

TÚLÉLŐK SZÖVETSÉGE HIDEGLELÉS

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

Áttekintés

A Túlélők szövetsége ezen kiegészítője egy kampányrendszert, új kártyákat, különleges képességekkel rendelkező zombikat, 4 új játszható karaktert és egy 12 részes kampányt ad a játékhoz.

A kiegészítő kártyáin egy hópohely ikon (❄️) található, ami alapján könnyen megkülönböztethetőek az alapjáték kártyáitól.

A Hideglelés által a paklit egy új módon lehet változtatossá tenni. Egy-egy szokásos karakterpaklival kezdtek, amit idővel átalakítottok. A kiegészítő zombi- és játékoskártyáit külön kell tartani a játékospaklitól, amíg bele nem keveritek abba. Minden küldetés egy-egy új kiegészítő zombikártyát ad, valamint egy lehetőséget kínál fel, hogy több új kiegészítő játékoskártyát helyez a paklidba.

Mindegyik új fejezet olyan küldetéseket tartalmaz, amelyek befolyásolhatják a következő küldetéseket. Emiatt minden fejezet játszható minikampányként vagy kombinálható a többi kampánnyal. Ha egy hosszabb kampányt szeretnétek játszani, fejezeteket vagy különálló küldetéseket tehettek be az alapjátékból.

Tartalom



1 szabályfüzet (tartalmazza a küldetéseket is)

4 karaktertábla

40 zombikártya

67 játékoskártya

A kiegészítő kártyák használata

A kampány elején egyetlen új játékos- vagy zombikártya sincs játékban és nem része egy játékos paklijának sem. Ha egy kiegészítő kártyát húztok, akkor az helyettesít egy kártyát a paklitokban (a zombikártyák zombikártyát, a játékoskártyák pedig játékoskártyát helyettesítenek). Az átláthatóság érdekében javasoljuk, hogy különböző kártyavédőkbe rakjátok az egyes karakterpaklik kártyáit, a kiegészítő kártyákat pedig mindaddig ne tegyétek kártyavédőbe, amíg egy másik kártyát nem helyettesítenek.

A kiegészítő kártyák által helyettesített eredeti kártyák kikerülnek játékból a játékos személyes **szemétpaklijába**, ahol a paklitól külön (és kártyavédő nélkül) kell tárolni. Lehetséges, hogy később szükség lesz ezekre a kártyákra, főleg egy új kampány előkészítése vagy egy új karakter kialakítása során.

Egy új karakter használata

Amikor egy új karaktert használtok, vegyétek el az alapjáték egyik normál karakterpakliját, és keressétek ki a karaktertáblára nyomtatott új kezdőkártyákat a kiegészítő kártyái közül. Az új karaktertábla azt is jelzi, hogy az alapjáték mely kártyáit kell kicserélni a kiegészítő kártyákra. A kicserélt kártyákat a játékos személyes szemétpaklijában kell tárolni.

A játék karakterei és más kitalált karakterek közötti bármilyen hasonlóság valószínűleg a véletlen műve.



A kiegészítő zombikártyák

Minden új zombikártya egy különleges képességgel rendelkezik. Amikor megkevered a kártyapaklid, és a zombihullám-jelölő szerint zombikat adsz a paklidhoz, előbb mindig a szintnek megfelelő kiegészítő zombikat adod a paklihoz, és csak ezután a normál zombikat (lásd a példát).

A kiegészítő zombikártyákon szerepelhet más számú zombi, mint a szintjüknek megfelelő normál zombikártyákon. Például a *Kúszó zombik* 1-es szintű zombikártya, de 2 zombi szerepel rajta. Ezt a kép és a szintszám alatti szám is jelzi. A kiegészítő zombikártyákon emberi ellenfelek is szerepelhetnek, amelyek a játékmenet szempontjából zombinak számítanak. Az utolsó küldetés például 60 ellenfél megölését kéri, akik lehetnek emberek és zombik is.



Késleltetett zombikártyák

Késleltetett: Egyes zombikártyákon a „Késleltetett” kulcsszó olvasható (vagy megkaphatják azt). A késleltetett zombikat a szokásos módon lehet megölni vagy eldobni, de **ebben a körben nem támadnak** (lásd az eredeti szabálykönyv 5. oldalán a 7. pontot). Befejezheted a köröd akkor is, ha a játéktéren vannak, és használhatsz gyógyító hatásokat, mintha nem lennének a játéktéren. A következő körben a késleltetett kulcsszó érvényét veszti, így a zombik a szokásos módon támadhatnak.

Rajtaütés! Egyes zombikártyákon a „Rajtaütés!” kulcsszó olvasható. Amíg ezek a kártyák a játéktéren vannak, **egy játékos sem helyezhet készenlétebe kártyát** (blokkolják az eredeti szabálykönyv 5. oldalán a 3. pontot). Amint a kártyák kikerülnek a játéktérről, a hatásuk megszűnik, és a játékosok a szokásos módon helyezhetnek készenlétebe kártyákat. Ne feledjétek, hagyhatjátok, hogy a zombik megtámadjanak és belehaljanak a támadásba (7. pont), vagy szembeszállhathatok velük a már készenléten lévő kártyákkal. Ugyanakkor ügyeljetez arra, hogy csak akkor foghattok neki az akciófázisnak, amikor minden játékos az asztalra helyezte a zombijait. A „Rajtaütés!” kulcsszóval rendelkező zombikat soha nem lehet késleltetni.



Példa:
Mia a *Kúszó zombikat* az 1-es szintű kiegészítő zombikártya, a *Kis bandát* pedig a 2-es zombikártyák tetejére.



Rajtaütés! zombikártyák

Egyes zombikártyákon az „**amikor felfeded**” kifejezés olvasható. Ezeket a kártyákat tetszőleges sorrendben kell végrehajtani, miután az összes zombi az asztalra került, de még az akciófázis előtt. Várjátok meg az összes játékost!

A saját kiegészítő zombikártyádon olvasható szöveg **csak rád vonatkozik és van hatással**, más játékosra nem. A *Zabáló zombi kártya például megengedi, hogy 1-et fizess, hogy eltávolítsd játékból. Ennek a kártyának a költségét más játékos nem fizetheti ki.* Az egyetlen kivételt a „Rajtaütés!” kulcsszavas kártyák képezik, amelyek minden játékosra hatnak.

A kampány

Az alapjátékkal ellentétben a Hidegtelelés kampányának küldetéseit sorban kell játszani, nem különálló küldetésenként. Ugyanakkor a lent részletezett kiegészítő kampányrendszert az új kampánnyal és a régi küldetésekkel is lehet használni.

A küldetések előkészülete

A normál előkészületek mellett hajtsd végre ezt a két lépést is.

1) **Helyezz a paklidba egy új kiegészítő zombikártyát.** Minden új küldetés során minden játékos kap egy-egy új kiegészítő zombikártyát, amit a paklijába helyez. Keverd meg a kiegészítő zombikártyákat, és húzz 1 lapot, amit a paklidba helyezel, lecserélve vele egy egyező szintű normál zombikártyát (ami a szemétpaklidba kerül). A paklidban szintenként csak 2-2 kiegészítő zombikártya lehet, ha tehát (az előző küldetésekből) van 2 darab 1-es szintű kiegészítő zombikártyád, és megint 1-es szintű kiegészítő zombikártyát húzol, akkor azzal lecserélsz egy korábbi 1-es szintű kiegészítő zombikártyát (amit visszakeversz a kiegészítő zombikártyák közé).

2) Keverd meg a kiegészítő játékoskártyákat, húzd fel a felső 4 lapot, és képpel lefelé képezz belőlük egy közös körzetspaklit az asztal közepén (lásd lent).



A közös körzetspakli

A közös körzetspakli egy, minden játékos számára elérhető további körzetspakli. Bármely játékos felderíthet vagy megszerezhet kártyát a közös körzetspakliból, DE annak érdekében, hogy a paklidban lévő kártyák száma változatlan maradjon, ha innen szerzel meg kártyát, akkor az azonnal helyettesíti az egyik felderített kártyádat. Ha normál kártyát helyettesítettél, az a szemétpaklidba kerül, ha pedig kiegészítő kártyát, akkor az visszakerül a kiegészítő kártyák közé.

Megjegyzés: Ha kártyavédővel játszotok, javasoljuk, hogy a szemétpakliba helyezett kártyáról vegyétek le a védőt, és helyezzétek abba az új kártyát. Így a szemétpakliban lévő kártyákat könnyen meg lehet különböztetni a többi kártyától, mert nincsenek védőben.

Példa: Micah megvásárolja a Sisakot a közös körzetspakliból, és helyettesíti vele a felderített kártyák sorában található Bördzsekit.



1) Minden játékos a paklijába helyez egy kiegészítő zombikártyát.



2) 4 kártyából képezz egy közös körzetspaklit!



Csak felderített kártyákat szerezhetsz meg a közös körzetspakliból. Emiatt a túlélők megmentése után nem szerezhetsz meg kártyát a közös körzetspakli tetejéről, és itt nem használhatod olyan kártyák képességét, amelyek megengedik, hogy a körzetspakli tetejéről vegyél el kártyát (például a *Lakatlan ház*). A közös körzetspakli játékoszámtól függetlenül 4 kártyát tartalmaz minden küldetés során. Ha elbukjátok a küldetést, újakezdhettek azt, de nem keverhettek új kártyákat a közös körzetspakliba, csak újra-keveritek az elbukott küldetés után megmaradt kártyákat. Ha új küldetésbe kezdtek, akkor a közös körzetspakli összes maradék kártyáját helyeztétek a kiegészítő játékospakliba, keverjétek meg, majd 4 új kártyából képezzetek egy új közös körzetspaklit.

Ahogy haladtok előre, egyre több kártyát cseréltek ki, a paklitok átalakul, és a karakteretek szakosodik.

Tennivalók a küldetések között

Küldetések között lecserélheted a körzetspaklidban lévő kiegészítő kártyákat a szemétpaklidban lévő eredeti kártyákkal, a kiegészítő kártyákat a kiegészítő pakliba helyezve. Ez a lépés fontos lehet olyan esetben, amikor a küldetés teljesítéséhez szükség van eredeti kártyákra (mint például a *Laborra*). Ügyelj arra, hogy a karaktertábládon feltüntetett kezdőkártyákat soha nem cserélheted le, és nem vehetsz fel olyan kártyát, amit a játéktáblád utasításai szerint távolítottál el a paklidból.

Különleges helyzetek és szabálypontosságok

* Egy akcióként eldobhatsz kézből kártyát anélkül, hogy végrehajtanád a hatását. Ez például történhet olyankor, amikor az összes kártyát felderítettétek, és nem tudod, hogy mitévő legyél a kezekben lévő lapokkal.

* Amikor egy több zombit ábrázoló lapról megölsz/eltávolítasz/eldobsz egy zombit, akkor a hatás a kör végéig érvényes. Például megölsz 1 zombit egy 2-es zombikártyáról és eldobod a másikat. A zombikártya a dobópakliba kerül, ahol egy másik hatást végrehajtvá megölheted a második zombit is. Most mindkét zombi halott, és a kártya a zombipakliba kerül.

* Az **Orvosi készletet**, **Élelmet** és **Kötszert** nem akadályozzák meg a **késleltetett** zombik.

* A **Gyógyszer** kártyát csak eredeti 1-es zombikártyákra lehet használni.

* A **Páncélozott zombit** és a **Mutánst** megölni még a dobópakliban sem lehet, de eltávolítani igen.

* A **Tudóst** készenlébbe lehet helyezni akkor is, ha nem talál orvosi felszerelést a körzetspakliban. Keresés után a körzetspaklit meg kell keverni.

* Egyes kártyáknak (**Motor**, **Feszítővas**, **Dobókések**, **Konzervek**, **Kifutófiú**, **Szögbelövő** és **Városromok**) a hatását a kártya **készenlébbe helyezésekor** kell végrehajtani. Ez nem számít a kártya **használatának** (lásd az eredeti szabálykönyv, 5. oldalán a 6. pontot), tehát nem idézi elő olyan kártyák hatását, mint a **Pontos célzás**, **Harcos**, **Célba dobás** vagy **Uszítás**.

* Tartsátok észben a megölt/eltávolított/eldobott/elpusztított kifejezések közti különbséget. Egy olyan küldetés során, ahol a zombikat meg kell ölnötök, azok eltávolítása vagy eldobása nem számít, tehát figyelmesen olvassátok el minden kártya utasítását.

* Az alapjáték 3B küldetésének teljesítéséhez egy **Autóra** van szükség, de a **Dzsip** vagy az **Autóbusz** is megfelel, ha megvan.

* Az alapjáték 5A küldetésének teljesítéséhez egy **VIP-ra** van szükség, de a **Tudós** is megfelel.



* Egyes kiegészítő kártyákon a „**Fizess 1...**” kifejezés olvasható, ami megegyezik az alapjátékban található „**Dobj el 1...**” kifejezéssel. Mindkettőnek a végrehajtása során el kell dobnod kézből 1 kártyát.

* Ha egy kártya hatására (**Vezetés, Tervezés**) zombikártyát húzol, a zombikártya azonnal a játéktérre kerül, és minden hatását a szokásos módon kell végrehajtani. Egy „Rajtaütés!” kártya például megakadályozza a játékosokat, hogy készenlétbe helyezzenek kártyákat.

* A **Rádió** és a **Járőrözés** kártyák által hozzájutsz a paklid pár kártyájához. Ha nincs elegendő kártya a pakliban, húzz annyi kártyát, amennyit tudsz. A kör során soha nem kevered meg a paklid.

* A **Lőszeres doboz** és az **M16** kártyák által hozzájutsz a dobópaklid több kártyájához. Kezeld hasonlóképpen: ha nincs elegendő kártya a dobópakliban, húzz annyit, amennyit tudsz.

* Nem húzhatsz több kártyát a körzetpakliból, mint amennyi ott van. Ez érvényes a **Felderítő, Térkép, Véreb, Városromok** és **Szögbelövő** kártyákra. Csak annyi kártyához jutsz hozzá, amennyi a pakliban van.

* Az előbb említett, valamint a **Rutin, Vezetés, Tervezés, Elszánt keresés** és **Lakatlan ház** kártyák végrehajtásához szükséges legalább 1 kártyának lennie a megfelelő célpakliban. Ezeket a kártyákat nem lehet használni, ha nincs elérhető kártya, mert az eredeti szabálykönyv 6. oldalán olvasható szabály alapján „a kártyákat nem használhatjátok a hatásuk végrehajtása nélkül”.

* Ha egy kártya által (a **Városromok**at beleértve) felderítesz vagy megszerzel egy zombikártyát, helyezd a zombikártyát a játéktérre, majd húzz egy pótkártyát a körzetpakliból (ha az is zombikártya, ismételd meg a folyamatot mindaddig, amíg egy nem-zombikártyát húzol). A zombikártyák hatását a szokásos módon kell végrehajtani.

* A **Nyilpuska, Dobókések** és **Testpáncél** kártyák a saját hatásuk által deaktiválódhatnak. A többi készenlétbe helyezett kártyával ez nem fordulhat elő.

* Az **Erőnlét** és a **Hűséges társ** kártyák további helyeket adnak, ahol a karodon és lábadon kívül megsebesülhetsz. A kártya eldobásával el kell távolítani a ráhelyezett sebesülésjelölőket.

* A **Gázolás, Járőrözés, Sisak** és **Kés** kártyáknak feltétele van, amit teljesíteni kell a kártya használata érdekében.

* A **Fejsze** kártya egyszerre számít közelharcos és dobófegyvernek, de csak 1 fegyver.


* Ha egy új karakter csatlakozik a kampányhoz, és a kezdőkártyáinak egy része egy másik játékosnál van, az új játékos befogadása érdekében a kártyákat a játékosok kicserélhetik egymás között.

Szabadon választható nehezített játékmód

Ha egy karakter meghal, játsszátok végig a kört. A küldetést elvesztettétek, de a túlélő karakterek megmenekülnek, és tovább lehet őket használni. A halott karakter pakliját rendezzétok vissza alapállapotba, és a karaktert többé ne használjátok. A következő küldetéséknél a játékos választhat egy másik karaktert.

FRYXGAMES

www.fryxgames.se

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5. / Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu / www.reflexshop.hu

LÉGITÁMADÁS

A) ROHANJÁTOK LE A TÁBORT (RÖVID)

A készletek kifogyóban vannak, és a helyzet egyre súlyosabb. Az egyik felderítő egy elhagyatott táborra bukkan, amely egy élet-halál harc nyomait viseli magán. Ez a lehető legjobb lehetőség újabb készletek beszerzésére.

Cél: A kör végére ne maradjon kártya a paklidban.

Előkészületek: Keverd bele a kezdőpaklidba a körzetpaklid 13 kártyájának kivételével az összes kártyát. Ezt követően keverd bele az összes 1-es zombikártyát a paklid

felső felébe, a maradék zombikártyát pedig a paklid alsó felébe. A zombihullám-jelölőre nincs szükség ebben a küldetésben.

Speciális szabályok: Ha kifogysz a kártyákból, ne keverd meg a dobópaklid. Nem húzol több kártyát. Amikor minden játékos felhúzza az utolsó kártyáját, és mindenki túléli az adott kört, nyertetek. Az összes beszerzett kártya a kezdedbe kerül.

Utóhatás: A játéktéren lévő kártyák közül 2-t ments meg a következő küldetésre. Ezeket a következő küldetés elején helyezd deaktivált állapotban a játéktérre.



B) JUSSATOK EL A KOMMUNIKÁCIÓS KÖZPONT-HOZ (KÖZÉPHOSSZÚ)

A tábor lerohanása közben jegyzetekre bukkantok, amelyek egy működő kommunikációs központról szólnak. A probléma az, hogy zombik hemzsegnek a központ körül, így el kell terelnetek valahogy a figyelmüket.

Cél: A kör végén legyen 20 haladásponnod (jelöld egy fehér jelölővel).

Előkészületek: 4-es zombihullám-értéken kezdj! Az előző küldetésben megmentett kártyákat helyezd a játéktéredre deaktivált állapotban.

Távolítsd el a 4-es zombikártyákat, és a megmentett kártyákat helyezd a játéktéredre deaktivált állapotban.

Speciális szabályok: Minden alkalommal, amikor újrakevered a paklid, szerzel 1-1 haladáspontot minden, a dobópaklidban lévő zombi után. Ezt a pontot átadhatod más játékosnak is.

Utóhatás: Ments meg 3 nem-eseménykártyát a következő küldetésre a pakliból, a játéktéredről vagy a dobópakliból. Ezeket a következő küldetés elején helyezd deaktivált állapotban a játéktérre.



C) MENEKÜLÉS (RÖVID)

Ahogy elindítjátok a kommunikációs központ tápellátását, fülsiketítő hanggal sír fel a riasztó. Az összes, korábban elterelt zombi hamarosan visszatér agyat zabálni. Ahogy a zombik odakint gyülekeznek, sikerül felvennetek a kapcsolatot egy működő légi bázissal, és azonnali légitámadást igényeltek. Fussatok!

Cél: A kör végén legyen legalább 6-os zombihullám-értéked.

Előkészületek: 1-es zombihullám-értéken kezdj! Az előző küldetésben megmentett kártyákat helyezd a játéktéredre deaktivált állapotban. Távolítsd el a 4-es zombikártyákat,

mert ezekre nincs szükség ebben a küldetésben.

Speciális szabályok: Fordítsd meg a zombipaklid, hogy először a 3-as, majd a 2-es, végül pedig az 1-es zombikártyák kerüljenek a játéktérre (a kiegészítő zombikártyákat továbbra is elsőként kell felhúzni a szintkártyáik közül). Ez azt is jelenti, hogy a küldetés elején egy 1-es zombikártya helyett egy 3-ast keversz a paklidba.

Utóhatás: Keress ki 1 fegyver- és 1 védőfelszerelés-kártyát a pakliból vagy a körzetpakliból, és mentsd meg azokat a következő küldetésre. Ezeket a következő küldetés elején helyezd deaktivált állapotban a játéktérre.



D) LÉGITÁMADÁS (HOSSZÚ)

Ahogy a zombihordákat magatok mögött hagyjátok, meghalljátok a repülő nyomasztó hangját. 3 bombázó hasít keresztül az égen, és a légitámadás egy perc alatt porrá zúzza a kommunikációs központot és a közelben lévő épületeket. Miközben abban reménykedtek, hogy egy túlélőnek sem esett baja, bejártátok a területet, hogy minden hátramaradt zombival végezzetek, és kialakítsatok egy védett bázist.

Cél: A kör végére ne maradjon kártya a körzetpakliban.

Előkészületek: 1-es zombihullám-értéken kezdj! Az előző küldetésben megmentett kártyákat helyezd a játéktéredre deaktivált állapotban. Játékoszámtól függetlenül keverd 4 zombikártyát a paklidba. A maradék zombikártyákat keverd bele a körzetpakliba.

A FEJEZET SZERZŐJE
Jonathan FRYXELIUS



A) ŐSZI SZELLŐ (KÖZÉPHOSSZÚ)

Beköszöntött az ősz. A jelenlegi otthonotok szűkölködik kiegészítékekben, és egyre nehezebb élelmet szerezni. A tél beállta előtt egy új helyet kell találnotok. Indulás előtt pástázzátok végig a környezetet egy utolsó alkalommal.

Cél: Ments meg pontosan 8 kártyát (lásd a Speciális szabályok résznel), majd dobj el 1 készenlétben lévő járművet, hogy azonnal befejezd a játékot (távolítsd el az összes, játéktereiden maradt zombit). A játékosok befejezhetik más-más körben a játékot, míg

a többiek folytatják azt. Amint minden játékos befejezte a játékot, nyertetek!

Előkészületek: 2-es zombihullám-értéken kezdj!

Speciális szabályok: A *Búvóhely* használható készenlétbe helyezett fegyverek, személyek, felszerelések és védőfelszerelések megmentésére. Nem menthetsz meg kártyát a kezdőpakliból. A megmentett kártyák kikerülnek a játékból, a B) küldetés során külön kell őket tárolni, és csak a C) küldetésben kerülnek újból játékba. A *Búvóhely* nem használható kártyák megszerzésére.

Utóhatás: A megmentett kártyákat nem használhatod a következő küldetésben.

B) AZ UTAZÁS (KÖZÉPHOSSZÚ)

Folyamatosan haladtok, de hosszú út áll előttetek, és mindenhol éhes zombikba futottok.

Cél: Használj 4 járművet. A játék annak a körnek a vége után ér véget, amelyben minden játékos negyedjére használt járművet.

Előkészületek: 1-es zombihullám-értéken kezdj! (Ebben a küldetésben nem használsz 8 kártyát. Lásd az előző küldetés Utóhatását.)

Speciális szabályok: Utazáshoz keverj egy készenlétben lévő járművet a körzetpakliba. Tartsd számon egy fehér jelölővel, hogy utaztál.

Utóhatás: A következő küldetés kezdőpaklijához add hozzá az A) küldetésben megmentett kártyákat.

C) MENEDÉKET TALÁLNI (KÖZÉPHOSSZÚ)

Ez megfelelő helynek tűnik egy új kezdethez. Az épületeket könnyű megvédeni, és van egy érintetlen áruháza közelben... az árak jobbak, mint valaha! Csak egy apró probléma van: a városban zombihordák mászkálnak, és le kell számolnotok velük, mielőtt elfoglaljátok az új otthonotokat.

Cél: A kör végére fozsz ki 2 létesítményt. A játék annak a körnek a végén ér véget, amelyben minden játékos kifosztotta a második létesítményt.

Előkészületek: 7-es zombihullám-értéken kezdj! A pakliba keverj 3 extra zombikártyát, valamint az A) küldetés során megmentett 8 kártyát.

Speciális szabályok:

Fosztogatás: Amikor készenlétbe helyezel egy létesítményt, kifoszthatod azt: azonnal helyezz a játéktereidre 5 vagy több zombit a zombikártyákból. A zombikártyákat kedved szerint kombinálhatod. Ha nincs 5 zombi a zombipakliban, annyit helyezz a játéktérre, amennyit tudsz.

Utóhatás: Ments meg 2 készenlétben lévő létesítményt. Ezeket a következő küldetés elején helyezd a játéktérre készenlétbe.

D) ÉDES OTTHON (HOSSZÚ)

A város főterének védelmét megerősítették, van elegendő élelem és felszerelés, és lassacskán sikerül egy farmot is kialakítani, így ez a hely lesz a biztonságos menedéketek a belátható jövőben. Ideje túlélők után kutatni, és befogadni őket a közösségbe. Minél többen vagytok, annál boldogabb és biztonságosabb az élet.

Cél: Ments meg 7 túlélőt.

Előkészületek: 3-as zombihullám-értéken kezdj, valamint helyezd készenlétbe az előző küldetésben megmentett létesítményeket.

**A FEJEZET SZERZŐJE
DANIEL FRYXELIUS**

A) KÖZELEG a TÉL (RÖVID)

Az ősz lassan véget ér, és ideje felkészülni a télre. Bár mostanában kevés zombi mászkál odakint, fogytán az idő, hogy elegendő készletet gyűjtsetek a hideg időszakra. Ideje munkához látni!

Cél: A játék azonnal véget ér, amint minden játékos az 5-ös zombihullám-értékre jut.

Előkészületek: 2-es zombihullám-értéken kezdj!

Utóhatás: Mentsd meg a játéktéren lévő összes felszerelést a következő küldetésre.

B) CSONTTÁ FAGYVA (RÖVID)

Még soha nem csökkent ilyen gyorsan a hőmérséklet. Dermesztő hideg van, és mindenáron melegben kell maradnotok. Vajon eléggé felkészültetek?

Cél: A kör végén legyen legalább 6-os zombihullám-értéked.

**C) HIDEGLELÉS (HOSSZÚ)**

Bár már nincs annyira hideg, mint eddig, mindent hó borít. Egyre nehezebb további kiegészítőket szerezni, és a hóviharban könnyű eltévedni. Hosszú tél elé néztek. Szerencsére a zombiknak is időbe telik elérni hozzátok.

Cél: A kör végén legyen legalább 9-es zombihullám-értéked.

Előkészületek: 0-s zombihullám-értékkal kezdj! A megmentett kártyákat helyezd a játéktereidre deaktivált állapotban. Távolítsd el egy normál 1-es, 2-es és 3-as zombikártyát a zombipakliból, mert ezekre nincs szükség ebben a küldetésben.

Előkészületek: 2-es zombihullám-értéken kezdj! Az előző küldetésben megmentett felszereléseket helyezd a játéktérre deaktivált állapotban.

Speciális szabályok:

Csípős fagy: Körönként minden játékos dobjon el egy készenlétben lévő felszerelést, vagy pusztítson el egy készenlétben lévő személyt vagy állatot, vagy szenvedjen el 1 sebesülést.

Utóhatás: Ments meg 2 kártyát a következő küldetésre.

Speciális szabályok:

Hőfődté: A megszerzés költsége 1-el nő. Ha túlélőt mentesz meg, akkor legfeljebb 1 új kártyát szerezhetsz meg.

Hóvihar: Minden alkalommal, amikor növeled a zombihullám-értéket, kártyahúzás előtt keverd a körzetpakliba (nem a közös körzetpakliba) egy, a játéktéren lévő kártyádat és az összes felderített kártyádat.

Utóhatás: Ments meg a következő küldetésre 3 nem-esemény-kártyát a játéktereiden, pakliban vagy dobópakliban lévő kártyák közül.

D) UTOLSÓ SIMÍTÁSOK (HOSSZÚ)

A tavasz beköszöntével ébrednek a megmaradt zombik. Talán ha még egyszer utoljára letisztogatjátok a környéket, az élet visszatérhet a valamelyest normális kerékvágásába.

Cél: A köröd végén legyen 60 megölt ellenfeled (zombi és ember egyaránt). Tartsd számon a megölt ellenfeleket a megmen-tésjelölővel, és a 20-as köröket jelöld egy sebesülésjelölővel. Az ölésre járó pontot átadhatod más játékosnak is.

Előkészületek: 5-ös zombihullám-értéken kezdj! A 3 megmentett kártyát helyezd a játéktérre deaktivált állapotban.

Utóhatás: Sikerült! Békében éred meg az öregkort, és végül mégiscsak meghalsz, de legalább az unokáid veled vannak, és ők is a Túlélők Szövetségének tagjai.

**A FEJEZET SZERZŐJE
JACOB FRYXELIUS**