

# C27 WIELKA UCIECZKA

TRUDNA / 6+ BOHATERÓW / 180 MINUT

## Misja pomysłu Jamesa Cachii-Garretta

Kocownicza horda wygnana nas z domów i mieszkań. Spakowaliśmy broń i zapasy do samochodu i uciekliśmy, ale horda bywa zbyt ogromna. Rozjechaliśmy zbyt wiele zombie i nasz samochód zaczął się dymić. Jakby tego było mało, jestem pewien, że skrzynia biegów jest w strzępach. Na szczęście wiem, gdzie jesteśmy. Jeden z mniejszych fortunnych ocalonych, którego napotkaliśmy, wspominał, że minivan jego rodziny stał w warsztacie dokładnie przed nami, gdy miało miejsce atak. Ma złamana półos i nie ma benzyny, ale poza tym jest sprawny. Aha, no i drzwi do warsztatu są zamknięte na głucho. Musimy naprawić półos, naprawić baku i wlać stań, gdzie pieprz rośnie. Z lepszych informacji, wyszatkiem, że kolekcjoner broni ukrył swoje perły gdzieś w okolicy. Naprawdę by się nam przydały, a jemu już są niepotrzebne.

Potrzebne Kafelki: **2B, 2C, 3B, 3C, 4B, 4C, 4D & 4E.**

## CELE

Potrzebujemy nowej bryki!

**1– Półos i benzyna.** Zabierz półos z radiowozu i znajdź dwie karty Benzyny.

**2– Napraw i zatankuj minivana.** Jest reprezentowany przez odpicowaną brykę na Kafelku 3B.

**3– Otwórz drzwi do warsztatu.** Są reprezentowane przez zielone i niebieskie drzwi na Kafelku 3B. Musisz zdobyć zielony znaczek Celu, by móc je otworzyć.

**4– Ucieknij przed horą!** Ucieknij minivanem przez Wyjście. Samochód może opuścić planszę przez tę strefę na koniec turysty kierowcy, pod warunkiem, że jest ona wolna od Zombie.

## ZASADY SPECJALNE

**Tego właśnie nam potrzeba.** Każdy znaczek Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

**Zamknięte pokoje.** Niektóre Strefy w budynkach są oddzielone drzwiami. Na potrzeby Namążania Zombie, uznaje się je za odrębne budynki.

**Uciekinierzy.** Każdy Bohater zaczyna misję na Żółtym Poziomie Zagrożenia (z 7 punktami doświadczenia) oraz z dodatkową bronią, oprócz standardowego Ekwipunku startowego. Przez rozpoczęciem gry, zaczynając pod pierwszego gracza, dobierajcie karty Ekwipunku, aż nie znajdziecie broni. Zignorujcie wszystkie karty, które nie są bronią.

**W okolicy mieszkał kolekcjoner broni.** PO TYM JAK każdy z graczy dobierze dodatkową broń na start, wtasuj Strzelbę Mamusi i Złe Bliźniaczki do talii Ekwipunku. Mogą one zostać znalezione podczas normalnego Przeszukiwania.

**Mechanicy mają Benzynę.** Przed rozpoczęciem gry, usuń z talii obie karty Benzyny i umieść po jednej w każdej Strefie z mechanikiem (są zaznaczone na mapie). Pierwsze Przeszukiwanie wykonane w tych Strefach daje bohaterowi Benzynę. Po użyciu odrzuć kartę Benzyny na stos kart zużytych.

**Gdzie znajdziemy skrzynię biegów?** Bohater, który zdobędzie niebieski znaczek Celu otrzymuje skrzynię biegów. Niebieski znaczek Celu liczy się jak karta i zajmuje miejsce w Ekwipunku Bohatera. Skrzynia biegów jest ciężka i nieporęczna, trzeba ją więc umieścić w jednym ze slotów przeznaczonych na przedmioty trzymane w rękach. Utrata skrzyni biegów kończy grę.

**Drzwi do warsztatu.** Umieść zakryty zielony znaczek Celu losowo pośród czerwonych. Gdy zielony znaczek Celu zostanie znaleziony, będzie można otworzyć drzwi do warsztatu. Są reprezentowane przez zielone i niebieskie drzwi na Kafelku 3B. Obie pary drzwi otwierane są razem. Otwarcie tych drzwi jest niezwykle głośne. Traktuj Bohatera, jakby użył Akcji Robienia Hałasu!

**Naprawa minivana.** Bohater może wykonać jedną Akcję, by wlać Benzynę do baku albo zamontować skrzynię biegów. Gdy do baku zostaną wlane oba kanistry Benzyny oraz zamontowana skrzynia biegów, będzie można wyjechać minivanem z warsztatu przez drzwi.



• **Porzucone samochody.** Samochody nie mogą być Przeszukiwane. Nie można ich też prowadzić. Naprawie- nie minivana pozwala go prowadzić. W minivanie mieści się do 6 Bohaterów.

• **NAPRAWILIŚMY!** Postarajmy się go teraz nie zepsuć. Po naprawieniu minivan może przejechać maksymalnie 2 Strefy na rundę.



Drzwi



1  
Mechanik  
(Benzyna)



Wyjście



Minivan



Strefa Startowa  
Graczy



Radiowóz



Drzwi do  
warsztatu



Strefa  
Namnażania



Tam, gdzie mógłby  
być klucz (5XP)

