

WM26 – ТИХЕ МІСЦЕ

Складно / 6 героїв / 60 хвилин

Автори: Родріго Соннессо і Тої Фон Глен.

Дивно, але вулиці в цьому районі міста тихі й покинуті. Здається, наче зомбі-апокаліпсис сюди ще не дійшов. Будинки здебільшого цілі. Там все ще можуть бути цінні речі. Агов, зачекай. Здається, я чув щось з того боку... Хоча ні, це вони нас почули!.. Їх там сотні! Схоже, я рано зрадив!

Для гри знадобиться: Зомбіцид. Друга редакція.

Потрібні плитки: 1R, 3V, 4V і 7R.

• ЗАВДАННЯ

Вшиваємося... але дуже тихо! Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

- Збираємо рідкісні припаси.** Візьміть усі жетони цілей.
- Виходимо тихо і тактовно (або не дуже).** Усі герої повинні добратися до виходу. Будь-який герой наприкінці свого ходу може втекти через цю зону, якщо в ній немає зомбі.



• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• **Зачинені кімнати.** Двері на плитках 1R і 7R перекривають прохід в сусідню частину будівлі. З погляду появи зомбі обидві частини будівлі вважають різними будівлями.

• **Чистий одяг, ліки та МИЛО!** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв. Розмістіть цей жетон на планшеті героя. Він займає місце в інвентарі. Якщо інвентар героя заповнений, гравець повинен вибрати й скинути карту спорядження, щоб звільнити місце для припасів, які представляє жетон цілі.

• **Поводьтесь тихо!** Коли герой здійснює шум, розмістіть жетон шуму в найближчій до нього червоній зоні появи, на якій ще немає жетонів шуму. Якщо в усіх зонах появи є жетони, ігноруйте цю частину правила. Ці жетони не впливають на те, які цілі вибирають зомбі під час визначення напрямку їхнього переміщення.

Під час розіграшу фази зомбі беріть карти зомбі **для зеленої зони появи, а також для кожної червоної зони появи, на якій розміщено жетон шуму.**

Вилучайте ці жетони шуму під час кожної заключної фази.

