

WM13 — ТИ МАЄШ КЛЮЧІ?

Нормально / 30 хвилин

Ніхто не буде сперечатися, що вогнепальна зброя та набойі корисні під час зомбі-апокаліпсису. І ми можемо знайти усе в цьому відділку поліції. Овва! Здається, та поліційна автівка ще може їздити! Закладаюся, що й ключі десь поряд. Якщо ми заведемо цю автівку, то вмиг звалито звідси!

Для гри знадобиться: Зомбіцид. Друга редакція.

Потрібні плити: 3R, 5R, 6R і 7V.

• ЗАВДАННЯ

Забираймося звідси! Усі герої та поліційна автівка повинні добратися до виходу. Будь-який герой наприкінці свого ходу (самостійно або як пасажир) може втекти через цю зону, якщо в ній немає зомбі.

7V 3R 6R 5R

		4x 
Початкова зона героїв	Зона виходу	ящики зі суперзброєю
		2x 
	Зачинені двері	1x 
		1x 
Зони появи	Поліційна автівка (можна керувати, якщо є синій жетон цілі)	жетони цілей (див. «Особливі правила»)

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• **Я тут щось знайшов.** Кожен червоний жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.

• **Залізні ворота.** Червоні двері неможливо відчинити.

• **Знайти ключі від сховища.** Зелені двері можна відчинити, лише взявши зелений жетон цілі. Як тільки герої відчиняють зелені двері, зелена зона появи зомбі стає активною. Щойно герої візьмуть зелений жетон цілі, усі герої отримують по 5 очок адреналіну.

• **Знайти ключі від автівки.** Сині двері можна відчинити, лише взявши синій жетон цілі. Щойно герої візьмуть синій жетон цілі, усі герої отримують по 5 очок адреналіну. Покладіть узятий жетон цілі на планшет героя. Він не займає місця в інвентарі. Герої можуть обмінюватися жетонами цілей як картами спорядження.

• **Ти взагалі вмієш керувати?** Поліційною автівкою можна керувати лише тоді, коли герой із синім жетоном цілі займає місце в автівці (не важливо, займає він місце водія чи пасажир).

• **То були міцні хлопці!** Під час обшуку поліційної автівки беріть карти з колоди спорядження, доки не відкриєте карту зброї. Скиньте інші відкриті карти. Відкривши карту «А-а-а!», розмістіть блукача в зоні й припиніть обшук.

