

A4 SEN DOUGA

Doug ma marzenie. Przed pogromem zombie spędzał trochę czasu w towarzystwie właściciela sklepiku z bronią palną. Koleś opowiedział mu o wykonanym na zamówienie półautomacie, który sprawia, że Doug do dzisiaj patrzy czasem w przestrzeń rozmarzonym wzrokiem. Doug nie jest pewien, czy jego kumpel tylko syczał o tej broni, czy też miał ją u siebie w sklepie, ale chce to ustalić. W sumie czemu mielibyśmy odmówić? Buszowanie po sklepie z bronią! Magia Świąt!

Niestety informacje Douga nie są zbyt szczegółowe. Sklep prawdopodobnie ma zabezpieczenia antywłamaniowe, więc siekiera czy tom nie zdadzą egzaminu. Musimy znaleźć klucz rusznikarza, który jest pewnie ukryty w jego domu. Przynajmniej Doug wie, w którym budynku mieszkał jego kolega.

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

CELE

Masz trzy zadania:

Znaleźć klucz do sklepu z bronią. Rusznikarz mieszkał w pobliskim budynku. Niestety Doug nie pamięta, w którym mieszkaniu, ale będziesz szukał, aż znajdziesz. Miejsca, w których może znajdować się klucz oznaczono czerwonymi "X". Aktywuj każdy czerwony znacznik Celu, aż nie natrafisz na niebieski. Po jego znalezieniu, nie musisz aktywować pozostałych czerwonych znaczników, ale oczywiście możesz.

Przeszukać sklep z bronią. Wisienka na torcie całego przedsięwzięcia. Doug oznaczył sklep zielonym "X". Po aktywowaniu zielonego znacznika Celu przez Bohatera, wszyscy Bohaterowie w Strefie z tym celem dobierają karty Przedmiotów, tak żeby wypełnić sobie ekwipunek. Ignoruj i odrzucaj wszystkie karty, które nie są Mnóstwem Amunicji (dowolnego typu), Bronią lub Lunetą. Dobieraj, aż ekwipunek każdego z Bohaterów będzie pełen.

Czas wracać do domu. Może i nie udało się znaleźć wymarzonej givery Douga, ale ilość zebranej amunicji i broni z pewnością go pocieszy. Dotrzyj do Strefy Wyjścia wszystkimi żyjącymi Bohaterami. Każdy Bohater znajdujący się w tej Strefie może opuścić planszę pod koniec swojej tury pod warunkiem, że Strefa jest wolna od Zombie.



ŚREDNIA
BOHATEROWIE 4+
120 MINUT

ZOMBICIDE - MISJE

A4

ZASADY SPECJALNE

Mapka i Cele Douga. Każdy znacznik celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.

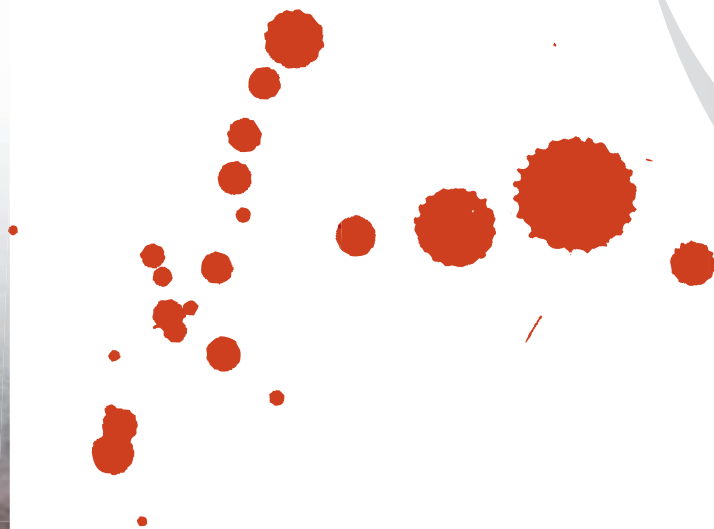
Mam kl... Co to za hałas!? Wymieszaj zakryty niebieski znacznik Celu z resztą znaczników i rozłóż losowo na planszy. Kiedy zostanie aktywowany, będzie można otworzyć niebieskie drzwi. Niestety rusznikarz zabezpieczył pudełko z kluczem alarmem. Takim robiącym mnóstwo hałasu. Kiedy aktywujesz niebieski znacznik Celu, aktywuj też niebieską Strefę Namnażania Zombie, od teraz będą się w niej co turę pojawiać Zombie.

Zamknięte pokoje. Niektóre Strefy w budynkach są oddzielone drzwiami. Są traktowane jak osobne budynki tylko i wyłącznie na potrzeby Namnażania Zombie.

Nie możesz używać samochodów.

Odpicowana bryka! Odpicowana bryka może być Przeszukana tylko raz. Znajdziesz w niej Giwerę Mamuśki albo Złe Bliźniaczki (wybierz losowo).

O, radiowóz. Policjanci zwykle są obwieszani bronią. Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobieraj karty, dopóki nie znajdziesz Broni. Resztę kart odrzuć. Karta O, żeż...! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.



				
Strefa Początkowa graczy	Strefa Wyjścia	Niebieska Strefa Namnażania Zombie	Strefa Namnażania Zombie	Radiowóz
				
Cel (5 PD)	5 PD. Sen Douga	Niebieskie drzwi	Zamknięte drzwi	Wyważone drzwi
				
				Odpicowana bryka