

PARTITA SINGOLA
MENÙ DEL GIORNO

Shoos
pharmacy

COFSTA
COFFEE SHOP

IN UNA
FARMACIA?

GIÀ,
PUOI AVERE UNA
PORTATA PRINCIPALE,
UN PANINO...
UNA BIBITA...

E POI UNO
SNACK, COME
FRUTTA O
SUSHI.

CAMBRIDGE, INGHILTERRA,
5 MESI DOPO IL GIORNO 2.

MA QUELLA È TUTTA
ROBA DEPERIBILE, AMICO,
NON C'È NESSUNA
POSSIBILITÀ DI TROVARE
QUALCOSA DI
COMMESTIBILE
ORA.

SNAP!

HANNO LE
GALLETTE DI
RISO.

GALLETTE DI RISO?
LO SAI QUANTE CALORIE
CI SONO IN UNA
GALLETTA DI RISO?

DEVI MANGIARNE
UN MIGLIAIO DI
CONFEZIONI SOLO
PER -

WHOA!

KAPOW!

**CESSATE IL
FUOCO!**

NON
ABBIAMO CATTIVE
INTENZIONI!

SONO CON
L'ESERCITO!

FACCIO IL
GIRO.

È QUELLO CHE HA
DETTO L'ULTIMO
COGLIONE!



STO ENTRANDO.
NON SPARARE.

NON TI
PROMETTO
NIENTE.

EHI SONO QUI,
TESORO, CHE NE
DIRESTI DI ABBASSARE
QUEL FUCILE?



CHE NE DICI DI
SMETTERLA COI NOMIGNOLI
CARUCCI PRIMA CHE
TI FACCIA ESPLODERE
LE PALLE?

OKAY, OKAY.
SOLO, STAI
CALMA.

IO SONO CALMA.
SEI TU QUELLO CON
UN'ARMA PUNTATA
ALLE PALLE.

COMUNQUE SIA,
IL TUO AMICO NON E'
MOLTO FURTIVO.



QUALE
AMICO?

IL GROSSO TIZIO CHE
CERCA DI NASCONDESI
DIETRO I PRODOTTI PER
L'IGIENE FEMMINILE.



CIAO.



VOI BUFFONI AVETE
CINQUE SECONDI PER
ANDARVENE VIA DA QUI
O COMINCERO' A
SPARARE.

LINO...



ONE SHOT - MEAL DEAL



-  PUNTO DI PARTENZA

-  A PUNTO DI GENERAZIONE

-  ZOMBIE




-  ASSI DI LEGNO


-  FUCILE A POMPA

-  PISTOLA CALIBRO 44




LA MISSIONE

Sopravvivi all'attacco! I Punti di Generazione ( ) possono essere bloccati utilizzando assi di legno () raccolte dal tabellone. Un eroe può trasportare **un solo Segnalino Assi di Legno alla volta**. Per sigillare un Punto di Generazione, termina semplicemente il tuo turno sulla casella del Punto di Generazione, scarta il Segnalino "Assi di Legno" e rimuovi dal gioco il Punto di Generazione. **Quando un Punto di Generazione è stato sigillato, qualsiasi tiro per il Turno di Generazione per quel punto viene considerato come un risultato "Nessuna Generazione"**.

 **"Facciamo piazza pulita!"**
Dal turno 16 in poi non effettuare più Turni di Generazione. Gli eroi devono ora distruggere tutte le unità infette rimaste sul tabellone.

Per completare con successo questa missione, gli eroi devono **sopravvivere con successo fino alla conclusione delle generazioni e non devono esserci più unità infette sul tabellone** (ciò non include potenziali unità infette nelle stanze che non sono state attivate quindi, dove possibile, evita di attivare nuove stanze poiché ogni stanza può generare degli Infetti che dovranno essere distrutti). La missione è completata quando tutte le unità infette sono state distrutte.

Nota: Utilizza il Segnalino "Arma da Mischia" () per rappresentare l'esca di Amy quando questa viene lanciata.

TURNO DI GENERAZIONE

TIRO 1		TIRO 2	
8	RISULTATO	8	RISULTATO
1-2	2 Zombie (A)	1-2	2 Zombie (C)
3	3 Zombie (A)	3	3 Zombie (C)
4-5	2 Zombie (B)	4-5	2 Zombie (D)
6	3 Zombie (B)	6	3 Zombie (D)
7-8	Roamer	7-8	Roamer

Dal turno 16 in poi non si effettuano più Turni di Generazione.

GENERAZIONE NELLA STANZA

TIRO 1		TIRO 2	
8	RISULTATO	8	DISTANZA
1-4	Nessuna Generazione	1-2	1 Casella
5-6	1 Zombie	3-4	2 Caselle
7-8	2 Zombie	5-6	3 Caselle
		7-8	4 Caselle



QUELLO ERA L'ULTIMO.

VUOI RACCOGLIERE LE TUE COSE?

CE NE STIAMO ANDANDO.



IO NON VENGO CON VOI.



COSA? PERCHE' NO, MALEDIZIONE!



CREDO SIA PERCHE' NON SENTO LA "DINAMICA DEL GRUPPO" QUI.

I NOMIGNOLI CARUCCI.

IL TIZIO GROSSO E STUPIDO.



NON FARESTE ALTRO CHE RALLENTARMI.



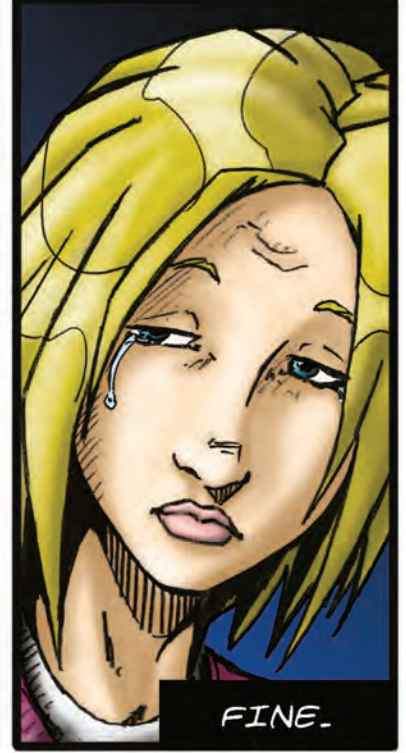
DANNATA RAGAZZINA FUORI DI TESTA.

SE QUI C'E' QUALCUNO CHE PUO' FARCELA, AMICO,

LEI E' QUELLA CHE HA PIU' POSSIBILITA' DI TUTTI.



GIA', CERTO CHE LE HO.



FINE.

