

# C1 WJAZD NA CHATĘ

Autor misji: Billy Hayes

Naszym bohaterom kończą się zapasy i szukają czegokolwiek, co zapewni przetrwanie. Wanda i Amy zasugerowały przeszukanie bloku, w którym mieszkali. Problem w tym, że to jeden z największych bloków w mieście. Jednakże gra może być wartą świeczki. Josh i Ned uważają, że budynek może być pełen zapasów. Z kolei Phil i Doug uważają, że budynek może być pełen zombie. Wanda pamięta, że zostawiła zapasowy klucz do mieszkania w barze po drugiej stronie ulicy, w którym pracowała. Natomiast Amy ma klucze do tylnych drzwi budynku.

Potrzebne Kafelki: **1C, 4B, 1B, 2C, 4C, 2B, 5E, 7B & 5D.**

## CELE

Postępuj zgodnie z planem i zorganizuj szaloną imprezę w tym wielkim budynku: **Najpierw zdobądź klucz do budynku. Znajdziesz go w barze szybkiej obsługi po drugiej stronie ulicy.** Oznaczony jest niebieskim "X". Zdobądź niebieski znacznik Celu.

**Odzyskaj rzeczy Amy, oraz klucz do tylnych drzwi budynku.** Znajdziesz je w jej mieszkaniu. Oznaczono je zielonym "X". Zdobądź zielony znacznik Celu.

**Pora na zakąski.** Miejsca, w których należy ich szukać oznaczono dwoma czerwonymi "X". Zdobądź czerwone znaczniki Celu.

**Czas na obiad.** Olejmy Zombie i zjedzmy obiad w mięej atmosferze! Zdobądź przynajmniej jedną kartę zaopatrzenia na każdego Bohatera w grze. Karty zaopatrzenia to: Konserwy, Ryż lub Woda. Wygrywasz, jak tylko na każdego z Bohaterów będzie przypadać jedna karta zaopatrzenia.



TRUDNA  
BOHATEROWIE 6+  
120 MINUT

ZOMBIICIDE - MISJE

C1

## ZASADY SPECJALNE

**Impreza na horyzoncie!** Każdy z czterech znaczników Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

**Niebieskie drzwi frontowe.** Niebieskie drzwi nie mogą zostać otwarte, dopóki któryś z Bohaterów nie zdobędzie niebieskiego znacznika Celu. Niebieski znaczek Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

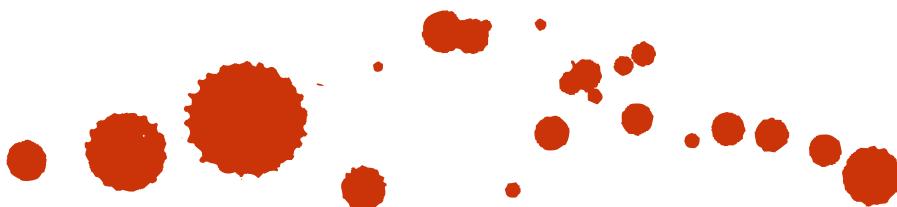
**Zielone tylne drzwi.** Zielone drzwi nie mogą zostać otwarte, dopóki któryś z Bohaterów nie zdobędzie zielonego znacznika Celu. Zielony znaczek Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

**Nie widziałem działającej bryki od miesięcy!** Możesz używać samochodów.

**Policja porzuciła tu radiowóz.** To dobrze, zwykle znajduje się w nich mnóstwo broni! Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobieraj karty, aż nie znajdziesz Broni. Resztę kart odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukanie.

**To jest odpicowana bryka.** NIE należy do Amy i NIE należy do Wandy. Jasne? Odpicowana bryka może być Przeszukana tylko raz. Znajdziesz w niej Giwerę Mamuški albo Złe Bliźniaczki (wybierz losowo).

**No tak! Zupełnie zapomnieliśmy o alarmie!** Kiedy tylko zdobędziesz klucze Wandy alarm zaczyna wyć. Słyszać go dookoła budynku, a nawet w stacji metra nieopodal. Z stamtąd z kolei dobiega niepokojące jęczenie i zawodzenie. Kiedy któryś z Bohaterów zdobędzie niebieski znaczek Celu aktywuj Niebieską Strefę Namnażania do końca gry.



 Strefa Początkowa graczy	 Niebieska Strefa Namnażania Zombie	 Strefa Namnażania Zombie	 5 PD. Czerwony Cel	 5 PD. Zielony Cel	 5 PD. Niebieski Cel
					

TRUDNA  
BOHATEROWIE 6+  
120 MINUT

G1

ZOMBIICIDE - MISJE