

WM12 — ФЛЕШМОБ ОСТАРИ

Складно / 30 хвилин

— Ми **МУСИМО** йти! Він величезний! Там повно **КОРОБОК!** Там... там повно речей! Ніхто туди не ходить. У перші ж години всі перетворилися на зомбі. Ви тільки уявіть, що можна знайти на такому величезному складі, від великого... величезного... гігантського інтернет-магазину «Ам»...

— Гарзд, Остара. Ми спробуємо. Але знай, що інші туди вже ходили... І вони були змушені тікати, залишивши там і свої власні речі...

— Це ж добре! Нам більше буде! Уявіть... Це наче... флешмоб! Ми вистрибуємо зненацька, хапаємо коробки й тікаємо, поки зомбі не оговталися. Ось наш план! Ну ж бо! Уперед! **ХОДИМО!**

Для гри знадобиться: Зомбіцид. Друга редакція
Потрібні плитки: 1V, 2V, 3V, 4V, 7V і 9V.



• ЗАВДАННЯ

Флешмоб. Щоб здобути перемогу, виконайте завдання в такому порядку:

1. Візьміть усі жетони ящиків зі суперзброєю.
2. Усі герої повинні добратися до виходу. Будь-який герой наприкінці свого ходу може втекти через певну зону вулиці (див. правило «Кінець флешмобу»), якщо в ній немає зомбі.

• ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

• **Приготування.** Розмістіть героїв приблизно порівну в усіх трьох початкових зонах героїв.

• **Тривога на складі ще працює.** У-подібна будівля — це склад. Коли гравці відчиняють двері, що ведуть всередину, починають діяти такі правила:

- Відчиняються **усі** інші двері будівлі.
- Зелена та синя зони появи зомбі стають активними.

• **Пощкожені автівки.** Герої не можуть керувати автівками. 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.

• **Кінець флешмобу.** Після того як герої зберуть усі жетони ящиків зі суперзброєю, будь-яка вулиця на краю ігрового поля стає зоною виходу.

7V	9V
1V	2V
3V	4V



		
Початкова зона героїв	6x жетонів цілей (див. «Особливі правила»)	
	9x ящиків зі суперзброєю	
Пімпмобіль (не можна керувати)		1 Зони появи