

PRZEDWYJAZDOWY SCENARIUSZ

TRUDNY / 8+ GRACZY



To jakiś koszmar! Żaden ze znalezionych samochodów nie okazał się sprawny, a w naszej kryjówce kończy się już jedzenie. Budynki dookoła są zabarykadowane, a w środku pewnie roi się od zombiaków. Brr! Jeśli szybko czegoś nie wymyślimy, będzie bardzo źle...

CELE

Zbierz wszystkie znaczniki celu. Każdy zebrany znacznik celu daje 5 punktów doświadczenia. Aby otworzyć kolorowe drzwi, trzeba najpierw zebrać znacznik danego koloru. Znak zapytania oznacza apteczkę i leczy jedną ranę, nie jest wymagane zebranie go.

ZASADY SPECJALNE

W miejscu startu nie wolno przeszukiwać. Samochodami nie wolno jeździć. Przed podniesieniem zielonego znacznika plugastwo się nie pojawia, a strefy namnażania Zombie po prawej są nieaktywne.

Potrzebne elementy

drzwi: 11

znaczniki celu: 11

samochody: 2

strefy namnażania: 4

Użyte kafelki: 1B, 7B, 2B, 5D, 5E, 2R, 1R, 6R, 4R, 5R, 3R, 8R