

10 FAST MISSIONS: VACA AMARELA

Por Rodrigo Sonnesso

Somos fruto de uma experiência macabra! Aquele maldito médico implantou em cada um de nós um chip maligno que controla nossas mentes! Não podemos nos comunicar entre si sem que soframos fortes dores no corpo... Agora, temos que desativar os dispositivos de segurança do laboratório para neutralizar esses chips naquela máquina maluca, para depois fugir pelo túnel de esgoto. Pelo menos aquele miserável não nos transformou em mortos vivos, como fez com todos os outros daqui...

Mapas necessários: 1B, 2B, 5C & 6C

OBJETIVOS

- 1) Conseguir acesso ao laboratório, desativando os dispositivos de segurança.
- 2) Neutralizar os chips malignos.
- 3) Fugir pelo Exit.



REGRAS ESPECIAIS

- Em todos os sobreviventes, foi implantado um chip maligno. Eles não podem se comunicar entre si, combinando estratégias e opinando nas jogadas de outros jogadores. Caso isso ocorra, o sobrevivente daquele jogador recebe um ferimento e abandona uma carta do inventário (no caso de controlar mais de um sobrevivente, ele escolhe um deles). Um simples "deixa que eu mato, ou "deixa que eu pego aquilo" ou "vá por ali que eu vou por aqui" já é considerado como uma "conversa" entre eles. A única ação de conversa válida é a troca de itens entre os sobreviventes.

- Cada ficha objetivo (verde/azul/vermelho) rende +5 pontos de experiência ao sobrevivente que a pegar. Para um sobrevivente pegar qualquer ficha objetivo, aquela área deve estar livre de zumbis. Pegar uma ficha ou trocá-la com outro sobrevivente tem o custo de 01 ação.

- As portas azul/verde somente poderão ser abertas após os dispositivos de segurança (fichas Objetivo azul/verde) de mesma cor serem desativados (recolhidos). Desativar um dispositivo tem o custo de 01 ação. Quando as portas azul/verde são destrancadas, não é necessário abri-las com uma arma. Qualquer um pode abrir (custo 01 ação).

- As fichas "X" vermelhas representam kits médicos e curam 01 ferimento quando utilizadas pelo sobrevivente em si mesmo ou em outro que esteja na mesma área. Caso um sobrevivente receba o segundo ferimento (mortal), o kit médico pode ser usado excepcionalmente nesta hora, por ele mesmo ou por outro que esteja na mesma área (sem custo de ação, neste caso). Cada kit médico ocupa um lugar no inventário.

- A área marcada com o "1" é o laboratório. O chip somente será neutralizado quando **TODOS** os sobreviventes vivos estiverem juntos nessa área e sem a presença de zumbis. Quando isso ocorrer, todos os sobreviventes passam para o nível de dificuldade seguinte (ex: personagens que estejam no nível amarelo, passam para o laranja, etc). **A partir de agora, eles já podem conversar e planejar as estratégias normalmente!** Ao neutralizar o chip maligno, acione área de entrada zumbi azul.

- Caso o Sobrevivente que estiver carregando um kit médico morrer, o mesmo fica no tabuleiro e pode ser recolhido por outro sobrevivente (ao custo de uma ação e sem nenhum zumbi nesta área).

- As passagens de número "2" representam buracos nas paredes e os sobreviventes não podem entrar nos prédios por eles, porém podem sair pelos buracos. Já os zumbis podem ir e vir livremente.

OBS: PARA UM MAIOR DESAFIO E DIVERSÃO, JOGUE ESTA MISSÃO COM O MÁXIMO DE JOGADORES POSSÍVEL!

DIFÍCIL
4+
SOBREVIVENTES
90 MINUTOS

FAST MISSIONS
10