

# M10 AUF DER SUCHE NACH WILHELM

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

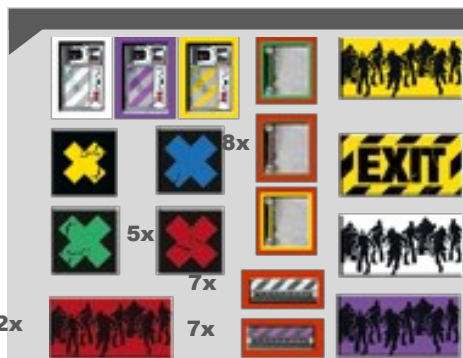
Nachdem uns der Ingenieur Gustav von seinem Studienkommilitonen Wilhelm erzählt hat und dann seiner eigenen Kettensäge zum Opfer gefallen und verblutet ist, fahren wir nach Nevada, um Wilhelm zu finden. Gustav sagte er hätte einen Sicherheitstrakt für das Bewachungspersonal eines hiesigen Gefängnisses entworfen und wenn Wilhelm noch lebte, würde er sich in diesem Gefängnis verbarrikadieren. Leider haben wir auf dem Weg durch diese verdammte Ödnis keine Tankstelle gefunden, aber glücklicherweise hat der Tank gerade noch bis hierher gereicht.

Benötigte Kartenteile: 9P, 12P, 14P, 16P, 4P, 8P, 15P & 7P.

## ZIELE

Hamstern und Barrikadieren:

- 1) Prison Break-in.** Öffnet das grüne Tor, indem ihr den grünen Sicherheitsschalter betätigt.
- 2) The Purge.** Öffnet alle Zellen mit dem weißen und lilafarbenen Schalter.
- 3) Die Befreiung.** Legt den gelben Schalter um und befreit somit Wilhelm.
- 4) Überlebensutensilien.** Findet alle sieben Klopapierrollen, die mit einem roten X markiert sind.
- 5) Escape Plan.** Begleitet Wilhelm und zieht euch zurück zum Eingang in den Sicherheitstrakt.



## SONDERREGELN

- 1) Leerer Tank.** Das Muscle-Car und das Polizeiauto kann nicht mehr durchsucht und gefahren werden.
- 2) Erfahrung.** Jedes Umlegen eines Schalters und das Einsammeln des grünen X bringt 5 Erfahrungspunkte für den der es erledigt.
- 3) Schlechte Mechanik.** Die mit den Schaltern geöffneten Türen können nicht wieder mit den Schaltern geschlossen werden.
- 4) Gefängnismobil.** Das Hippie-Mobil kann nicht durchsucht werden.
- 5) Schöne Bescherung.** Mischt unter die roten X ein blaues und ein gelbes X. Wer ein solches findet, findet ein Bajonett.
- 6) Fatale Folgen.** Jeder Schalter aktiviert jeweils die farbgleiche Brutzone.
- 7) Abtauchen.** Die Überlebenden gehen jeweils aus dem Spiel, wenn sie am Ende der Runde ohne Zombies in der Exit-Zone stehen.
- 8) Wilhelm.** Nachdem Wilhelm (Position mit blauer 1 markiert) befreit ist, kann er sich jede Runde 4 Zonen weit bewegen. Er entkommt auf die gleiche Art wie die Überlebenden.



