

WM14 - ŚWIĄTECZNA UCZTA

Średnia / 30 minut

Dziś jest 24 grudnia. Aby zachować złudzenie normalności w tym koszmarze, w którym żyjemy, skupimy się na przygotowaniach do wielkiej świątecznej uczty! Wydaje mi się, że zanim to wszystko się zaczęło, w Sklepie Mięsnym Wujka Claya (niech poczywa w pokoju) była zamknięta chłodnia z mrożonymi indykami. Pora wybrać się na małe zakupy!

Potrzebne materiały: **Zombicide: 2. Edycja**

Potrzebne kafelki: **1V, 5V, 7V i 9R.**

CELE

Zakupy! Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w dowolnej kolejności:

- Zdobądźcie żeton Zielonego Celu (mrożony indyk).
- Znajdźcie karty żywności „Paczka Ryżu” i „Żarcie w Puszkach”.

NASTĘPNIE

Spadajcie stamtąd! Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia pełnym składem. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

5V	1V
7V	9R

ZASADY SPECJALNE

Przygotowanie do gry.

- Umieśćcie losowo Niebieski Cel wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- Wyjmijcie z talii Ekwipunku wszystkie karty: „Paczka Ryżu” i „Żarcie w Puszkach”. Następnie odtóńcie na bok 1 kartę „Paczka Ryżu”, 1 kartę „Żarcie w Puszkach” oraz 2 karty „Ożeż...!”, aby utworzyć zakrytą talię Prezentów Świątecznych.

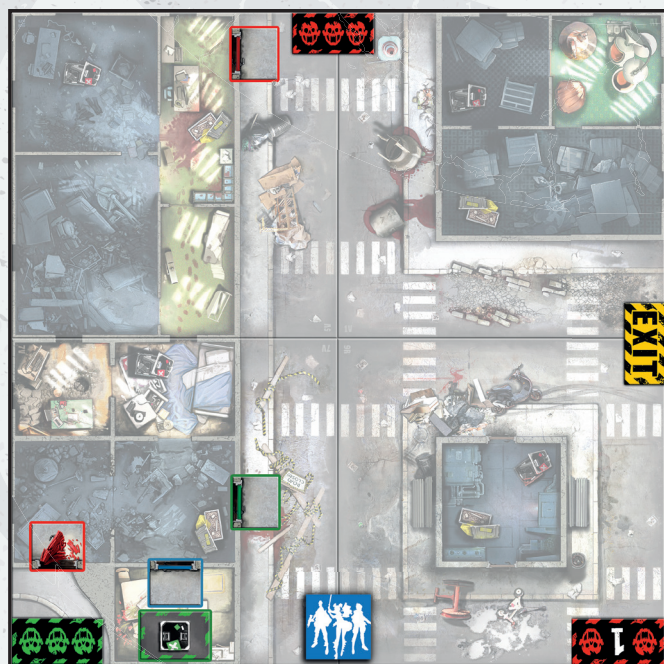
To się przyda! Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Ocalały następnie dobiera kartę z wierzchu talii Prezentów Świątecznych tak, jakby właśnie Przeszukiwał Strefę (za darmo, nawet jeśli już Przeszukiwał w tej turze). Prezent Świąteczny zajmuje gniazdo Plecaka (nawet karty „Ożeż...!”) i nie mogą być stamtąd usunięte ani wymienione.

Wujek Clay się obudził! Za pierwszym razem, gdy zostanie dobrana karta „Ożeż...!”, umieśćcie Szwedacza w Strefie, tak jak zwykle. Następnie umieśćcie Abominację w Startowej Strefie Namnażania.

Nieoczekiwani goście! Kiedy Czerwone Drzwi zostają otwarte (5V), Zielona Strefa Namnażania staje się aktywna.

Atak na lodówkę. Niebieskie Drzwi nie mogą zostać otwarte, dopóki nie zdobędziecie Niebieskiego Celu.

O, nasz indyk! Zielone Drzwi nie mogą zostać otwarte, dopóki nie zdobędziecie Zielonego Celu. Żeton Zielonego Celu zajmuje gniazdo Wyposażenia i może być wymieniany jak karta Ekwipunku.



 Strefa Startowa Ocalałych	 Strefa Wyjścia
   Strefy Namnażania	1x  4x  Cel (5 PA) 4x  Skrzynia z Podrasowaną Bronią
   Zamknięte Drzwi	 Otwarte Drzwi