WM6 — БАННІЛІМПІАДА

Нормально / 90 хвилин

1R	9R	8R
6V	3V	2R

Банні Джі кинув виклик своїм друзям. Він запропонував позмагатися в грі, яку він називає «Баннілімпіада». Він має секретний список із таємними завданнями для справжніх героїв, і він оголосить його... як тільки згадає, що він там написав, адже сам список він загубив. Разом із ключем від укриття! (Тільки не кажіть про це Неду.)

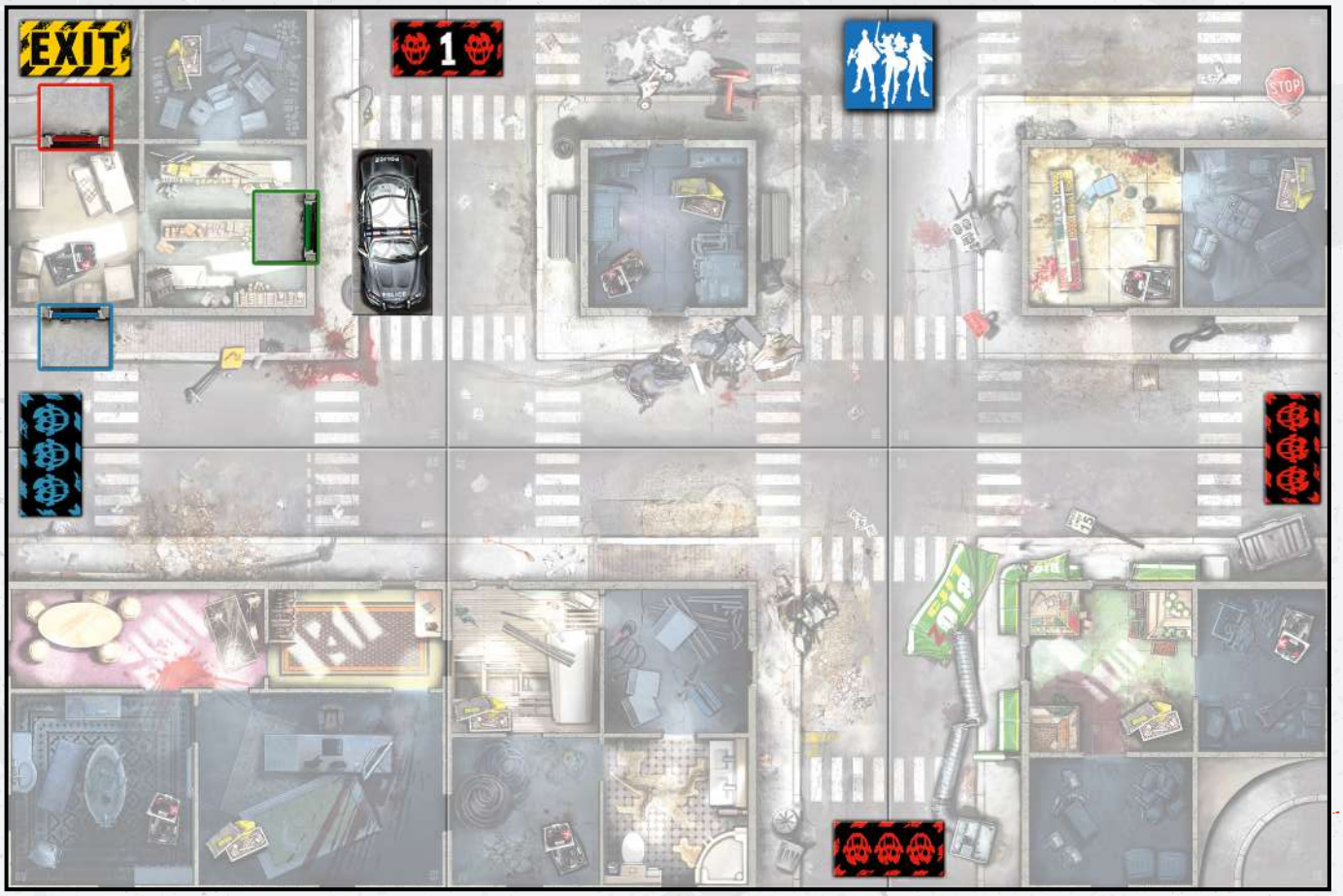
Для гри знадобиться: **Зомбіцид. Друга редакція.**
Потрібні плитки: **1R, 2R, 3V, 6V, 8R і 9R.**

ЗАВДАННЯ

Слідуй за Банні. Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

1. Завдання Банні. Виконайте щонайменше 3 завдання Банні після того, як візьмете червоні жетони цілей (див. «Особливі правила»). УВАГА: для нереально крутих гравців можна збільшити складність місії — хай вони спробують виконати 4 чи навіть 5 завдань Банні!

2. Пора перекусити! Усі герої повинні добратися до виходу. Будь-який герой наприкінці свого ходу може втекти через цю зону, якщо в ній немає зомбі.



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• Приготування.
— Розмістіть червоний жетон цілі в будівлі на плитці 1R. Потім візьміть 1 синій жетон цілі, перемішайте його з червоними жетонами цілей і розмістіть їх долілиць на полі.
— Розмістіть сині, зелені й червоні двері на плитці 1R.

• Теоретично я вмію керувати. Поліційною автівкою **можна** керувати. Під час обшуку поліційної автівки беріть карти з колоди спорядження, поки не відкриєте карту зброї. Скиньте інші відкриті карти. Відкривши карту «А–а–а!», розмістіть блукача в зоні й припиніть обшук.

• Усі люблять сюрпризи! Щоразу коли герой бере ящик зі суперзброєю, кидайте кубик. **Якщо герой має вміння «Щасливчик», цей кубик можна перекинути один раз.** Новий випалий результат скасовує попередній.
⚀-⚁**:** Герой бере доступний коктейль Молотова або з колоди спорядження (перетасуйте її після цього), або зі скиду. Герой може відразу впорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.
⚂-⚃**:** Герой отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу впорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.
⚄-⚅**:** Герой вибирає й отримує вміння на своїй карті героя (незалежно від рівня небезпеки).

• Це що, електрогітара? Синій жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв. Як тільки герой бере цей жетон, активується синя зона появи, і сині двері можна відчинити. Якщо кинути коктейль Молотова на активну синю зону, то її вилучають з ігрового поля.

• Завдання Банні. Коли ви берете червоний жетон цілі, команда героїв отримує завдання. Киньте кубик, щоб визначити це завдання. Кожне завдання можна виконати лише один раз: після виконання негайно відмітьте це. Якщо вам випадає вже виконане завдання, перекиньте кубик. Одночасно можна виконувати кілька завдань Банні. Жоден червоний жетон цілі не дає очок адреналіну. Натомість виконання завдання Банні дає по 5 очок адреналіну **кожному** герою.

☐ ⚀**: Подолати несправедливість.** Якщо на ігровому полі вже є потвора, замініть її потворою-копом. Потім додатково активуйте її. Якщо на полі немає потвори-копа, розмістіть її в найближчій зоні появи (у разі рівновіддаленості кількох зон гравці вибирають її самостійно). Це завдання Банні вважають виконаним, якщо гравці здолають потвору-копа.

☐ ⚂**: Допомогти другові.** Виберіть навмання одного з героїв, не вибраних гравцями, і розмістіть його в найближчій зоні з жетоном цілі (у разі рівновіддаленості кількох зон гравці вибирають її самостійно). Якщо на ігровому полі не залишилося жетонів цілей, розмістіть цього героя у початковій зоні героїв. Цей герой — супутник, з яким можна об'єднатися. Це завдання Банні вважають виконаним, якщо один з героїв стає лідером цього супутника. Загибель супутника не призводить до закінчення гри, а це завдання можна спробувати виконати знову.

☐ ⚂**: Газ на повну.** Здолайте 10 зомбі (їхній тип не має значення) за допомогою поліційної автівки. Для простішого підрахунку розміщуйте фігурки переможених зомбі окремо, поки не виконаєте це завдання Банні. Потім поверніть ці фігурки в загальний запас.

☐ ⚃**: Прибрати в кімнаті.** Сформуйте запас із 10 будь-яких жетонів у найближчій зоні з ящиком зі суперзброєю (у разі рівновіддаленості кількох зон гравці вибирають її самостійно). Якщо всі ящики зі суперзброєю взяті, розмістіть ці жетони у зоні будівлі на плитці 9V. Герой у цій зоні може витрачати дії, щоб вилучати ці жетони. Кожна 1 витрачена дія вилучає 1 жетон. Це завдання Банні вважають виконаним, якщо всі жетони вилучено з плитки.

☐ ⚃**: Запастися м'якими іграшками.** Це завдання Банні вважають виконаним, якщо інвентарі всіх героїв заповнені.

☐ ⚄**: Я не загубив ключі! Матуся їх просто ще не шукала.** Щоразу коли ви долаєте бігуна, кидайте кубик. Якщо випало «6», розмістіть зелений жетон цілі у зоні, де ви здолали бігуна. Це завдання Банні вважають виконаним, якщо герої беруть зелений жетон цілі. Відтепер зелені двері можна відчинити.