

WM9 — ВЕЛИКА ПОЖЕЖА

Дуже складно / 90 хвилин

Цей будинок охопила пожежа. Гарна новина: всіх звідти евакуювали й там, імовірно, залишилося багато цікавенького. Погана новина: вогонь поширюється занадто швидко. Тож мерці заходимо всередину й хапаємо все, що потрапить під руку.

Для гри знадобиться: **Зомбіцид. Друга редакція.**
Потрібні плити: **1R, 2R, 7V і 9V.**

ЗАВДАННЯ

Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

- 1. Моє золотце.** Візьміть якомога більше ящиків зі суперзброєю, поки будівля повністю не згоріла.
- 2. А тепер тікаймо!** Усі герої повинні добратися до виходу. Будь-який герой наприкінці свого ходу може втекти через цю зону, якщо в ній немає зомбі.



1R	2R
7V	9V



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• **Приготування.** Вилучіть усі карти «А-а-а!» з колоди суперзброї.

• **Зачинені кімнати.** Зачинені двері перекривають прохід в сусідню частину будівлі. З погляду появи зомбі обидві частини будівлі вважають різними будівлями.

• **Настільні ігри, книжки та м'які іграшки.** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв.

• **Хисткі двері.** Усі двері можна відчинити без використання спорядження для відчинення дверей.

• **Вогонь поширюється!** На початку першої заключної фази покладіть жетон шуму в кут 1 центральної зони ігрового поля, як зазначено на мапі. Цей жетон шуму — **маркер вогню**. Не вилучайте маркери вогню під час заключної фази.

На початку кожної наступної заключної фази додавайте маркер вогню в кожен кут центральної зони, де вже є принаймні один маркер вогню. Потім покладіть 1 жетон шуму (маркер вогню) в наступний порожній кут за годинниковою стрілкою. В одному куті можна розмістити не більше ніж 3 маркери вогню.

Щойно в будь-якому куті буде розміщено 3 маркери вогню, усі зони будівлі на цій плитці поглине вогонь. Такі зони стають недоступними для переміщення. Якщо герої перебували на цій плитці, вони гинуть і місія закінчується поразкою гравців.

• **Клятий дим!** Під час кожної заключної фази герої без уминь «Крем'язень» або «Сміттяр» зазнають 1 поранення, якщо вони перебувають в зоні будівлі, у якій розміщено 1 або 2 маркери вогню.

• **Прокачаймо наш день!** Порахуйте кількість здобутих ящиків зі суперзброєю наприкінці гри.

- 4: **Пеклопроходець!** Вітаємо! Це повна перемога!
- 3: **Недостатньо круто.** Усе зібрати не змогли, чи не так? У будь-якому разі, вітаємо!
- 1-2: **Ледь утекли.** Вас відволікли. Чи просто не ваш день? Зберіться. Наступного разу вийде краще!

Початкова зона героїв	Зона виходу	Зачинені двері
	4x	4x
Зони появи	жетони цілей (по 5 ОА)	ящики зі суперзброєю