

A7 EKIPA REMONTOWA

Znaleźliśmy opuszczone schronienie. Trzeba będzie nad nim trochę popracować zanim będzie odpowiednio zabezpieczone i będzie się w nim dało jako tako funkcjonować. Po pierwsze należy oczyścić okolice z zombie. Jeśli nadarzy się okazja przydatoby się pozbić deski, taśmę klejącą, narzędzia i wszystko inne, co może okazać się przydatne przy pracach remontowych.

Drużyna ważna sprawa jest syrena policyjna kilka przecznic stąd, która z niewiadomych powodów zaczęła wyć. Czas się ruszać, zanim w okolicy zalegną się zombie.

Potrzebne Kafelki: **5B, 3C, 1B & 2C.**

CELE

Operacja sprzątnięcie składa się z dwóch kroków:

- Faktyczne sprzątnięcie. Przeszukaj każdy dom, żeby znaleźć rzeczy przydatne do remontu. Czerwony "X" został umieszczony w każdej Strefie, którą należy przeszukać. Zbierz wszystkie znaczniki Celu.
- Z powrotem do schronu! Kiedy wypełnisz powyższe zadanie dotrzyj do Strefy Wyjścia wszystkimi Bohaterami. Bohater może opuścić planszę przez Strefę Wyjścia na koniec swojej tury, pod warunkiem, że jest wolna od Zombie.

ZASADY SPECJALNE

• **Syrena Policyjna.** Kogut na radiowozie ciągle działa. Na początku gry jest włączony. Każdy Bohater stojący w Strefie z Radiowozem może go wyłączyć lub włączyć poświęcając na to Akcje. Dopóki syrena jest włączona aktywna jest Niebieska Strefa Namnażania a wycie produkuje trzy znaczniki Hałasu. Znaczniki zostają z radiowozem, nawet jeśli ten się ruszy. Zawsze są to trzy znaczniki niezależnie od tego ile razy syrena była włączana i wyłączana w danej turze i usuwa się je tylko, kiedy syrena jest wyłączona.

• **Alarm!** Czerwone znaczniki Celu wyznaczają miejsca, w których Bohaterowie znajdą narzędzia. Każdy znacznik celu, niezależnie od koloru, daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

Położ Niebieski znacznik Celu zakryty, losowo wśród Czerwonych. Oznacza on dom zabezpieczony alarmem. Kiedy któryś z Bohaterów go zdobędzie Niebieska Strefa Namnażania staje się permanentnie aktywna. W tej sytuacji wyłączenie koguta policyjnego na niewiele się zda.

• Możesz korzystać z samochodów.

• Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobieraj karty aż nie znajdziesz Broni. Resztę kart odrzuć. Karta O, że...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.



ZOMBICIDE - MISJE

ŁATWA
BOHATEROWIE 4+
45 MINUT

A7