

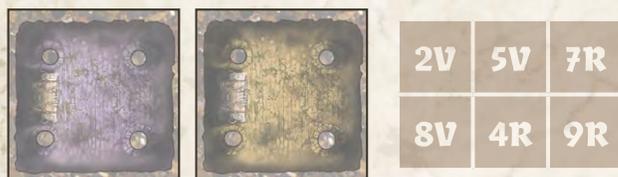
## ◆外伝 2: 恐怖のグース・ゲーム

上級 / 生存者4人以上 / 90分

**グ**ース・ゲームの館という場所が記入された羊皮紙が見つかった。不思議に思い、調査に赴く。ついに発見し、中に入ると……迷った。廊下、部屋、倉庫、工房を2日かけて歩いているが、どうやら魔法の迷宮のようだった。ここに住んでいたヤツこそ、地獄に落ちるがいい！俺たちはゾンビ屍者と共に閉じ込められてしまった。いや……もしかしたら、奴らが俺たちと共に閉じ込められたのかもしれないのだが？

必要なセット：『ゾンビサイド 黒疫禍』

必要な地図タイル：2V, 4R, 5V, 7R, 8V & 9R.



## 目的

次の目的を達成すればゲームに勝利します。

- ◆ **脱出せよ!**: すべての生存者が、脱出口のあるゾーンにたどり着くこと。そこに屍者がいない限り、脱出口にいる生存者は、自分の手番終了時に脱出することができます。脱出した生存者はゲームボード上から取り除きます。

## 特殊ルール

### ◆ ゲームの準備:

» 表が青の目的トークン1個、緑の目的トークン1個と赤の目的トークン7個を、赤の面を上にしたまま混ぜ、ゲームボード上の☒マークにランダムに配置してください。

» 各宝物庫に、宝物カードをランダムに裏向きで1枚ずつ配置してください。

- ◆ **これが「グース・ゲーム」なのか?**: 各目的トークンは、入手した生存者に経験値を5点与えます。獲得した目的トークンは、そのまま入手した生存者の生存者カード上に配置します。目的トークンは、1人で何枚でも獲得することができます。

- ◆ **第1のルール、走れ!**: 緑、もしくは青の目的トークンを入手した生存者は、その手番終了時、即座にもう1度手番を行います。
- ◆ **第2のルール、扉:ドア**は、通常のルールにはしたがいません。ドアを開ける生存者は、自分の生存者カード上にある配置している目的トークンを取り除きます。ただし青と緑のドアは、すべての目的トークンが獲得された後でのみ開けることができます。
- ◆ **第3のルール、宝物庫**: 宝物庫のドアも、通常のルールにはしたがいません。開いている宝物庫のドアのあるゾーンで、移動アクションや屍者フェイズの移動を終えたならキャラクターは、即座には対応する宝物庫ゾーンへと移動されます(これは移動アクションではありません)。そうしたなら、その宝物庫のドアは閉まります。代わりに同じ色のもう1つの宝物庫のドアが開きます。このルールは、キャラクターが宝物庫から出るときには適用されません。
- ◆ **第4のルール、次元門**: 魔力の障壁トークン①の配置されているゾーンで移動アクションや屍者フェイズの移動を終えたキャラクターは、魔力の障壁トークン②の配置されているゾーンへと移動されます(これは移動アクションではありません)。①から②への一方通行です(逆に②から①の方向へ移動することはできません)。
- ◆ **第5のルール、ドラゴンファイアー**: 炎トークンの配置されているゾーンで移動を終了させたキャラクターには、ドラゴンファイアーの効果を適用します。

