

04 VISITE DIABOLICHE

Siamo in trappola! non riusciamo a trovare una via d'uscita da questa casa. Sembrava sicuro per la notte, ma siamo in grado di sentire i lamenti nella stanza accanto, come facciamo a uscire ...

Ha bisogno delle seguenti tessere per questo scenario:

1B, 2B, 4B, 1C, 2C, 4C, 4D, 4E & The House Center
(il Centro della Casa)



La Tessera speciale The House Center (Centro della casa)



OBIETTIVI

Svolgere i seguenti compiti:

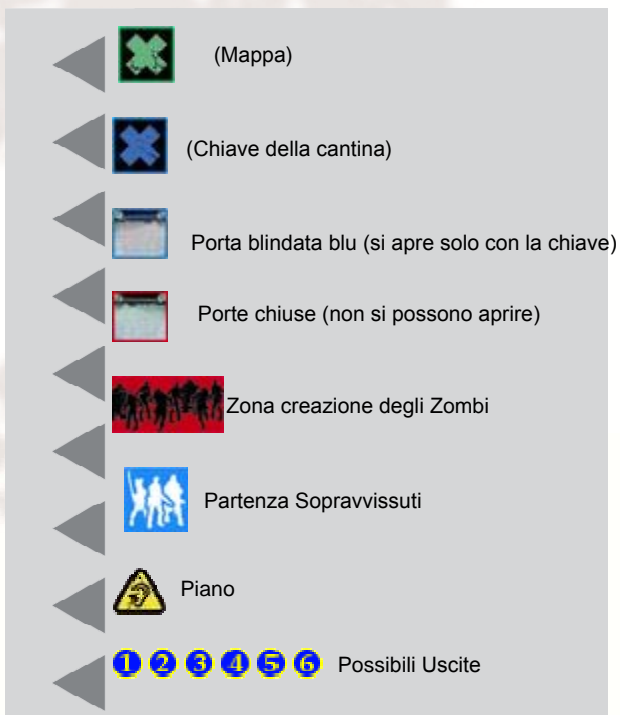
- Trovare la chiave della cantina (Obiettivo blu)
- Prendere la Mappa (Obiettivo Verde)
- Raggiungi l'uscita (EXIT)

REGOLE SPECIALI

Il gioco inizia con nessuna uscita (EXIT) sulla mappa, dopo che un giocatore prende l'Obiettivo Verde (mappa) tirate un dado e posizionare l'uscita nella stanza con il numero corrispondente.

Come azione un giocatore nella stanza con il pianoforte può suonarlo questo fa sì che tutti gli zombie in casa si spostano di uno spazio verso il pianoforte.

Le porte bloccate non possono essere aperte.



MEDIO / DIFF.
4+ SOPRAVVISUTI
60+ MINUTI

