

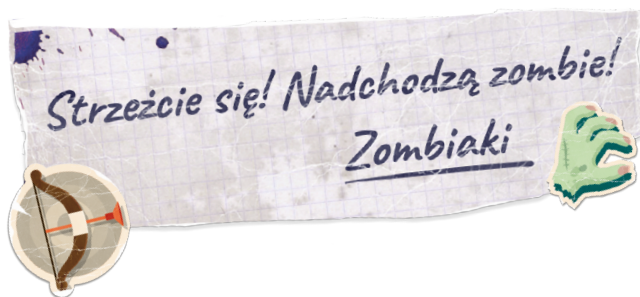


UWAGA SPOJLER!

**NIE CZYTAJCIE NASTĘPNEJ
STRONY, JEŚLI NIE OTWORZYLIŚCIE
JESZCZE WSZYSTKICH 13 KOPERT
W GRZE ZOMBIE KIDZ.**



CHMARA ZOMBIE



W tym wyzwaniu korzystajcie z mocy bohaterów i klonów, **ale nie z kart superzombie.**

Niezależnie od liczby graczy **odwróćcie planszę stroną Noc ku górze.** Umieście wszystkie zombie w rezerwie (tak, żeby na mapie nie było żadnego zombie), a wszystkich bohaterów w czerwonym pokoju.

Aby wpuścić zombie do szkoły, na początku swojej tury, gracz **rzuca dwukrotnie kostką** i za każdym razem umieszcza po jednym zombie na polach wejścia sąsiadujących z pokojem w kolorze widocznym na kości. Nie umieszczajcie zombie, jeśli na danym polu wejścia znajduje się bohater lub klon. Żaden zombie nie wchodzi do gry, jeśli na kości wypadnie kolor biały lub czerwony 🎲.

Moc bohatera jest **aktywna tak długo**, jak jego klon pozostaje w grze. Jedynie bohater (nie jego klon) może korzystać z mocy.

ZK
ZOMBIE KIDZ
Ewolucja

Umieście naklejkę z trofeum na odpowiadającym jej polu, jeśli uda wam się zwyciężyć, grając następującymi postaciami:



POZIOM 01



POZIOM 02



POZIOM 03



BEZ KLONÓW