WM6 - KRÓLIMPIADA

Średnia / 90 minut

1R	9R	8R
6V	3V	2R

> Bunny G wyzwał swoich przyjaciół na zmagania, nazwane przez niego Królimpiadą. Dysponuje on tajną listą z sekretnymi zadaniami, odpowiednimi dla prawdziwych bohaterów. Ujawni tę listę jak tylko sobie przypomni, co tam napisał, bo ją zgubił. I klucz do schronu też! (Nie mówcie Nedowi).

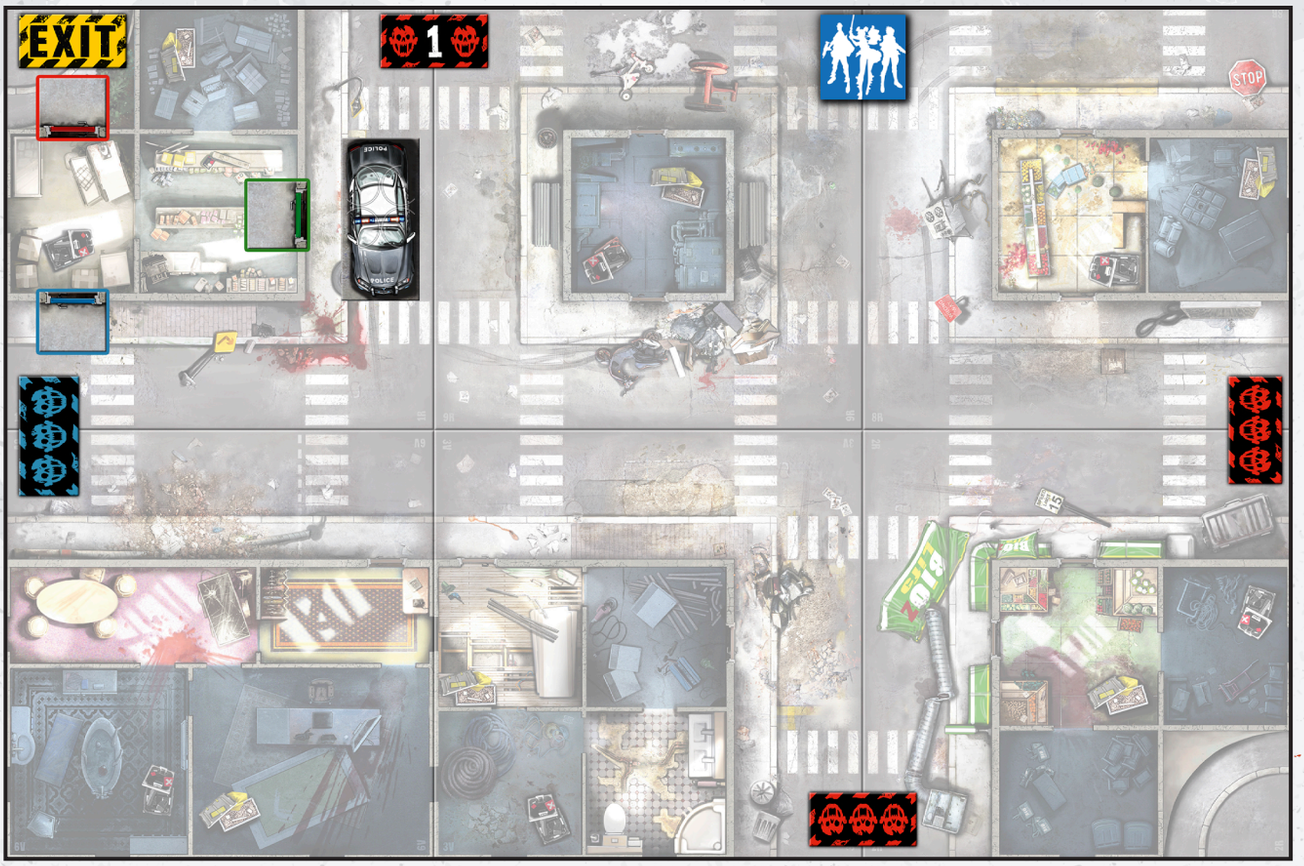
Potrzebne materiały: **Zombicide: 2. edycja**
Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 3V,6V,8R i 9R**

CELE

Podążajcie za Królikiem. Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1– Królicze wyzwania. Ukończcie przynajmniej 3 Królicze wyzwania, zdobywając Czerwone Cele (patrz: Zasady Specjalne). UWAGA: Naprawdę twarde, heavymetalowe Króliki mogą podnieść poziom trudności tej Misji przez wymóg ukończenia 4 albo nawet 5 Króliczych wyzwań!

2– Pora na przekąskę! 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.



ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.
- Umieśćcie Czerwony żeton Celu w budynku na kafelku 1R. Następnie umieśćcie losowo Niebieski żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- Zwróćcie uwagę na Niebieskie, Zielone i Czerwone Drzwi na kafelku 1R.

• Jestem kierowcą konceptualnym. Radiowóz **można** prowadzić. Podczas jego Przeszukiwania dobierajcie karty do momentu, aż dobierzecie kartę broni. Odrzućcie pozostałe dobrane karty. Karta Ożeż…! standardowo wywołuje pojawienie się Szwendacza i przerywa Przeszukiwanie.

• Wszyscy kochają niespodzianki! Za każdym razem, gdy Ocalały zdobędzie Skrzynię z Podrasowaną Bronią, rzuca kością. **Jeśli Ocalały ma umiejętność Farciarz, może raz przerzucić tę kość.** Nowy wynik zastępuje poprzedni.
⚀-⚁**:** Ten Ocalały zdobywa jeden z jeszcze dostępnych Koktajli Mołotowa, albo z talii Ekwipunku (następnie przetasujcie tę talię), albo ze stosu kart odrzuconych. Następnie może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.
⚂-⚃**:** Ten Ocalały zdobywa losowo jedną z jeszcze dostępnych Podrasowanych Broni. Następnie może on za darmo zreorganizowac swoje wyposażenie.
⚄-⚅**:** Ten Ocalały zdobywa wybraną umiejętność ze swojej karty Ocalałego, niezależnie od jego aktualnego Poziomu Zagrożenia.

• Czy to gitara elektryczna? Osiągnięty Niebieski żeton Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Niebieska Strefa Namnażania staje się aktywna. Można otworzyć Niebieskie Drzwi. Rzucenie Koktajlem Mołotowa w Niebieską Strefę Namnażania dezaktywuje ją - usuńcie jej żeton z planszy.

• Królicze wyzwania! Zdobycie Czerwonego Celu przydziela zespołowi Królicze wyzwanie. Rzućcie kostką, aby sprawdzić, które z nich otrzymaliście. Każde wyzwanie można ukończyć tylko raz: po jego ukończeniu zaznaczcie to przy jego nazwie. W razie potrzeby przerzućcie kostkę. Możecie mieć kilka Króliczych wyzwań aktywnych w tym samym czasie. Zdobywanie Czerwonych Celów nie daje żadnych Punktów Adrenaliny. Zamiast tego, ukończenie Króliczego wyzwania to 5 PA dla **każdego** Ocalałego.

⚀**: Zwalczajcie niesprawiedliwość.** Jeżeli na planszy jest już Abominacja, zamieńcie ją na Aboglinację. Następnie otrzymuje ona dodatkową Aktywację. Jeżeli na planszy nie ma Aboglinacji, namnóżcie ją w najbliższej Strefie Namnażania (jeśli w tej samej odległości jest ich kilka, wybór należy do graczy). To Królicze wyzwanie jest ukończone, gdy Aboglinacja zostanie wyeliminowana.

⚁**: Pomóżcie kumplowi.** Umieśćcie losowego Ocalałego, który nie został wybrany przez graczy, w najbliższej Strefie zawierającej żeton Celu (jeśli w tej samej odległości jest kilka, wybór należy do graczy). Jeżeli wszystkie Cele zostały już osiągnięte, umieśćcie Ocalałego w Strefie Startowej Ocalałych. Staje się on Towarzyszem do pozyskania. To Królicze wyzwanie jest ukończone, gdy Towarzysz zostanie pozyskany. Jeśli ten Towarzysz zostanie wyeliminowany, gra się nie kończy, a to wyzwanie można wylosować ponownie.

⚂**: Gaz do dechy.** Wyeliminujcie Radiowozem 10 Zombie (niezależnie od rodzaju). Odkładajcie figurki wyeliminowanych Zombie na bok, aby śledzić wasz wynik do czasu ukończenia tego wyzwania, po czym zwróćcie je z powrotem do rezerwy figurek.

⚃**: Posprzątajcie mi pokój.** Umieśćcie 10 wybranych przez graczy żetonów w najbliższej Strefie zawierającej Skrzynię z Podrasowaną Bronią (jeśli w tej samej odległości jest kilka, wybór należy do graczy). Jeżeli wszystkie takie Skrzynie zostały już zabrane, umieśćcie żetony w Strefie budynku na kafelku 9R. Dowolny Ocalały w tej Strefie może wydawać swoje Akcje, aby usuwać te znaczniki (po jednym za każdą Akcję). To Królicze wyzwanie jest ukończone, gdy wszystkie te żetony zostaną usunięte.

⚄**: Gromadźcie pluszaki.** To Królicze wyzwanie jest ukończone, gdy Gniazda na Ekwipunek wszystkich postaci zostaną zapełnione.

⚅**: Wcale nie zgubiłem klucza! Mama go po prostu jeszcze nie szukała.** Rzućcie kostką za każdym razem, gdy zostaje wyeliminowany Biegacz. Przy wyniku 6, umieśćcie Zielony żeton Celu w Strefie tego Biegacza. To Królicze wyzwanie jest ukończone, gdy Zielony Cel zostanie zabrany. Od tego momentu można otworzyć Zielone Drzwi.