

C21 PRZEJDŹMY SIĘ

TRUDNA / 6 DO 12 BOHATERÓW / 150 MINUT

Misja pomysłu Billy'ego Hayesa

Byliśmy tu już wcześniej, ale nigdy się nie zatrzymywaliśmy. W okolicy zawsze było mnóstwo zombie, ale nie dziś. Wanda podczas swego wypadu po okolicy w poszukiwaniu zapasów zobaczyła znacznie mniej zombie. Prawdopodobnie ma to związek z niższą temperaturą. Stwierdziła, że to świetna okazja, by przepocząć te wcześniej niedostępna okolice. Phil i Ned zgadzili się i zebrali wszystkich i przedstawili plan. Zimno jest nową bronią w walce z zombie i chcą się upewnić, że każdy będzie mógł je znieść.

Potrzebne Kafelki: 1B, 2B, 2C, 3C, 5B, 5C, 5D, 5E & 7B.



CELE

Metoda jest kluczem do sukcesu. Trzymaj się planu:

- 1- Przeszukaj całą okolicę. Zbierz wszystkie znaczniki Celu.
- 2- Wróć do domu – samochodami, jest za zimno na spacer. Dotrzyj do Wyjścia wszystkimi Bohaterami, za pomocą tylu samochodów, ilu to będzie konieczne. Samochód może opuścić planszę przez Wyjście na koniec tury kierowcy, o ile strefa ta jest wolna od Zombie. Samochód, który uciekł jest usuwany z planszy wraz z jego pasażerami oraz ich ekwipunkiem.
- 3- Nikt nie chce zamarzać na śmierć! Jeśli na planszy zostanie choć jeden Bohater bez możliwości dotarcia do Wyjścia samochodem, gra jest przegrana.

ZASADY SPECJALNE

- **Znalazłem coś!** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia bohaterowi, który go zdobędzie.
- **Niebieskie metalowe drzwi.** Po zdobyciu niebieskiego znacznika Celu, można otworzyć niebieskie drzwi.
- **Zielone wejście główne.** Po zdobyciu zielonego znacznika Celu, można otworzyć zielone drzwi. Zwrócić uwagę, że do budynku można się dostać przez boczne wejście, które nie wymaga klucza.
- **Co to? Zamieć?!** Temperatura spada, a Bohaterowie muszą udać się bezpieczne miejsce. Za ka e trzy pełne tury z rz『du, kt re Bohater spędza na zewnątrz (w Strefach ulicznych), po  z znacznik Ha su na jego karcie. Bohater traci 1 Akcję za ka e znacznik Ha su, który znajduje si  na jego karcie. Darmowe Akcje nie mog   sta  utracone. Liczba Akcji nie mo   spa   ponizej 1. Usu   wszystkie znaczniki Ha su z karty Bohatera, gdy wejdzie do budynku albo samochodu.
- **Porzucony radiow  .** To dobra wiadomo  , te samochody zawieraj  mnóstwo broni! Mo esz Przeszuka  radiow   dowoln  ilo  razy. Dobieraj karty, a  znajdziesz Bro . Reszt  kart odrzu . Karta O, je ... ! sprawia,  e pojawi  si  zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.
- **Odpicowana bryka.** Odpicowana bryka mo e by  Przeszukana tylko raz. Znajdziesz w niej Zle Bli iaczki albo Strzelb  Mamu ki (losowo).





• Możesz używać samochodów.

• Delikatne autka! Z powodu zimna elektryka w samochodach robi się kapryśna! Alarm czasami włącza się spontanicznie. Za każdym razem, gdy ktoś Przeszukuje lub porusza samochodem, rzuć kością. Jeśli wypadnie 1, umieść 6 tymczasowych znaczników Hałasu na samochodzie. Alarm każdego samochodu może zostać uruchomiony maksymalnie raz na turę.

• Włączenie alarmu to naprawdę kiepska sprawa. Za pierwszym razem, gdy zostanie uruchomiony alarm, aktywuj niebieską Strefę Namażania, do końca gry.



ZOMBIICIDE – MISJE

C2i