

C4 NA RATUNEK LASCE

Misja autorstwa Regisa Luttera

Podczas rutynowego przetrząsania szpitala w poszukiwaniu zapasów, usłyszeliście wołanie o pomoc dobiegające z piętra pobliskiego budynku! Nie przepuśćcie okazji, żeby uratować komuś życie, prawda?

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

Na Ratunek Lasce rozgrywa się na dwóch osobnych planszach, po cztery Kafelki na każdą. Nie można rozpocząć gry postacią Wandy.

CELE

Zróbmy to jak należy:

- **Znajdź dziewczynę.** Miejsca, w których mogła się ukryć są oznaczone czerwonymi "X". Podnoś je tak dugo, aż nie trafisz na niebieski.
- **Uratuj Wandę!** Kiedy znajdziesz już Wandę, odprowadź ją do Strefy Wyjścia z przynajmniej jednym innym Bohaterem.

ZASADY SPECIALNE

• **Wanda zdobyła już jakiś sprzęt.** Przed rozpoczęciem Misji odłóż na bok karty Patelni i Latarki.

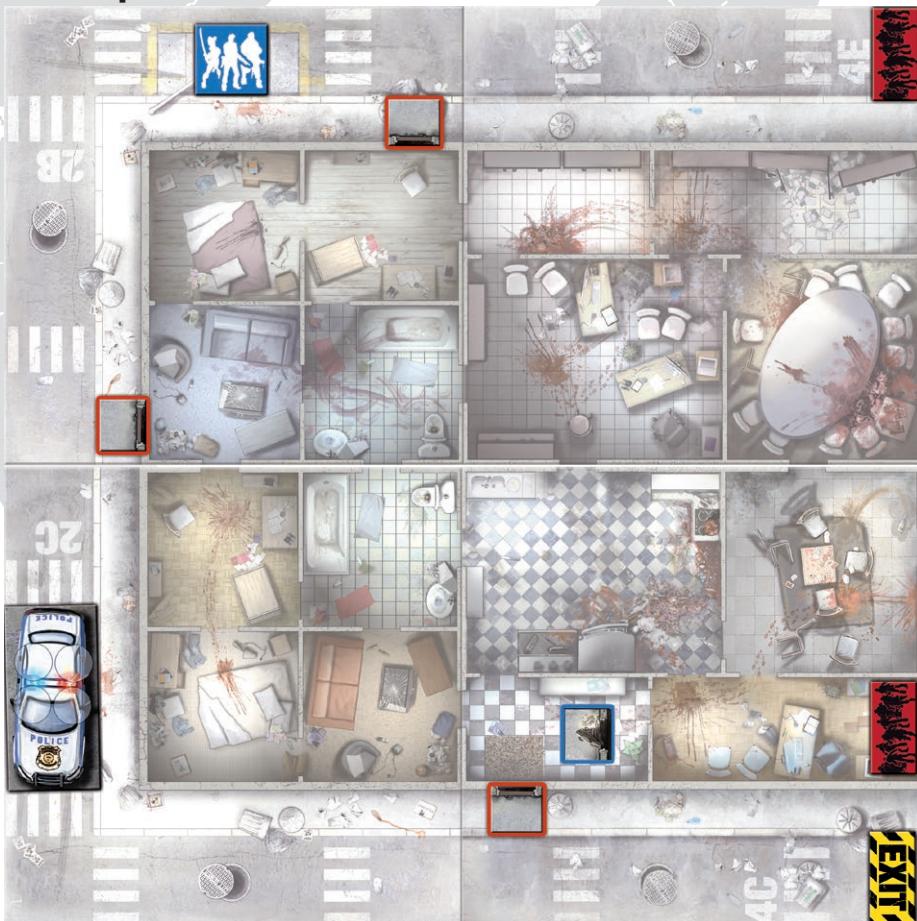
• **Dwupiętrowy budynek.** Każda z plansz przedstawia jedno z pięter tego samego budynku.

- Mapa #01 to parter. Można z niego wejść na pierwsze piętro korzystając z otwartych niebieskich drzwi (przedstawiają one klatkę schodową, która nie może zostać zamknięta). Poświęcając Akcję Ruchu Bohatera może przenieść się do pomieszczenia z zielonymi otwartymi drzwiami na Mapie #02.

- Mapa #02 to pierwsze piętro. Można zejść z powrotem na parter korzystając z zielonych otwartych drzwi, przestawiając Bohatera do pomieszczenia z niebieskimi drzwiami, tak jak to opisano powyżej.

• **Zombie z piętra budynku nie będą się tobą interesować, jeśli ich nie zaczepisz.** Kiedy otworzysz drzwi do budynku po raz pierwszy Namność Zombie tylko na parterze. Kiedy ktokolwiek zajrzy na piętro po raz pierwszy namność Zombie w każdym pokoju tego piętra, łącznie z pokojem zawierającym zielone drzwi. Kiedy to zrobisz Zombie zyskają możliwość przemieszczania się między piętrami. Pole widzenia nie sięga z jednego piętra na drugie, a poruszanie się między nimi liczy się jak Ruch z jednej Strefy do drugiej.

Mapa #01 - PARTER



ŚREDNIA
4-5 BOHATERÓW
120 MINUT

ZOMBIICIDE - MISJE

C4

• **Zamknięte pokoje.** Niektóre Strefy w budynku są oddzielone zamkniętymi drzwiami. Są uznawane za osobne budynki, tylko i wyłącznie na potrzeby namnażania Zombie.

• **Cześć, mam na imię Wanda!** Wymieszaj niebieski znacznik Celu z czerwonymi i połóż je zakryte, losowo na planszy. Kiedy, któryś z Bohaterów go zdobędzie: Zdobywa pięć punktów doświadczenia. Wanda pojawia się w pokoju, w którym zdobyto niebieski znacznik Celu i jest kontrolowana przez Gracza, który ma najmniej żyjących Bohaterów. W przypadku remisu, Gracz który zdobył znacznik decyduje, kto dostaje Wandę. Wanda wchodzi do gry wyposażona w Latarkę i Patelnię, oraz posiadając 0 punktów doświadczenia.

• **Zombie mają ochotę na dziewczynę!** Dwustronne czerwone znaczniki Celu reprezentują hordy Zombie zwabione krzykami Wandy! Dobierz i rozpatrz dwie karty w pokoju, w którym podniesiono czerwony znacznik Celu. Bohater, który go zdobył otrzymuje tylko 1 punkt doświadczenia.

• **Dlaczego policji nie ma w pobliżu, kiedy jest potrzebna?** Przynajmniej zostawili radiowóz, pewnie jest wypełniony bronią. Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobierz karty, aż nie znajdziesz Broni. Resztę kart odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.

• **Nie możesz używać samochodów.**

• **Zombicide! Veterani?** Możesz zwiększyć poziom trudności rozgrywki zaczynając z 7 punktami doświadczenia dla każdego z Bohaterów.



Mapa #02 - PIERWSZE PIĘTRO



ŚREDNIA
4-5 BOHATERÓW
120 MINUT

64

ZOMBIICIDE - MISJE