

M01

A Törmelék

Könnyű / 4-12 túlélő / 150 perc

Meghallottuk valaki lövéseit. Egy, vagy talán két ember lehet. Egy épületből jött a belváros egyik súlyosan sérült részében. Utána kell néznünk, hátha valaki még életben van, de hogy eljuthassunk oda, át kell keltnünk ezen a hatalmas, félig összedőlt bevásárlóközponton. Rádásul szombat van. Útálom a plázákat szombaton.

Szükséges térképlapok: **1B, 1M, 2B, 2M, 3C, 3M, 4M, 5C és 7B.**

Célok

Van egy tervünk! Hajtsátok végre a következő lépéseket:

1 – Fedezzétek fel a területet. A lehetséges túlélők az egyik piros X-el jelölt területen vannak. Meg kell mentenünk az összes túlélőt, vagy, ha csak egy van életben, szedjétek fel az összes célt.

2 – Jussatok ki. A bevásárlóközpont nem egy kellemes hely szombatonként... főként mióta megjelentek a zombik. Szerencsére rengeteg autó van, ami csak ránk vár. Szóval csak annyi a dolgunk, hogy mindenki autóba száll, és az összes túlélővel elérjük az Exit zónát. Minden autó kijut az Exit zónán keresztül, amint az autóvezető fázisában nincs egyetlen zombi sem a területen. Amint kijutnak az autók, az utasaikkal és azok felszerelésével együtt eltávolítjuk azokat a pályáról.

3 – Légy óvatos! Senkit nem hagyhatunk hátra. Ha legalább egy túlélő nem tudja elérni az Exit zónát egy autóban, elvesztitek a játékot.

Különleges szabályok

- **Egy, talán két túlélő.** A táblán 7 cél található. Ezek közül egy vagy kettő megmentésre váró túlélőket fed. A játék előkészítéskor tegyetek 6 „átlagos” célt (mindkét oldalán piros), valamint a zöld és a kék célt egy kupacba. Piros oldalukkal felfelé keverjétek meg a 8 célt, majd véletlenszerűen tegyetek 7 célt a táblán jelzett helyekre. Senki nem tudhatja, hogy melyik cél általános, és melyik nem. Tegyétek a nyolcadik célt vissza a dobozba. Színtől függetlenül, minden cél 5 tapasztalatot ad annak a játékosnak, aki felszedi. Ha valaki egy színes célt fed fel, egy új túlélőt hozhat be a játékba, és irányíthatja azt. A kék cél egy átlagos túlélőt jelent, a zöld viszont egy Zombivort (tegyétek félre az összes olyan zombivort, amelyik játékban van). Az új túlélőt, vagy zombivort tapasztalat és felszerelés nélkül arra a területre kell tenni, ahol fel lett fedve. Mostantól a normál szabályok szerint lehet vele játszani. Egy általános cél felfedésével nem kerül új karakter játékba, de továbbra is 5 tapasztalati pontot kap az azt felfedő túlélő.
- **Mérgező kószálók.** Tegyetek egy mérgező járkálót a bevásárlóközpont összes beltéri átjárójába.
- **Használhattok autókat.**
- **Minden tuningautót csak egyszer lehet átkutatni.** Az Evil Twins, a Ma's Shotgun vagy a Pa's Gun van benne (húzzatok véletlenszerűen).
- **Akár többször is átkutathatjátok a rendőrutót.** Addig húzzatok kártyát, míg fegyvert találtok, a többit dobjátok el. Az Aaahh! kártya mint máskor, most is egy zombi megjelenését jelenti, és véget vet a keresésnek.

M02

Halálsoron

Közepes / 6+ túlélő / 90 perc

Ez az utca úgy néz ki, mint egy zombikkal megtöltött halálsor. Azt gondoljuk, valami idevonzza ezt a rengeteg zombit, és ez nagy valószínűséggel egy mutáns ebből az új, mérgező fajtából. Csakis a túloldalon lévő vegyesboltban bujkálhat, és az egész hely tele lehet mérgező zombikkal, de biztosan van ott étel és töltények is. Nem lesz egyszerű, de megéri a kockázatot.

És még valami: legutóbb csak savanyú káposztát találtunk, semmi kolbászt. Hát az egy csúnya eset volt. Most először a kolbászokért megyek. Én szembe nem szállok ezzel a mutánssal, ha nem találok párat.

Szükséges térképlapok: **1B, 4M, 5B, és 6B.**

Célok

1 - Szerezzük meg a kolbászokat! A kolbászokat a két piros céllap jelképezi.

2 - Meg kell találnunk a kulcsokat! A vegyesbolt egy vasfüggönnyel van lezárva. A hozzá való kulcsot a kék cél jelképezi.

3 - Pusztítsuk el a mérgező mutánst. A vegyesboltban várakozik.

Különleges szabályok

- **Mmm... Kolbász.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad annak a játékosnak, aki felszedi azt.
- **A vasfüggöny.** Nem lehet kinyitni a kék ajtót, míg fel nem szeditek a kék célt, de a kék cél felszedése aktiválja a kék zombi megjelenési zónát is.
- **Mérgező kószálók.** Tegyel egy mérgező dagit (a két mérgező kísérőjével együtt) a bolt beltéri átjárójának zónáiba.
- **A mérgező mutáns menedéke.** Tegyétek a mérgező mutánst a jelzett területre.

M03

Zombik Tere

Könnyű / 4+ túlélő / 60 perc

Még a zombik előtt, ez egy szép hely volt a sétálásra. Most zombik másznak elő a körben lévő négy csatornajáratból, ahányszor valaki erre jár, és így már nem is olyan kellemes ez a hely.

Nem kellene itt lennünk, de üzemanyagra van szükségünk a helikopterbe. Viszont ez még a könnyebbik fele. A távcsövén keresztül Raul látta, hogy pár baromarcú eltávolított néhány... lényeg, hogy szükségünk van pótalkatrészekre, hogy le tudjunk lépni a kicsikével. A hiányzó alkatrészek a környéken lehetnek. Valahol, ahova ezek a pancserek magukkal hurcolták.

Át kell kutatnunk ezt a területet. Legalább itt biztosan nem tudott senki meglépni velük.

Azon gondolkozok, mitől tartok jobban, a repüléstől, vagy a zombiktól. Asszem mindjárt kiderül.

Szükséges térképlapok: **1B, 1C, 2B, 2C, 3M, 4M, 5B, és 8M.**

Célok

Nincs más dolgunk, mint a megfelelő sorrendben végrehajtani az utasításokat:

1 – Találjuk meg az alkatrészeket. Piros X jelzi a térképen azokat a helyeket, ahova az alkatrészeket elrejthették. Továbbá szükség lesz 2Gasoline-re is.

2 – Repüljünk innen! Értétek el az Exit zónát a megmaradt túlélőkkel, és legalább 2 Gasoline kártyával. Mindenki, aki a köre végén ebben a zónában tartózkodik, azonnal kijut, amint a zónában nincs zombi.

Különleges szabályok

- **Pótalkatrészek.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad annak a játékosnak, aki felszedi azt.
- **Mérgező kószálók.** Tegyetek két mérgező járkálót a bevásárlóközpont összes beltéri átjárójába.
- **Használhattok autókat.**
- **Minden tuningautót csak egyszer lehet átkutatni.** Az Evil Twins, a Ma's Shotgun vagy a Pa's Gun van benne (húzzatok véletlenszerűen).

M04

Helikopter Felszállóhely

Nehéz / 6+ túlélő / 120 perc

A helikopter a parkolóban tett ki minket. Fel kell derítenünk az épületet, hogy találjunk némi élelmet, majd amilyen gyorsan csak tudunk, vissza kell érünk. Sajnos a környék összes zombija hallotta az érkezésünket. Micsoda pokoli horda! Megtarthattam volna némi gázolajat, hogy Molotov koktélt készíthessünk. Úgy sikítottam, mint egy kislány, mikor felemelkedtünk. Úgy döntöttem a zombikat jobban kedvelem.

Szükséges térképlapok: **1B, 2C, 2M, 4M, 7B és 8M.**

Célok

Az egyszerű tervek sosem úgy sülnek el, ahogy szeretnénk. A következő pontok szerint haladjatok:

1 – Utánpótlás! A különleges és nagyon fontos utánpótlások (szalonna, új zoknik, fogkrém, és még több szalonna) a piros célok alatt vannak. Ezen kívül minden megmaradt túlélőnél lennie kell legalább egy utánpótlás kártyának. Ezek lehetnek Konzervek, keksz, rizs vagy víz kártyák.

2 – Repüljünk tova a megszerzett kincsekkel! Értétek el az Exit zónát a megmaradt túlélőkkel. Mindenki, aki a köre végén ebben a zónában tartózkodik, azonnal kijut, amint a zónában nincs zombi. Számoljátok össze a megszerzett kártyákat, és a megmenekült túlélőket. Ha legalább annyi kártyátok van, ahány túlélő, megnyertétek a játékot.

Különleges szabályok

- **Az élet apró örömei.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad annak a játékosnak, aki felszedi azt.
- **Szerintem nevezzük el a kicsikét Zajkopternek.** Tegyetek annyi, plusz zaj jelzőt az Exit zónára, ahányan vagytok.
- **Mérgező kószálók.** Tegyetek két mérgező járkálót a bevásárlóközpont összes beltéri átjárójába.

M05

Pláza Razzia

Közepes / 4-től 12 túlélőig / 180 perc

Soha, de SOHA ne távolodj el a csapattól több mint 20 méterre. Kaja és némi játékszer után sóvárogva néhányan kitalálták, hogy tesznek egy kis kitérőt a bevásárlóközpontba, és csapdába is estek odabent. Egyiküknek sikerült kimenekülnie, hogy elmondja, hol barikádozták el magukat a többiek. Amilyen gyorsan csak tudunk be kell rontanunk, hogy megmentjük őket, különben elveszthetünk pár barátot. Elég nagy idióták, de mégis csak a barátaink.

Hé, azok a rendőrautók valami magán biztonsági vállalathoz tartoztak? Lehetnek bennük automata fegyverek?

Szükséges térképlapok: **1M, 3B, 3C, 5B, 5C, 5M, 6M, 7B és 7M.**

Célok

Mentsük meg a barátainkat és hagyjuk el a területet az autókkal. Meneküljete el az Exit zónán keresztül az összes kezdő, és megmentett túlélővel együtt, annyi autóban, ahányra csak szükség van.

Különleges szabályok

- **Célok.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad annak a játékosnak, aki felszedi azt.
- **Sarok.** A jobb felső sarokban lévő 6M térképlapra nem jelennek meg zombik, és a túlélők nem kereshetnek a zonáiban. A barikádokat le lehet bontani, de visszaépíteni nem. Minden játékos után tegyetek egy túlélőt a 6M jelű térképlapon jelzett zónába, így maximum 12 túlélő lehet a táblán. Ezek nem rendelkeznek felszereléssel (kivéve a kezdő tárgyat meghatározó képességet). Minden beszorult túlélővel normál módon játszható és nem számít bele abba a korlátozásba, ahány túlélővel egy játékos kezdhet (Isd. szabályok).
- **Szevasz, kis barátom!** Játék elején tegyete félre az összes Assault Rifle felszerelésekártyát. Minden 5B és 5C térképlapokon lévő piros cél egy ilyen Assault Rifle felszerelésekártyát ad az azt felszedőnek.
- **A volán mögött.** Minden autó be van zárva. A normális szabályoknak megfelelően át lehet kutatni őket, de vezetni csak a megfelelő kulcsok megszerzése után lehet.
 - A 3B térképlapon lévő piros és kék célok a rendőrautók kulcsai. Egy kulcs felszedésével bármelyik túlélő vezetheti az egyik rendőrautót (szabadon választható). Mindkettő felszedésével, mindkét rendőrautó vezethető.
 - A 3C térképlapon levő zöld cél a tuningautó kulcsa. Ennek felszedése után használhatjátok a tuningautót.
- **Használhattok autókat.** Viszont szükségetek van a hozzájuk való kulcsokra.
- **A tuningautót csak egyszer lehet átkutatni.** Az Evil Twins, a Ma's Shotgun vagy a Pa's Gun van benne (húzzatok véletlenszerűen).
- **Akár többször is átkutathatjátok a rendőrutót.** Addig húzzatok kártyát, míg fegyvert találtok, a többit dobjátok el. Az Aaahh! kártya mint máskor, most is egy zombi megjelenését jelenti, és véget vet a keresésnek.

M06

Zombi Láadás

Nehéz / 6+ túlélő / 5 óra

Néhányan megpróbáltak barikádokkal levédeni egy területet, de úgy látszik a zombik hátulról is megtalálták őket. Az egész hely egy halálos csapdává vált. Akárhogyis, van egy csomó tőltenyünk, elektromos felszerelésünk, kajánk, üzemanyagunk és fegyvereink, mind olyan dolgok, amiket szükség esetére gyűjtöttünk össze. Mindannyian furcsán érezzük magunkat. Mekkora az esély rá, hogy csak valami megfázás miatt?

Szükséges térképlapok: **1B, 1M, 2B, 2M, 3B, 5B, 5C, 6C és 6M.**

Célok

Mindenki átváltozhat Zombivorrá. Szedjétek fel az összes célt. Miután ez megtörtént, az összes túlélő érje el az Exit zónát. Mindenki, aki a köre végén ebben a zónában tartózkodik, azonnal kijut, amint a zónában nincs zombi.

Különleges szabályok

- **A túlélésért való vágyakozás.** Csak túlélőkkel lehet elkezdni a játékot, Zombivorokkal nem.
- **Célok.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad annak a játékosnak, aki felszedi azt.
- **Szükség esetére.** Véletlenszerűen keverjétek a zöld és kék célt a többi cél közé. Ezek egy Molotov koktél tárgykártyát adnak (ha van) annak a túlélőnek, amelyik felszedi azt. Ha nincs több Molotov koktél tárgykártya, ezt a hatást hagyjátok figyelmen kívül.
- **Mérgező kószálók.** Tegyéi egy mérgező dagit (a két mérgező kísérőjével együtt) a bolt jelzett beltéri átjárójának zónáiba. Tegyetek két mérgező futót a bolt jelzett beltéri átjárójának zónáiba. Tegyetek egy mérgező mutánst a bolt jelzett beltéri átjárójának zónáiba.
- **Nem használhattok autókat.**
- **A tuningautót csak egyszer lehet átkutatni, és Pa's Gun van benne.**

M07

Adminisztráció

Közepes / 6+ túlélő / 120 perc

Úgy tudjuk a börtön adminisztrációs irodája a közeli bevásárlóközpontban volt. Mivel a zombiinvázió kezdetén vészhelyzeti főhadiszállásnak rendezték be a helyet, biztosan megtudhatunk hasznos információkat. Kideríthetjük hol gyűlnek össze a legnagyobb hordák, vagy hova lettek elraktározva az élelem, fegyver és gyógyszer készletek. Szóval úgy döntöttünk, bemegyünk és megtaláljuk az irodát. Viszont, ha már úgyis a bevásárlóközpontban vagyunk, biztos találunk itt pár hasznos cuccot is.

Szükséges térképlapok: **2M, 3M, 4M, 5P, 6P és 10P.**

Célok

Na, gyerünk! Ahogy megbeszéltük!

1 – A boltok felderítése. Minden bolt egy piros „X”-el van jelölve. Szedjétek fel az összes célt a bevásárlóközpontban (2M, 3M és a 4M térképlapokon).

2 – Megkeresni a vészhelyzeti aktákat. A három piros „X”-el jelzett parancsnoki szobák egyikében vannak. Addig szedjétek fel az adminisztrációs épületben lévő célokat (10P, 6P, és 5P térképlapokon), amíg meg nem találjátok a zöldet.

3 – Rohanj az életedért! Éréjétek el az „Exit” zónát az összes túlélővel. Mindenki, aki a köre végén ebben a zónában tartózkodik, azonnal kijut, amint a zónában nincs zombi.

Különleges szabályok

- **Szükségállapoti cuccok.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad annak a játékosnak, aki felszedi azt.
- **Hol is vannak azok az akták, amiket a piros X jelöl?** Tegyétek véletlenszerűen a zöld célt a két piros céllal együtt az adminisztrációs szobákra.
- **A kék gomb nyitja a kék ajtót.** A kék ajtót csak az után tudjátok kinyitni, miután felszedtétek a kék célt.
- **A rendőrautók teletankolva.** Vezethetitek a rendőrautókat.
- **Akár többször is átkutathatjátok a rendőrutót.** Addig húzzatok kártyát, míg fegyvert találtok, a többit dobjátok el. Az Aaahh! kártya mint máskor, most is egy zombi megjelenését jelenti, és véget vet a keresésnek.

M08

Ruhacsere

Közepes / 6+ túlélő / 120 perc

A zombiirtás mocskos melő. Minden ruhánk vörös a vérpermettől, bűdös a rothadó hústól, és persze a mocskos zombikezek tapogatásától. Kétségtelenül szükségünk lenne pár új rongyra, szóval itt az ideje a nagybevásárlásnak. Viszont üzemanyagot kell szereznünk az autóba, hogy utána vissza tudjunk érni a menedékhez. Tankolnunk kell!

Szükséges térképlapok: **2M, 3P, 4M, 4P, 6M, 8M, 10P és 17P.**

Célok

Senki nem hajthat végre egy jó bevásárlást igazi terv nélkül.

1 – A kék kulcs megszerzése. A bevásárlóközpont zárva van, de látjátok a parkolóőr hulláját, ahogy a kis dobozában ül. Nála van a kulcs. Szerezzétek meg a kék célt!

2 – A boltok felderítése. Minden bolt egy piros „X”-el van jelölve. Szedjétek fel az összes célt.

3 – Találjátok egy Gázolaj kártyát. Addig keresgéljete, amíg nem találtok egy Gázolaj kártyát, hogy megtankoljátok az autót.

4 – Menjete vissza az autóhoz. Érjétek el az „Exit” zónát az összes túlélővel. Mindenki, aki a köre végén ebben a zónában tartózkodik, azonnal kijut, amint a zónában nincs zombi. Megnyeritek a játékot, ha legalább az egyik túlélőnek van egy Gázolaj kártyája.

Különleges szabályok

- **Divat ribik.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad annak a játékosnak, aki felszedi azt.
- **A kék kulcs nyitja a kék ajtót.** Amint felszedtétek a kék célt, ki tudjátok nyitni a kék ajtót.
- **Üres a tuningautó tankja.** Nem használhattok autót.
- **Ma' edzőterme.** Emlékeztek még Nedre? Az ő mamája dolgozott itt, és elrejtette az egyik speckó fegyverét a teremben. Egy Gunblade kártyát kaptok az edzőteremben. Amelyik túlélő keresés akciót hajt végre itt, megkaphatja ezt a fegyvert, ahelyett, hogy felszerelés kártyát húzna.
- **Ma' edzőtársa.** Az egyik biztonságiőr volt Ma' edzőtársa. Ő a sorompókezelő bódében hagyta a Gunblade-jét. Újabb Gunblade szerezhető a jelzett bódében. Amelyik túlélő keresés akciót hajt végre itt, megkaphatja ezt a fegyvert, ahelyett, hogy felszerelés kártyát húzna.
- **A tuningautót csak egyszer lehet átkutatni,** és a Pa's Gun van benne.

M09

Ultravörös körzet

Nehéz / 6+ túlélő / 60-120 perc

Hallottunk egy rendőrségről, amit főként arra használtak, hogy különösen veszélyes bizonyítékokat, páratlanul hatékony egyedi fegyvereket tároljanak itt. A rendőrség lezárva áll, mióta minden rendőr elment a közeli bevásárlóközponthoz, hogy csatlakozzanak egy haszontalan harchoz. Most mindannyian halottak. Csak át kell kutatnunk a hulláikat, míg találunk egy mágneskártyát a bejutáshoz. Az egyetlen kérdés, hogy tudjuk-e használni ezeket a fegyvereket. Páran azt gondolják, hogy feltérképezhetjük az egész bevásárlóközpontot, és addig írthatjuk a zombikat, amíg kellő erőt nem érzünk magunkban hozzájuk. Persze időbe teleik, míg újabb és újabb zombik jelennek meg.

Szükséges térképlapok: **1M, 2M, 5M, 6M, 6P és 10P.**

Tegyetek félre hat Ultrared fegyver kártyát. Tegyétek őket a megjelölt „bizonyíték raktárba”.

Célok

Akarjuk azokat a fegyvereket, és csak egyetlen módja van, hogy megszerezzük őket.

1 – Találjátok meg a mágneskártyát, hogy bejuthassatok a rendőrségre. Szükség van egy fehér rendőr belépőre, hogy bejuthassunk az őrsre. Piros X jelzi a területeket, ahol a rendőrök hullái vannak. Addig szedjétek fel a piros célokat, amíg megtaláljátok a fehéret.

2 – Kutassátok át a rendőrséget. Kutassátok át a megjelölt bizonyíték raktárat, hogy megtaláljátok a hat Ultrared fegyvert.

3 – Pucoljatok haza, az új játékszerekkel. Érjétek el az „Exit” zónát az összes túlélővel. Legalább egyikőtöknél lennie kell ultrared fegyvernek. Mindenki, aki a köre végén ebben a zónában tartózkodik, azonnal kijut, amint a zónában nincs zombi.

Különleges szabályok

- **Sikerélmény.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad annak a játékosnak, aki felszedi azt.
- **A fehér mágneskártya.** Véletlenszerűen keverjétek a fehér célt a tíz piros közé. Miután ezt felszedtétek, ki tudjátok nyitni az őrs fehér bejáratát.
- **A lila kapcsoló.** A lila kapcsoló aktiválásával nyithatjátok ki a lila ajtót. Az a túlélő, aki először aktiválja a lila kapcsolót, megkapja a lila célt is, ezzel együtt 5 tapasztalati pontot is. A lila ajtó bezáródik, mikor a lila kapcsolót visszaállítottátok alaphelyzetbe.
- **Ultrared fegyverek.** A rendőrség kiemelt zónája a bizonyíték raktár. Itt tartanak hat Ultrared fegyvert. Bármelyik túlélő, amelyik keresés akciót hajt végre a bizonyíték raktárban, választhat egyet a megmaradt Ultrared fegyverek közül, ahelyett, hogy felszerelésekártyát húzna.

M10

Az Útvesztő

Nehéz / 6+ túlélő / 120 perc

Hatalmas ez a bevásárlóközpont, de végül csak a végére értünk, az adminisztrációs és raktárhelyiségekhez. Már csak egy raktárajtó van köztünk és a külvilág között, de sajnos ez egy hatalmas fém monstrum. Vissza kell mennünk valami durvább cuccért, hogy ki tudjuk nyitni. Nem lesz egyszerű.

Szükséges térképlapok: **1M, 3M, 4M, 6P, 7M, 11P, 14P, 15P és 16P.**

Célok

A három lépcsős szökés.

1 – Megszerezni a biztonsági szoba kulcsát. Két biztonsági szoba van az épület ezen részén. A biztonsági ajtók kinyitásához szükség van a kulcsra. A kulcs lehetséges helyei piros „X”-es vannak jelölve. Addig szedjétek fel a piros célokat, míg meg nem találjátok a kéket és zöldet.

2 – Nyomjátok meg a három kapcsolót. Az „EXIT” jelzésű ajtó a bevásárlóközpont hátsó bejárata, viszont zárva van. Be kell indítanunk az épület vészjelzését, hogy kinyíljon az ajtó. Aktiváljátok a három kapcsolót, és a raktárajtó kinyílik.

3 – Fussatok bolondok! Haladjatok túl az Exit zónán az **összes** túlélővel.

Különleges szabályok

- **Feszült a helyzet, mint egy jó thrillerben.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad annak a játékosnak, aki felszedi azt.
- **A zöld kulcs!** Lefelé fordítva keverjétek a zöld célt a piros célok közé. Miután felszedtétek ezt a célt, kinyithatjátok a zöld ajtót.
- **A kék kulcs!** Lefelé fordítva keverjétek a kék célt a piros célok közé. Miután felszedtétek ezt a célt, kinyithatjátok a kék ajtót.
- **Érjen véget rajzás.** Miután megtaláltátok a kék kulcsot, szedjétek le egy zombi megjelenési területet (akár a kéket is), majd egy másikat, mikor megtaláljátok a zöldet is.
- **Rajzás.** Honnan jönnek ezek? Természetesen egy zombikkal teli helyről. Mikor felszeditek a kék célt, aktiválódik a kék zombi megjelenési terület is. Ezt azonnal levehetitek az Érjen véget a rajzás különleges szabállyal.
- **A fehér kapcsoló.** A fehér kapcsoló megnyomása az egyik lépése a hátsó ajtó kinyitásának. A túlélő, aki először megnyomja a fehér kapcsolót, megkapja a fehér célt is.
- **A lila kapcsoló.** A lila kapcsoló megnyomása az egyik lépése a hátsó ajtó kinyitásának. A túlélő, aki először megnyomja a lila kapcsolót, megkapja a lila célt is.
- **A sárga kapcsoló.** A sárga kapcsoló megnyomása az egyik lépése a hátsó ajtó kinyitásának. A túlélő, aki először megnyomja a sárga kapcsolót, megkapja a sárga célt is.
- **A három kapcsoló kinyitja a hátsó ajtót.** Miután a fehér, lila és sárga kapcsolókat aktiváltátok, ki tudjátok nyitni a hátsó ajtót.