

# C20 TAJNE WIĘZIENIE

ŚREDNIA / BOHATEROWIE 6+ / 120 MINUT

Misja pomysłu Svena Christiana Planggera

"Ocalali, nie jesteście sami! CIA nadal działa. Dotraczcie do nas w Atlancie. Wybudowaliśmy bastion chroniący przed hordami zombie. Razem wszyscy możemy przetrwać!" Uważaliśmy, że brzmiało to zbyt dobrze, by było prawdziwe. Mieliśmy rację. Nie byliśmy jedynymi ocalonymi, którzy postuchali tej wiadomości, nie przybyliśmy też jako pierwsi. To w sumie nawet dobrze. Bastion okazał się tajnym, podziemnym więzieniem i zdecydowanie łatwiej zatrzymywał ludzi wewnątrz niż zombie na zewnątrz. W środku nie odnaleźliśmy nikogo żywego, ale to wcale nie oznacza, że jesteśmy sami.

Potrzebne Kafelki: 1B, 2C, 3C, 4C, 4D, 5B, 5E, 6B & 7B.

## CELE

Musisz dostać się do tajnego schronienia CIA, ale nie będzie to łatwe. Spróbuj trzymać się tego planu:

**1– Przeszukaj biuro i znajdź wskazówkę.** Pod zielonym znacznikiem Celu kryją się mapa oraz kod do zielonych drzwi, za którymi znajdziesz windę prowadzącą do tajnego więzienia.

**2– Dotrzyjcie do schronu, ale nie zapomnijcie o zabraniu zapasów.** Kto wie, co czai się w tym schronie? Dotrzyj do Wyjścia wszystkimi Bohaterami. Każdy Bohater znajdujący się w tej Strefie może opuścić planszę pod koniec swojej turы, pod warunkiem, że Strefa jest wolna od Zombie. Podlicz karty Ekwipunktu i Bohaterów, którym udało się uciec. Wygrywasz jeśli zdobyłeś wszystkie dziewięć kart zapasów (Konserwy, Ryż i Wodeł).

## ZASADY SPECJALNE

- **Sukcesywne przeczesywanie.** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

- **Poszukiwanie zapasów.** Gdy zdobędziesz czerwony znacznik Celu, dobieraj karty tak długo, aż nie natrafisz na kartę zapasów (Konserwy, Ryż albo Wodeł). Pozostałe karty odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.

- **Dyrektor CIA miał służbową odpicowaną brykę.** Odpicowana bryka może zostać Przeszukana tylko raz. Znajdziesz w niej Złe Bliźniaczki albo Strzelbę Mamuśki (losowo).

- **Super! Radiowóz!** Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobieraj karty, aż znajdziesz Broń. Resztę kart odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.

- **Możesz używać samochodów.**

- **Garaż CIA.** Musisz otworzyć oboje drzwi na Kafelku 3C, by uciec radiowozem. Zwrót uwagę, że przez garaż możesz dostać się do budynku niezauważony przez Zombie (czyli bez aktywowania niebieskiej Strefy Namnażania, patrz "Piętra Zombie" poniżej).

- **Piętra Zombie.** Jeśli otworzysz niebieskie drzwi, Zombie na wyższych piętrach cię usłyszą i aktywuje się niebieska Strefa Namnażania. Do otwarcie niebieskich drzwi nie potrzeba klucza, a Bohater, który to zrobi, otrzyma 5 punktów doświadczenia.

- **Zatrzymanie inwazji.** Niebieski znacznik Celu reprezentuje ciężką szafkę, która może być użyta do zablokowania drzwi na klatkę schodową. Usuń niebieską Strefę Namnażania, gdy zdobędziesz niebieski znacznik Celu.

- **Nie martw się, masz klucz!** Możesz otworzyć zielone drzwi, gdy zdobędziesz zielony znacznik Celu.





Strefa Startowa  
Gracza



Samochody, których  
można używać



Drzwi



Strefy Namnażania



Wejście do  
schronu CIA



Mapa i kod do schronu  
CIA (5 XP)



Ciężka szafka (5 XP)



Zapasy (5 XP)

ZOMBIICIDE - MISJE

C20