

A1 ZAGUBIENI!

Zgubiliśmy się. Mieliliśmy na ogonie masę zombie, amunicja była na wyczerpaniu... spanikowaliśmy i tak się skończyło. Nie mamy pojęcia, gdzie jesteśmy. Na szczęście zombie, które nas goniły, też nie. Co wcale nie znaczy, że nie natkniemy się na nowe. Ale póki co musimy wziąć głęboki wdech i wyluzować. Trzeba przeszukać okolice, zdobyć jedzenie, amunicję i, co najważniejsze, mapę. Jeśli będziemy dokładni i uśmiechnie się do nas szczęście, wszystko powinno być w porządku.

Potrzebne Kafelki: 2B, 2C, 1C, 1B, 4E & 4D

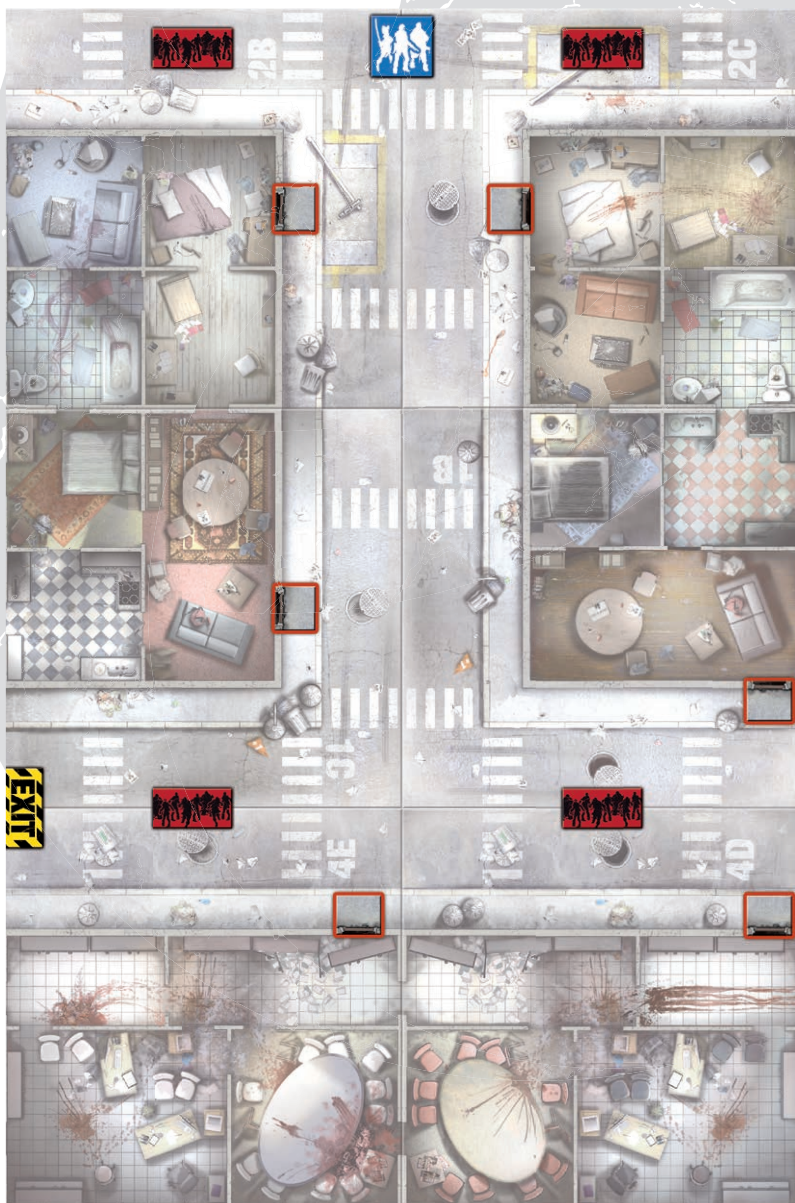
CELE

Wykonaj poniższe zadania:

- METODYCZNIE zbadaj okolicę. Otwórz wszystkie drzwi;
- Uzupełnij zapasy! Zbierz przynajmniej jedną kartę Mnóstwo Amunicji lub jedną kartę zapasów na każdego Bohatera. Karty zapasów to Konserwy, Ryż lub Woda;
- Uciekaj! Dotrzyj do Strefy Wyjścia wszystkimi żyjącymi Bohaterami. Zlicz ich karty Ekwipunku: wygrasz, jeśli na każdego z Bohaterów przypada przynajmniej jedna karta Mnóstwa Amunicji lub zapasów;

ZASADY SPECJALNE

Bohater, który znajdzie kartę zapasów (Konserwy, Ryż lub Woda) podczas Przeszukiwania dostaje 5 punktów doświadczenia (karty Mnóstwo Amunicji nie dają doświadczenia).



Strefa Początkowa
graczy



Strefa Namnażania
Zombie



Strefa
Wyjścia



Zamknięte drzwi

ŚREDNIA
BOHATEROWIE 4+
120 MINUT

ZOMBICIDE - MISJE

A1