

C44 Passeando com o cão no parque

Missão de Justin Graves
Tradução de Luiz Feitosa

Quando os zumbis invadiram, cães de rua foram algumas das últimas criaturas infectadas. Alguns cães, no entanto, estavam protegidos dentro da cerca de arame farpado no canil da cidade.

Recuperar tais cães resistentes seria benéfico, e nós já limpamos o nosso caminho para um prédio próximo. Para manter estes cães saudáveis e vivos, porém, é preciso dar-lhes comida enlatada e água. Também precisamos nos apressar. Eles já estão mastigando o seu caminho através do muro!

Material necessário: Season 1, Toxic City Mall.

Mapas necessários: 1P, 2P, 4P, 5P, 7P & 17P.

OBJETIVOS

Salve os cães!

1 - Aqui cachorrinho, cachorrinho! Coletar pelo menos uma carta de comida enlatada e uma carta da Água.

2 - Melhor amigo do homem. Coletar pelo menos 3 Cães Companheiros. Há um grande "X" branco na zona onde pode-se encontrar 6 deles.

3 - De volta para casa com seus novos amigos. Chegar a zona de saída com pelo menos três sobreviventes, três cães companheiros, uma carta de comida enlatada, e uma carta de água. Qualquer sobrevivente ou cão companheiro pode escapar através desta zona, no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nele. Reúna as

cartas de equipamentos e sobreviventes que escaparam. Você ganha se você tiver pelo menos uma carta de comida enlatada, uma carta de água, e três dos cães companheiros.

REGRAS ESPECIAIS.

- **Cães e Dogz.** Antes do jogo começar, coloque 6 Cães Companheiros na zona indicada. Também coloque uma Walker padrão e um cão Zumbi em cada zona indicada. Eles estavam passeando com seus cachorros!

- **Alimentos para os cães.** Separe uma carta de comida enlatada e uma carta de água. Coloque o primeiro carta sobre o objetivo de azul e a segunda carta sobre objetivo de verde. Quando você pegar o Objetivo, recolher o carta anexada também (busca não é necessária). Cada um destes objetivos dá 5 pontos de experiência para o sobrevivente que pega-lo.

- **Alimentar os enlouquecem.** Assim que você coletar uma água e um carta de Comida Enlatada (através de uma busca regular ou pegando os objetivos azul e verde), os Cães Companheiros enlouquecem e mastigam um buraco no muro. Coloque um ficha de arame farpado arrebitado no lugar indicado. Para se ter um cão companheiro, um sobrevivente deve chegar ao Objetivo Branco e usar uma ação para recolher um cão. Escolha um carta de Cão Companheiro aleatoriamente. A ficha de Objetivo Branco é removido quando os seis Cães Companheiros foram pegos. Você só precisa de 3 deles, no entanto, para ganhar o jogo.

- **Carro de polícia.** O carro da polícia não pode ser conduzido. Você pode pesquisar o carro da polícia mais de uma vez. Tirar cartas até encontrar uma arma. Descarte as outras cartas. A carta Aaahh! provoca o aparecimento de uma Lerdo como de habitual e interrompe a pesquisa.



MÉDIO
4 a 8 SOBREV.
120 MINUTOS