

C44 SPACEREK W (PSIM) PARKU

ŚREDNIA / 4-8 BOHATERÓW / 120 MINUT

Misja pomysłu Justina Gravesa

Gdy rozpocznie się inwazja zombie, bezpieczne psy będą jedynymi z ostatnich zainfekowanych istot. Jednakże, niektóre osobniki będą chronione przez druty kolczaste schroniska miejskiego. Przycięcie tak wytrzymałych psów da nam sporo korzyści. Oczyszcziliśmy już sobie przedpole do pobliskich zabudowań. By utrzymać zwierzęta silne i zdrowe musimy dać im trochę konserw i wody. Musimy też się pośpieszyć, psiaki już przegryzają się przez ogrodzenie.

Potrzebne materiały: Psi Towarzysze, Zombicide Sezon 2: Prison Outbreak, Zombie Psy.

Potrzebne Kafelki: 1P, 2P, 4P, 5P, 7P i 17P.

CELE

Uratuj psy!

1 – Do nogi! Zbierzcie przynajmniej jedną kartę Konserw oraz jedną kartę Wody.

2 – Najlepszy przyjaciel człowieka. Zbierzcie przynajmniej 3 Psich Towarzyszy. W Strefie oznaczonej białym "X" jest ich 6.

3 – Wróć do domu z nowymi przyjaciółmi. Dotrzyjcie do Wyjścia przynajmniej trzema Bohaterami, trzema Psimi Towarzyszami, jedną kartą Konserw oraz jedną kartą Wody. Każdy Bohater albo Psi Towarzysz może uciec przez tę Stre-

fę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że jest ona wolna od Zombie. Zbierz razem karty Ekwipunku oraz Bohaterów, którzy uciekli. Wygrywacie, jeśli zebraliście przynajmniej jedną kartę Konserw, jedną kartę Wody oraz trzech Psich Towarzyszy.

ZASADY SPECJALNE

• **Psi Towarzysze i zombie kundle.** Przed rozpoczęciem gry, umieść 6 Psich Towarzyszy we wskazanej Strefie. Umieść też jednego zwykłego Szwendacza w towarzystwie Zombie Psa w każdej wskazanej Strefie. Ludzie wyprowadzali swoje psy!

• **Psie żarcie.** Odłóż na bok jedną kartę Konserw oraz jedną kartę Wody. Konserwy umieść pod niebieskim znacznikiem Celu, a Wodę pod zielonym. Gdy zdobywasz znacznik Celu, zabierasz też umieszczoną pod nim kartę (nie wymaga to Przeszukiwania). Każdy znacznik Celu, daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

• **Jedzenie doprowadza ich do szafu.** Gdy tylko zbierzesz Wodę i Konserwy (w wyniku Przeszukiwania albo ze znaczników Celu), Psi Towarzysze oszaleją i przegryzą się przez ogrodzenie. Umieść znacznik przerwane go ogrodzenia we wskazanym miejscu. By zdobyć Psiego Towarzysza, Bohater musi dotrzeć do białego znacznika Celu i wydać Akcję na zdobycie Psa, wylosuj kartę Psiego Towarzysza. Biały znacznik Celu jest usuwany, gdy Bohaterowie zdobędą 6 Psich Towarzyszy. Potrzeba jednak tylko 3, by wygrać.

• **Radiowóz.** Nie można prowadzić radiowozu. Możesz Przeszukać radiowóz dowolną liczbę razy. Dobieraj karty, aż znajdziesz Broń. Resztę kart odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.

