

WM23 — АПОКАЛІПСИС АГАТИ

Нормально / 120 хвилин

Засновано на місії за авторством Еліен Луе

Правильне виховання дитини — непростий виклик, особливо під час зомбі-апокаліпсису. Перетинаючи міську вулицю на шляху до нашого укриття, ми наштובхнулись на маленьку дівчинку на ім'я Агата. Вона спитала, чи не бачили ми її м'яку іграшку. Спершу ми подумали, що маримо. Але ні, вона була тут — надто маленька, щоб носити зброю, але достатньо доросла, щоб ненавидіти зомбі не менше за нас. Вона сказала, що її татко далеко, тому ми повинні допомогти знайти її скарби. Інакше вона почне ревіти й прийде великий поганий коп. Ви розумієте, що це означає? Так. Нам потрібно починати пошуки!

Для гри знадобиться: **Зомбіцид. Друга редакція.**
Потрібні плитки: **2V, 3V, 4R, 5R, 6V і 9V.**

• ЗАВДАННЯ

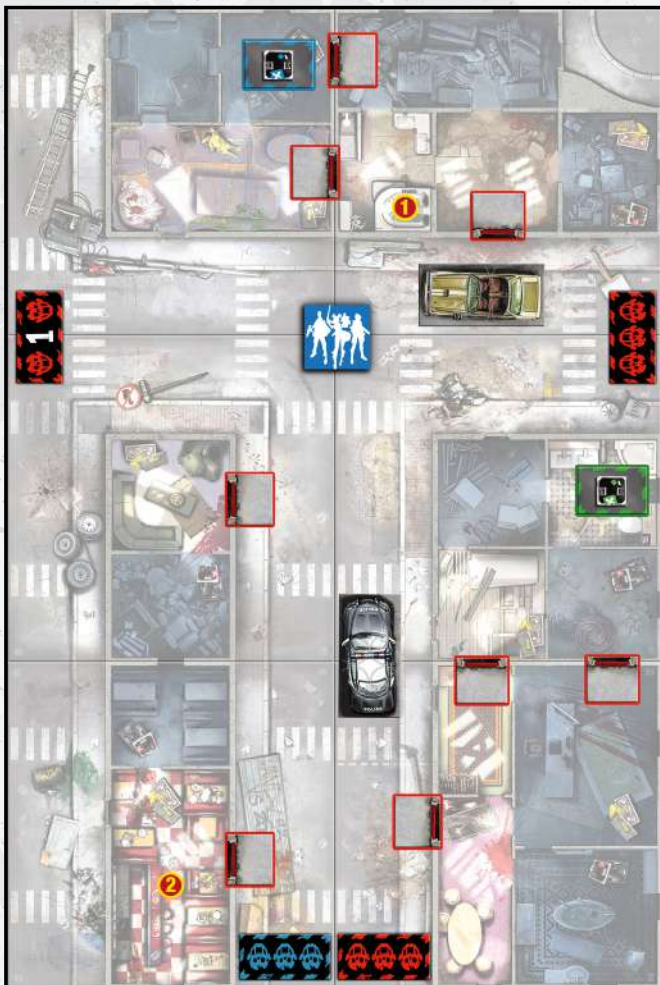
Допоможіть Агаті. Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

1. Візьміть синій і зелений жетони цілей.
2. Убийте потвору-копа в зоні з м'ясорубкою (див. «Особливі правила»).

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• Приготування.

- Вилучіть потвору-копа з колоди потвор.
- Вилучіть карту «Коктейль Молотова» з колоди спорядження. Розмістіть її у піпмобілі замість ящика зі суперзброєю.
- Розмістіть синій жетон цілі на плитці 2V.
- Розмістіть зелений жетон цілі на плитці 3V. Зверніть увагу, що він не розташований у цільовій зоні, яка залишається порожньою.
- Будь-який герой починає з жетоном шуму на своєму планшеті. Цей жетон — Агата. Жетон не займає місця в інвентарі й ним можна обмінятися з іншим героєм. Зомбі сприймають цього героя як два жетони шуму. Герой з Агатою також отримує вміння «Провокатор».
- Відкладіть будь-які 2 жетони, сформувавши з них запас. Це — «жетони Агати».



2V	9V
5R	3V
4R	6V

	4x	
Початкова зона героїв	1x	
	1x	Зони появи
	жетони цілей (див. «Особливі правила»)	
Поліційна автівка	6x	Зачинені двері
	ящиків зі суперзброєю	
Піпмобіль (не можна керувати)		Зона з ванною
	Зона з ванною	Зона з м'ясорубкою

МІСІЇ ЗОМБІЦИД. ДРУГА РЕДАКЦІЯ

• **Апокаліпсис Аґати.** Під час кожної заключної фази вилучайте 1 «жетон Аґати». Ви не можете поповнити ці жетони, коли вони вичерпаються у сформованому вами запасі. Щойно ви вилучаєте останній жетон, Аґата починає плакати. Застосуйте такі ефекти:

— Герой з Аґатою повинен виконувати дію вміння «Провокатор» під час кожного свого ходу, якщо це можливо.

— Вилучіть будь-яку наявну потвору з ігрового поля (гравці не отримують очок адреналіну). Розмістіть потвору-копа у зоні поліційної автівки.

— Синя зона появи зомбі стає активною.

• **Час купатися!** Герой з Аґатою в зоні з ванною **1**, може витратити 1 дію, щоб додати 3 «жетони Аґати» в запас. Цей ефект можна використати лише один раз за гру.

• **А що тут у нас? Іграшки!** Кожен жетон цілі дає 5 очок адреналіну герою, який його взяв. Він також додає 1 «жетон Аґати».

Як тільки герої візьмуть і синій, і зелений жетони цілей, «жетони Аґати» більше не можна додавати або вилучати. Якщо синя зона не була активована до цього моменту, вона залишається неактивною до кінця гри. Якщо потвора-коп не на ігровому полі, вилучіть будь-яку наявну потвору й розмістіть потвору-копа у зоні поліційної автівки.

• **Величезна м'ясорубка.** У позначеній зоні їдальні **2** розміщена величезна м'ясорубка. Герой у цій зоні може витратити 1 дію, щоб знищити усіх зомбі в цій зоні, отримуючи відповідну кількість очок адреналіну. Використання м'ясорубки — єдиний спосіб знищити потвору-копа.

• **Забарикадовані двері.** Герої можуть відчинити лише двері, на яких розміщені жетони дверей.

• **Миле моє дитя.** Коли герой бере жетон ящика зі суперзброєю, він отримує випадкову карту суперзброї з відповідної колоди. Герой може відразу впорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

• **Автівки.**

— Поки на ігровому полі не розміщена потвора-коп, поліційною автівкою не можна керувати. Під час обшуку поліційної автівки беріть карти з колоди спорядження, доки не відкриєте карту зброї. Скиньте інші відкриті карти. Відкривши карту «А-а-а!», розмістіть блукача в зоні й припиніть обшук.

— Пімпомобілем не можна керувати. У ньому відсутній ящик зі суперзброєю. Перший герой, який здійснює обшук пімпомобіля, отримує розміщений там коктейль Молотова. Герой може відразу впорядкувати свій інвентар, не витрачаючи на це дію.

