

# C12 PRZECZNICE I ULICZKI

Misja pomysłu Lucasa McDaniela

Jesteśmy już prawie gotowi do drogi. Planujemy jeszcze jeden szybki rajd po okolicy. Może uda nam się znaleźć jakieś zapasy, które będziemy mogli zabrać ze sobą. Roi się tu od zarażonych... Mam nadzieję, że nie wejdziemy prosto w gniazdo. Musimy być ostrożni.

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

## CELE

- **Ostatni wypad.** Miejsca, w których można znaleźć coś ciekawego oznaczono na mapie czerwonym "X". Dotrzyj do nich i zdobądź wszystkie znaczniki Celu.
- **Zapasy jedzenia.** Znajdź przynajmniej po jednej sztuce kart Konserw, Ryżu i Wody.
- **Komu w drogę, temu wrotki.** Dotrzyj do Strefy Wyjścia

wszystkimi żywymi Bohaterami. Każdy Bohater znajdujący się w tej Strefie może opuścić planszę pod koniec swojej tury, pod warunkiem że Strefa jest wolna od Zombie. Podlicz karty Przedmiotów Bohaterów, którym udało się uciec. Wygrzasz jeśli wśród zliczonych kart znajduje się przynajmniej jedna karta Konserw, jedna Ryżu i jedna Wody.

## ZASADY SPECJALNE

- **W poszukiwaniu zapasów.** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.
- **Trafiłeś na gniazdo.** Ty to masz fart. Umieść zakryty, niebieski znacznik Celu losowo pośród czerwonych. Kiedy zostanie zdobyty zastąp go niebieską Strefą Namnażania i dobierz od razu jedną kartę Zombie. Potem umieść wskazane na niej Zombie w tej Strefie. W tym wypadku ignoruj wszystkie karty studzienek i dodatkowej Tury.
- **Nie możesz używać samochodów.**
- **Porzucony radiowóz.** Nigdzie już nie pojedzie, ale może w bagażniku została jakaś broń? 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 Przeszukiwanie.



**Strefa Startowa Graczy**



**Strefa Namnażania Zombie**



**Radiowóz**



**Cele (5 PD)**



**Drzwi**



**Strefa Wyjścia**

**ŚREDNIA  
BOHATEROWIE 4+  
60 MINUT**

**ZOMBICIDE - MISJE**

**C12**