

A4 SEN DOUGA

Doug ma marzenie. Przed pogromem zombie spędza trochę czasu w towarzystwie właściciela sklepu z bronią palną. Koleś opowiedział mu o wykonanym na zamówienie półautomacie, który sprawia, że Doug do dzisiaj patrzy czasem w przestrzeń rozmarzonym wzrokiem. Doug nie jest pewien, czy jego kumpel tylko sypią o tej broni, czy też miał ją u siebie w sklepie, ale chce to ustalić. W sumie czemu mielibyśmy odmówić? Buszowanie po sklepie z bronią! Magia Świata!

Niestety informacje Douga nie są zbyt szczegółowe. Sklep prawdopodobnie ma zabezpieczenia antywłamaniowe, więc siekiera czy tom nie zdadzą egzaminu. Musimy znaleźć klucz rusznikarza, który jest pewnie ukryty w jego domu. Przynajmniej Doug wie, w którym budynku mieszkał jego kolega.

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

CELE

Masz trzy zadania:

Znaleźć klucz do sklepu z bronią. Rusznikarz mieszkał w pobliskim budynku. Niestety Doug nie pamięta, w którym mieszkaniu, ale będziesz szukał, aż znajdziesz. Miejsca, w których może znajdować się klucz oznaczono czerwonymi "X". Aktywuj każdy czerwony znacznik Celu, aż nie natrafisz na niebieski. Po jego znalezieniu, nie musisz aktywować pozostałych czerwonych znaczników, ale oczywiście możesz.

Przeszukać sklep z bronią. Wisienka na torcie całego przedsięwzięcia. Doug oznaczył sklep zielonym "X". Po aktywowaniu zielonego znacznika Celu przez Bohatera, wszyscy Bohaterowie w Strefie z tym celem dobierają karty Przedmiotów, tak żeby wypełnić sobie ekwipunek. Ignoruj i odrzucaj wszystkie karty, które nie są Mnóstwem Amunicji (dowolnego typu), Bronią lub Lunetą. Dobierz, aż ekwipunek każdego z Bohaterów będzie pełen.

Czas wracać do domu. Może i nie udało się znaleźć wymarzonej giwery Douga, ale ilość zebranej amunicji i broni z pewnością go pocieszy. Dotrzyj do Strefy Wyjścia wszystkimi żyjącymi Bohaterami. Każdy Bohater znajdujący się w tej Strefie może opuścić planszę pod koniec swojej turys pod warunkiem, że Strefa jest wolna od Zombie.



ZOMBIICIDE - MISJE

ŚREDNIA

BOHATEROWIE 4+

120 MINUT

A4

ZASADY SPECJALNE

Mapka i Cele Douga. Każdy znaczek celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

Mam kl... Co to za hałas! Wymieszaj zakryty niebieski znaczek Celu z resztą znaczników i rozłoż jasno na planszy. Kiedy zostanie aktywowany, będzie można otworzyć niebieskie drzwi. Niestety rusznikarz zabezpieczył pudełko z kluczem alarmem. Takim robiącym mnóstwo hałasu. Kiedy aktywujesz niebieski znaczek Celu, aktywuj też niebieską Strefę Namnażania Zombie, od teraz będą się w niej co turę pojawiać Zombie.

Zamknięte pokoje. Niektóre Strefy w budynkach są oddzielone drzwiami. Są traktowane jak osobne budynki tylko i wyłącznie na potrzeby Namnażania Zombie.

Nie możesz używać samochodów.

Odpicowana bryka! Odpicowana bryka może być Przeszukana tylko raz. Znajdziesz w niej Giwerę Mamuski albo Złe Bliźniaczki (wybierz losowo).

O, radiowóz. Policjanci zwykle są obwieszeni bronią. Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobieraj karty, dopóki nie znajdziesz Broni. Resztę kart odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.



ŚREDNIA
BOHATEROWIE 4+
120 MINUT

A4

ZOMBIICIDE - MISJE