

A5 URODZINY PHILA

Phil obchodzi jutro urodziny. Nawet nie wiecie jak ciężko jest zorganizować imprezę, od kiedy zaczęła się zombie apokalipsa. Wanda wykombinowała składniki na tort, ale niestety nie mamy już sklepów z bezużytecznymi podarunkami. Myślałem o budziku w kształcie policyjnego koguta. Josh wybrał się na spacer po okolicy i wrócił z genialnym pomysłem: radiowóz! Sprzedujemy Philowi na urodziny radiowóz.

Josh znalazł komisariat, który nie został ograbiony. Zresztą nic dziwnego, w środku aż roi się od zombie. Ale co to dla nas! Oczyszczimy to miejsce, a potem Phil dostanie swój radiowóz. Na pewno go to ucieszy.

Potrzebne Kafelki: 4B, 5D, 4E, 3B, 7B, 3C, 2B, 5C & 2C.

CELE

Skołowanie prezentu opiera się na prostym planie. Wystarczy po kolei:

Znaleźć paliwo do zapasowego generatora prądu.

Josh trochę pozwiedział i dowiedział się, że radiowozy zaparkowane są w garażu. Bramy garażowe są zamknięte, a ich podnośniki zasilane prądem. Dostawy energii elektrycznej skończyły się już dawno temu, ale policja na pewno była przygotowana na taką ewentualność. Mają swój agregat prądotwórczy. Niestety skończyło mu się paliwo. Ale sprytny Josh rozwiązał i ten problem. Składzik paliwa oznaczył zielonym "X". Gdy już zdobędziesz zielony znacznik Celu, możesz przejść do następnego kroku.

Uruchomić generator. Kiedy już zdobędziesz paliwo, włącz agregat prądotwórczy, zasilając tym samym komisariat. Josh oznaczył położenie urządzenia niebieskim "X". Aktywuj niebieski znacznik Celu, aby włączyć maszynę.

Zarekwirować przynajmniej jeden radiowóz. Przedostań się do Strefy Wyjścia wszystkimi Bohaterami w tyłu radiowozach, ile to konieczne. Każdy samochód wraz z pasażerami może pod koniec tury kierowcy opuścić planszę w tej Strefie, tak długo jak jest wolna od Zombie. I nie! Nie możesz uciekać w odpicowanych brykach! To mają być porządne radiowozy!



TRUDNA
BOHATEROWIE 6+
150 MINUT

ZOMBICIDE - MISJE

A5

ZASADY SPECJALNE

Gdyby tylko udało się skombinować trochę piwa, albo nawet wina... Byłaby impreza jak się patrzy! Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

Najpierw paliwo POTEM agregat. Nie można aktywować niebieskiego Celu, dopóki nie aktywujesz zielonego. Aktywowanie zielonego znacznika Celu nie otwiera zielonych drzwi.

Hę? Tak bez drzwi? Właśnie tak. Budynek na środku jest odcięty i nie ma do niego wstępu.

Hej! Dlaczego ta %@@^£\$ brama otwiera się już TERAZ? Niestety ktoś zostawił przełącznik bramy na "otwórz", kiedy na komisariacie zabrakło prądu. Jak tylko niebieski Cel zostanie zdobyty zardzewiała brama otwiera się - otwórz zielone i niebieskie drzwi i Namnoż Zombie w każdym pomieszczeniu. Może i w środku czai się kilka zombie, ale ogarniecie, prawda?

Zardzewiała, głośna %@*£^* brama! Wiesz co? Zombie zupełnie zapomnieli o konserwacji przewodnic. Przy otwieraniu jest niezły hałas. Wszystkie Zombie w okolicy już wiedzą, że gdzieś w pobliżu znajduje się świeże mięsko. Kiedy aktywujesz niebieski Cel, aktywuj też Niebieską Strefę Namnażania.

Możesz używać samochodów.

Parking policyjny. Samochody mogą wjeżdżać i wyjeżdżać ze Strefy garażowej na Kafelku 3B, tylko jeśli oba znaczniki drzwi są otwarte. Samochody nie mogą wjeżdżać do Stref w innych budynkach.

Co tam masz w bagażniku? Odpicowana bryka może być Przeszukana tylko raz. Znajdziesz w niej Giwerę Mamuśki albo Złe Bliźniaczki (wybierz losowo).

Nareszcie! Upgragniony radiowóz. A w nim standardowe wyposażenie każdego patrolu. 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 Początkowa graczy	Strefa Wyjścia	Niebieska Strefa Namnażania Zombie	Strefa Namnażania Zombie	Radiowóz	Odpicowana bryka
					
5 PD. Niebieski Cel	5 PD. Zielony Cel	5 PD. Czerwony Cel	Niebieskie drzwi	Zielone drzwi	Czerwone drzwi

TRUDNA
BOHATEROWIE 6+
150 MINUT

A5

ZOMBICIDE - MISJE