

WM9 - WIELKI POŻAR

Bardzo trudna / 90 Minut

W tym budynku wybuchł pożar. Dobre wieści są takie, że budynek został już ewakuowany i prawdopodobnie jest pełen cennych łupów. Ze złych wieści, to ogień szybko się rozprzestrzeni. Ładujcie się do środka i zgarnijcie wszystko tak szybko, jak to możliwe!

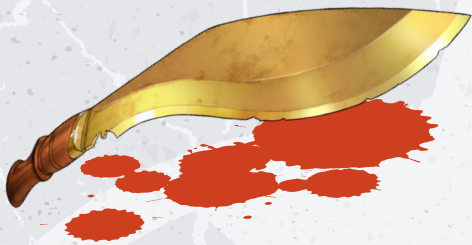
Potrzebne materiały **Zombicide: 2. Edycja**
Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 7V i 9V.**

CELE

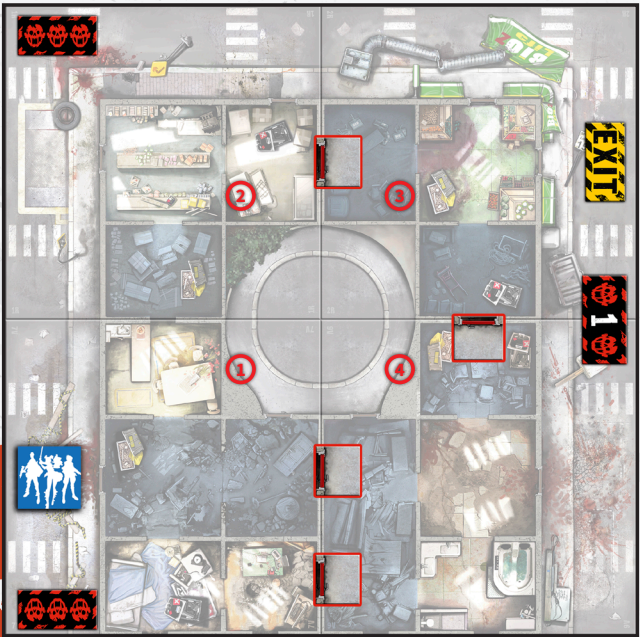
Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności.

- 1- Mój skarb.** Wydostańcie z budynku jak najwięcej Podrasowanych Broni, zanim pochłona go płomienie.
- 2- I chodu!**

Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia wszystkimi Ocalałymi. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.



1R	2R
7V	9V



ZASADY SPECJALNE

- Przygotowanie do gry** Usuńcie wszystkie karty Ożeż...! z talii Podrasowanych Broni.
- Zamknięte pokoje.** Drzwi izolują zamknięte części centralnego budynku. Te części są uznawane za odrębne budynki wyłącznie na potrzeby namnażania Zombie.
- Gry planszowe, książki i pluszaki.** Każdy osiągnięty żeton Celu zapewnia 5 Punktów Adrenaliny Ocalałemu, który go zdobędzie.
- Kruche drzwi.** Drzwi można otwierać bez żadnego Ekwipunku do otwierania Drzwi.
- Ogień się rozprzestrzenia!** Na początku pierwszej Fazy Końcowej umieśćcie żeton Hałasu w rogu nr 1 środkowej Strefy, jak pokazano na Mapie. Ten specjalny żeton Hałasu służy jako **znacznik ognia**. Znaczniki ognia nie są usuwane w kolejnych Fazach Końcowych.
Na początku każdej kolejnej Fazy Końcowej dodajcie znacznik ognia do wszystkich rogów środkowej Strefy, w których leży już przynajmniej jeden znacznik ognia. Następnie umieśćcie jeden żeton Hałasu (jako znacznik ognia) w kolejnym rogu (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), w którym jeszcze takiego żetonu nie ma. W żadnym rogu nie może być więcej niż 3 znaczniki ognia. Gdy tylko w którymś rogu pojawią się 3 znaczniki, wszystkie Strefy budynku na jego kafelku zostają pochłonięte przez płomienie i nie da się już do nich wejść. Każdy Ocalały stojący w takiej Strefie zostaje wyeliminowany, a gracze przegrywają grę.
- Ale dym!** Podczas każdej Fazy Końcowej Ocalali nie posiadający Umiejętności Szabrownik lub Twardziel odnoszą 1 Obrażenie, jeżeli stoją w Strefie budynku na kafelku z 1 lub 2 znacznikami ognia.

- Podrasuj mój dzień.** Na końcu gry podliczcie Podrasowane Bronie odnalezione przez wszystkich Ocalałych.
 - 4: **Zaiskrzyło!** Gratulacje! Totalne zwycięstwo!
 - 3: **Średnio wysmażone.** Chyba nie wszystko zgarnęliście, co? Ale i tak gratulacje!
 - 1-2: **Jesteście spaleni.** Coś was rozproszyło, czy to po prostu niefart? Poprawcie osiągi. Następnym razem będzie lepiej.

Strefa Startowa Ocalałych

Strefa Wyjścia

Zamknięte Drzwi

Strefy Namnażania

4x Cel (5 PA)

4x Skrzynie z Podrasowaną Bronią