

A6 CUKIEREK ALBO ZOMBIAK!

Udało nam się przywrócić główne źródło zasilania w Switch City. Zapewniło nam to kilka wygod, ale światła i różne dźwięki, które towarzyszą pojawieniu się prądu ściągnęły nam na głowę zombie. Musimy rozwiązać ten problem. Podczas misji zwiadowczej Josh i Wanda znaleźli ciekawy apartamentowiec przy autostradzie. Wygląda na to, że nie został jeszcze przez nikogo splądrowany. Według Josha cały kompleks był zamknięty przez skomplikowany system elektronicznych zabezpieczeń. System kontrolowany jest przez centralę, która chyba oberwała oraz za dużo podczas pierwszych dni zarazy. Przywrócenie prądu sprawiło, że centrala zaczęła szaleć. Zabezpieczenia otwierają się i zamykają. Zupełnie losowo.

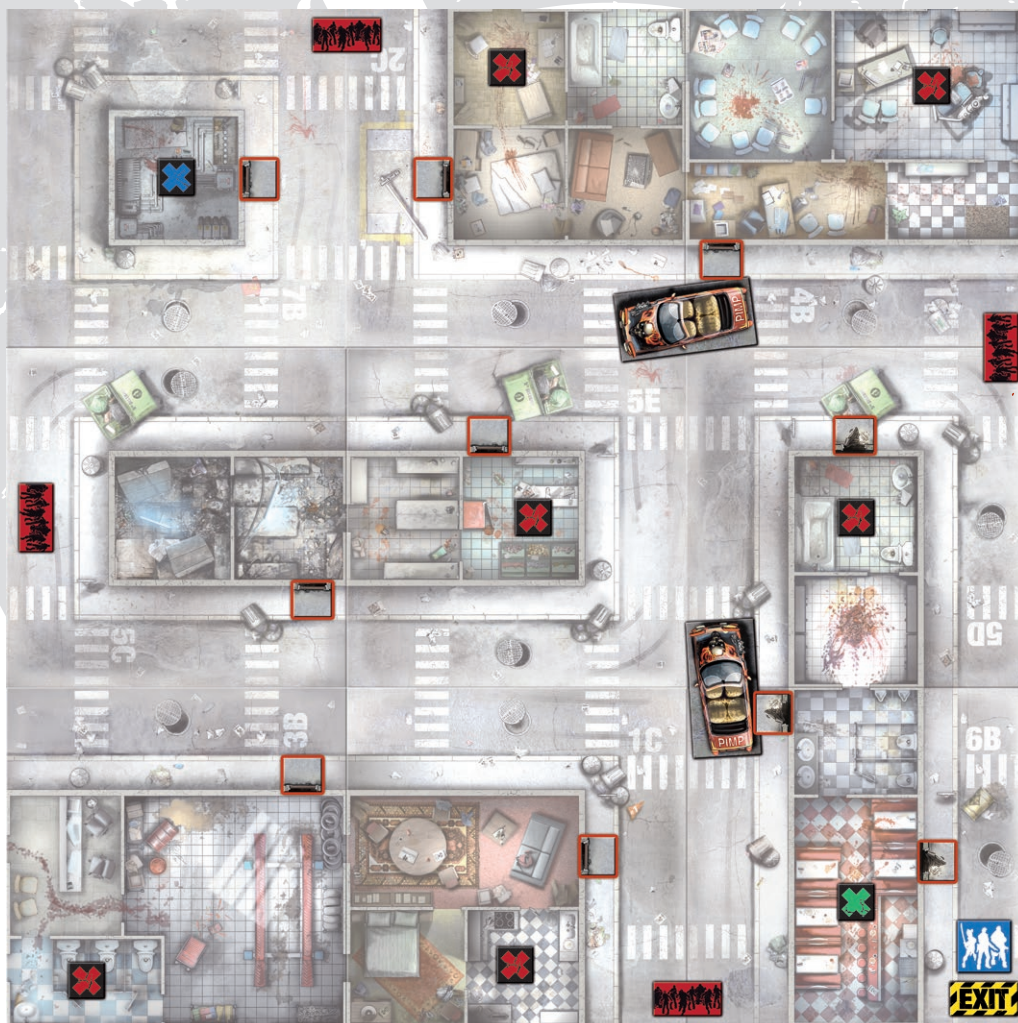
Wspominałem już, że mamy Halloween? W sumie z potworami mamy do czynienia na co dzień, więc jakoś tak nie chce nam się zakładać kostiumów, ale Amy ma ochotę przyrządzić swoje "sekretnie" placki dyniowe.

Pewnie smakują świetnie, na pewno lepiej niż kicia karma, którą jadam na lunch. Apartamentowiec wygląda jak gigantyczna klatka dla starych snobów. Po dłuższej zabawie Nedowi wreszcie udało się sforsować wejście i wkroczyliśmy do środka. Systemy elektroniczne wariują i budynki zdają się żyć własnym życiem. Z jednej strony trochę to straszne, z drugiej przypomina nawiedzone domy rodem z wesołego miasteczka. Eee... czy na ścianie widnieje napis "Strzeż się Jacka?" Kim do cholery jest Jack? Czeka... czekaj. "TEN" Jack?

Potrzebne Kafelki: **7B, 2C, 4B, 5C, 5E, 5D, 3B, 1C & 6B.**

CELE

Jest Halloween, przejdźmy się po nawiedzonym domu i zabalujmy jak nigdy dotąd! Zbierz wszystkie znaczniki Celu. Potem dotrzyj wszystkimi ocalałymi Bohaterami do Strefy Wyjścia.



TRUDNA
BOHATEROWIE 6+
190 MINUT

ZOMBICIDE - MISJE

A6

ZASADY SPECJALNE

Cukierek albo psikus! Przed rozpoczęciem Misji odłóż na bok następujące karty:

- O żeż...! x3
- Piła Łańcuchowa x1
- Śrutówka x1
- Półautomat x1

Potasuj je i połóż zakryte pod Czerwonymi znacznikami Celów. To zapasy Halloweenowe specjalnie dla was!

Gotowy, aby zacząć polowanie na cukierki?

Każdy Czerwony znacznik Celu daje 5 punktów Doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie. Dodatkowo należy odkryć znajdującą się pod nim kartę Ekwipunku.

Jeśli odkryjesz w ten sposób broń, **CUKIEREK!** Bohater otrzymuje broń (Broń do pary! działa w przypadku podniesienia Półautomatu) i może przeorganizować swój ekwipunek za darmo. Jeśli odkryjesz w ten sposób kartę O, żeż...!, **ZOMBIAK!** Należy natychmiast dobrać wierzchnią kartę z talii Zombie i umieścić odpowiednią ilość Zombie w Strefie, w której stoi Bohater.

Tajne składniki Amy. Drzwi do budynku w 6B i 5D są otwarte. Bohater, który zdobędzie Zielony znacznik Celu dostaje 5 punktów Doświadczenia. Właśnie znalazł składniki na placki Amy!

Szalona Centrala. RPO zakończono każdej fazy Namnażania Zombie rzuć 3 kośćmi.

-Jeśli wypadnie dublet odwróć wszystkie znaczniki drzwi na Kafelkach z odpowiednim numerem (na przykład: podwójna 6 = odwróć wszystkie znaczniki drzwi na Kafelku 6B; podwójna 5 = odwróć wszystkie znaczniki drzwi na Kafelkach 5C, 5D i 5E). Z oczywistych powodów Kafelki 7B nigdy nie będzie rozpatrywany w ten sposób. Otwarcie drzwi do kompletnie zamkniętego


budynku spowoduje Namnażanie Zombie, tak jakby Bohater otwierał drzwi po raz pierwszy. Nie należy Namnażać Zombie, jeśli w budynku znajduje się Bohater lub Zombie. Zombie uwięzione w zamkniętym budynku poruszają się tak jakby wszystkie drzwi były otwarte, jednak nie potrafią przez nie przejść.
- Kiedy wypadnie tryplet pojawia się Jack (patrz niżej)










Cały kompleks był więzieniem Jacka i właśnie go wypuściliśmy. Jeśli przy rzucaniu na "Szaloną Centralę" wypadnie tryplet jedno z Plugastw na planszy staje się nieśmiertelne do końca gry. Nie położy go nawet Mołotow. Jeśli na planszy nie ma żadnego Plugastwa, umieść je w Strefie Wyjścia. Jack nie musi biegać, dorwie cię prędzej czy później. Chyba, że klucznik (patrz niżej) będzie miał coś do powiedzenia...

Klucznik. W budynku na 7B znajduje się centrala całego kompleksu. Niebieski znacznik Celu daje 5 punktów Doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie. Pierwsza dobra wiadomość: od teraz nie trzeba już rzucać na "Szaloną Centralę". Druga dobra wiadomość: Każdy Bohater może poświęcić jedną Akcję stojąc w budynku Centrali, aby otworzyć lub zamknąć dowolne drzwi na planszy. Tę Akcję można wykonać kilka razy na turę, pod warunkiem, że w budynku centrali nie ma Zombie. Tyle nowych możliwości!

Możesz korzystać z samochodów.

Możesz przeszukać odpicowaną brykę raz na grę. Znajdziesz w niej Strzelbę Mamuśki albo Złe Bliźniaczki (dobierz losowo). Możesz dobrać tylko broń, która nie została jeszcze znaleziona. Kiedy karty się skończą... to się skończą.



					
Strefa Początkowa graczy	Strefa Wyjścia	Strefa Namnażania Zombie	5 PD. Czerwony Cel + Cukierek albo psikus	5 PD. Zielony Cel	5 PD. Niebieski Cel + Klucznik
					
Radiowóz	Odpicowana bryka	Czerwone Wyważone drzwi			

TRUDNA
BOHATEROWIE 6+
190 MINUT

A6

ZOMBICIDE - MISJE