

# A7 FAZENDO A FAXINA

Nós encontramos um abrigo abandonado. Precisa de alguns reparos para ficar realmente seguro e nos dar condições, até que boas, de vida. O primeiro passo é limpar as redondezas de qualquer zumbi. Se aparecer uma oportunidade, vamos recolher tábuas, fita adesiva, pregos, ferramentas e qualquer outra coisa que possamos usar em nosso novo lar.

Nós temos um problema mais urgente agora: a sirene de um carro policial disparou a alguns quarteirões daqui. Hora de agir! Antes que os zumbis se arrastem até onde estamos!

Mapas necessários: 5B, 3C, 1B & 2C.

## OBJETIVOS

A operação de limpeza tem duas etapas:

Operação de limpeza: Procure em cada casa por objetos úteis. Um "X" vermelho foi colocado em cada área que deve ser vasculhada. Pegue todas as fichas de Objetivo.

De volta ao abrigo! Depois de completar o primeiro objetivo, vá para a Zona de Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por esta Zona no fim de seu turno, desde que a Zona esteja livre de Zumbis

## REGRAS ESPECIAIS

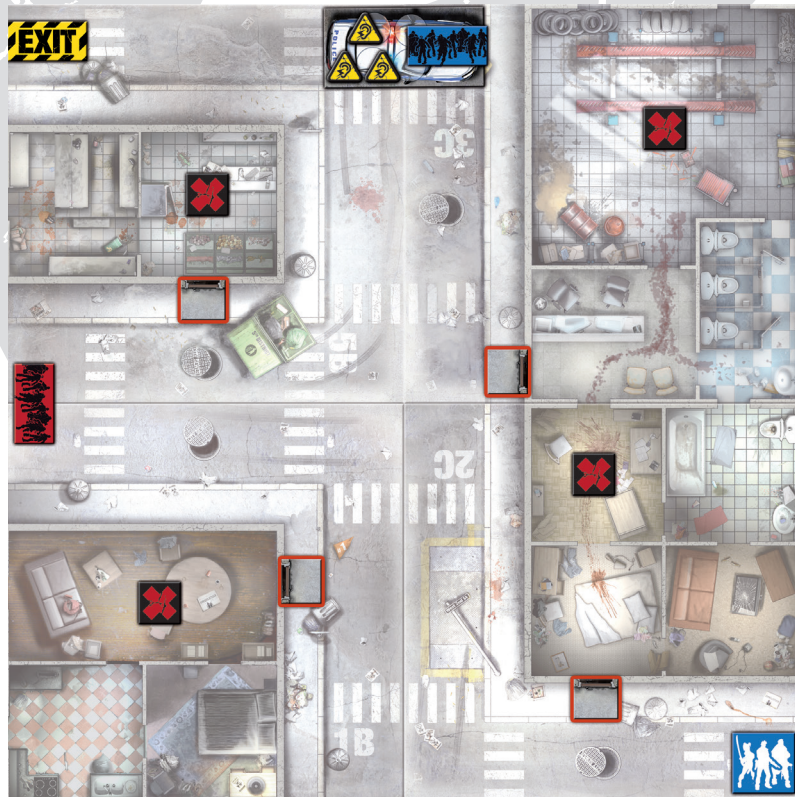
Sirene da Polícia. A sirene do Carro de Polícia ainda funciona. No começo do jogo ela está ativa. Qualquer Sobrevivente que estiver na mesma Zona do Carro de Polícia pode gastar uma Ação para ligar ou desligar a sirene. Enquanto a sirene estiver ligada a Zona de Entrada de Zumbis azul estará ativa e três fichas de Barulho devem ser colocadas sobre a ficha do carro de polícia. Essas fichas de Barulho ficam sobre o carro de polícia mesmo que alguém esteja dirigindo. Elas não são cumulativas, mesmo que a sirene seja ligada e desligada diversas vezes no mesmo turno, e só são removidas se a sirene for desligada.

Alarme! As Fichas vermelhas de Objetivo marcam onde os objetos úteis podem ser encontrados. Cada ficha de Objetivo, seja vermelha ou azul, dá 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que pegá-la.

Coloque a ficha de Objetivo azul aleatoriamente entre os Objetivos vermelhos, com o azul virado para baixo. Ele significa que o alarme da casa foi acionado por acidente. A Zona de Entrada de Zumbis azul fica ativa assim que o Objetivo azul é revelado. Neste caso, desligar a sirene do carro de polícia não desativa a Zona de Entrada de Zumbis azul.

Você pode dirigir o Carro de Polícia.

Você pode dirigir o Carro de Polícia. Você pode Procurar no Carro de Polícia mais de uma vez. Pegue as cartas até achar uma arma. A carta Aaahh! funciona normalmente e faz surgir um Lerdo, interrompendo a Procura.



FÁCIL

4+ SOBREV.

45 MINUTOS

ZOMBICIDE - MISSÕES