

C43 WIELKA UCIECZKA

ŚREDNIA / 4-8 BOHATERÓW / 120 MINUT

Misja pomysłu Stanisława Gayota

Syszeliśmy opowieści o "chorobie", która sprawia, że ludzie stają się bardziej "agresywni".

"Na szczęście rząd ma sytuację pod kontrolą" - mówili. Taaa, jasne! Już widzę, jak więźni strażnicy uciekają w panice. Cały czas szeptali o "zombie", ale nigdy nie odezwali się do nas słowem. Chcieli tylko, byśmy byli cicho, ale rzeczy robiły się coraz dziwniejsze. Coraz mniej strażników, patrole o nietypowych godzinach.

Niecodzienne, nawet jak na więzienie, hałasy. Nikt nie wyszedł na spacer niak od dwóch dni. Wczoraj nawet nie dali nam jeść. Czas najwyższy wydostać się i sprawdzić, co się dzieje na zewnątrz.

Udało mi się otworzyć zamek. Syszę kroki i krzyki w oddali. Muszę wydostać pozostałych więźniów. Razem będziemy mieli większe szanse na uciekę stąd z życiem...

Potrzebne komponenty: Zombicide Sezon 2: Prison Outbreak.

Potrzebne Kafelki: 6P, 8P, 9P, 10P, 11P, 12P, 14P i 15P.

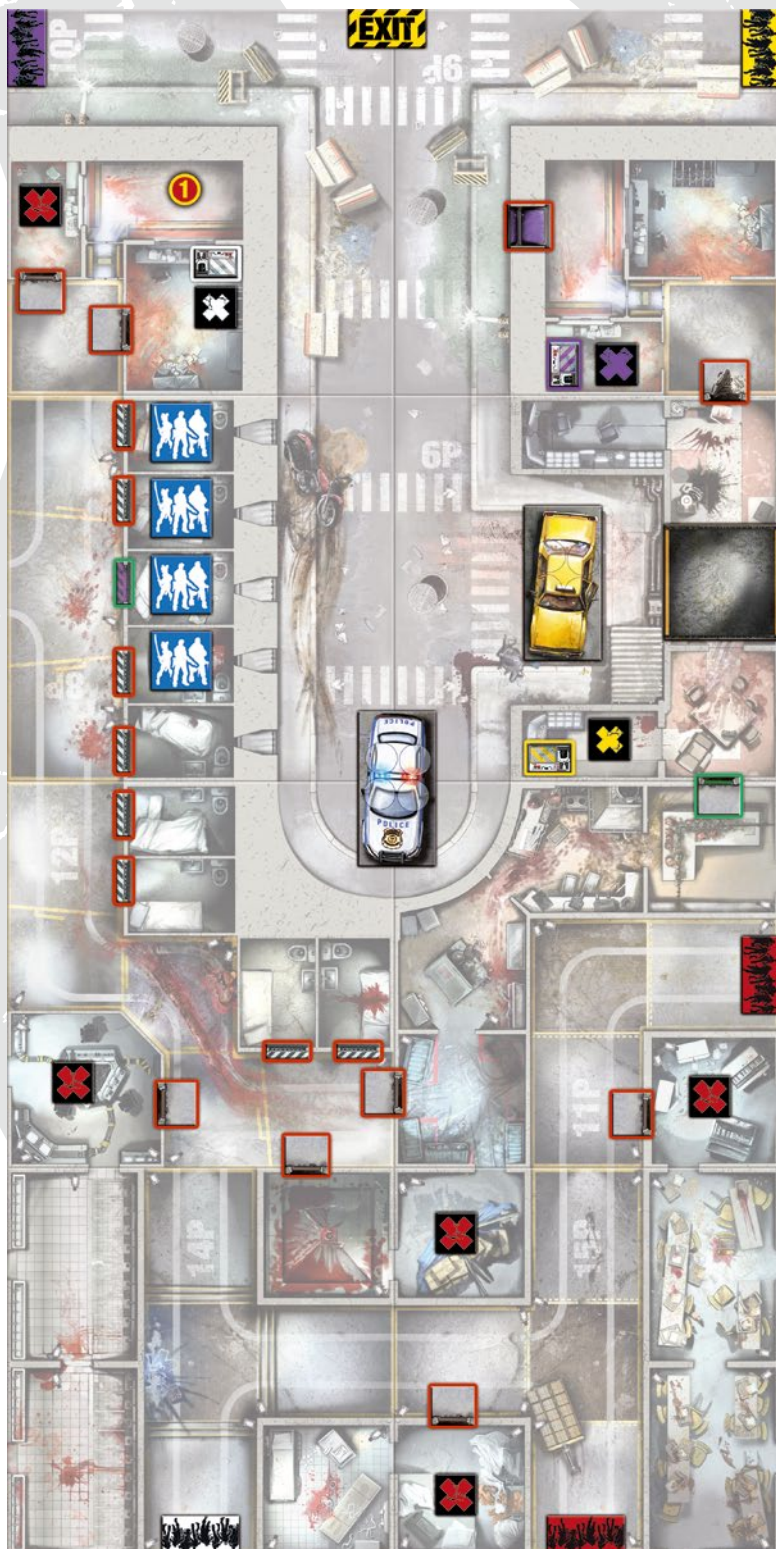
CELE

Ucieknij, zanim będzie za późno! Oto plan:

1 - Znajdź broń. Zaraz obok twojej celi jest zbrojownia. Przeszukaj zaznaczoną Strefę, aż nie zdobędziesz wszystkich broni.

2 - Znajdź zieloną kartę dostępu. Pomiędzy tobą, a wyjściem znajdują się zielone drzwi. Musisz Przeszukać Strefy oznaczone czerwonym "X", aż nie znajdziesz zielonego znacznika Celu.

3 - Przedostań się przez obrotową bramkę. Będziesz musiał aktywować Przełączniki we właściwej kolejności, by przejść dalej.



4 – Otwórz główne, wejściowe drzwi do więzienia. Otwiera się je za pomocą fioletowego Przełącznika.

5 – Potrzebujesz samochodu, by uciec z więzienia. Dotrzyj do Wyjścia wszystkimi Bohaterami w tyłu samochodach, ilu potrzeba. Każdy samochód wraz z pasażerami znajdujący się w tej Strefie może opuścić planszę pod koniec tury kierowcy, pod warunkiem, że Strefa jest wolna od Zombie.

ZASADY SPECJALNE

• **Idziesz prosto do więzienia.** Wszyscy Bohaterowie rozpoczynają grę w jednej z oznaczonych cel. Rozmieść Bohaterów losowo w celach. W każdej z cel może znajdować się maksymalnie dwóch Bohaterów. *UWAGA: Fioletowa cela jest otwarta, skoro już zniszczyłeś jej zamek.*

• **Nie przechodzisz przez START. Nie dostajesz 400.** Bohaterowie zaczynają grę bez żadnych kart Ekwipunku. Odłóż na bok młotek, Siekiere, Pistolet i trzy Pałki Policyjne i stwórz z nich talię rezerwową. Gdy Bohater Przeszukuje Strefę oznaczoną 1, otrzymuje jedną z powyższych kart losowo. Gdy talia rezerwowa zostanie wyczerpana, Strefę można Przeszukiwać normalnie. Bohaterowie z Umiejętnością Zaczyna z [przedmiot], odkładają swoją startową broń na bok i dostają ją za darmo (wraz z bronią, którą dostają przy Przeszukiwaniu), gdy po raz pierwszy Przeszukują oznaczoną Strefę.

• **Ratowanie wsparcia... i trochę problemów.** Aktywowanie białego Przełącznika otwiera białe drzwi do cel oraz aktywuje białą Strefę Namnażania. Nie namnażaj Zombie w celach, w których znajdują się Bohaterowie. Bohater aktywujący biały Przełącznik po raz pierwszy zdobywa także biały znacznik Celu oraz dostaje 5 punktów doświadczenia. Przełącznik może zostać aktywowany tylko raz.

• **Cholerna zielona karta dostępu.** Umieść zakryty, zielony znacznik Celu losowo pośród czerwonych. Reprezentuje on zieloną kartę dostępu. Pozostałe czerwone znaczniki Celów reprezentują bezużyteczne rzeczy: pastę do zębów, czyste skarpetki, kiełbaski i inne takie (ale będziesz żałował, jeśli je zostawisz, zaufaj mi). Nie dają one żadnych punktów doświadczenia. Zielony znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia, gdy się go zdobędzie. Gdy zostanie zdobyty, będzie można otworzyć zielone drzwi.

• **Żółty Przełącznik steruje obrotową bramką.** Gdy żółty Przełącznik zostanie aktywowany, obrotowa bramka obraca się o 90 stopni (kierunek wybierasz, gdy używasz Przełącznika). Bohater aktywujący żółty Przełącznik po raz pierwszy, zdobywa 5 punktów doświadczenia oraz aktywuje żółtą Strefę Namnażania. Strefa Namnażania pozostaje aktywna nawet jeśli Przełącznik zostanie aktywowany po raz kolejny.

• **Fioletowy Przełącznik otwiera główne, wejściowe drzwi do Więzienia.** Bohater aktywujący fioletowy Przełącznik po raz pierwszy, zdobywa także fioletowy znacznik Celu oraz 5 punktów doświadczenia, a także aktywuje fioletową Strefę Namnażania. Przełącznik może zostać aktywowany tylko raz.

• **Nie ma czasu do stracenia!** Samochodami można jeździć, ale nie można ich Przeszukiwać.

