

# C37 OBROŃ GALERIE - URATUJ BOBAŚA

ŚREDNIA / 6+ BOHATERÓW / 180 MINUT

Misja pomysłu Scotta Hilla

- Mówię ci, że to zły pomysł. Mówię! 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 będzie trzeba, tylko nie pozwól IM się tu dostać!

Potrzebne komponenty: Toxic City Mall.

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

## CELE

**1 – 1 - Chronić dziecko i jego matkę.** Powstrzymujcie Zombię od wejścia do Strefy Startowej Graczy (oznaczonej na zielono). Jeśli jakkolwiek Zombię 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 Zombię na planszy. Gdy w dowolnym momencie nie ma na planszy żadnych Zombię, wygrywasie.

## ZASADY SPECJALNE

• **Potrzebujemy lepszej broni...** Nie dawaj Bohaterom standardowego początkowego Ekwipunku. Zamiast tego losowo rozdaj Kij Bejsbolowy, Piłę Łańcuchową, Siekiere, 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 Wodę). 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 połóż 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 aktywację Zombię. Blokują one ruch oraz pole widzenia zarówno dla Bohaterów jak i Zombię. 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 tury graczy, w każdej rundzie gry, aż do urodzenia się dziecka, dodaj jeden permanentny znacznik Hałasu do Strefy Startowej (zaznaczonej na zielono). Permanentne znaczniki nie są usuwane na koniec tury.

**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 znacznik Hałasu.

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

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

**1 –** Na początku każdej rundy graczy, aż do czasu, gdy dziecko nie zaśnie, usuń jeden permanentny znacznik 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 znacznik Hałasu.

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

