

REGRAS ESPECIAIS

- **Trata-se de um latido que acabei de ouvir?** Separe as cartas Zumbi Dogz. Você vai precisar deles, uma vez que você levantar a Bandeira (ver "Sino para o jantar").

- **Pegar os suprimentos.** Cada Objetivo dá 5 pontos de experiência para o sobrevivente que pega-lo. As fichas de objetivos verdes, vermelhas e brancas (menos a roxa) contam como equipamentos. Cada um ocupa um espaço no Inventario quando sobrevivente pega. Ele pode ser negociado por qualquer outra carta de equipamentos. Se levar um ferimento de um Zumbi e perder a ficha de Objetivo com o ataque, ou se um sobrevivente que esta levando essa ficha de Objetivo morrer, a missão falha.



- **O alarme do shopping.** Ambas as portas azuis podem ser abertas como portas normais. Uma vez que qualquer uma delas é aberta, um alarme soa, e entrada de Zumbis azul é ativada.

- **A prisão da cidade.** Ativando o dispositivo roxo abre a porta roxa e ativa a Entrada de Zumbis roxa. O sobrevivente que ativar o dispositivo pela primeira vez também pega o Objetivo correspondente e ganha 5 pontos de experiência. A opção só pode ser ativada uma vez.

- **O Confronto Final.** Os policiais construíram algumas barricadas fortes. As barricadas são permanentes e não podem ser quebradas.

- **O carro da polícia fez o seu último posto também.** Você não pode dirigir o carro da polícia. Pode procurar no carro de polícia mais de uma vez. Buscar cartas até encontrar uma arma. Descarte as outras cartas. A carta Aaahh! provoca o aparecimento de uma Lerdo como de habitual e interrompe a Procura.

- **Levantamento da bandeira.** Uma vez que os Objetivos verde, vermelho, e branco foram pegos, os sobreviventes pode ir para a área marcada no mapa. Então:

O sobrevivente com o objetivo branco deve executar oito Ações de "fazer barulho" para engraxar a polia. Separe um contador de Habilidade para cada ação gasto desta forma até que você tenha todos os oito. Como pode ser tão barulhento? Porque você não consegue reparar a Bandeira sem cantar o hino nacional.

Uma vez que a polia esteja engraxada, o sobrevivente com o objetivo verde deve executar oito Ações de "fazer barulho" para anexar o novo cabo. Separe um contador de Habilidade para cada ação gasto desta forma até que você tenha todos os oito. Este sobrevivente também não pode deixar de cantar o hino nacional ao fazer isto.

Uma vez que o novo cabo esteja conectado, o sobrevivente com o objetivo vermelho deve executar oito Ações de "fazer barulho" para anexar a Bandeira. Sim, ele canta também. Separe um contador de Habilidade para cada ação gasto desta forma até que você tenha todos os oito.

Finalmente, um único sobrevivente de sua escolha deve executar oito Ações de "fazer barulho" para levantar a Bandeira. Não, o hino nacional não pode ser cantado mais tranquilamente, agora você sabe o que fazer! Uma vez que a Bandeira seja levantada, cada sobrevivente recebe 5 pontos de experiência.

- **Sino para o jantar.** Uma vez que Bandeira é levantada, o vento faz com que o som estridente contra a bandeira parecendo um sino para o jantar. Ele também traz o cheiro de óleo que agora está sobre o cabo. A Zona de Entrada de Zumbis branca ativa, mas apenas tirar cartas de Entrada da pilha Zumbi Dogz.

Difícil

4+ Sobreviventes
90 Minutos

C54