

# C37 OBROŃ GALERIĘ - URATUJ BOBASA

ŚREDNIA / 6+ BOHATERÓW / 180 MINUT

## Misja pomysłu Scotta Hilla

- Mówitem ci, że to zły pomysł. Mówitem! Musimy stąd wiać. NATYCHMIAST!
- Nie możemy jej tak zostawić! Ona RODZI, na miłość boską! Bez nas nie ma szans.
- Ech... Super, dwie gęby do wykarmienia więcej...
- Przestań narzekać. Zbierz wszystkich na barykadach. Zrób cokolwiek bedzie trzeba, tylko nie pozwól IM się tu dostać!

Potrzebne komponenty: Toxic City Mall.

Potrzebne Kafelki: 1M, 2M, 3M i 5M.

## CELE

**1 – 1 - Chroń dziecko i jego matkę.** Powstrzymujcie Zombie od wejścia do Strefy Startowej Graczy (oznaczonej na zielono). Jeśli jakikolwiek Zombie wejdzie do tej strefy, Misja kończy się porażką.

**2 – Najlepszą obroną jest atak.** Po tym jak dziecko się urodzi i zaśnie (patrz Zasady Specjalne), zabijcie wszystkie pozostałe Zombie na planszy. Gdy w dowolnym momencie nie ma na planszy żadnych Zombie, wygrywacie.

## ZASADY SPECJALNE

**• Potrzebujemy lepszej broni...** Nie dawaj Bohaterom standardowego początkowego Ekwipunku. Zamiast tego losowo rozdaj Kij Bejsbolowy, Pięć Łanuchową, Siekierę, Katanę i tyle Patelni lub Pałek Policyjnych, by każdy z Bohaterów miał jedną kartę.

**• ...na szczęście jest tu jej całe mnóstwo!** Usuń z talii Ekwipunku wszystkie karty zapasów (Konserwy, Ryż i Woda). Nie będą używane w tej Misji.

**• Patrzcie, co znalazłem!** Usuń z talii Ekwipunku jeden: Półautomat, Śrutówkę, Karabin Szturmowy i .44 Magnum. Potasuj te karty i położyć zakryte obok planszy. Za każdym razem, gdy Bohater zdobywa czerwony znacznik Celu, dostaje 5 punktów doświadczenia i jedną kartę z tej talii. Jeśli Bohater posiada Umiejętność Broń do pary i otrzyma Półautomat albo .44 Magnum, otrzymuje drugą taką samą broń z talii Ekwipunku, jeśli takowa jeszcze w niej została. Następnie Bohater może za darmo przeorganizować swój Ekwipunek.

**• Broń kolekcjonerska!** Gdy Bohater zdobędzie niebieski znacznik Celu, zdobywa 5 punktów doświadczenia oraz Spluwę Tatuśka. Gdy Bohater zdobędzie zielony znacznik Celu, zdobywa 5 punktów doświadczenia oraz inną, losową broń z Odpicowanej Bryki.

**• Trzeba ich powstrzymać.** Barykady pokazane na mapie nie mogą zostać usunięte czy to przez Bohaterów, czy przez aktywacje Zombie. Blokują one ruch oraz pole widzenia zarówno dla Bohaterów jak i Zombie. Bohaterowie mogą strzelać przez barykadę z przyległej do niej Strefy. Ataki zasięgowe z dalszych Stref są blokowane.

**• Ten sklep został już splądrowany.** Strefa Startowa (zaznaczona na zielono) nie może być Przeszukiwana.



**• Narodziny są głośne...** Zanim dziecko się urodzi:

1 – Na początku turysty graczy, w każdej rundzie gry, aż do urodzenia się dziecka, dodaj jeden permanentny znacznik Hałasu do Strefy Startowej (zaznaczonej na zielono). Permanentne znaczki nie są usuwane na koniec turysty.

2 – Następnie, rzuć dwiema kostkami i dodaj do siebie wyniki. Jeśli suma jest większa lub równa liczbie permanentnych znaczników Hałasu w Strefie Startowej, dodaj kolejny permanentny znaczek Hałasu.

**• ... i niemal nieprzewidywalne.** Dziecko się rodzi, gdy liczba permanentnych znaczników Hałasu w Strefie Startowej wyniesie 13.

**• Karaluchy pod poduchy...** Po tym jak dziecko się urodzi:

1 – Na początku każdej rundy graczy, aż do czasu, gdy dziecko nie zaśnie, usuń jeden permanentny znaczek Hałasu ze Strefy Startowej.

2 – Następnie, rzuć dwiema kostkami i dodaj do siebie wyniki. Jeśli suma jest mniejsza lub równa liczbie permanentnych znaczników Hałasu w Strefie Startowej, usuń kolejny permanentny znaczek Hałasu.

**• ...A szczypawki do zabawki.** Dziecko zasypia, gdy liczba permanentnych znaczników Hałasu w Strefie Startowej osiągnie 0. Usuń wtedy wszystkie Strefy Namagańia Zombie z planszy.

