

M00

Tanuló küldetés: A Betörés

Közepes/6+ túlélő/90 perc

Rátaláltunk egy börtönre. Régen egyikünk sem szeretett volna, egy ilyen helyre kerülni... még a zombi apokalipszis előtt. Most viszont egy apró paradicsomnak tűnik ez a hely. Az erős kapuk, amik a rabokat bent tartották, most kapóra jönnek, hogy a zombikat kívül tartsák. Ezen kívül a börtönöknek hatalmas étkészleteik, vészgenerátoraik, fegyver és lőszerraktáraik voltak. Ha ki tudnánk takarítani a helyet, itt biztonságban lehetnénk. Legalábbis amíg ki nem fogyunk a kajából.

Szükséges térképlapok: **1P, 2P, 3P, 4P, 17P és 18P**

Célok

Bejutni a börtönbe... Szükségeitek lesz egy jó tervre! Olyanra, mint ez.

Kövessétek a lépéseket:

1 – Találjátok meg a lila kulcsot. A börtön lila főbejáratát csak a lila kulcs birtokában tudjátok kinyitni, ami valamelyik közeli épületben van. Minden vörös X egy olyan szobát jelez, amelyekben esetleg ott lehet a kulcs. Találjátok meg a lila célt, de legyetek óvatosak, mert a zöld céllal egy mutáns is felébresztetek!

2 – Menjetek be a börtönbe. Nyissátok ki a börtön főbejáratát és érjétek el a kijáratot az összes túlélővel. Minden a zónában tartózkodó túlélő a köre végén automatikusan kijut mindaddig, míg nincs a zombi a zónában.

Különleges Szabályok

- **Aki keres, az talál.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad annak a játékosnak, aki felfedezte azt.
- **Találtam valami... óriásit.** Keverjétek egy lefelé fordított zöld célt a vörös célok közé. Mikor ezt a célt felfedez valaki, azonnal megjelenik egy mutáns a zónában, ahol a cél volt. Ha a mutáns már játékban van, egy dagival és két járkálóval helyettesítétek.
- **Ez a lila kulcs?** Keverjétek egy lefelé fordított lila célt a vörös célok közé. Miután felfedezték ezt a célt, már ki tudjátok nyitni a börtön főbejáratát.
- **Tudjátok mi az a néma jelzés?** Egy olyan dolog, amit ti nem hallhattok, viszont a közelben lévő zombik igen. Ez olyan fontos dolgokat véd, mint például a lila kulcs. Mikor felfedezték a lila célt, azonnal aktívvá válik a lila zombi megjelenési zóna.
- **Használhattok autókat.**
- **Fasza, egy rendőrautó!** A rendőrautók olyanok, mint egy mini fegyverraktár. Egy rendőrautót akár egynél többször is átkutathattok. Addig húzzatok kártyát, míg egy fegyvert találtok. A többit dobjátok el. Az Aaahh! kártya mint máskor, most is egy zombi megjelenését jelenti, és véget vet a keresésnek.

M01

A Tervrajzok

Közepes/6+ túlélő/120 perc

Végzetes hiba lenne bárminemű térkép nélkül elindulni, és megpróbálni felderíteni egy zombikkal teli börtönt. Mind láttuk azokat a tévéműsorokat, amelyikében a rabok egy jó térképpel a kezükben készülnek a szökésre. Mondjuk mi bejutni akarunk, nem pedig ki, de a lényeg ugyan az. Viszont mégis ki hagyna szanaszét komplett tervrajzokat? Némi fejtörés után a börtön karbantartó részlege felé vettük az irányt. Itt mindent ők felügyeltek és javítottak, szóval ott jó eséllyel találhatunk térképeket – vagy ami még jobb lenne, tervrajzokat.

Szükséges térképlapok: **1P, 2P, 3P, 5P, 6P, 9P, 11P, 16P és 18P**

Célok

A terv, hogy következetesen átvizsgáljuk a börtön egyes részeit, majd visszamegyünk.

1 – Találjátok meg a térképeket, tervrajzokat, és minden olyasmit, ami hasznos lehet. Némi gondos megfigyelés után rájöttetek melyik helyiségek lehetnek számotokra érdekesek. Ezek vörös X jellel vannak ellátva. Fel kell szedni az összes célt.

2 – TérjeteK vissza a biztonságos falak közé. TérjeteK vissza a megmaradt túlélőkkel a börtönbe, majd zárjátok le a lila kaput és a fehér ajtókat. ÖljéteK meg az összes bejutott zombit, úgy, hogy ne maradjon olyan, ami kapcsolatba léphetne a túlélőkkel. Legalább egy túlélőnek a börtön biztosított területén kell legyen.

Különleges szabályok

- **Aki keres, az talál.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad annak a játékosnak, aki felszedi azt.
- **Cuccok az őrtoronyban.** Előkészületkor tegyetek egy Scope és egy Rifle kártyát az ábrán jelzett őrtoronyba. Az a túlélő, aki az őrtoronyban van, egy akcióból felszedheti mindkettőt.
- **A forgó biztonsági ajtó.** Ez a forgó biztonsági ajtó az első akadály köztetek és egy lehetséges kiút között. Mikor aktiváljátok a sárga kapcsolót, a forgó biztonsági ajtó egy negyedét fordul jobbra vagy balra (a forgás irányát minden alkalommal meghatározhatjátok, mikor a kapcsolót megnyomjátok). Az a túlélő, aki először aktiválja a sárga kapcsolót, megkapja a sárga célt is, ezzel együtt 5 tapasztalati pontot is.
- **A lila kapcsoló.** A lila ajtó a következő akadály köztetek és a külvilág között. 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 visszaállítjátok alaphelyzetbe.
- **Ajjaj... A lila kapcsoló más ajtót is kinyitott idebent.** A zombik most már a börtön belsejéből is özönlenek! Amint a lila kapcsolót bekapcsoljátok, aktiválódik a lila zombi megjelenési zóna is. A lila megjelenési zónából nem jönnek további zombik, amint a lila kapcsolót újra alaphelyzetbe állítjátok.
- **Megtaláltuk a fehér cellák irányítópaneljét is.** A fehér kapcsoló aktiválásával kinyitjátok az összes fehér cella rácsát. Az a túlélő, aki először aktiválja a fehér kapcsolót, megkapja a fehér célt is, ezzel együtt 5 tapasztalati pontot is. Ne felejtsetek el az egész területre zombikat helyezni, mikor először kinyitjátok a fehér cellarácsokat, beleértve a pája jobb alsó sarkában található kis szobába is. A fehér cellaajtók bezáródnak, mikor a fehér kapcsolót visszaállítjátok eredeti pozíciójába.
- **A mutáns iszonyat.** Egy ügyes srácnak sikerült találnia néhány alaprajzot, de egy őrtoronyban ragadt egy mutáns társaságában. Túl későn értünk oda, hogy megmenthessük. A játék kezdetén tegyetek egy őrzőgő mutánst a térkép megjelölt részére.
- **Használhattok autókat.**
- **De király járgány!** Minden tuningautót játékonként csak egyszer lehet átkutatni. Mindegyikben egy Gunblade van.
- **Rendőrautó!** 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

Kulcskeresés

Közepes/6+ túlélő/120 perc

A megtalált tervrajzoknak hála tudjuk melyik ajtók vannak zárva, és hogy hol találjuk az azokat nyitó kulcsokat. A fele valahol a börtönben van és zombivá változott őnök derekán lóg. Viszont szerencsére az irodákban vannak róluk másolatok. Össze kell gyűjtenünk az összes fellelhető kulcsot, mielőtt megpróbáljuk kitisztítani a börtön többi részét. Így minden bizonnyal könnyebb lesz, és még az ajtókat se kell összezúzzuk.

Szükséges térképlapok: **1P, 2P, 4P, 9P, 10P, és 17P**

Célok

Találjátok meg a kulcsokat és készüljetek fel a börtön felderítésére:

1 – A kulcsok megkeresése. A börtön kulcsait az irodaházakban tartják. Szedjétek fel az összes célt.

2 – Térjetek vissza a börtönbe. Az összes túlélőnek el kell érnie az Exit zónát. Mindenkire szükség lesz, hogy bejárjátok a börtönt. Mindenki aki a köre végén ebben a zónában tartózkodik, azonnal kijut, amint a zónában nincs zombi.

Különleges szabályok

- **Találjátok meg a kulcsokat.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad annak a játékosnak, aki felszedi azt.
- **Kellemetlen meglepetés.** Keverjétek egy lefelé fordított zöld célt a vörös célok közé. Mikor ezt a célt felszedi valaki, megkapja az 5 tapasztalati pontot és azonnal megjelenik egy mutáns a zónában, ahol a cél volt. Ha a mutáns már játékban van, egy dagival és két járkálóval helyettesítsétek.
- **Ez még rosszabb.** Keverjétek egy lefelé fordított kék célt a vörös célok közé. Mikor ezt a célt felszedi valaki, megkapja az 5 tapasztalati pontot és azonnal megjelenik egy őrjöngő mutáns a zónában, ahol a cél volt. Ha a mutáns már játékban van, egy dagival és két járkálóval helyettesítsétek.
- **Igen, még ennél is lehet szarabb a helyzet.** Az őrjöngő mutáns elkezdett üvölni. Ennek a szörnyetegnek vajon tényleg szüksége van erősítésre? Amint a kék célt felszeditek, azonnal aktiválódik a kék zombi megjelenési zóna.

M03

Betonvágó

Közepes/6+ túlélő/120 perc

A főbejáratot nem nyitja a kulcs. Minden bizonnyal van egy kapcsoló, amivel csak bentől lehet kinyitni. Esélytelen, hogy hagyományos eszközökkel kinyissuk. Szerencsére Belle látott egy kisebb építkezést a börtönnel szemben. Valaki már kivágta egy-két ablaknak a helyét egy betonvágóval. Belle szerint, ha nem is tudjuk átvágni a fém ajtót, kivághatjuk a betont a zsanérok körül. Nem igazán tudom elképzelni Belle-t egy betonvágóval a kezében, de úgy tűnik tudja miről beszél.

Hé! Ez zombiöléshez sem utolsó. Na, próbáljuk csak ki ezt az új játékszert!

Szükséges térképlapok: **3P, 4P, 5P, 7P, 8P, 9P, 10P, 15P és 17P.**

Célok

Mindennek az a kulcsa, hogy megfelelő sorrendben csináljátok a dolgokat:

1 – Találjátok meg a betonvágót. Lásd a különleges szabályok közt.

2 – Nyissátok ki a zöld ajtót. Ez csak a betonvágóval lehetséges.

3 – Tisztítsátok meg ezt a területet. A börtönnnek ez a része három szektorra bomlik: a főfolyosóra, a fehér és a lila cellákra. A győzelemhez szedjétek fel a börtönben az összes célt, és tisztítsátok meg mindhárom szektort a zombiktól.

Különleges szabályok

- **Hasznos cuccok!** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad annak a játékosnak, aki felszedi azt.
- A betonvágó megtalálása. Egy zöld X jelzi a helyét a táblán. Az a túlélő, amelyik felszedi a zöld célt, kap 5 tapasztalati pontot, megkapja a betonvágót, és ingyen átrendeazheti a felszerelését.
- **Nem könnyű kinyitni ezt az ajtót.** A zöld ajtót csak a betonvágóval lehet kinyitni.
- **A lila szektor cellái.** A lila kapcsoló megnyomása kinyitja az összes lila cella ajtaját. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a lila kapcsolót, egyúttal megkapja a lila célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. A lila cellák ajtajai akkor záródnak be, mikor a lila kapcsolót visszaállítjátok az alaphelyzetbe.
- **A fehér szektor cellái.** A fehér kapcsoló megnyomása kinyitja az összes fehér cella ajtaját. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a fehér kapcsolót, egyúttal megkapja a fehér célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. A fehér cellák ajtajai akkor záródnak be, mikor a fehér kapcsolót visszaállítjátok az alaphelyzetbe.
- **A forgó biztonsági ajtó.** Mikor aktiváljátok a sárga kapcsolót, a forgó biztonsági ajtó egy negyedét fordul jobbra vagy balra (a forgás irányát minden alkalommal meghatározhatjátok, mikor a kapcsolót megnyomjátok). Az a túlélő, aki először aktiválja a sárga kapcsolót, megkapja a sárga célt is, ezzel együtt 5 tapasztalati pontot is.

A Hegesztő

Közepes/6+ túlélő/120 perc

Egy börtön igazán jó menedék lehet, tele nehéz acél ajtókkal, amik távol tartják a zombikat. Amelyikeket pedig nem használunk, végleg lezárhatjuk... ha van egy hegesztőnk. Van is egy a börtönben. Az egyetlen probléma csak, hogy az előző tulajdonosa egy igazán nagy ember volt... aki most egy igazán nagy mutáns.

Szükséges térképlapok: **1P, 6P, 9P, és 12P.**

Célok

1 – Nyissátok ki a lila ajtót. Az első akadályotok egy biztonsági ajtó. Az ajtót nyitó gomb pedig a biztonsági szobában van.

2 – Valakinek kezelnie kell a biztonsági ajtót. Valakinek belülről be kell kapcsolnia a forgó biztonsági ajtót. Azok, akik megnyomják a sárga kapcsolót, kis időre magukra maradnak.

3 – Találjátok meg a hegesztőt. Szedjétek fel a cél jelzőt.

4 – Menjetek vissza és zárjátok be mindent. Mindenre szükségetek lesz a börtön felfedezéséhez. Az összes túlélőnek vissza kell jutnia a börtönbe, majd zárjátok le a lila ajtót és a forgó biztonsági ajtót!

Különleges szabályok

- **Egy értékes hegesztő.** A cél 5 tapasztalati pontot ad annak a játékosnak, aki felszedi azt.
- **A lila kapcsoló.** A lila kapcsoló megnyomásával kinyílik az összes lila cella ajtó és a lila ajtó. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a lila kapcsolót, egyúttal megkapja a lila célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. A lila cellák ajtajai akkor záródnak be, mikor a lila kapcsolót visszaállítjátok az alaphelyzetbe.
- **A fehér szektor cellái.** A fehér kapcsoló megnyomása kinyitja az összes fehér cella ajtaját. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a fehér kapcsolót, egyúttal megkapja a fehér célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. A fehér cellák ajtajai akkor záródnak be, mikor a fehér kapcsolót visszaállítjátok az alaphelyzetbe.
- **Honnan jönnek?** A lila kapcsoló megnyomásakor aktívá válik a lila zombi megjelenési zóna is. Ha újra megnyomjátok a lila kapcsolót, inaktív válik a lila zombi megjelenési zóna.
- **A sárga kapcsoló irányítja a forgó biztonsági ajtót.** Mikor aktiváljátok a sárga kapcsolót, a forgó biztonsági ajtó egy negyedét fordul jobbra vagy balra (a forgás irányát minden alkalommal meghatározhatjátok, mikor a kapcsolót megnyomjátok). Az a túlélő, aki először aktiválja a sárga kapcsolót, megkapja a sárga célt is, ezzel együtt 5 tapasztalati pontot is.
- **A hegesztő eredeti tulajdonosa.** Ez a faszi bazi nagydarab volt, mielőtt zombivá vált. Most még nagyobb és messze rondább is. A játék kezdetekor tegyetek egy mutánst a térképen megjelölt zónába. De mindenben van valami jó: átszakítja a szögesdrótot, így lehetőségetek lesz hozzájutni a hegesztőhöz.

M05

Egy Könnyed Küldetés

Közepes/6+ túlélő/150 perc

Ez könnyű lesz. Csak ki kell takarítanunk ezt a szárnyat, ami tele van cellákkal... azok pedig zombikkal. Csak ki kell nyitnunk a cellák ajtajait és leölnünk az összes zombit. Mi sülnhetne el rosszul? Az étkezővel viszont vannak gondjaink. Egy olyan biztonsági ajtóval van lezárva, amit csak egy bizonyos gombbal lehet kinyitni, azt viszont nem találjuk. Valószínűleg a betonvágóval kell majd kivágnunk. Addig is ez alatt a kis kipucolás akció alatt lesz időnk döntést hozni erről.

Szükséges térképlapok: **7P, 8P, 12P és 15P**

Célok

Kutatás és pusztítás!

1 – Kinyitni a lila és fehér cellákat. Az ajtók kinyitásához csak aktiválnod kell a lila és fehér kapcsolókat.

2 – Visszatérés. Érjétek el az exit zónát az összes megmaradt túlélővel. Minden túlélő a köre végén azonnal kijut a zónán, amint nincs egy a zónában egy zombi se.

Különleges szabályok

- **Ellenőrző pont.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad a túlélőnek, aki felszedi.
- **Ez nem egy átlagos börtönőr felszerelés.** Valaki hátrahagyott egy a Gunblade-t és egy Riot Shield-et a börtönőrök szobájában. Biztonsággal kijelenthető, hogy ezek nem átlagos börtön felszerelések. Miért tartanak ennyi jószágot itt? Egy túlélő elkölthet egy akciót a megfelelő zónában hogy felszedje a felszerelést.
- **A lila kapcsoló.** A lila kapcsoló megnyomásával kinyílik az összes lila cella ajtó. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a lila kapcsolót, egyúttal megkapja a lila célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. A kapcsolót csak egyszer lehet aktiválni.
- **A fehér kapcsoló.** A fehér kapcsoló megnyomásával kinyílik az összes fehér cella ajtó. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a fehér kapcsolót, egyúttal megkapja a fehér célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. A kapcsolót csak egyszer lehet aktiválni.
- **Szóval itt volt.** Mármost az étkezőt nyitó gombra gondolok. Jó okuk volt, hogy lezárják az étkező ajtaját. Hemzsegnek odabent a zombik! A lila kapcsoló megnyomásakor aktívvá válik a lila zombi megjelenési zóna is.

M06

Mentőakció

Közepes/6+ túlélő/150 perc

Miután sikeresen kinyitottuk az étkezőt, a zombik elkezdtek elárasztani a börtönt. Tényleg nagyon sokan voltak bent. Elég hülyék voltunk ahhoz, hogy megpróbáljuk feltartóztatni őket. A harcot elvesztettük, de sikerült elmenekülnünk a horda elől. Sajnos elszakadtunk egymástól és páran csapdába estek egy biztonsági részlegben, de nem tudják belülről kinyitni. Sarokba szorították őket a beözönlő zombik. Egyébként akár jól is kijöhetünk a dologból. A csapat másik felének keresnie kell egy olyan szobát, ahol felszerelést gyűjthetnek, majd kinyitják az ajtókat és megmentik a többieket.

Szükséges térképlapok: **6P, 10P, 11P, 12P, 14P és 15P.**

Célok

Itt van a mentőterv.

- 1 – Nyissátok ki a lila ajtókat.** Így a csapatok újra egyesülhetnek. Használjátok a lila kapcsolót az ajtók kinyitásához.
- 2 – Nyissátok ki a fehér ajtókat.** A fehér ajtók az egyetlen akadályok köztetek, és a kijárat között. Használjátok a fehér kapcsolót az ajtók kinyitásához.
- 3 – Senkit sem hagyhattok hátra.** Értétek el az Exit zónát az összes túlélővel. Minden túlélő kijut ezen a zónán keresztül, amint a köre végén egyetlen zombi sincs ott.

Különleges szabályok

- **Kutassatok nagyon óvatosan.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad a túlélőnek, aki felszedi.
- **Csapdába esett csapat.** A csapat egyik fele csapdába esett a börtönben. Két kezdő terület van. Miután megkapták a kezdő felszerelésüket, osszátok a túlélőket két egyenlő méretű csapatba (ha páratlan túlélővel játszatok, ti döntitek el, melyik csapathoz csatlakozik az extra túlélő). Az egyik csapat kezd az egyik, a másik a másik kezdő területen.
- **A lila kapcsoló.** A lila kapcsoló megnyomásával kinyílik az összes lila ajtó és cella ajtó. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a lila kapcsolót, egyúttal megkapja a lila célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. A kapcsolót csak egyszer lehet aktiválni.
- **A fehér kapcsoló.** A fehér kapcsoló megnyomásával kinyílik az összes fehér cella ajtó. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a fehér kapcsolót, egyúttal megkapja a fehér célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. A kapcsolót csak egyszer lehet aktiválni.

M07

A Menedék

Nehéz/6+ túlélő/120 perc

Megtaláltuk a megfelelő helyet egy menedék felépítéséhez. Minden ajtó elektromosan mozgatható, kivéve egyet, az viszont könnyedén behegeszthető. Rengeteg hely és még egy kis konyha is van, ami valószínűleg az öröké lehetett. Csak egy bökkenő van: A korábbi lakosok most fertőzötten kószálnak a közeli kosárpályán. Olyan rengetegen vannak, hogy a pálya és a mellette lévő épület is telis tele van velük. Senki sem szeretne egy horda ordító, bűzlő, botladozó élőholt szomszédságában élni. Így hát kinyitjuk a pályára vezető ajtókat és belekezdünk a hónap legnagyobb zombiaprításába.

Szükséges térképlapok: **1P, 2P, 4P, 6P, 7P, és 12P.**

Célok

Egy jó terv a jó zombimészárlás kulcsa. Kövessétek a következőlépéseket:

- 1 – Nyissátok ki a lila ajtókat.** Ez az első akadály közted és a mészárlás között. Aktiváljátok a lila kapcsolót.
- 2 – Nyissátok ki a fehér ajtókat.** Majd kezdődhet a zombipusztítás. Aktiváljátok a fehér kapcsolót.
- 3 – Holttestek mindenfele.** A küldetés azonnal sikeres, amint az előző két célt végrehajtottatok, és nincs egyetlen zombi sem a pályán.

Különleges szabályok

- **A pálya királya.** Az egyik fertőzött egy igen nagydarab fickó. Ahelyett, hogy sima járkálóvá változott volna, egy hatalmas mutáns lett belőle. Tegyetek a játék elején egy mutánst a térképen jelölt zónára.
- **A lila kapcsoló.** A lila kapcsoló megnyomásával kinyílik az összes lila ajtó és cella ajtó. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a lila kapcsolót, egyúttal megkapja a lila célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. A lila ajtók akkor záródnak be, mikor a lila kapcsolót visszaállítjátok az alaphelyzetbe.
- **Valami távoli ajtót is kinyit a lila kapcsoló.** A lila zombi megjelenési zóna aktívvá válik, míg a lila kapcsoló aktív helyzetben van. Ebben a zónában nem jelenik meg több zombi, amint a lila kapcsolót visszaállítjátok alaphelyzetbe.
- **A fehér kapcsoló.** A fehér kapcsoló megnyomásával kinyílik az összes fehér cella ajtó. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a fehér kapcsolót, egyúttal megkapja a fehér célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. A fehér ajtók akkor záródnak be, mikor a fehér kapcsolót visszaállítjátok az alaphelyzetbe.
- **A sárga kapcsoló irányítja a forgó biztonsági ajtót.** Mikor aktiváljátok a sárga kapcsolót, a forgó biztonsági ajtó egy negyedét fordul jobbra vagy balra (a forgás irányát minden alkalommal meghatározhatjátok, mikor a kapcsolót megnyomjátok). Az a túlélő, aki először aktiválja a sárga kapcsolót, megkapja a sárga célt is, ezzel együtt 5 tapasztalati pontot is.
- **Lehet autókat használni.**
- **Két rendőrautó!** Többször is lehet egy rendőrautóban keresni. Addig húzzatok kártyákat, amik fegyvert nem találtak. A többit dobjátok el. Az Aaahh! kártya hatására megjelenik egy zombi, és a keresés véget ér.

M08

KAJAAAAAA!

Nehéz/6+ túlélő/180 perc

Megtudtuk mi történt a menedékünk előző lakóival. Egyszerűen éhen haltak. Csapdába estek, és zombihordák álltak köztük és a börtön étel raktárjai között. Szerencsére most fejeztük be a területünk megtisztítását, de még így is rengeteg zombihorda vándorol errefelé. Úgy döntöttünk annyi élelmet viszünk vissza menedékhelyünkre, amennyit csak tudunk. Nem lesz egyszerű, de nem szeretnénk ugyan abba a hibába beleesni, mint az előző lakók.

Szükséges térképlapok: **1P, 2P, 5P, 6P, 9P, 10P, 11P, és 12P.**

Célok

Ez egy kétlépéses hadművelet:

1 – Gyűjtésetek élelmet. Piros X-el vannak jelölve azok a területek, ahol étel található. Tegyétek le az összes célt.

2 – Menjetek vissza a pályára. Jussatok vissza a kiinduló területre legalább nyolc étel kártya birtokában, melyeket a célok biztosítanak. Ha egy túlélő meghal, mikor ilyen kártya van nála, elvesztettétek a játékot.

Különleges szabályok

- **Megteszem, amit meg kell tennem.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad a túlélőnek, aki felszedi.
- **Kajaaaaaa!** A játék kezdetén tegyétek félre az összes konzerv, rizs és víz kártyát. Minden alkalommal, mikor egy túlélő felszed egy piros célt, véletlenszerűen megkapja az egyik ilyen kártyát és ingyen átrendeazheti a zsebét.
- **Mi a francot ehettek ezek a zombik?** Nem tudjuk, viszont baromi gyorsan futnak. A játék elején tegyetek egy futót a térképen megjelölt zónákba.
- **A lila kapcsoló.** A lila kapcsoló megnyomásával kinyílik a börtön lila főbejárat ajtaja és az összes lila cella ajtó. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a lila kapcsolót, egyúttal megkapja a lila célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. A börtön lila főbejárat ajtaja és az összes lila cella ajtó akkor záródik be, mikor a lila kapcsolót visszaállítjátok az alaphelyzetbe.
- **A fehér kapcsoló.** A fehér kapcsoló megnyomásával kinyílik az összes fehér cella ajtó. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a fehér kapcsolót, egyúttal megkapja a fehér célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. A fehér ajtók akkor záródnak be, mikor a fehér kapcsolót visszaállítjátok az alaphelyzetbe.
- **A sárga kapcsoló irányítja a forgó biztonsági ajtót.** Mikor aktiváljátok a sárga kapcsolót, a forgó biztonsági ajtó egy negyedét fordul jobbra vagy balra (a forgás irányát minden alkalommal meghatározhatjátok, mikor a kapcsolót megnyomjátok). Az a túlélő, aki először aktiválja a sárga kapcsolót, megkapja a sárga célt is, ezzel együtt 5 tapasztalati pontot is.
- **Lehet autókat használni.**
- **Rendőrautó!** A rendőrök általában az autókban hagyták a fegyvereiket, de ők most már biztosan zombik. Ez egy komoly lecke. Soha ne hagyj egy lőfegyvert az autókban. Többször is lehet egy rendőrautókban keresni. Addig húzzatok kártyákat, amik fegyvert nem találtok. A többit dobjátok el. Az Aaahh! kártya hatására megjelenik egy zombi, és a keresés véget ér.

Végső Takarítás (egy valószínű befejezés)

Nehéz/6+ túlélő/120 perc

Találtunk a börtönben még egy zombikkal elárasztott területet. Mikor idejöttünk, lehetségesnek tűnt a teljes épületet megtisztítani, de az ittlétünk egy véget nem érő zombimészárló túra. Nem hiszem, hogy tényleg biztonságossá tehetjük a helyet. Túl kevesen vagyunk; talán ha erősítést kapnánk, de így nem.

Szükséges térképlapok: **7P, 8P, 9P, 10P, 12P és 16P.**

Célok

Próbáljuk meg megtisztítani az épületet, most egyszer és utoljára.

1 – Találjátok meg a zöld mesterkulcsot. A fehér kapcsoló egy zöld ajtó mögött van. De lennie kell egy kulcsnak, ami kinyitja azt. Csakis az egyik gondnok szobájában lehet. Piros X-el vannak jelölve azok a területek, ahol a kulcs lehet. Szedjétek fel a célokat, míg meg nem találjátok a zöldet.

2 – Nyissátok ki a fehér és lila cellákat. Látni fogjátok, mennyi van belőlük odabent, és még mennyire számíthattok a börtön folyósóin császkálni.

3 – Mennünk kell. Túl sokan vannak. Érétek el a kijáratot az összes túlélővel. Érétek el az Exit zónát az összes túlélővel. Minden túlélő kijut ezen a zónán keresztül, amint a köre végén egyetlen zombi sincs ott.

És mi lesz később? Az már egy másik történet. Talán később többen visszatérhettek, hogy befejezzétek, amit elkezdtetek. De lehet itt az ideje olyan helyet keresni, ami mentes a zombiktól. Ha létezik ilyen.

Különleges szabályok

- **Utolsó nekifutás, de azért fel a fejjel!** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad a túlélőnek, aki felszedi.
- **A zöld mesterkulcs.** Keverd a zöld célt fejjel lefelé a vörösek közé, és véletlenszerűen helyezd le azokat. Mikor ezt a célt felszeditek, kinyithatjátok a zöld ajtót. 5 tapasztalati pontot ad a túlélőnek, aki felszedi.
- **Néma riadó!** Keverd a kék célt fejjel lefelé a vörösek közé, és véletlenszerűen helyezd le azokat. A kék zombi megjelenési zóna azonnal aktiválódik, amint felszedtétek a kék célt. 5 tapasztalati pontot ad a túlélőnek, aki felszedi.
- **A lila kapcsoló.** A lila kapcsoló megnyomásával kinyílik a börtön lila főbejárat ajtaja és az összes lila cella ajtó. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a lila kapcsolót, egyúttal megkapja a lila célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. A börtön lila főbejárat ajtaja és az összes lila cella ajtó akkor záródik be, mikor a lila kapcsolót visszaállítjátok az alaphelyzetbe.
- **A fehér kapcsoló.** A fehér kapcsoló megnyomásával kinyílik a börtön fehér főbejárat ajtaja és az összes fehér cella ajtó. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a fehér kapcsolót, egyúttal megkapja a fehér célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. A börtön fehér főbejárat ajtaja és az összes fehér cella ajtó akkor záródik be, mikor a fehér kapcsolót visszaállítjátok az alaphelyzetbe.
- **A sárga kapcsoló irányítja a forgó biztonsági ajtót.** Mikor aktiváljátok a sárga kapcsolót, a forgó biztonsági ajtó egy negyedét fordul jobbra vagy balra (a forgás irányát minden alkalommal meghatározhatjátok, mikor a kapcsolót megnyomjátok). Az a túlélő, aki először aktiválja a sárga kapcsolót, megkapja a sárga célt is, ezzel együtt 5 tapasztalati pontot is.

M10

A Börtön Pokla (egy alternatív befejezés)

Nehéz/6+ túlélő/120 perc

Minden cella egy új kihívás. Most képzeld el mekkora kihívás egy egész szárny, cellák tucatjaival, megannyi zombival mindegyikben.

A börtön egy hatalmas dungeon crawling zombikkal. Kemény, öldökléssel teli napnak nézünk elébe, de a végére kiderül majd, hogy sikerrel jártunk, vagy elbuktunk. Nekem nem igazán tetszik a második opció. Itt csak egyetlen domináns fajnak van helye, és én tagja vagyok annak.

Szükséges térképlapok: **5P, 6P, 7P, 8P, 9P, 12P, 17P és 18P.**

Célok

Hogy szembe nézzetek ezzel a kihívással, elég jó tervre van szükségetek:

1 – Találjátok meg a kék mesterkulcsot. A börtön főbejárata le van zárva és szükségünk van egy kulcsa, ami nyitja. A kulcsnak az egyik gondnok helységben kell lennie. Azok a területek, ahol megtalálhatjátok a kulcsot, piros X-el vannak jelölve. Tegyétek le őket, és találjátok meg a kék célt köztük.

2 – Nyissátok ki a lila és fehér cellákat. Ha nyitva a főbejárat, rontsatok be és öljétek meg az összes zombit, amit láttok. Irtsátok ki őket, hogy bizonyos legyen, képesek vagytok megtisztítani az egész börtönt.

3 – Fedezzetek fel minden fontosabb részt. Szedjétek fel az összes célt, hogy befejezzétek a küldetést.

Különleges szabályok

- **Ellenőrzés.** Minden cél 5 tapasztalati pontot ad a túlélőnek, aki felszedi.
- **A kék kulcs.** Keverd a kék célt fejjel lefelé az öt vörös közé, és véletlenszerűen helyezd le azokat a börtönön kívüli területekre. Amint ezt a célt felszedtétek, a börtön főbejáratát ki tudjátok nyitni.
- **A lila kapcsoló.** A lila kapcsoló megnyomásával kinyílik az összes lila cella ajtó. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a lila kapcsolót, egyúttal megkapja a lila célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. Az összes lila cella ajtó bezáródik, mikor a lila kapcsolót visszaállítjátok az alaphelyzetbe.
- **A fehér kapcsoló.** A fehér kapcsoló megnyomásával kinyílik az összes fehér cella ajtó. Az a túlélő, amelyik először aktiválja a fehér kapcsolót, egyúttal megkapja a fehér célt is, és kap 5 tapasztalati pontot. Az összes fehér cella ajtó bezáródik, mikor a fehér kapcsolót visszaállítjátok az alaphelyzetbe.
- **A sárga kapcsoló irányítja a forgó biztonsági ajtót.** Mikor aktiváljátok a sárga kapcsolót, a forgó biztonsági ajtó egy negyedét fordul jobbra vagy balra (a forgás irányát minden alkalommal meghatározhatjátok, mikor a kapcsolót megnyomjátok). Az a túlélő, aki először aktiválja a sárga kapcsolót, megkapja a sárga célt is, ezzel együtt 5 tapasztalati pontot is.
- **Lehet autókat használni.**
- **Tuningautók.** Csak egyszer lehet a tuningautókat átkutatni. Mindegyikben egy Gunblade van.
- **Rendőrautó.** Többször is lehet egy rendőrautóban keresni. Addig húzzatok kártyákat, amik fegyvert nem találtok. A többit dobjátok el. Az Aaahh! kártya hatására megjelenik egy zombi, és a keresés véget ér.