

Marine Training Course

Von Little-Cherub.

Es gelten die Regeln des Basisspiels inklusive der Speziellen Regel.

Übersetzung & Layout wurde von Woody (www.EarlEye.de) erstellt.

SPEZIELLE REGEL

Der Eindringlingspieler darf nur Zombies und Zombie Commandos (vom Expansion Satz) ins Spiel bringen, außerdem darf er für jede andere Nachschubkarte die keinen Zombie zeigt 1 Zombie (oder Commando) jeder Farbe, die Mitspielt, einsetzen. Ansonsten gelten die Basisregeln.

MISSIONS BESPRECHUNG

Willkommen zum Marineausbildungskurs, hier wirst du geprüft, wie lange du auf einer Basis mit rotem Alarm überleben kannst. In diesem Test sind alle Marines auf sich alleine gestellt (jeder ist sich selbst der nächste) und das UAC Personal hilft auch deinen Kameraden nicht. Du musst entkommen bevor beide Timer abgelaufen sind. Da dieses ein Test ist, ist die Lösung nicht so schwer, aber du kannst die Killpunkte auch für späteren Missionen nutzen.

MISSIONS ZIELE

Du hast 2 Ziele um diesen Kurs zu beenden. Zuerst musst du den roten Sicherheitsschlüssel lokalisieren, bevor der Timer (der Eindringlingspieler Kartenstapel) abgelaufen ist. Und danach, musst du durch die rote Sicherheitstür entkommen, bevor der Eindringlingspieler die letzte Karte aus seinem Stapel das zweite mal zieht. Wenn der Eindringlingspieler die letzte Karte von seinem Stapel zieht, bevor die aktuelle Aufgabe gelöst wurde, hat der Eindringlingspieler gewonnen, du behältst aber alle deine Killpunkte die du bis zu dem Zeitpunkt hattest und kannst deine nächste Mission in Angriff nehmen.

Wenn die Marines den Kurs erfolgreich absolvieren bevor der Timer das zweit mal abgelaufen ist.

Du hast den Kurs erfolgreich absolviert, gute Arbeit, Marine! Und selbst wenn du nicht als erstes ins Ziel kamst, ist das O.K., dieses war nur ein Test deiner Fähigkeiten, die reale Herausforderung hat, schon begonnen.

