciális előkészítési szabályok: Vegyék ki a Riválisok aktiválása kártyát a játékból, és tegyék félre.

Történet

Tetőfokára hág a feszültség a börtönben, ahogy a csapat és új „szobatársaik” igyekeznek kijönni egymással. A helyzet gyorsan romlik, miközben a járkálók a börtön kapuinál gyülekeznek, két kisebb csoportra osztva a csapatot. Az egyik csapatnak le kell állítania a harsogó szirénát, mielőtt még több halottat vonzana ide, a másik csapatnak pedig a védelemről kell gondoskodnia.

FERTŐZÖTT TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE

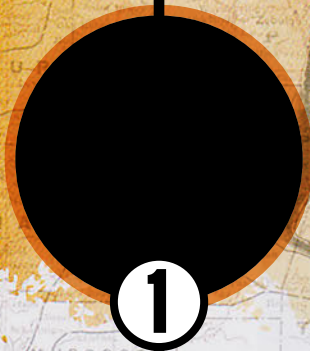
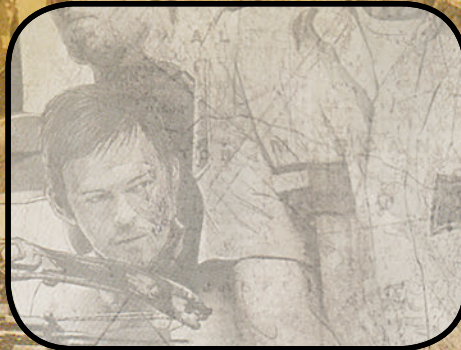
Speciális szabályok: Fertőzés.

ORVOSI ELLÁTÁNY (A ÉS B FELADAT)

Amíg ezek a kártyák a történet lapon vannak, és egy túlélő koordinálás tevékenységet használ, az alábbi siker eredményeket is választhatja:

✓: Ha nincs idegen az adott mezőn, helyezze oda 1 fókusz jelzőt.

A fókuszt tartalmazó mezőkre nem helyezhető idegen (ha egy kártya erre utasítana, nem történik semmi).



ORVOSI ELLÁTÁNY BIZTOSÍTÁSA

Ha a túlélők megszerezték az A és a B feladatkártyákat is, lépjenek tovább a következő feladatra.

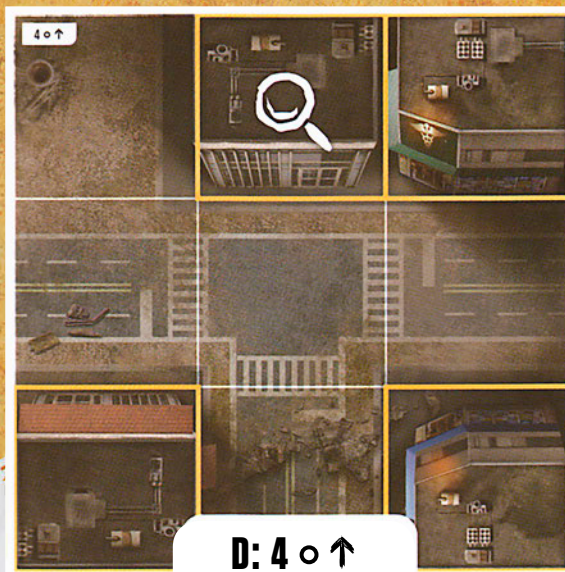
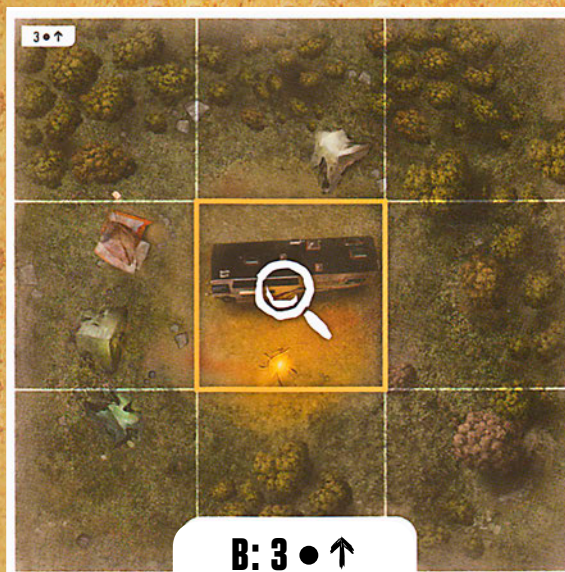
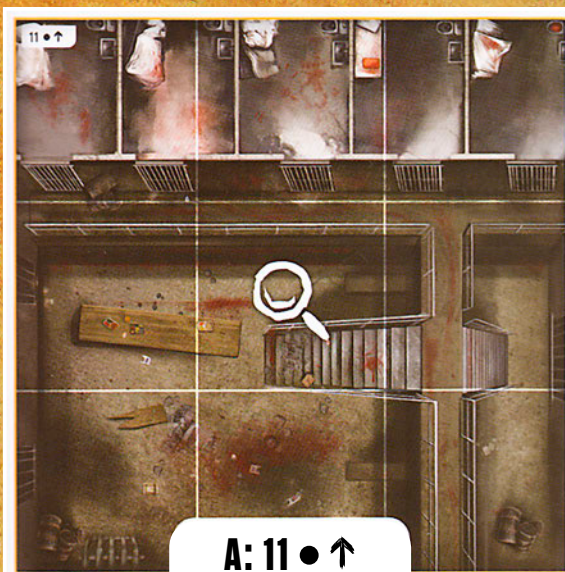
VISSZA A BÖRTÖNBE

Ha az A és B feladatkártyákat birtokló túlélők az A térképmezőn tartózkodnak, helyezték a feladatkártyákat a történet lapra, és lépjenek tovább a következő feladatra.

FERTŐZÉS GYÓGYÍTÁSA

Ha az A1, A3, A5, A7 és A9 mezőkön található fókusz jelző, lépjenek tovább a következő feladatra.

A túlélők megnyerték a játékot.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: A5

Járkáló tartalék: 20 járkáló, 5 járkáló rohamfelszerelésben

Járkálók előkészítése: 1 járkáló a D4 és D6 mezőkre

Keresés paklik (4): 2 Felszerelés, 2 Veszély, 4 Erőforrás

Feladat kártyák: A és B +2 Veszély

Esemény pakli: Fertőzés, Fosztogatás, Bezárkózás

Speciális előkészítési szabályok: Tegyék vissza a dobozba az A2, A4, A6 és A8 térkép lapokat (nem használjuk).

Válogassátok külön az A1, A3, A5, A7 és A9 térkép lapokat,

ezek alkotják a Fertőzés paklit. Keverjétek meg őket, majd húzzatok egy lapot, majd helyeztek egy idegent a húzott mezőre. Helyezték a paklit az A térképlem mellé.

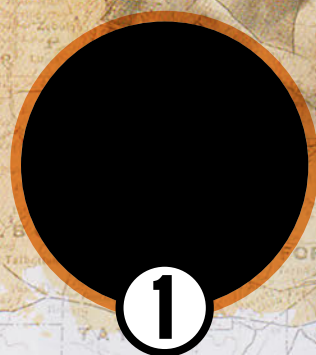
Történet

A csoport némely tagja megbetegedett egy rejtélyes betegségtől, ami a börtön falain belül terjed. Ahhoz, hogy legyőzzék a fertőzést, egyes túlélőknek a börtönön kívül kell keresniük a gyógymódot, miközben a többieknek a fertőzöttekkel kell törődniük, hogy ne hagyják kicsúszni a helyzet az irányítás alól.

FORT BENNING A TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE

Speciális szabályok: Lakókocsi



BIZTOSÍTÁK A LAKÓKOCST

Lépjete tovább a következő feladatra, ha minden túlélő beszállt a lakókocsiba.

HAJTS A BIZTONSÁGBA

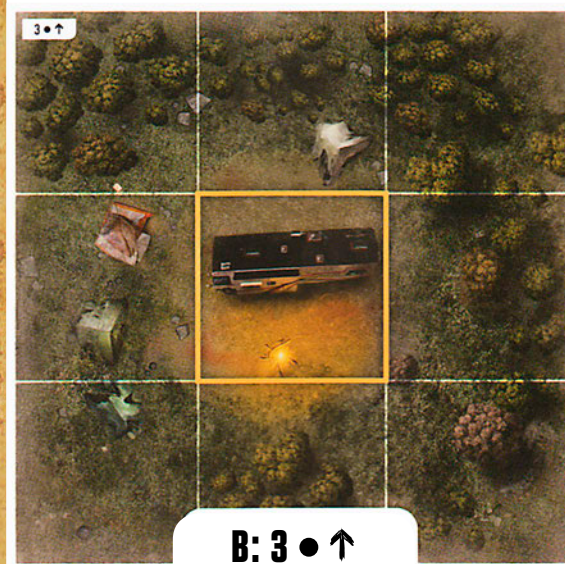
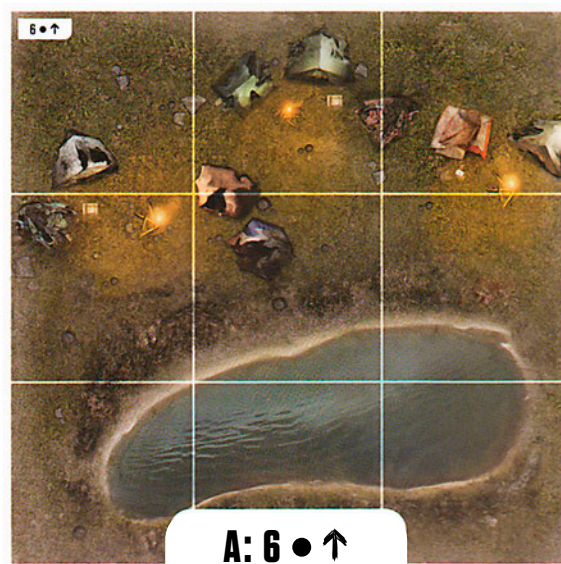
Minden túlélő Gyógyul 7-et, akinek van még a túlélő paklijában lap.

Minden túlélő választhat a következők közül: 1-el növeli a Morált, Gyógyul 2-t, eldobhat 1 Stresszt vagy kap egy általa választott Erőforrást. Ezt négyszer ismételjétek meg (így minden túlélő 5 alkalommal kerül sorra összesen).

Növeljétek a Fenyvegetést 1-el.

Lépjete tovább a következő feladatra, ha a lakókocsi az A1 mezőn van, és minden túlélő a lakókocsiban tartózkodik.

Készítsétek elő a Fort Benning B történetet a játékhoz.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: 1 túlélő az A3, B3, C7 és D9 mezőkre.

Járkáló tartalék: 15 járkáló, 5 speciális járkáló

Járkálók előkészítése: 1 járkáló az A9, B5, C5, C9, D1, D3 és D7 mezőkre.

Keresés paklik (1): 2 Felszerelés, 1 Veszély, 2 Erőforrás

Feladat kártyák: —

Esemény pakli: Fort Benning, Kóborlók, Nincs menekvés

Speciális előkészítési szabályok: Minden túlélés paklival rendelkező túlélő Cselekvés 7-et szenved a játék legelején. Minden szövetséges 2 Cselekvés jelzőt kap a játék elején. Helyezzétek a lakókocsit a D4 és D5 mezőkre. Helyezzétek a keresés paklit a lakókocsira.

Történet

A túlélők elszakadtak egymástól és meg is sérültek. Gyorsan össze kell gyűlniük a lakókocsinál és pihenniük, majd új, biztonságos helyet keresniük.

FORT BENNING B TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE

Speciális szabályok: Lakókocsi

PÓTALKATRÉSZEK (A, B ÉS C FELADAT)



GUBERÁLT ALKATRÉSZEK

A lakókocsival nem lehet mozogni.

Rakjatok egy Fókusz jelzőt a Feladat sávra, majd növeljétek 1-el a Fenygetést minden, a sávon lévő Fókusz jelző után.

Léjetez tovább a következő feladatra, ha az A, B és C feladat kártyákkal rendelkező túlélők mind a lakókocsival azonos mezőn tartózkodnak.

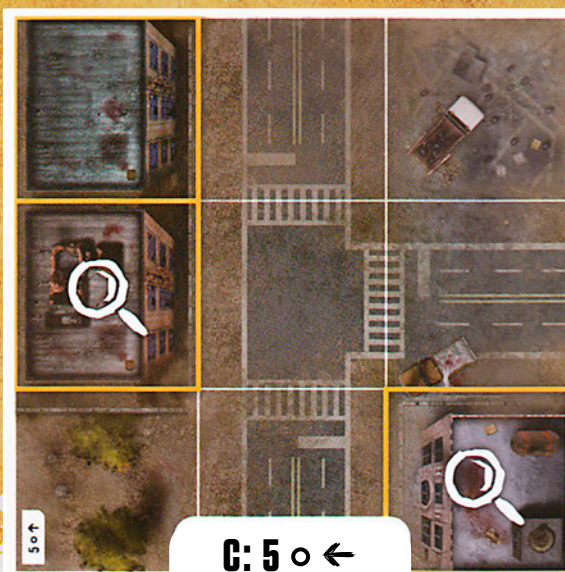
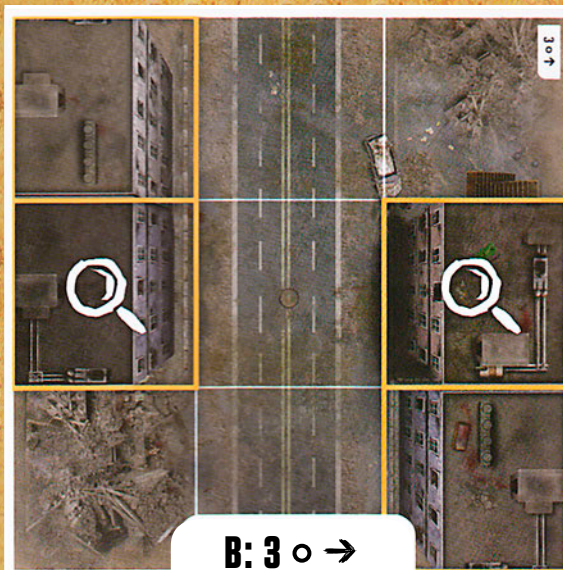
UTOLSÓ LEHELETIG

Távolítsatok el egy Fókusz jelzőt a Feladat sávról, valahányszor legyőztök egy járkálót.

Lépjetez tovább a következő feladatra, ha nincs Fókusz jelző a Feladat sávon.

Növeljétek a fenygetést minden, a Feladat sávon lévő Fókusz jelző után.

A túlélők megnyerték a játékot.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: nincs

Járkáló tartalék: ugyanaz

Járkálók előkészítése: 1 járkáló az A4, B3, B5, C5 és C mezőkre

Keresés paklik (5): 3 Felszerelés, 3 Veszély, 4 Erőforrás

Feladat kártyák: A, B és C +2 Veszély

Esemény pakli: speciális (lásd lejjebb)

Speciális előkészítési szabályok: Ez nem új kaland,

hanem a Fort Benning A történet folytatása. A Fort Benning A történet B, C és D térképelemein található összes járkáló visszakerül a tartalékba. Állítsuk össze az új játékteret, az előző történetből marad az A térképelem, az lesz most a D. Vegyék a 10 erőforrás kártyát, és keverjék bele az esemény pakliba.

Történet

A túlélők lakókocsija lerobbant a kocsitorlasznál. Pótalkatrészeket kell találniuk, mielőtt a járkálók lerohanják őket!

SZENVEDÉSRE SZÜLETVE TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE

Speciális szabályok: Glenn és Maggie, Riválisok (Woodbury lakói, Kormányzó). A figurák egyedül a D3 mezőn keresztül mozoghatnak ki-be a B térképelemről. Ha egy járkálót (vagy speciális járkálót) fel kellene helyezni a térképre, az A térképelemre vonatkozó térképpakliból húzzatok. Ha bármi más elhelyezéséhez (például a riválisok) térkép lapra volna szükség, a C és D térképelemre vonatkozó térképpakliból húzzatok.

PENNY (A FELADAT)

Ha felfedik ezt a lapot, helyez-
zetek egy járkálót a B7 mezőre
és a Kormányzót a B9 mezőre.

1

A RABOK MEGMENTÉSE

Amíg legalább 1 Fókusz jelző van az A8 mezőn, addig úgy kell kezelni azt a mezőt a járkálók aktiválása szempontjából, mintha egy humán figura tartózkodna ott. Ha Előzónlás történné ott, helyette távolítsatok el onnan 1 Fókusz jelzőt minden ott tartózkodó járkáló után.

Ha Glenn és Maggie, vagy más túlélő tartózkodik a C5 mezőn, távolítsatok el minden Fókusz jelzőt az A8 mezőről, fordítsátok a Riválisok aktiválása lapot az „aktív” oldalára és lépjetek tovább a következő feladatra.

Fordítsátok át a Riválisok aktiválása lapot az „aktív” oldalára és lépjetek tovább a következő feladatra, ha nincs több Fókusz jelző az A8 mezőn.

2

A KORMÁNYZÓ TITKA

Helyezzetek 2 riválist véletlen-
szerű mezőkre.

Lépjetek tovább a következő
feladatra, ha a Kormányzót el
kell távolítani a térképről.

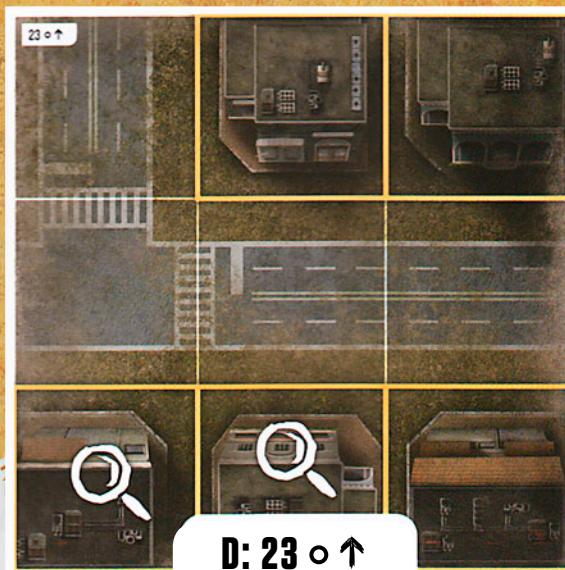
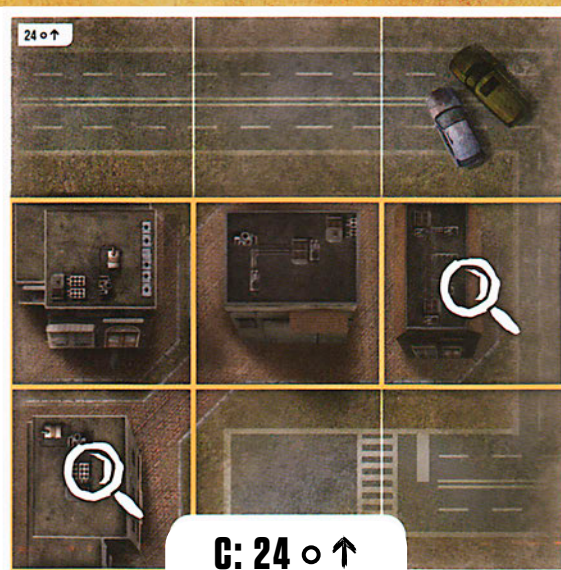
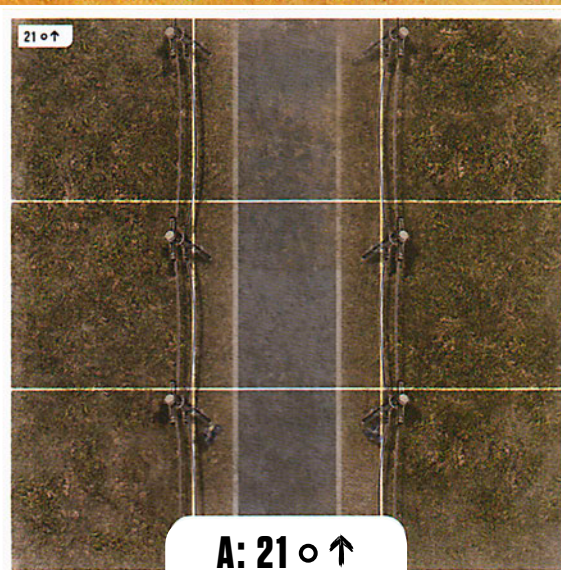
3

MENEKÜLÉS WOODBURYBÓL

Lépjetek tovább a következő
feladatra, ha minden túlélő és
Glenn és Maggie is az A tér-
képelem szélén lévő mezőkön
tartózkodik.

4

A túlélők megnyerték a játékot.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: A2

Járkáló tartalék: 20 járkáló, 10 speciális járkáló

Járkálók előkészítése: 2 járkáló az A9 mezőre.

1-1 járkáló az A1, A3, A4 és A8 mezőkre.

Keresés paklik (4): 4 Felszerelés, 8 Erőforrás

Feladat kártyák: A

Esemény pakli: Segítség magadon, Nincs menekvés, Fosztozkodók

Speciális előkészítési szabályok: Helyezzétek az A feladat lapot a B1-re. Helyezzétek 1-1 barikádot a C1, C2 és C3 mezők északi oldalára.

Helyezzétek 1 idegent a D9 mezőre (az szimbolizálja Glennt és Maggie-t).

Helyezzétek 5 Fókusz jelzőt az A8 mezőre. Tegyétek vissza a dobozba a B1-B9 térképlapokat. Vegyétek külön az A1-A9 térképlapokat és tegyétek az A térképlelem mellé. Helyezzétek 5 lőszert a csoport karakterlapra. Hozzátok játékba a Rivalisok aktiválása lapot a „passzív” oldalával felfelé.

Történet

Glenn és Maggie megszökött a Kormányzótól és próbálnak visszajutni a többiekhez, akik épp megérkeztek Woodbury-be. A túlélők próbálnak rejtve maradni a lakók előtt, nehogy megtámadják őket vagy a barátaikat tegyék ki még nagyobb veszélynek. A tetőpontot át kell küzdeniük magukat a járkálók hordáján miközben megütköznek a Kormányzóval a házában, és a lányával, Pennyvel.

WOODBURY ARÉNA (PvP) TÖRTÉNET

Speciális szabályok: Woodbury aréna

1

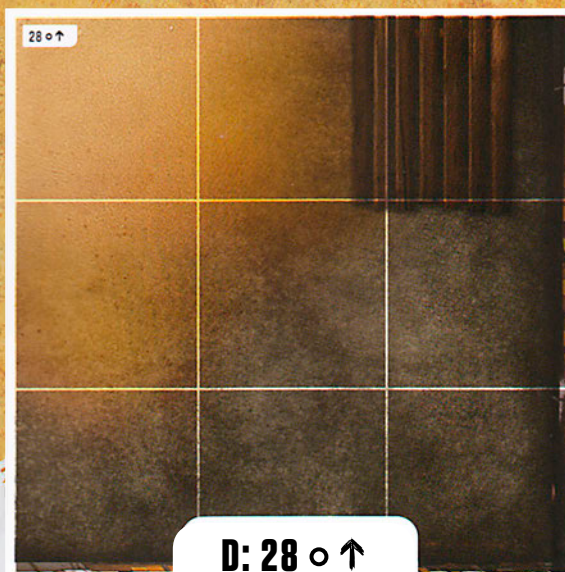
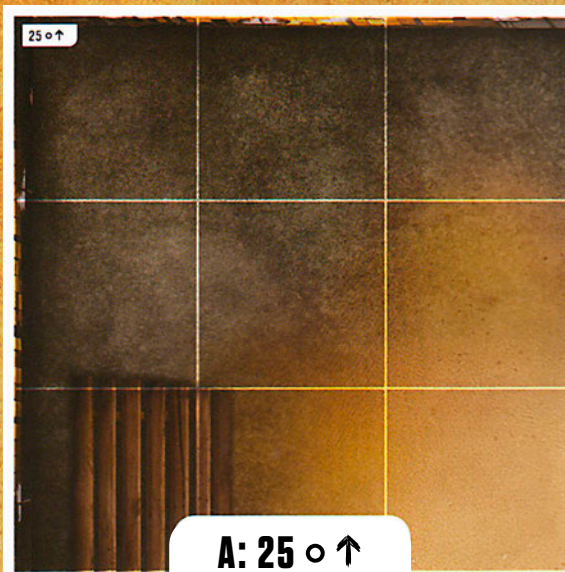
KÜZDELEM AZ ARÉNÁBAN

Ha egy túlélő 3 bizalmat szerez, megnyerte a csatát!

(Ha több túlélő is egyszerre szerez 3 bizalmat ugyanakkor, folytassátok a játékot, amíg valamelyik nem szerez többet, és ő nyer. Ha továbbra is döntetlen, a küzdelem mindaddig folytatódik, amíg valamelyik nem szerez több bizalmat.)

KÜLÖNÁLLÓ

WOODBURY ARÉNA (PvP) TÖRTÉNET



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: Helyeztetek 1 túlélőt minden térkép-elem 5-ös mezőjére.

Járkáló tartalék: 20 járkáló, 10 speciális járkáló.

Járkálók előkészítése: speciális

Keresés paklik (0): nincs

Feladat kártyák: nincs

Esemény pakli: Woodbury Aréna

Speciális előkészítési szabályok: Minden játékos vegye magához a túlélője Woodbury Aréna kártyáját. Ha tartózkodik túlélő az A térképelemen, helyeztetek 1 járkálót az A1-re. Ha vannak túlélők a B, C és D térképelemeken, ennek megfelelően tegyetek 1-1 járkálót B3, C7 és D9 mezőkre. Keverjétek meg a Fegyvertár kártyákat, majd minden túlélő után helyeztetek le egy Fegyvertár lapot képpel lefelé egy véletlenszerű mezőre. A túlélők 0 Bizalommal kezdenek.

MOTOROZÁS (2 JÁTEKOS) TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE

Speciális szabályok: Daryl motoron kártyái. Ne helyez-
zetek lakat jelzőket a Feladat sávra. A tervezés fázis során
a vezető csak 1 kártyát húz az esemény pakliból, és az lesz
az aktív esemény (nincs hanyagolt hatás). A túlélők nem
vesztik el a játékot, ha kifogy a paklijuk, helyette azonban az
eldobott esemény lapokból kell új esemény paklit alkotni, és
csökkenteni kell a morált 2-vel.

CSECSEMŐTÁPSZER (A, B ÉS C FELADAT)

Még ép a csomagolás...

1

VOND EL A FIGYELMÜKET

Ha egy túlélő olyan épületben
tartózkodik, amiben nincs kere-
sés kártya, miközben Daryl egy
másik térképelemen tartózkodik,
lépjetek tovább a következő
feladatra.

2

JUDITH LAKOMÁJA

Lépjetek tovább a következő
feladatra, ha a túlélők megsze-
rezték mindhárom Feladat lapot.

3

SIMA MEGMENEKÜLÉS

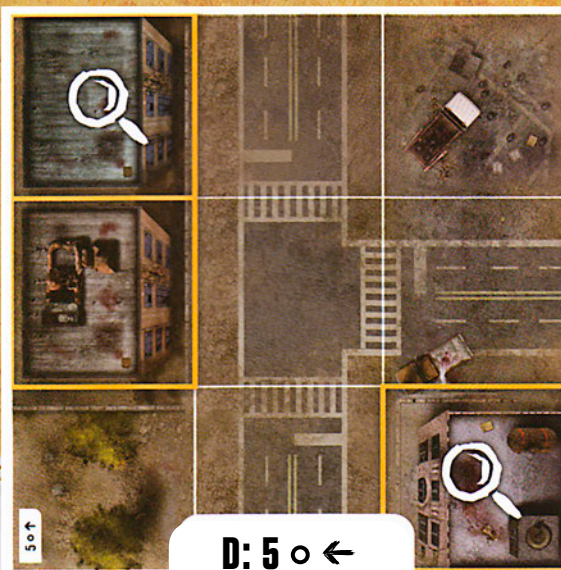
Lépjetek tovább a következő
feladatra, ha mindkét túlélő
olyan mezőn motorozik, ahol
nincsenek ellenfelek.

4

A túlélők megnyerték a játékot.

KÜLÖNÁLLÓ

MOTOROZÁS (2 JÁTEKOS) TÖRTÉNET



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: Daryl az A1 mezőn kezdi a játékot, a másik túlélő pedig vele van a motoron – helyezd a figuráját a Motorozás referencia kártyára.

Járkáló tartalék: 20 járkáló, 10 speciális járkáló

Járkálók előkészítése: Helyezzétek az összes speciális járkálót véletlenszerű mezőkre. Helyeztetek 3 járkálót 3 különböző véletlenszerű mezőre.

Keresés paklik (5): 10 Felszerelés, 10 Erőforrás

Feladat kártyák: A, B és C feladat lap +2 Veszély

Esemény pakli: Motorozás

Speciális előkészítési szabályok: nincs

Történet

Elküldték Darylt, hogy szerezzen csecsemőtápszert a csoport legújabb kis tagjának. A legközelebbi települést azonban előzőnlötték, ezért a motorjával igyekszik elterelni onnan a járkálókat, miközben a társa begyűjti a szükséges felszereléseket.

TISZTA (3 JÁTEKOS) TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE

Speciális szabályok: Tiszta

RÉGI FOTÓ (ÉS CICASZOBOR)

(A FELADAT)

Helyeztetek 2-2 járkálót az A4 és A5 mezőkre, miután megszerzték ezt a Feladat lapot.

1

ÁTKOZOTTUL KÁPRÁZATOS

Lépjetek tovább a következő feladatra, ha egy túlélő megszerzi az A feladatlapot.

2

EMBEREK, AKIK HALOTTAK ARCÁT VISELIK

Lépjetek tovább a következő feladatra, ha 5 ellenséges kártya van a Feladat sávon.

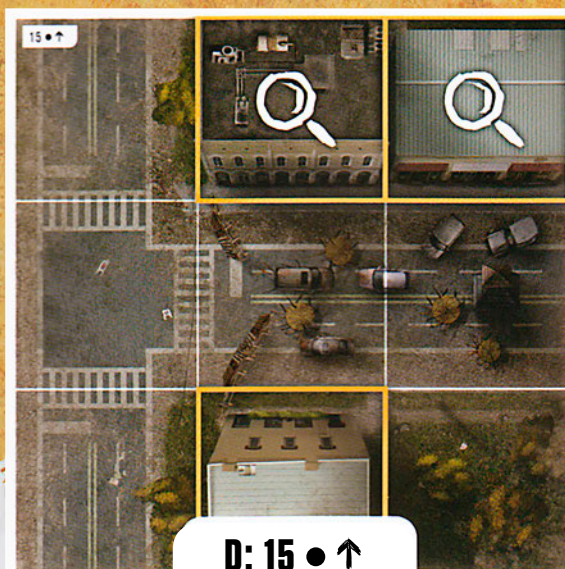
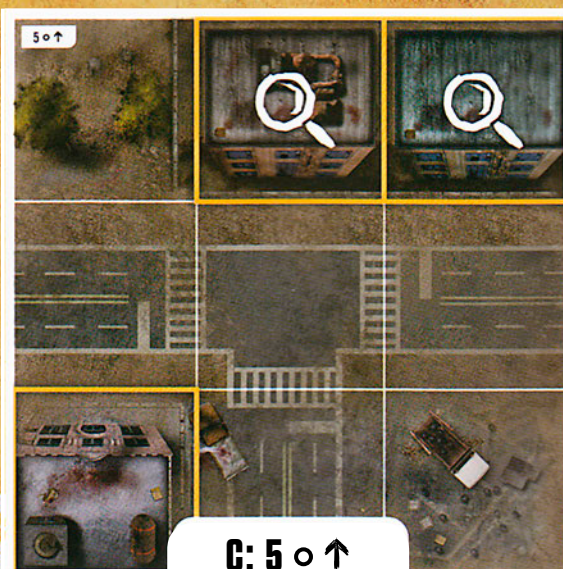
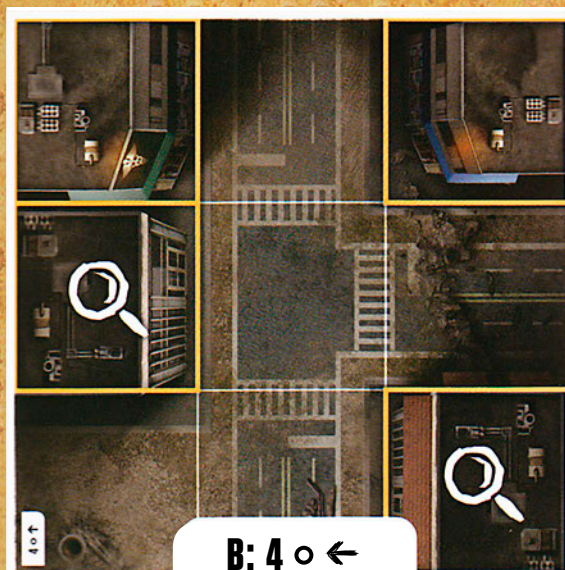
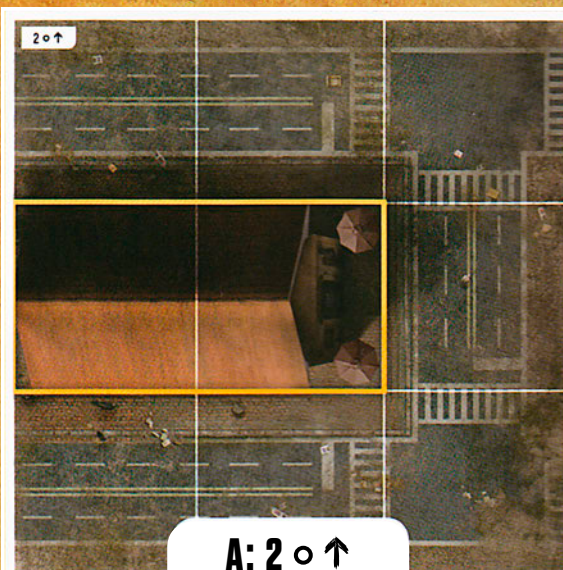
3

MEG KELL TISZTÍTANOM

Lépjetek tovább a következő feladatra, ha minden túlélő egy D térképelem szélén lévő mezőn tartózkodik

4

A túlélők megnyerték a játékot.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: B2

Járkáló tartalék: 20 járkáló, 5 speciális járkáló

Járkálók előkészítése: 10 járkáló a C7 mezőre

Keresés paklik (6): 6 Felszerelés, 3 Veszély, 9 Erőforrás

Feladat kártyák: A

Esemény pakli: Veszély jelenlét, Erőforrások, Kóborlók

Speciális előkészítési szabályok: Helyezzétek az A feladat lapot az A térképelemen lévő épületbe. Helyezzétek a

C7 mező északi és keleti oldalára 3-3 barikádöt. Helyezzétek 1-1 Fókusz jelzőt az A1, A2, B8, C4, C6 és D1 mezőkre. Helyezzétek egy idegent a D8 mezőre (ő lesz Morgan).

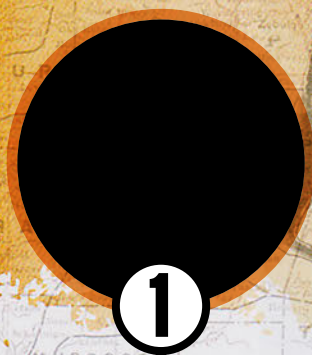
Történet

A túlélők visszatérnek Rick városába, hogy fegyvereket gyűjtsenek a Kormányzó elleni csatájukhoz, és megkereszenek valami személyeset. Azonban hamarosan felfedezik, hogy a várost csapdákkal rakta tele a megkeseredett Morgan. A túlélőknek meg kell keresniük, amikért jöttek, majd elmenekülniük, mielőtt Morgan kivonja őket a forgalomból.

JÖJJ VELEM (2 JÁTEKOS) TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE

Speciális szabályok: Riválisok (Woodbury felderítők, Merle). Az ellenségek figyelmen kívül hagyják azokat a túlélőket, akiknek lakat jelző van a karakterlapján. Mikor egy lakat jelzővel ellátott túlélő bemozog egy mezőre, el kell dobnia 1 Fókuszot vagy növelnie kell a fenyegetést 1-el. Ha a Riválisok aktiválása kezdetén a fenyegetés 3 vagy magasabb, távolítsátok el a lakat jelzőt minden túlélő karakterlapjáról.



ELJUTNI A HELIKOPTERHEZ

Lépjetelek tovább a következő feladatra, ha mindkét túlélő az A5 mezőn tartózkodik.

ELŐNYÖS HELYZET

Helyeztetek 2 riválist az A1 mezőre.

Helyeztetek 1-1 Fókusz jelzőt a B4, C2 és D1 mezőkre.

Helyeztetek 1 lakat jelzőt minden túlélő karakterlapra.

Minden túlélő 1 Stresszt szenved.

Ha legalább 1 túlélőnek nincs lakat jelző a karakterlapján, távolítsátok el minden Fókusz jelzőt a térképről, fordítsátok a Riválisok aktiválása lapot az „aktív” oldalára, és lépjetelek tovább a következő feladatra.

EGY ÖREG BARÁT

A járkáló tartalék minden figuráját helyeztetek fel, véletlenszerű mezőkre. Helyeztetek Merle-t a D4 mezőre (a rivális karakterlapot használjátok hozzá). Helyeztetek 3 Fókusz jelzőt az A5 mezőre.

A Woodbury felderítők számára az A5 mezőn lévő Fókusz jelzők Keresés pka-linak számítanak. Ha egy keresés lapot el kellene dobni az A5 mezőről, helyette dobjatok el 1 Fókusz jelzőt az A5 mezőről.

Lépjetelek tovább a következő feladatra, ha nincs Fókusz jelző a térképen, és minden túlélő a egy mezőt elfoglal a térkép szélén.

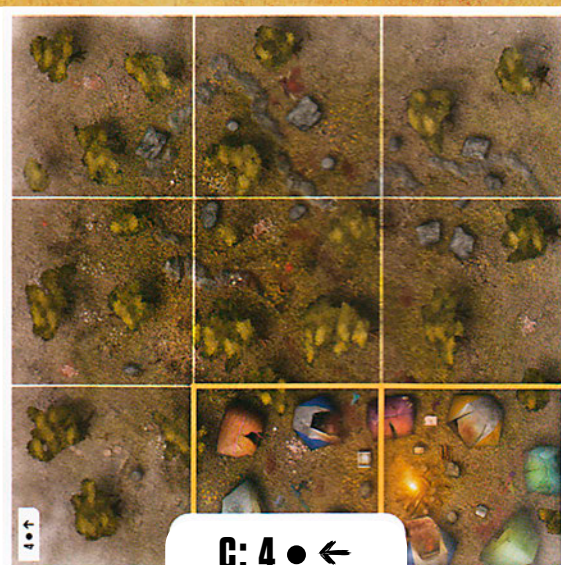
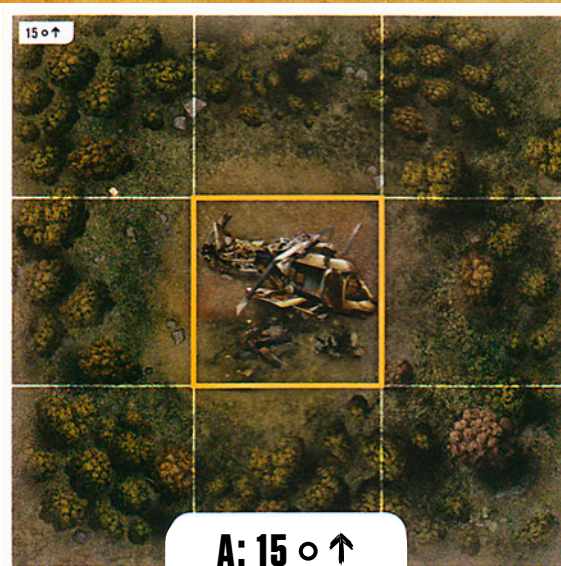
Minden túlélő 1 Stresszt szenved, akinek lakat jelző van a karakterlapján.

Ha legalább 1 túlélőnek nincs lakat jelző a karakterlapján, fordítsátok a Riválisok aktiválása lapot az „aktív” oldalára.

A túlélők megnyerték a játékot.

KÜLÖNÁLLÓ

JÖJJ VELEM (2 JÁTEKOS) TÖRTÉNET



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: D8

Járkáló tartalék: 20 járkáló, 5 speciális járkáló

Járkálók előkészítése: 3-3 járkáló és 2-2 speciális járkáló a B és C térképelemekre.

Keresés paklik (0): nincs

Feladat kártyák: nincs

Esemény pakli: Kóborlók, Fosztogatók, Meglapulás

Speciális előkészítési szabályok: Hozzátok játékba a Riválisok aktiválása lapot a „passzív” oldalával felfelé. Merle nem választható ebben a történetben a játékosok által.

Történet

Két túlélő látta lezuhanni a helikoptert a közelben, és elindultak, hogy megvizsgálják. Mikor odaérnek, sajnos több mindent találnak, nem csak járkálókat.

FORGALMI AKADÁLY TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE

Speciális szabályok: Lopakodás. B és D térképlapok erdőnek számítanak. Egy túlélő sem lopakodhat, amíg erdő elemen tartózkodik, de a nem erdei elemeken a járkálók figyelmen kívül hagyják a túlélőket. Valahányszor eltávolítottok egy járkálót a térképről a kóborlásjelző miatt, helyezétek a figurát a történetlapra.

SOPHIA (A FELADAT)

Helyezétek 1 idegent egy véletlenszerű erdő mezőre, mikor megszerzitek ezt a feladatlapot.

Mikor legyőztök egy járkálót, tegyétek a figuráját erre a feladatlapra.

A túlélők azonnal elvesztik a játékot, ha ezt az idegent legyőzik.

JÓLLAKOTT JÁRKÁLÓ (B FELADAT)

Mikor felfeditek, helyezétek ezt a lapot képpel felfelé egy szomszédos mezőre. Ezen a mezőn lévő túlélő az alábbi tevékenységet is végezheti:

Boncolás (interakció): A túlélő 1 Stresszt szenved, és elhelyezhet 1 Fókuszot erre a lapra. ✓ : Eldobhatsz 1 Stresszt.

1

ELAKADVA

Minden rejtett túlélő aktiválhat 1 vele egy térképelemen lévő járkálót.

Oldjátok meg a Csoport döntést, ha legalább 1 túlélő 1 mező távolságon belül van egy járkálótól.

Ha legalább 5 járkáló van a történetlapon, tegyétek vissza őket a tartalékba és lépjétek tovább a következő feladatra.

2

SOPHIA MEGVÉDÉSE

Minden rejtett túlélő láthatóvá válik.

Az idegennel egy mezőn lévő túlélő elkölthet 1 Fókuszot és 1 Bizalmat, hogy az idegen figuráját áthelyezze a történet lapra.

Ha legalább 1 járkáló van az A feladaton, dobjátok el azt a járkálót, az A feladatot és az idegent, majd lépjétek tovább a következő feladatra.

3

ÚJRA ELVESZVE

Minden túlélő 1 Stresszt szenved.

Minden erdő térképelemen tartózkodó túlélő után csökkentsétek 1-el a Morált.

Minden erdő térképelemen tartózkodó túlélő után helyezétek fel 1 járkáló figurát véletlenszerű mezőre.

Ha nem tartózkodik túlélő erdő térképelemen és van 4 Fókusz a B feladaton, lépjétek tovább a következő feladatra.

4

A túlélők megnyerték a játékot.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: Minden túlélőnek az A vagy C térkép-elem különböző mezőin kell kezdenie.

Járkáló tartalék: 10 járkáló, 5 speciális járkáló

Járkálók előkészítése: Helyeztetek 1 járkálót a C térképelem minden mezőjére, amin nincs túlélő.

Keresés paklik (5): 9 Felszerelés, 5 Veszély

Feladat kártyák: A és B + 3 Felszerelés

Esemény pakli: Le az útról, Csoportosulás, Járkálók

Speciális előkészítési szabályok: Helyeztetek a kőborlás-jelzőt az A2-re. Tegyetek 5 erőforrást a csoport karakterlapra.

Történet

A CDC megsemmisülése után a túlélők tovább haladnak az autópályán, egy biztos helyet keresve, ahol menedékre lelhetnek. Útjuk azonban rövidnek bizonyul, mivel egy maszszív autóhalom állja útjukat. Egy kis pihenő után nekiállnak átnézni a kocsikat utánpótlás után, és nem veszik észre a járkálók hatalmas hordáját, ami az irányukba tart...

VÉRES VALÓSÁG TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE

LÉLEGEZTETŐGÉP (A FELADAT)

Hershelnek szüksége van erre, hogy megműthesse Carl-t.

Mikor felfeditek ezt a kártyát, dobjatok el minden zárjelzőt.

ZSÁKUTCA! (B FELADAT)

Erre nem jutunk ki!

Mikor felfeditek ezt a kártyát, helyezétek a tartalékban lévő összes járkálót véletlenszerű mezőkre.

MENEKÜLÉSI ÚT (C FELADAT)

Csak egy módon juthatunk ki...

Aki felfedi ezt a kártyát, helyezzen 1 zárjelzőt a saját és egy másik túlélő karakterlapjára.

A zárjelzővel rendelkező túlélők csak 1 mezőt mozoghatnak fordulónként.

1

2

3

4

CSAK MEGYÜNK ÉS JÖVÜNK

Ha egy túlélő látható, növeljétek a Fenygetést 1-el.

Ha egy túlélő felfedi az A feladatkártyát, a csoport dönthet úgy, hogy továbblép a következő feladatra.

KÖVESS!

Ha akár csak egy túlélő is látható, az összes túlélő láthatóvá válik. Ezután helyezétek át a kóborlás-jelzőt egy véletlenszerű mezőre.

Minden más túlélő 1 Stresszt szenved, ha a vezetőnek nincs legalább 1 Bizalomjelzője.

Lépjétek tovább a következő feladatra, ha minden túlélő a B1 mezőn tartózkodik, és legalább 1 barikád van azon az épületen.

MARADJ MOZGÁSBAN

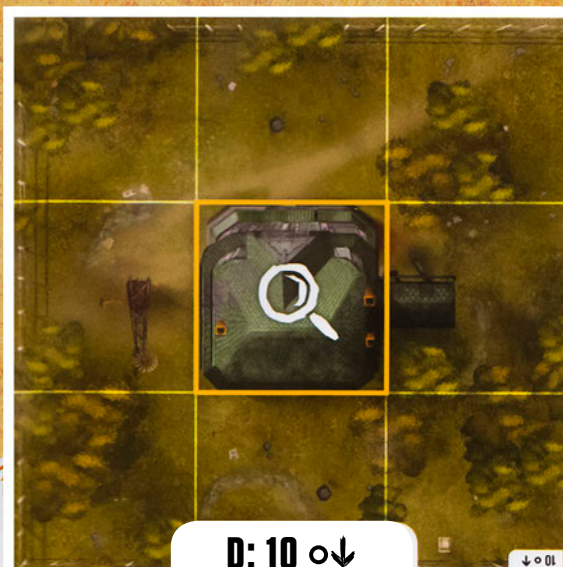
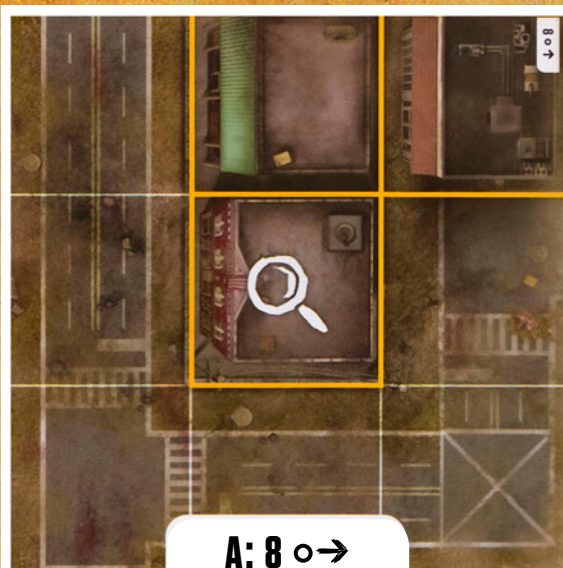
Helyezétek a tartalékban lévő összes járkálót véletlenszerű mezőkre.

Minden zárral rendelkező túlélő 1 további mezőt mozoghat, ha Cselekvés 1-et végez (akkor is akár, ha már mozgott ebben a fordulóban).

Otistól 1 távolságon belül lévő túlélő 5-tel csökkentheti a morált, hogy azonnal legyőzze Otist és kiüssön minden Otissal egy mezőn lévő járkálót.

Lépjétek tovább a következő feladatra, ha minden túlélő a C9 mezőn tartózkodik.

A túlélők megnyerték a játékot.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: C9

Járkáló tartalék: 15 járkáló

Járkálók előkészítése: Helyeztetek 2 járkálót egy véletlenszerű mezőre. Ismételjétek ezt mindaddig, míg nem marad járkáló a tartalékban.

Keresés paklik (4): 10 Erőforrás, 5 Veszély és 5 Felszerelés

Feladat kártyák: A, B és C + 1 Veszély

Esemény pakli: Járkálók, Csoportosulás, Kóborlók

Speciális előkészítési szabályok: Otis nem választható túlélőként ebben a történetben. Szövetségesként helyeztetek el

a karakterlapját, 3 Stresszel, a figuráját pedig helyeztetek a C9-re. Minden túlélő (Otist is beleértve) rejtettként kezd. Helyeztetek 2 nyersanyagot 5 különböző, véletlenszerű mezőre.

Történet

Carl súlyosan megsebesült a Greene farmon és Hershelnek azonnal szüksége van további orvosi felszerelésekre, hogy megmentse őt. Az idő kevés, de szerencsére Otisnak orvosi képesítésével tudja, pontosan mire van szükség és azt hol találni. A közeli középiskolában van, ami kell, de előzőnlötték azt a járkálók. Éjjel belopakodva a csoport reméli, hogy sikerül bejutni és kijutni anélkül, hogy túl sok figyelmet vonnának magukra.

UJJ A RAVASZON TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE

Speciális szabályok: Rivalisok (Banda). Amíg legalább 1 Bizalomjelző van a bárban, hagyjátok figyelmen kívül a Rivalisok aktiválása kártyát az Esemény fázis Speciális hatások lépése során.

ÉRTELMES INDÍTÉKOK (A FELADAT)

Ezek a srácok rejtegetnek valamit...

Ebben az épületben végzett minden Keresés tevékenység az alábbi hatással jár:

✓ : Dobj el 1 lapot az eseménypakliból.

RANDALL (B FELADAT)

Mikor felfeded ezt a lapot, helyezd képpel felfelé a mezőre. Ezen a mezőn egy túlélő elkölthet 1 ✓-t bármely Interakció tevékenység során, hogy 1 Fókuszot helyezzen a kártyára és növelje a Fenyeketést 1-el.

1

2

3

4

RÁMENŐS KUNCSAFTOK

Ha 10 Feszült tárgyalás kártya van az esemény dobópakliban, dobjatok el minden Bizalomjelzőt a térképről és lépjetek tovább a következő feladatra.

Ha legalább 5 Bizalomjelző van a bárban, a csoport eldobhat minden Bizalomjelzőt a térképről, növeljétek a Fenyeketést 4-el, helyezzetek 1 Rivalist 3 véletlenszerű mezőre, és lépjetek tovább a következő feladatra.

Ha nincsenek Rivalisok a bárban, növeljétek a Fenyeketést 8-cal, helyezzetek minden Rivalist különböző véletlenszerű mezőkre, dobjatok el minden Bizalomjelzőt a térképről, majd lépjetek tovább a következő feladatra.

KOCSMAI LÖVÖLDÖZÉS

Ha nincs 10 Feszült tárgyalás kártya van az esemény dobópakliban, mindaddig dobjatok el lapokat az eseménypakliból, míg nem kerül ilyen lap a dobópakliba.

Fordítsátok a Rivalisok aktiválása lapot az „aktív” oldalával felfelé.

A báron kívül tartózkodó túlélők után növeljétek 1-el a Fenyeketést.

Tegyetek vissza a dobozba 1 Rivalist a tartalékból.

A B feladattal egy mezőn lévő túlélő elkölthet 1 Fókuszot, hogy továbbléphessenek a következő feladatra.

NEM HAGYHATJUK ITT

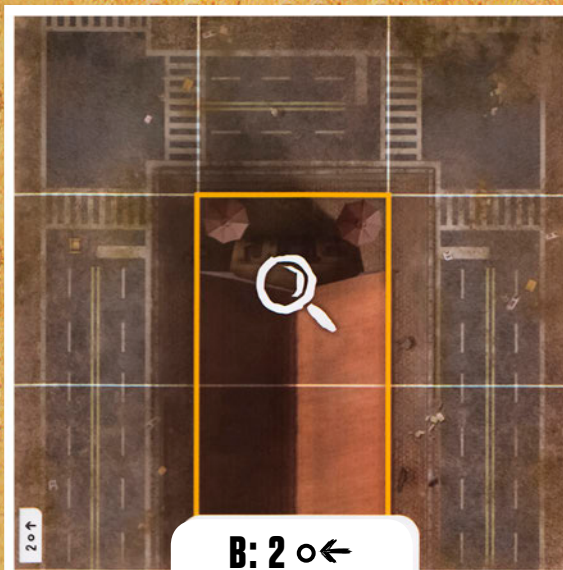
Növeljétek a Fenyeketést 1-el a B feladatkártyán lévő minden Fókusz után. Ezután tegyetek vissza a dobozba 1 rivalist a tartalékból.

A csoport elkölthet 5 Fókuszot a B feladatlapról, hogy eldobhassátok azt, majd lépjetek tovább a következő feladatra.

A játék végéig valahányszor egy Rivalis lekerül a térképről, visszakerül a dobozba.

A csoportnak meg kell oldania a Csoport döntést, hogy eltávolíthassátok 1 Rivalist a tartalékból, vissza a dobozba.

A túlélők megnyerték a játékot, ha nincs több Rivalis a játékban.



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: D4. Ez a bár.

Járkáló tartalék: 15 járkáló, 15 speciális járkáló

Járkálók előkészítése: Az elején egy járkáló sem kerül fel.

Keresés paklik (4): 10 Felszerelés és 10 Erőforrás.

Feladat kártyák: A és B + 3 Veszély.

Helyezzétek az A feladatlapot képpel felfelé a Bárba.

Esemény pakli: Csoportosulás és a Fosztogatók eseménykártyák megkeverésével alakítsátok ki az ese-

ménypaklit. Ezután keverjétek meg a Feszült tárgyalás lapokat és helyezzétek az eseménypakli tetejére.

Speciális előkészítési szabályok: Tegyetek 1 Bizalom-jelzőt és 2 Riválist a bárba. Hozzatok játékba a Riválisok aktiválása kártyát, a „Passzív” oldalával felfelé.

Történet

A túlélők egy bandával futnak össze a bárban, és el kell szökniük, mivel a csetepatéjuk felkeltette a járkálók figyelmét is.

A PISLÁKOLÓ TŰZ MELLETT TÖRTÉNET

© 2017 AMC © 2017 CZE

Speciális szabályok: Tűz, Idegenek.



A PAJTÁBA CSALOGATVA

A pajtában egy túlélő elkölthet 1 Fókusz, hogy 1 tűzjelzőt helyezzen a mezőjére. Ezután, ha 3 vagy több tűzjelző van a pajtában, lépjetek tovább a következő feladatra.

Ha legalább 1 tűzjelző van a pajtában, mozgassatok minden azon a térképelemen lévő járkálót 1 mezővel a pajta felé.

A TÖBBIEK MEGKERESÉSE

Hozzatok játékba az Idegenek aktiválása lapot az „Aktív” oldalával felfelé.

Ha megmentettetek legalább 4 Idegent, lépjetek tovább a következő feladatra.

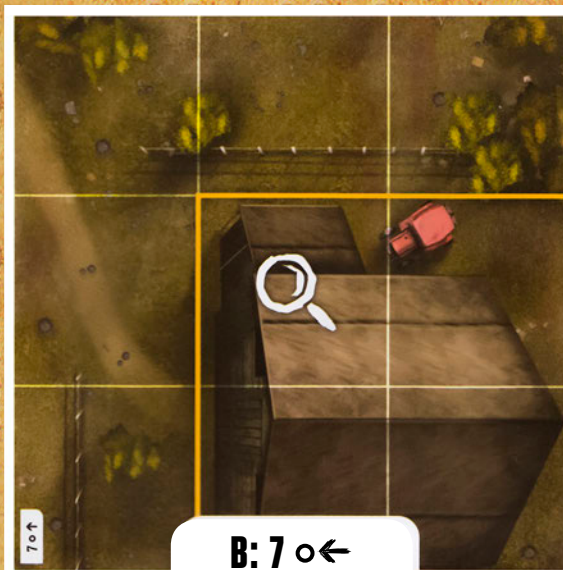
Ha legalább 1 tűzjelző van a pajtában, mozgassatok minden azon a térképelemen lévő járkálót 1 mezővel a pajta felé.

KÜLÖN UTAKON

Lépjetek tovább a következő feladatra, ha minden túlélő különböző térképelemek szélső mezőjén tartózkodik.

A túlélők megnyerték a játékot.

A PISLÁKOLÓ TŰZ MELLETT TÖRTÉNET



Előkészítés

Túlélő kezdő mező: Minden túlélő különböző térképelemek 4-es mezőjén kezd.

Járkáló tartalék: 20 járkáló, 10 speciális járkáló

Járkálók előkészítése: Helyeztetek 2 járkálót a következő mezők mindegyikére: A5, B1, B7, C5 és D7. Helyeztetek 1 speciális járkálót a következő mezők mindegyikére: A3, B9, C1 és D8.

Keresés paklik (5): 10 Felszerelés, 10 Erőforrás

Feladat kártyák: Nincs

Esemény pakli: Nyílt láng, Csoportosulás, Kóborlók

Speciális előkészítési szabályok: Tegyetek félre az Idegenek aktiválása lapot, nincs játékban. Tegyetek 2 Erőforrást minden Erőforrás tartalékba a csoport karakterlapon. A B5, B6, B8 és B9 mezők a pajta.

Történet

A csoportnak menekülnie kell a farmról, mert a tűz és a járkálók is ostromolják menedéküket.