

C1 WJAZD NA CHATĘ

Autor misji: Billy Hayes

Naszym bohaterom kończą się zapasy i szukają czegośkolwiek, co zapewni przetrwanie. Wanda i Amy zasugerowały przeszukanie bloku, w którym mieszkają. Problem w tym, że to jeden z największych bloków w mieście. Jednakże gra może być warta świeczki. Josh i Ned uważają, że budynek może być pełen zapasów. Z kolei Phil i Doug uważają, że budynek może być pełen zombie. Wanda pamięta, że zostawiła zapasowy klucz do mieszkania w barze po drugiej stronie ulicy, w którym pracowała. Natomiast Amy ma klucze do tylnich drzwi budynku.

Potrzebne Kafelki: 1C, 4B, 1B, 2C, 4C, 2B, 5E, 7B & 5D.

CELE

Postępuj zgodnie z planem i zorganizuj szaloną imprezę w tym wielkim budynku: **Najpierw zdobądź klucz do budynku. Znajdziesz go w barze szybkiej obsługi po drugiej stronie ulicy.** Oznaczony jest niebieskim "X". Zdobądź niebieski znacznik Celu.

Odzyskaj rzeczy Amy, oraz klucz do tylnych drzwi budynku. Znajdziesz je w jej mieszkaniu. Oznaczono je zielonym "X". Zdobądź zielony znacznik Celu.

Pora na zakąski. Miejsca, w których należy ich szukać oznaczono dwoma czerwonymi "X". Zdobądź czerwone znaczniki Celu.

Czas na obiad. Olejmy Zombie i zjedźmy obiad w miłej atmosferze! Zdobądź przynajmniej jedną kartę zaopatrzenia na każdego Bohatera w grze. Karty zaopatrzenia to: Konserwy, Ryż lub Woda. Wygrywasz, jak tylko na każdego z Bohaterów będzie przypadać jedna karta zaopatrzenia.



TRUDNA
BOHATEROWIE 6+
120 MINUT

ZOMBICIDE - MISJE

C1

ZASADY SPECJALNE

Impreza na horyzoncie! Każdy z czterech znaczników Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

Niebieskie drzwi frontowe. Niebieskie drzwi nie mogą zostać otwarte, dopóki któryś z Bohaterów nie zdobędzie niebieskiego znacznika Celu. Niebieski znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

Zielone tylne drzwi. Zielone drzwi nie mogą zostać otwarte, dopóki któryś z Bohaterów nie zdobędzie zielonego znacznika Celu. Zielony znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

Nie widziałem działającej bryki od miesiący! Możesz używać samochodów.

Policja porzuciła tu radiowóz. To dobrze, zwykle znajduje się w nich mnóstwo broni! 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.

To jest odpicowana bryka. NIE należy do Amy i NIE należy do Wandy. Jasne!? Odpicowana bryka może być Przeszukana tylko raz. Znajdziesz w niej Giwerę Mamuśki albo Złe Bliźniaczki (wybierz losowo).

No tak! Zupełnie zapomnieliśmy o alarmie! Kiedy tylko zdobędziesz klucze Wandy alarm zaczyna wyć. Słychać go dookoła budynku, a nawet w stacji metra nieopodal. Z stamtąd z kolei dobiega niepokojące jęczenie i zawodzenie. Kiedy któryś z Bohaterów zdobędzie niebieski znacznik Celu aktywuj Niebieską Strefę Namnażania do końca gry.



					
Strefa Początkowa graczy	Niebieska Strefa Namnażania Zombie	Strefa Namnażania Zombie	5 PD. Czerwony Cel	5 PD. Zielony Cel	5 PD. Niebieski Cel
					
	Radiowóz	Odpicowana bryka	Zamknięte drzwi	Wyważone drzwi	Zielone drzwi
					Niebieskie drzwi

TRUDNA
BOHATEROWIE 6+
120 MINUT

Ci

ZOMBICIDE - MISJE