



ZOMBIE



Votre maison n'est plus sûre, ils vont bientôt défoncer la porte de votre chambre. Il va falloir improviser et trouver d'autres survivants pour vous en sortir. Mais des Hordes de zombies hantent les rues. Dépêchez-vous il ne vous reste que 15 minutes avant l'arrivée de la Horde...



LE GUIDE DE SURVIE

PRÉSENTATION

Zombie 15' est un jeu coopératif pour 2 à 4 joueurs où vous allez incarner des adolescents qui ont 15 minutes pour survivre et échapper à une Horde de zombies.

Le jeu est conçu comme une campagne mais vous pouvez jouer les scénarios individuellement ou créer les vôtres.

CONTENU

- Le guide de survie - Règles
- La mort aux trousseaux - Campagne
- 32 tuiles Terrain double face
- 1 CD
- 8 figurines Héros
- 99 figurines zombie +1 zombie Alpha
- 8 fiches de Héros
- 1 boîte Horde
- 25 jetons Munition/Résistance
- 15 jetons Point de vie
- 56 cartes Fouille
- 48 cartes Zombies
- 18 cartes Équipement spécial
- 33 cartes Scénario
- 40 jetons Fouille
- Divers jetons (Alarme, Voiture, Jerrican, Verrou, Exit, -1 Action, A, B, C et D, Hélicoptère, Mitrailieuse, Munitions et Radio)



BUT DU JEU

En fonction du scénario que vous jouez, les conditions de victoire et le niveau de difficulté sont différents. Pour gagner, il vous faudra survivre et réaliser les objectifs du scénario avant la fin de la bande son. Vous pouvez jouer les scénarios en mode campagne.

MISE EN PLACE

Avant de jouer, choisissez un scénario. Si c'est votre première partie nous vous conseillons de commencer par le scénario 1.

Les règles indiquées ici sont des règles générales et peuvent différer en fonction des scénarios.

Le scénario vous indique :

- La référence des tuiles dont vous aurez besoin.
- Le plan et la répartition des zombies et des éléments du scénario.
- La description de l'objectif.
- Les règles spéciales introduites par le scénario.
- La piste sonore à utiliser. Vous pouvez toujours modifier la difficulté en choisissant une bande son plus facile ou plus difficile.

- **Préparez votre scénario en plaçant au centre de la table les tuiles** en respectant le plan et placez les zombies sur les tuiles tel qu'indiqué par le scénario.
- **Constituez la Horde de départ** en plaçant 3 zombies dans le couvercle de la boîte Horde. Placez les zombies restants à côté du plateau pour former la Réserve.
- **Mélangez les cartes Fouille** et composez une pioche que vous placez près du plateau accessible à tous. Laissez de la place à côté de la pioche pour une défausse.
- **Préparez la pioche Zombies** : sortez les 8 cartes Horde de la pioche Zombies. Mélangez 4 de ces cartes avec la moitié des cartes Zombies et les 4 autres avec l'autre moitié. Posez un paquet sur l'autre pour ne constituer qu'une pioche Zombies.
- **Chaque joueur choisit un Héros**, prend sa fiche, son équipement de départ, sa figurine, un jeton Point de Vie qu'il place sur son maximum de Points de Vie et des jetons Munition/Résistance qu'il place sur ses Armes et équipement

(si besoin) au maximum de leur utilisation, et place sa figurine sur la case de Départ.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie commence avec le début de la piste sonore.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur est le dernier qui a mangé de la viande crue.

Régulièrement la bande son fera entendre un cri de zombies qui indiquera que des nouveaux zombies arrivent sur le plateau.

POUR GAGNER

- Les joueurs gagnent s'ils ont atteint l'objectif du scénario avant la fin de la bande son.
- Ils perdent si la bande son s'arrête avant qu'ils aient atteint leur objectif ou s'ils sont tous à 0 Point de Vie.



DÉTAIL DU CONTENU

L'ensemble du contenu du jeu est décrit ici en détail.
Leur utilisation sera précisée par la suite dans les règles.



• LE GUIDE DE SURVIE

Vous l'avez dans les mains.
Vous y trouverez toutes les informations nécessaires à votre survie.



• LA MORT AUX TROUSSES

Ce livret contient plusieurs heures d'aventure décomposées en une campagne de 15 scénarios de 15 minutes.



• 8 FIGURINES HÉROS

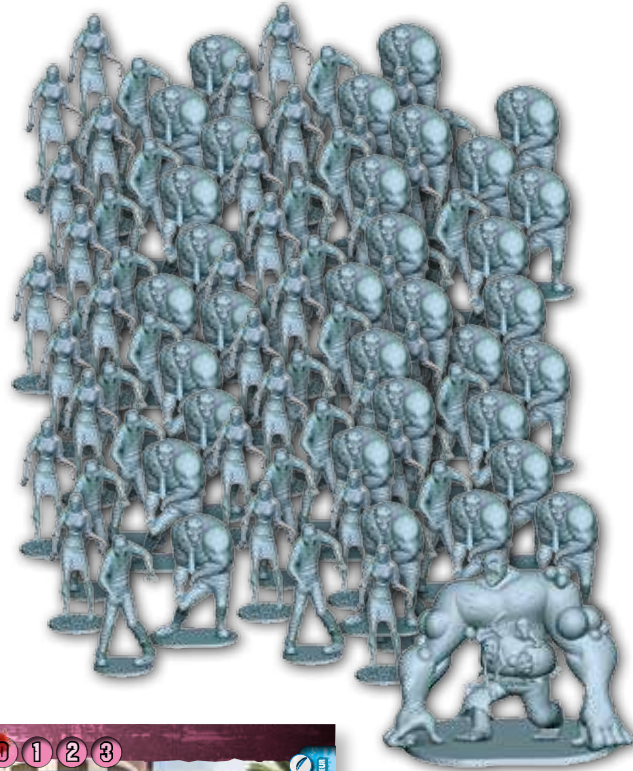


• 1 CD

Il contient 3 pistes sonores à jouer pendant les campagnes : une sans cri de zombies, une avec un cri toutes les minutes et une avec des cris toutes les 40 secondes. En fonction du scénario, la musique laisse entendre à intervalles réguliers un cri de zombies. À chaque cri, il faut piocher une carte de la pioche Zombies et ajouter autant de zombies qu'indiqués sur la carte piochée dans la Rue de la tuile du Héros Actif. Il y aura également régulièrement des bruits de sirène pour vous indiquer le temps qu'il vous reste : Début, 7 minutes, 10 minutes et 14 minutes.

• 99 FIGURINES ZOMBIE + 1 FIGURINE ZOMBIE ALPHA

Les modèles différents n'ont pas d'incidence dans le jeu.
Le Zombie Alpha n'apparaît que dans les scénarios où il est cité.



• 32 TUILES TERRAIN DOUBLE FACE

pour planter le décor d'une Californie ravagée par le fléau.





• 8 FICHES DE HÉROS RECTO/VERSO





• 25 JETONS MUNITION/RÉSISTANCE

Ces jetons sont recto/verso, utilisez le côté  pour les Armes à feu et le côté  pour les Armes de contact et les Objets. Ils vous permettent de contrôler le nombre d'utilisations qu'il vous reste d'une Arme ou d'un Objet. Placez-le toujours sur le maximum lorsque vous vous équipez et déplacez-le d'une case vers la gauche à chaque utilisation.



• 15 JETONS POINT DE VIE

Ils vous permettent de contrôler votre résistance. Déplacez-le d'une case vers la gauche chaque fois que vous perdez 1 Point de Vie. Lorsqu'il atteint 0, vous n'êtes pas encore éliminé mais vous ne pouvez plus vous déplacer ou agir à votre tour.



• 1 BOÎTE HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte au début de chaque scénario et ajoutez 1 zombie chaque fois qu'un joueur utilise un équipement qui fait du bruit.



• DES JETONS FOUILLE

Vous récupérez ces jetons lors de scénarios, ils correspondent à des objectifs du scénario ou à des Sacs d'équipement récupérés pendant la fuite qui pourront être échangés contre des cartes Équipement spécial entre deux scénarios.



• DES JETONS SCÉNARIO

Ces jetons sont placés sur des lieux spécifiques précisés par le scénario et sont nécessaires à sa bonne réalisation.

Certains jetons représentent des Objets dont la carte doit être ajoutée sur la fiche de Héros lorsqu'il les récupère.

Vous avez plus de jetons que nécessaire, ils vous serviront dans de futurs scénarios, et pour créer les vôtres.



• 56 CARTES FOUILLE

Ce paquet est composé de cartes Zombies et de cartes Équipement (Armes et Objets légers).



• 18 CARTES ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

Certains scénarios vous permettront de récupérer de l'Équipement spécial pour vous aider à survivre.



• 33 CARTES SCÉNARIO

Les cartes scénario ont les 2 faces identiques pour vous permettre de les repérer rapidement. Ce sont des cartes d'équipement que les scénarios vous demandent d'utiliser.



• 48 CARTES ZOMBIES

Chaque fois que vous entendez le cri des zombies, piochez 1 carte dans la pioche Zombies et ajoutez autant de zombies qu'indiqué.

Lettre : Point alternatif d'arrivée des zombies dans certains scénarios.

DESCRIPTIF DES CARTES ZOMBIES

Chaque fois que vous entendez le cri des zombies, vous devez piocher immédiatement une carte Zombies.

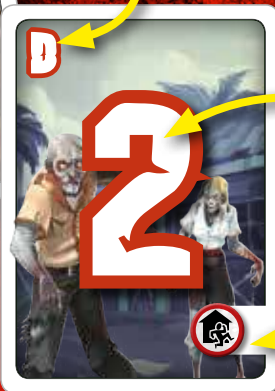
- Si la carte possède un chiffre 1, 2, 3 ou 4, placez autant de zombies dans la Rue de la tuile du Héros Actif.
- Si la carte indique la Horde, placez tous les zombies de la boîte Horde dans la Rue de la tuile du Héros Actif. Ajoutez 3 zombies dans la boîte Horde.

Événement : Effet spécial qui se déclenche lorsque vous piochez la carte. Uniquement dans certains scénarios.

DESCRIPTIF DES CARTES FOUILLE

Lorsque vous faites une Fouille Rapide vous pouvez piocher des cartes Équipement ou des cartes Zombies.

- Si la carte montre des zombies avec le chiffre 1 ou 2 : placez autant de zombies dans la zone de Fouille du Héros Actif.
- Si la carte montre un équipement vous pouvez le récupérer ou le placer dans la défausse.



DESSCRIPTIF D'UNE FICHE DE HÉROS

Règle d'encombrement : chaque emplacement ne peut recevoir qu'une carte. Si vous souhaitez remplacer un équipement (Arme ou Objet léger) par un nouveau, vous devez retirer de la partie le précédent. Il ne peut pas être récupéré par un autre joueur (car il est retiré du jeu). Les Objets lourds et les jetons Fouille peuvent être déposés dans la zone du Héros actif et pourront être récupérés par un joueur.

Points de Vie : chaque fois que vous ne pouvez pas maintenir à distance les zombies de votre zone, vous tombez à terre et perdez 1 Point de Vie. Lorsque vous arrivez à 0, vous tombez et restez inconscient. Vous ne pouvez plus rien faire.

Nom

Capacités spéciales : chaque Héros possède des avantages et inconvénients. Choisissez le vôtre en fonction de vos préférences.

Équipement de départ : sauf si le scénario vous indique autre chose, vous commencez avec cet équipement.



Emplacement Objet léger : vous ne pouvez mettre que des Objets légers sur les emplacements bleus.

Sac à dos : c'est là que vous placerez les jetons Fouille. Si tous les emplacements sont pris, vous pouvez libérer un espace en posant gratuitement un de vos jetons Fouille dans votre zone.

Emplacements Arme : vous ne pouvez mettre que des Armes légères sur les emplacements verts et des Armes encombrantes ou légères sur des emplacements jaunes/verts.

Emplacement Objet lourd : un Objet lourd se place par dessus les Armes qui ne sont donc plus accessibles. Vous pouvez également porter un Héros (inconscient) en plaçant sa figurine sur cet emplacement.

EXEMPLE D'UNE FICHE DE HÉROS ÉQUIPÉE



DESSCRIPTIF D'UNE TUILE TERRAIN

Zone de Fouille

Indiquée par la loupe, c'est le seul endroit où vous pourrez éventuellement récupérer de l'équipement (Armes et Objets) mais attention aux zombies, tous ces lieux ne sont pas forcément abandonnés.

- Vous ne pouvez pas fouiller en dehors d'une zone de Fouille.
- **Certaines tuiles n'ont pas de zone de Fouille** et donc vous ne pouvez pas fouiller dessus.



Zone Rue

Tout ce qui n'est pas délimité par la zone de Fouille est considéré comme étant la zone Rue (même s'il y a des maisons présentes, les grognements à l'intérieur vous dissuadent d'y aller).

- Les zombies révélés par le cri apparaissent dans la Rue (sauf si le scénario indique autre chose) de la tuile du Héros Actif.

Numéro de la tuile

Il vous servira de référence pour monter vos scénarios.

- A indique le recto et B le verso.

DESSCRIPTIF DES CARTES ÉQUIPEMENT

Type : la couleur et l'icône indiquent si c'est une Arme ou un Objet et son emplacement.

Nombre d'utilisation : nombre d'utilisations avant que l'équipement (Arme ou Objet léger) ne soit plus utile, placez le jeton Munition (🔫) / Résistance (🩹) sur la valeur la plus haute, décalez-le d'une case sur la gauche à chaque utilisation.

Les Armes terminent par une case (🔫) ou (🩹) : lorsque le jeton Munition/Résistance arrive sur cette case vous ne pouvez plus vous servir de l'Arme pour éliminer des zombies. Par contre sa capacité de Maintien à distance marche toujours.

Les Armes à feu (🔫) peuvent être rechargées.

Les Objets qui terminent par une case (🗑️) sont retirés définitivement de la partie lorsque le jeton Résistance arrive sur la case (🗑️).

Nom



Dégâts : nombre de zombies que vous éliminez à chaque utilisation.

Maintien à distance : nombre de zombies sur la tuile que vous pouvez maintenir à distance à la fin de votre tour.

Bruit : ce symbole indique si votre Arme est bruyante. Ajoutez autant de zombies dans la boîte Horde qu'indiqués par le nombre à chaque utilisation de l'Arme.

COMMENT JOUER ?

Les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le premier joueur.

Le tour de jeu d'un joueur est décomposé en trois phases qui se jouent dans l'ordre :

1. ACTIONS DU HÉROS
2. ATTAQUE DES ZOMBIES
3. PASSER LA MAIN

1. ACTIONS DU HÉROS

À votre tour de jeu, **vous êtes le Héros Actif et vous disposez de 4 Actions.**

Vous n'êtes jamais obligé de toutes les effectuer, mais toute Action non utilisée est perdue. Vous pouvez effectuer une ou plusieurs fois chacune des Actions suivantes :

- **s'il n'y a pas de zombies dans votre zone :**

- se déplacer
- fouiller (si vous êtes dans une zone de Fouille)
- utiliser un Objet
- prendre ou poser un Objet lourd

- **s'il y a des Zombies dans votre zone :**

- combattre
- utiliser un Objet
- prendre ou poser un Objet lourd

- **si vous êtes à terre :**

- se relever

Attention : toute Action commencée doit être résolue avant d'entamer l'Action suivante.

Afin de clairement identifier combien d'Actions le joueur a déjà effectuées, il est conseillé de toujours compter l'ordre des Actions.

Exemple : 1. Je me déplace. 2. Je tire et je tue trois zombies, un va dans la Horde. 3. Je tire, je tue un zombie et le mets dans la Horde. 4. Je fouille.

Conseil : le joueur à la droite du Héros Actif vérifie qu'il ne commet pas d'erreur pendant son tour (pas plus de quatre Actions, ajustement des Munitions, maintien à distance des zombies, etc.), et le joueur à gauche ajoute les zombies en cas de cri ou de fouille malheureuse.



SE DÉPLACER

Vous ne pouvez pas vous déplacer s'il y a des zombies dans votre zone.

Chaque déplacement coûte 1 Action.

Vous êtes soit dans la zone Rue soit dans la zone de Fouille d'une tuile.

Les zones de Fouille sont délimitées par des pointillés jaunes et un symbole de loupe.



Si vous êtes dans la Rue, vous pouvez :

- vous déplacer dans la Rue d'une tuile adjacente (une tuile adjacente est une tuile connectée à la vôtre par une Rue).
- entrer dans la zone de Fouille de votre tuile.


Si vous êtes dans une zone de Fouille vous ne pouvez vous déplacer que vers la Rue de votre tuile.

FOUILLER

Vous ne pouvez fouiller que dans une zone de Fouille et seulement si elle n'est pas occupée par des zombies lorsque vous commencez à fouiller.

Chaque fouille coûte 1 Action.

Si vous êtes dans une zone de Fouille vous pouvez :

- **Fouiller rapidement :**
 - piochez 3 cartes dans la pioche Fouille  ;
 - ajoutez dans la zone de Fouille autant de zombies qu'indiqué par les cartes ;
 - placez les équipements qui vous intéressent sur les emplacements correspondants de votre fiche de Héros ;
 - puis placez les autres cartes dans la défausse de la Fouille (y compris les cartes Zombies) dans l'ordre de votre choix.

Note : si la pioche Fouille est vide il n'est plus possible de faire cette Action.

Conseil : fouiller rapidement et défausser des équipements est le moyen le plus sûr de permettre à vos partenaires de récupérer de l'équipement sans danger.

Exemple : Snow, équipée d'un Fusil à pompe qui n'a plus qu'une munition, effectue une Fouille rapide. Elle trouve un Fusil d'assaut et deux cartes Zombies de valeur 2 et 2. 4 zombies sont placés dans sa zone de Fouille. Ensuite, Snow indique qu'elle souhaite conserver le Fusil d'assaut. Elle retire alors du jeu son Arme actuelle (le Fusil à pompe). À la fin de son Action de Fouille, Snow se retrouve avec 4 zombies dans sa zone, et un Fusil d'assaut tout neuf en main (son Fusil à pompe a été retiré du jeu).

• **Fouiller minutieusement :**

- récupérez un équipement de votre choix dans la défausse de la Fouille sans tenir compte des cartes où il y a des zombies ;
- puis, retirez de la partie toutes les cartes qui se trouvaient au-dessus de la carte récupérée.
- Si vous ne récupérez pas d'équipement, aucune carte n'est retirée de la partie, mais vous perdez quand même votre Action.

Exemple : la défausse contient les cartes suivantes (du haut vers le bas) :

Zombie 2

Machette

Zombie 2

Tronçonneuse

Zombie 1

Josh effectue une Fouille minutieuse et récupère la Tronçonneuse. Il retire du jeu les cartes au-dessus de la Tronçonneuse soit : Zombie 2, Machette et Zombie 2. Il ne reste dans la défausse que Zombie 1.


Conseil : ce mode de fouille est particulièrement recommandé quand vous n'avez plus d'Arme, ou peu de Munitions, à condition que vos partenaires aient pris soin de vous laisser de l'équipement dans la défausse.

LES JETONS CLÉ



Une Clé permet d'accéder au lieu qui possède le verrou de la même couleur.

L'accès à une tuile requérant une Clé est bloqué à tout joueur qui n'a pas la Clé. Une fois que le joueur qui a la Clé est entré dans le lieu, il est accessible à tous. La Clé et le verrou sont retirés du jeu. Ouvrir un lieu avec une Clé est automatique et ne coûte pas d'Action.

• **Prendre un jeton Fouille  dans votre zone :**

- révéléz un jeton Fouille dans votre zone. Vous pouvez l'ajouter à votre fiche ou choisir de le laisser sur la zone.
- prenez un jeton Fouille sur un Héros inconscient qui se trouve dans la même zone que vous.

Exemple : Snow est dans une zone contenant un jeton Fouille. Elle effectue une Action Récupérer un jeton Fouille et retourne face visible le jeton. C'est une Clé Bleue, elle la place sur sa fiche Héros sur un Emplacement libre de son Sac à dos.

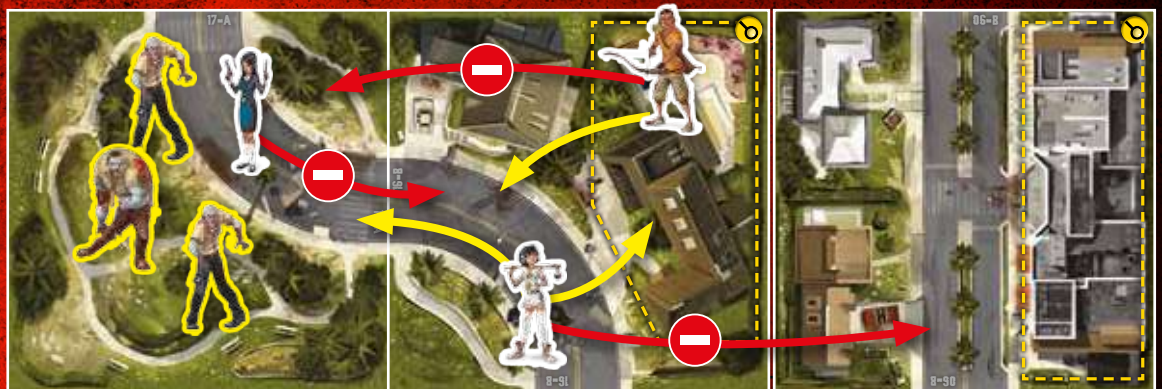
FOUILLE : PRÉCISIONS DE RÈGLES

- Lorsque vous fouillez vous pouvez réorganiser votre fiche et ce que vous portez comme vous le voulez.
- Les équipements arrivent toujours en jeu chargés au maximum.
- Si vous souhaitez récupérer un équipement pour lequel vous n'avez pas d'emplacement libre vous devez en libérer un en retirant de la partie l'équipement qui était dessus : **IL NE VA PAS DANS LA DÉFAUSSE** et n'est pas récupérable par un autre joueur !
- Lorsque vous souhaitez vous débarrasser d'un jeton fouille de votre Sac à dos, **IL N'EST PAS RETIRÉ DE LA PARTIE !** Placez-le sur votre zone, un joueur pourra le récupérer plus tard.

EXEMPLES DE DÉPLACEMENT

Les tuiles 17-A et 16-B sont adjacentes (connectées par une Rue).

Les tuiles 16-B et 06-B ne sont pas adjacentes.



S'il y a des zombies dans votre zone, vous ne pouvez pas vous déplacer.
Severity ne peut pas se déplacer parce qu'elle est dans une zone occupée par des zombies.






Si vous êtes dans la Rue et qu'il n'y a pas de zombies, vous pouvez vous déplacer sur une tuile adjacente (connectée par la Rue) ou dans la zone de fouille de votre tuile.
Snow peut rejoindre Severity sur la tuile adjacente à gauche ou Josh dans la zone de Fouille de sa tuile mais ne peut pas aller à droite parce que cette tuile n'est pas adjacente à la sienne.



Si vous êtes dans la zone de Fouille et qu'il n'y a pas de zombies, vous pouvez vous déplacer dans la Rue de votre tuile.
Josh peut sortir dans la Rue de sa tuile mais ne peut pas aller directement rejoindre Severity. Il devra utiliser une deuxième Action pour le faire. Il peut également rester sur place et fouiller.


ARME À FEU



Les Armes à feu sont identifiables à leur illustration, mais aussi à la case  à gauche du compteur de Munition.

- Lorsque le jeton de Munition  d'une Arme arrive sur la case , l'Arme ne peut plus être utilisée pour combattre des zombies tant qu'elle n'est pas rechargée. En revanche, elle peut encore servir pour maintenir à distance des zombies.
- Une Arme à feu peut être rechargée en utilisant une carte Munitions.



ARME DE CORPS À CORPS








Les Armes de corps à corps sont identifiables à leur illustration, mais aussi à la case  à gauche du compteur de Résistance.

- Lorsque le jeton de Résistance  d'une Arme arrive sur la case , l'Arme ne peut plus être utilisée pour combattre des zombies. En revanche, elle peut encore servir pour maintenir à distance des zombies.

COMBATTRE

Sauf Équipement spécial vous ne pouvez combattre que les zombies qui sont dans votre zone. Chaque attaque coûte 1 Action.

Un joueur peut combattre des zombies situés dans la même zone que lui en leur tirant dessus avec une Arme à feu, en les attaquant au corps à corps avec une Arme de corps à corps, avec un Objet ou même à mains nues.

- **Utiliser un équipement (Arme ou Objet) contre les zombies :**
 - pour chaque Action utilisée, vous pouvez retirer autant de zombies que la puissance  de l'équipement ;
 - déplacez le jeton Munition /Résistance  d'une case vers la gauche. Pour une Arme, si le jeton Munition/Résistance arrive sur la case , l'Arme ne peut plus être utilisée pour combattre, mais elle maintient toujours à distance les zombies (les Armes à feu peuvent être rechargées si vous trouvez des Munitions).
 - Pour un Objet, si le jeton Résistance  arrive sur la case , l'Objet est retiré de la partie ;
 - les zombies éliminés sont retirés du plateau et placés dans la réserve ;
 - si l'équipement est bruyant ( =1 ou plus), ajoutez dans la Horde autant de zombies qu'indi-

qués par le symbole , +1 zombie s'il est utilisé sur une tuile qui a un jeton Alarme .

- **Attaquer les zombies à mains nues :**

Si vous n'avez plus d'Arme/de Munition ou que vous ne souhaitez pas utiliser votre équipement, vous pouvez toujours combattre les zombies à mains nues.



- Perdez 1 Point de Vie pour éliminer 1 zombie.

Note : combattre à mains nues n'ajoute jamais de zombie dans la Horde.

UTILISER UN OBJET

Vous pouvez toujours utiliser vos Objets  même s'il y a des zombies dans votre zone.


Utiliser un Objet coûte 1 Action sauf si l'Objet a un effet permanent.

- **Utiliser un Objet :**
 - lorsque vous utilisez un Objet, déplacez le jeton  d'une case vers la gauche. Si le jeton Résistance arrive sur la case , l'Objet est détruit et retiré de la partie. Vous aurez l'occasion de gagner des équipements spéciaux au cours des scénarios. Certains peuvent avoir deux utilisations, un effet permanent qui dure tant que le joueur est équipé (et qui ne requiert pas d'Action pour en bénéficier) et un effet

à usage unique (coût : 1 Action) qui provoque le retrait du jeu de l'Objet.

Exemple : le Skateboard offre un bonus permanent au joueur (une Action de déplacement gratuite par tour pour changer de tuile). Mais il peut aussi être retiré du jeu pour éliminer deux zombies (coût : 1 Action).

PRENDRE OU POSER UN OBJET LOURD

Vous pouvez toujours prendre ou poser un Objet lourd  même s'il y a des zombies dans votre zone.

Prendre ou poser un Objet lourd coûte 1 Action.

- **Prendre un Objet lourd :**
 - retirez le jeton de l'Objet lourd de votre zone ;
 - posez sa carte sur votre fiche au-dessus de vos Armes. Elles deviennent inutilisables et ne peuvent pas servir pour le Maintien à distance des zombies.
 - Vous ne pouvez plus fouiller. Si vous souhaitez effectuer une action de Fouille ou utiliser une arme recouverte, il faut d'abord poser l'Objet lourd.
- **Poser un Objet lourd :**
 - retirez la carte de votre fiche. Vous pouvez à nouveau vous servir de vos Armes.
 - placez le jeton de l'Objet lourd dans votre zone.

Note : un Héros inconscient est considéré comme un Objet lourd (voir page suivante).

SE RELEVER

Un joueur qui est à terre ne peut rien faire tant qu'il ne s'est pas relevé.


Se relever coûte 1 Action.

Quand vous êtes à terre, vous ne pouvez que vous relever. Cette Action est possible même si des zombies sont présents dans votre zone.


- **Vous relever :**
 - relevez la figurine de votre Héros. Vous pouvez maintenant utiliser les actions qu'il vous reste.

Rappel : Quand un joueur est à terre, il a une capacité de Maintien à distance de 0.


OBJET LÉGER

Les Objets légers sont identifiables à leur illustration, à leur couleur (bleue), mais aussi au symbole  en haut à gauche.



- Placez un jeton Résistance sur son maximum lorsque vous récupérez un Objet qui possède des utilisations, et déplacez-le d'une case vers la gauche à chaque utilisation. Lorsque le jeton de Résistance arrive sur la case , l'Objet devient inutilisable et est retiré de la partie.
- Certains Objets ont des effets permanents qui ne nécessitent pas d'activation.

OBJET LOURD

Les Objets lourds sont identifiables à leur illustration, à leur couleur (rouge) mais aussi au symbole  en haut à gauche.



- Les Objets lourds ne sont pas retirés de la partie lorsque vous les retirez de votre équipement. Ils sont déposés dans votre zone et pourront être récupérés plus tard.

HÉROS INCONSCIENT

Quand vous perdez votre dernier Point de Vie, vous tombez à terre et êtes inconscient. Vous ne pouvez plus effectuer d'Action ou être soigné à l'aide d'une Trousse de secours jusqu'à la fin du scénario et vous lâchez votre Objet lourd ou Héros inconscient si vous en portiez un. La seule chose que vous pouvez faire est aider les autres joueurs dans les manipulations du jeu (placer les zombies sur le plateau et piocher les cartes Zombies).

Vous pouvez toutefois être emmené par un autre Héros jusqu'à la tuile de fin. Pour cela, il doit vous porter comme si vous étiez un Objet lourd

(voir p.7). S'il y arrive, vous ne perdrez pas votre équipement et vos jetons Fouille.

Important : si vous êtes dans la même zone qu'un joueur inconscient vous pouvez toujours récupérer ses jetons Fouille (exemple : les clés) pour 1 Action par jeton. Par contre vous ne pouvez pas prendre son équipement.

Cas particulier : un Héros inconscient peut également être ranimé par l'utilisation d'un Défibrillateur (voir Équipements spéciaux).

doivent atteindre un objectif (même inconscients et portés par d'autres Héros) avant la fin de la bande son, sinon vous avez perdu et il ne vous reste qu'à recommencer.

JEU EN CAMPAGNE

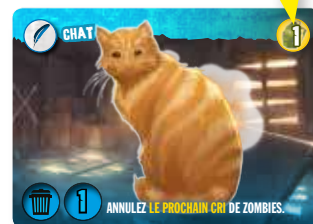
Ce jeu est destiné à être joué en campagne, vos décisions lors d'un scénario auront une incidence sur le suivant.

Quand les joueurs gagnent un scénario, avant de passer au scénario suivant, ils exécutent la phase de Checkpoint.

CHECKPOINT

Le Checkpoint est une phase entre deux scénarios si vous jouez en mode campagne.

- **Regagnez tous vos Points de Vie.**
- **Défaussez les Équipements spéciaux** qu'il vous reste (voir plus loin).
- **Choisissez votre équipement de départ :** vous pouvez démarrer le nouveau scénario avec l'équipement de départ de votre Héros OU vous pouvez conserver votre équipement actuel (hors Équipements spéciaux) mais dans l'état de Munition (🔫)/Résistance (🩹) où il se trouve.
- **Si vous avez un Sac d'équipement,** vous pouvez le défausser pour récupérer un Équipement spécial qui possède une valeur identique.



Les Équipements spéciaux ne peuvent être récupérés que pour un scénario et sont toujours défaussés à la fin du scénario.

Si vous possédez plusieurs Sacs, vous ne pouvez choisir qu'un équipement, mais vous pouvez donner les autres aux autres joueurs, les conserver pour plus tard ou les défausser.

Chaque Équipement spécial est unique, aux joueurs de s'arranger entre eux.

Les Sacs non utilisés peuvent être conservés sur sa fiche de Héros pour plus tard mais occupent des espaces et seront perdus automatiquement si vous échouez à un scénario.



À la fin de votre tour, même si vous êtes à terre, vous devez toujours vérifier si vous parvenez à maintenir à distance les zombies qui sont dans votre zone :

Additionnez la valeur de Maintien à distance (STOP) de la meilleure Arme de tous les joueurs de votre zone qui ne sont pas à terre.

Exemple 1 : avec sa Batte de Baseball Snow peut maintenir à distance 3 zombies.



Exemple 2 : deux Héros dans la même zone équipés chacun d'une Batte de Baseball peuvent maintenir à distance 6 zombies.

- **Si le nombre de zombies dans votre zone est supérieur** à votre capacité de Maintien à distance vous tombez à terre (si vous ne l'étiez pas déjà) et perdez 1 Point de Vie (déplacez votre jeton Point de Vie d'une case à gauche) .

Note : seul le Héros actif subit les effets d'une attaque de zombies.

- **Si vous tombez à terre,** couchez votre figurine sur le plateau. Vous ne pourrez pas faire d'autres Actions tant que vous n'aurez pas dépensé une Action pour vous relever.

Exemple : 8 zombies sont présents dans la même zone que Snow qui est équipée d'une Batte de Baseball et Severity qui est équipée d'une Hache. À sa phase d'Attaque des Zombies, Snow ne maintient à distance que 6 zombies (3 avec sa Batte de Baseball + 3 avec la Hache de Severity). Snow, dont c'est le tour, tombe à terre et perd 1 Point de Vie.

Rappel : Un joueur qui est à terre a une capacité de Maintien à distance de 0.

Attention : s'il y a un cri de zombies sur la bande son pendant l'Attaque des Zombies, alors vous devez recalculer le maintien à distance des Zombies après avoir ajouté les nouveaux venus.

3. PASSER LA MAIN

À la fin de votre tour, après avoir résolu l'Attaque des Zombies, vous devez dire "À toi !" à votre voisin de gauche pour que celui-ci puisse jouer.

Attention : s'il y a un cri de zombies sur la bande son après l'Attaque des Zombies mais avant d'avoir dit "À toi !", alors vous devez recalculer le maintien à distance des zombies en ajoutant les nouveaux venus avant de pouvoir dire "À toi !" et de passer la main.

BANDE SON

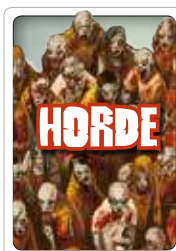
Chaque piste sonore diffuse à intervalles réguliers un cri de zombies. Chaque fois que vous l'entendez, piochez une carte Zombies et ajoutez dans la Rue de la tuile du Héros Actif autant de zombies qu'indiqués par la carte. Si vous piochez la Horde, placez tous les zombies de la Horde dans la Rue de la tuile du Héros Actif.

Note : les zombies sont placés dans la Rue du Héros Actif, même si celui-ci est dans la zone de Fouille. Vous êtes donc relativement en sécurité lorsque vous fouillez, à part quelques zombies égarés.

LA HORDE

La Horde commence toujours avec 3 zombies.

- À chaque utilisation d'un équipement, **ajoutez dans la Horde autant de zombies qu'indiqués par le symbole** (👤).
- **Ajoutez 1 zombie** chaque fois que vous utilisez un équipement qui fait du bruit sur une tuile qui a un jeton Alarme (📢).
- **Lorsque la carte Horde est piochée,** la Horde arrive. Prenez alors tous les zombies placés dans la boîte Horde et mettez-les dans la Rue de la tuile du Héros Actif .
- Une fois que la Horde a été placée sur le plateau, **mettez 3 nouveaux zombies de la réserve dans la boîte Horde** pour la prochaine vague.



Conseil : utilisez vos Armes bruyantes à bon escient pour ne pas grossir inutilement la Horde, sinon vous risquez de ne pas pouvoir finir le scénario à temps.

FIN DE PARTIE

Les conditions de victoire sont propres à chaque scénario. En règle générale, pour remplir les conditions de victoire du scénario tous les Héros

SCÉNARIO PERDU

Lorsque les joueurs échouent lors d'un scénario, tous les Sacs d'équipement sont perdus et remis dans la boîte. Vous recommencez le scénario avec uniquement l'équipement de départ de votre Héros.

LES ÉVÉNEMENTS

Les règles qui suivent n'interviennent qu'à partir du scénario 12 du Livret La mort aux troussees.

Au cours de votre périple pour survivre, vous devrez parfois composer avec de malencontreux événements.

ARRIVÉE EN JEU

Chaque fois que vous piochez une carte Zombies sur laquelle se trouve un symbole Événement, son effet est appliqué quelle que soit la zone où se trouve le joueur.

DÉTAIL DES ÉVÉNEMENTS



Perte d'un Objet léger : dans la panique, le Héros Actif perd un Objet léger. Il doit retirer du jeu une carte Objet léger de sa fiche Héros. S'il n'a pas d'Objet léger, il ne se passe rien.



Attaque surnoise : le Héros Actif perd 1 Point de Vie s'il est le seul Héros dans sa zone.



Charge de zombies : le Héros Actif place 5 zombies sur la zone Rue d'une tuile adjacente de son choix.



Terreur : s'il est dans la zone Fouille, le Héros Actif est pris de terreur et s'enfuit dans la Rue. Déplacez sa figurine dans la Rue de sa tuile. S'il est déjà dans la Rue, il ne se passe rien.

PARTIES À 2 OU 3 JOUEURS

PARTIES À 2 JOUEURS

Chaque joueur prend deux Héros. Un joueur joue les actions de ses deux Héros avant de passer la main au joueur suivant. Les joueurs doivent jouer leurs Héros toujours dans le même ordre, et penser à passer la main (en disant « A moi ! » entre leurs deux Héros, pour la résolution des cris).

Il n'est pas possible pour un joueur d'échanger des cartes Équipement entre ses Héros.

Exemple : Sabrina contrôle Josh et Severity, tandis qu'Isabelle contrôle Will et Snow. Lors du premier tour, Sabrina choisit de gérer Josh, puis Severity. Puis Isabelle effectue les actions de Will, et enfin de Snow.

PARTIES À 3 JOUEURS

Chaque joueur choisit un Héros. Lors de leur tour, les joueurs ont cinq Actions. Le reste de la règle est inchangé.

CONSEILS AUX DÉBUTANTS

Dans le feu de l'Action, il arrive souvent que des joueurs fassent des erreurs au cours des premières parties. Voici un rappel des règles les plus souvent oubliées :

- **Toute Action commencée doit être terminée avant d'entamer la suivante :** c'est notamment le cas lors d'une Fouille rapide. Par exemple, lors d'une Fouille rapide vous ne pouvez pas éliminer des Zombies avec un équipement que vous allez retirer du jeu pour le remplacer par un autre que vous venez de piocher. Vous devez d'abord choisir l'équipement que vous conservez de la Fouille avant de passer à une autre action.
- Lors de la pioche d'une carte Horde, après avoir vidé la Horde sur le plateau, pensez à **remettre 3 zombies pour la prochaine Horde.**
- Quand un Héros **ne peut pas maintenir à distance les zombies**, il tombe à terre et perd 1 Point de Vie.
- **Si un Héros tombe à 0 PV**, il est inconscient et ne peut plus jouer. Il ne peut plus être soigné non plus. Il peut toutefois être réanimé par un autre Héros à l'aide d'un Défibrillateur. Dans ce cas, il repart avec 1 Point de vie.
- **Finir toutes ses Actions et vérifier son maintien à distance avant de dire "À toi !".** Par exemple, un joueur ne peut pas dire "À toi !" s'il est encore en train de résoudre sa dernière Action de fouille.
- **Ne pas oublier d'indiquer la fin de son tour** en disant "À toi !". Ce n'est pas à l'autre joueur de vous le rappeler ou de le demander.
- **Bien relire avant chaque scénario les avantages et inconvénients de son Héros** afin d'éviter des situations impossibles (Vance avec une Arme à feu, ou Sai Fon qui fait une fouille minutieuse...).
- **Dans certains scénarios, il arrive qu'un joueur n'ait plus que trois Actions par tour.** Pour s'en souvenir, placez le jeton « -1 Action » sur la Fiche du Héros.
- **Si un joueur reste à terre** pendant tout son tour et qu'il ne peut maintenir les zombies à distance (même avec l'aide d'autres joueurs), il perd 1 Point de Vie pendant la phase d'Attaque des Zombies.
- **Josh, Severity, Sai Fon et Snow** sont normalement plus faciles à jouer que les autres Héros. Si vous rencontrez des difficultés dans vos aventures, n'hésitez pas à choisir un autre personnage.

PARTIE RAPIDE

Si vous souhaitez jouer rapidement sans suivre une campagne, voici quelques éléments pour créer un scénario.

- **Placez la tuile de Départ** sur la table, puis avec 17 à 20 tuiles, constituez un parcours, dont la dernière tuile est la tuile d'Arrivée.
- Sur chaque tuile, sauf celle de Départ, **placez 3 zombies.**
- **Placez 3 zombies dans la Horde.**
- Les joueurs commencent avec leur **équipement de départ.**
- **La pioche Fouille** est constituée à partir de toutes les cartes Fouille (Zombies et Équipement).
- **Constituer la pioche Zombies** en prenant les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez les cartes, et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu.
- **Si vous le souhaitez**, et selon votre expérience du jeu, vous pouvez également ajouter des jetons Fouille (Clés, Sacs...), des tuiles sans zone de Fouille, et jouer avec les Événements (sur les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 ou 4 selon la difficulté souhaitée). Nous vous conseillons d'abord de jouer les campagnes proposées avant d'introduire ces éléments.
- Enfin choisissez votre **mode de difficulté :**
 - **Mode normal :** utilisez la bande son 15 minutes + cri toutes les 60 secondes.
 - **Mode difficile :** utilisez la bande son 15 minutes + cri toutes les 40 secondes.
 - **Mode expert :** utilisez la bande son 15 minutes + cri toutes les 40 secondes. Les personnages commencent avec 1 Point de Vie de moins

Bon jeu !



DESCRIPTION DES ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX



Si vous jouez en campagne, vous pouvez échanger à la fin du scénario un Sac contre un Équipement spécial d'une valeur identique.

Lorsqu'un équipement a un effet permanent, il reste actif tant que vous en êtes équipé. Vous perdez l'effet dès que vous retirez l'équipement de votre fiche.



BOISSON ÉNERGISANTE : vous bénéficiez de 3 Actions supplémentaires à utiliser tout de suite.



BOÎTE DE GÂTEAUX : lorsque vous utilisez la Boîte de gateaux, regagnez 1 Point de Vie (vous ne pouvez pas dépasser votre limite) et bénéficiez de 2 Actions supplémentaires à utiliser tout de suite.



BOUCLIER IMPROVISÉ : vous pouvez maintenir à distance 3 zombies en plus d'une Arme tant que vous avez le Bouclier improvisé. Cet effet est permanent.

Si vous êtes à terre, votre capacité de maintien à distance des zombies reste à 0.



CASQUE : vous éliminez 1 zombie supplémentaire lorsque vous combattez à mains nues, vous ne perdez toujours qu'1 Point de Vie. Cet effet est permanent.



CHAT : utilisez le Chat pour ne pas piocher de carte Zombies lors du prochain Cri de zombies.



CHEESBURGER : lorsque vous utilisez le Cheesburger, regagnez 1 Point de Vie (vous ne pouvez pas dépasser votre limite).



CHIEN vous pouvez maintenir à distance 1 zombie en plus de votre Arme tant que vous avez le Chien. Cet effet est permanent.

Lorsque vous êtes à terre, votre capacité de maintien à distance des zombies reste à 0.

Vous pouvez utiliser une fois votre Chien comme une Arme pour éliminer 2 zombies (il est ensuite défaussé).



COUVERCLE DE POUCELLE : vous pouvez maintenir à distance 2 zombies en plus d'une Arme tant que vous avez le Couvercle de poubelle. Cet effet est permanent.

Si vous êtes à terre, votre capacité de maintien à distance des zombies reste à 0.



DÉFIBRILLATEUR : vous pouvez réanimer un Héros inconscient dans votre zone.

Le Héros ainsi ranimé repart avec 1 Point de Vie. Il devra se relever à son tour.



DYNAMITE : si vous êtes dans la Rue, vous pouvez utiliser la Dynamite pour éliminer 3 Zombies dans la Rue d'une tuile adjacente.



FEUX D'ARTICE si vous êtes dans la Rue vous pouvez déplacer jusqu'à 3 zombies de votre zone dans la Rue d'une tuile adjacente.



FUMIGÈNE : vous pouvez quitter la Rue dans laquelle vous vous trouvez, même si celle-ci contient des zombies.

Il vous faut toujours une Action pour vous déplacer en plus de celle utilisée pour utiliser le Fumigène.



LAME DE RASOIR : vous pouvez vous servir de la Lame de rasoir comme une Arme pour éliminer 1 zombie dans votre zone par utilisation.



MOLOTOV : vous pouvez éliminer 4 zombies dans votre zone.



MUNITIONS EXPLOSIVES : lorsque vous utilisez une Arme à feu, vous pouvez décider de la détruire en utilisant les Munitions explosives. Si vous le faites vous augmentez de 3 ses dégâts.



PORTE-BONHEUR : défaussez une carte Zombies lors de la prochaine fouille rapide de votre tour.



SKATEBOARD : vous bénéficiez d'une Action de Déplacement supplémentaire gratuite à chacun de vos tours mais uniquement pour changer de tuile tant que vous avez le Skateboard. Cet effet est permanent.

Vous pouvez utiliser une fois votre Skateboard comme une Arme pour éliminer 2 zombies (il est ensuite défaussé).



VIANDE AVARIÉE : vous pouvez utiliser la Viande avariée pour faire une Action de Fouille ou de Déplacement quand il y a 1 seul zombie dans la zone.



CRÉDITS

Auteurs : Guillaume Lémery & Nicolas Schlewitz

Directeurs de collection : Cédric Barbé & Patrice Boulet

Chef de projet : Gabriel Durnerin

Packageur : ORIGAMES

Coordination, débogage et maquette : Guillaume Gille-Naves

Direction Artistique : Igor Polouchine

Illustrations : Biboun (couverture et personnages), Alexey Yakovlec (équipement), Anthony Wolff (tuiles) et Igor Polouchine (picto).

Musique : Eros Cartechimi

FX et montage : Igor Polouchine



REMERCIEMENTS

Les auteurs remercient particulièrement leurs épouses Sabrina et Isabelle qui se sont gentiment prêtées aux nombreuses soirées de tests et pour leurs idées tout au long de la création du jeu. Ce jeu est aussi le leur.

Ils remercient également pour leur source d'inspiration George Romero, Max Brooks, Valve, Shaun et tous ceux qui contribuent en général à la culture Zombie.

Merci également aux nombreux testeurs : Loïc « Descartes Confluence », Philippe « Pourfendeur », Hatem Allani, Marc Aubert, Sarah Bergere, Laurent

SUIVEZ-NOUS SUR :



IELLO
309 BD DES TECHNOLOGIES 54710 LUDRES - FRANCE

www.iello.info

©2014 Iello. Tous droits réservés


Bianchi, David Bogaert, Jean Philippe Bogaert, Maud Bogaert, Freddy Bohic, Adeline Chamming's, Jean-Pierre Cherel, Erwan Colomb, Anthony Cordier, Patricia Dru, Gabriel Durnerin, Richard Ferrari, Sandrine Ferrari, Nicolas Freydt, Mickaël Garcin, Guillaume Gilles-Naves, Loïc Gonnot, Fabien Gridel, Thomas Guyomard, Vivien Laperrouze, Anne Lasseur, Isabelle Lémery, Cyrille Leroy, Charles Lesage, Serge Magnin, Fabien Magron, Jérôme Marrec, Grégoire Manuel, Mathieu Michalet, Benoît Montarnal, Nathanaël Oppgwall, Christel Perin, Olivier Perin, Igor Polouchine, Florent Pულუარ «JmZ», Delphine Rieu, Olivier Rieu, Corentin Risselin, François Rouzé, Thomas Russier, Sabrina Schlewitz, Reyda Seddiki, Frédéric «Fraifrai» Souchon, Delphine Tartar, Cédric Vidal, Arnaud Witschger ainsi qu'à la Triche et au Ludopole à Lyon.



RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU

Un tour de jeu est décomposé en trois phases qui se jouent dans l'ordre :

1 Actions du Héros (4)


Vous avez 4 Actions. Si vous portez un **Objet lourd** , vous ne pouvez pas Fouiller ou utiliser une arme recouverte par l'Objet lourd mais vous pouvez utiliser un Objet léger ou dépenser 1 Action pour poser votre Objet lourd.

SANS ZOMBIES DANS LA ZONE






Actions de déplacement :

- Se déplacer sur une tuile adjacente
- Entrer dans une zone de Fouille ou en sortir


Actions de fouille :

- Fouiller **rapidement** (piocher 3 cartes dans la pile)
- Fouiller **minutieusement** (récupérer 1 carte dans la défausse)
- Prendre un **jeton Fouille** 

AVEC DU SANS ZOMBIES

- **Combattre** les zombies avec une Arme  
- Combattre à **mains nues** (-1 Point de Vie  = -1 zombie)
- Utiliser un **Objet léger** 
- **Prendre** ou **poser** un **Objet lourd** 
- se **relever**

2 Attaque des Zombies

S'il y a des zombies dans votre zone, ils vous attaquent. Calculez votre capacité de Maintien à distance () . Additionnez la capacité de Maintien à distance de la meilleure Arme de chaque Héros debout dans votre zone.

Si elle est supérieure ou égale au nombre de zombies, vous réussissez à les maintenir : rien ne se passe.

Si elle est inférieure au nombre de zombies, vous n'arrivez pas à les maintenir : vous tombez à terre et perdez 1 Point de Vie.

Si vous tombez à 0, vous êtes inconscient et ne pouvez plus agir pendant ce scénario.

3 Passez la main

À la fin de votre tour vous devez dire "À toi !" pour que le joueur à votre gauche puisse jouer.



ZOMBIE

15'

LA MORT AUX TROUSSES

NOUVELLES RÈGLES

Les nouvelles règles sont des règles qui n'interviennent qu'à partir de ce scénario. Elles ne sont mentionnées qu'une fois et renvoient à la pagination du Guide de survie (page XX du Guide de survie).

RÈGLES SPÉCIALES

Les règles spéciales sont des règles spécifiques à un scénario, qui peuvent même contredire les règles du Guide de survie. Dans ce cas c'est la règle spéciale qui s'applique.

Vous viviez une vie d'ado banale, dans une banlieue de Los Angeles tranquille et sans histoire... jusqu'à l'épidémie. En moins d'une semaine, toutes les personnes de plus de 18 ans se sont transformées en cadavres ambulants affamés de chair fraîche. Les plus jeunes ont servi de nourriture pour les rassasier.

Ça a d'abord été la panique. Puis le chaos. Puis l'enfer. Jusqu'à ce que le calme retombe, faute de survivants. Désormais il ne reste plus que quelques zombies qui errent hagards dans les rues, le reste forme la Horde, une foule immense composée de milliers d'entre eux, qui semble dotée d'une volonté propre et qui ravage tout sur son passage.

La ville est coupée du monde. Personne ne sait si l'épidémie s'est étendue plus loin. De toute façon personne n'a eu le temps de comprendre cette maladie : d'où elle vient, comment la soigner, à quel âge exact on se transforme, comment l'empêcher.

Mais tout ça n'a aucune importance pour vous désormais. Vous, tout ce que vous savez, c'est que vous êtes trop jeunes pour vous transformer et avez eu assez de chance pour rester en vie jusque là. La seule chose qui compte, c'est survivre.

Ce livret de campagne est composé de 15 scénarios à la difficulté progressive. Toutes les règles ne sont pas utilisées dès le début. Nous vous conseillons de jouer ces scénarios dans l'ordre afin de découvrir les règles étape par étape.

Quand, dans un scénario, un paragraphe précise l'apparition d'une Nouvelle Règle, consultez le livret de règles à la page indiquée pour en prendre connaissance. Cette règle s'appliquera pour tous les scénarios à partir de celui-ci.

Plusieurs scénarios ont des conséquences pour les suivants. Si vous souhaitez jouer un scénario indépendamment des autres, ignorez toutes les règles qui le lient à un autre scénario.



CONDITIONS DE VICTOIRE

Indique les conditions pour gagner le scénario.

CONDITIONS DE DÉFAITE

Indique les conditions qui vous empêchent de gagner le scénario.



MISE EN PLACE

Chaque scénario a sa mise en place et un schéma détaillé. Suivez les indications de mise en place.

PISTE SONORE

Piste sonore qu'il faut mettre en route. Elle dure 15 minutes.

HORDE

Généralement il y a 3 zombies dans la boîte Horde. Pensez à toujours replacer automatiquement 3 zombies dans la boîte.

PIOCHE ZOMBIES

La constitution de la pioche Zombies varie en fonction de la difficulté du scénario.

PIOCHE FOUILLE

Il y a à peu près autant de cartes Zombies que de cartes Équipement dans cette pioche. La constitution de la pioche Fouille varie en fonction de la difficulté du scénario.

PLATEAU

Chaque tuile a deux faces : A et B.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Généralement vous commencez avec votre équipement de départ. À partir du scénario 6, vous pouvez conserver à la place l'équipement que vous aviez à la fin du scénario mais avec les Munitions/Résistances que vous aviez.

ZOMBIES

Les zombies  sont placés dans la zone Fouille de la tuile.

Les zombies  sont placés dans la zone Rue de la tuile.


JETONS FOUILLE

Les jetons Fouille sont toujours placés au hasard face cachée, sauf si précisé par un scénario.

TUILE FERMÉE

Une tuile fermée n'est pas accessible tant qu'un joueur ne s'est pas déplacé dessus avec la Clé de sa couleur.

DÉPART

Les joueurs commencent tous dans la zone Rue de la tuile indiquée par le  sur le schéma. Il peut y avoir plusieurs lieux de départ dans certains scénarios.

ZOMBIE

15'

LA FIN DE L'INNOCENCE

1ÈRE PARTIE

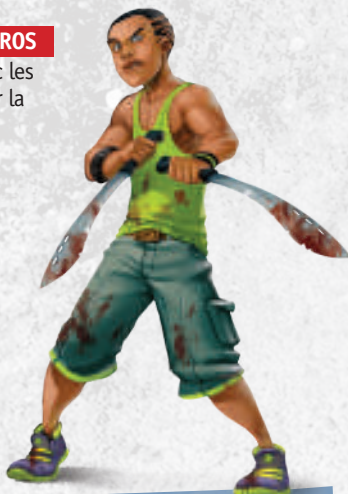
RÈGLES SPÉCIALES

COMMISSARIAT

La partie prend fin dès que tous les Héros sont sur la tuile Commissariat en même temps. Un Héros qui entre dans le Commissariat peut en ressortir s'il le souhaite.

FICHES DES HEROS

Vous jouez avec les fiches Héros sur la face Prologue.



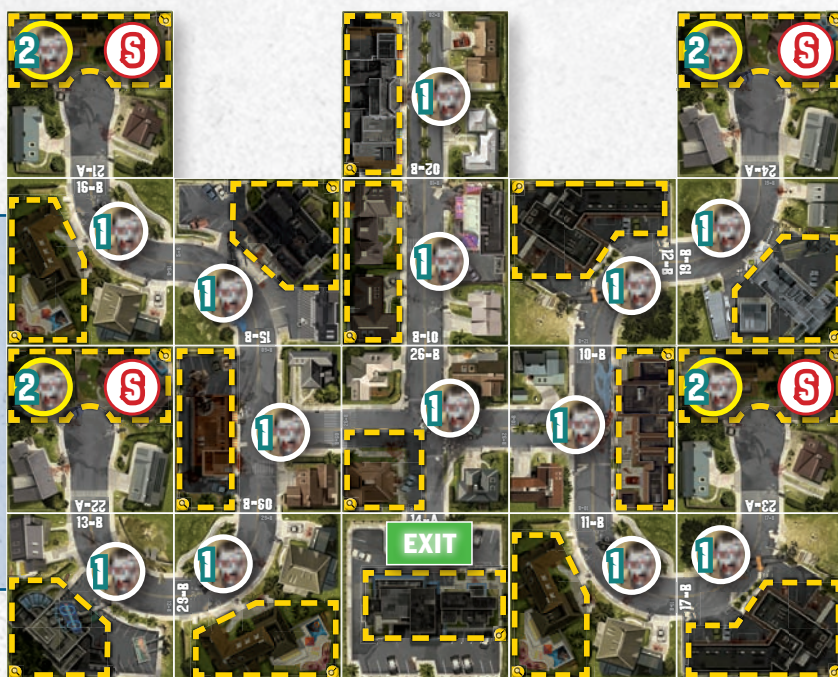
CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile Commissariat (14-A).

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.

À part vous, aucun jeune n'a survécu dans le quartier. Tous les autres se sont transformés ou ont été déchiquetés. Vous êtes cloîtrés dans votre maison. Seuls les grattements de votre mère sur la porte du salon viennent vous perturber. Votre père gît au milieu de la cuisine, le hachoir avec lequel vous l'avez frappé toujours enfoncé dans son crâne. Au dehors, vous entendez le râle des zombies. Ils ne semblent pas vous avoir repéré. Ils errent à la recherche de nourriture. Ça vous fait un point commun avec eux : vous avez faim et vous n'avez plus rien ici. Votre seule solution, c'est de sortir d'ici pour trouver à manger. Avant ça, vous devez trouver des armes pour vous défendre. Pour ça, direction le commissariat. Et qui sait, vous rencontrerez peut-être d'autres survivants.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°1 (piste sans cri).

HORDE

Aucun zombie n'est placé dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

La pioche Zombies n'est pas utilisée durant ce scénario.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille avec les 11 cartes Armes qui ne font pas de bruit (🔊=0) et 12 cartes Zombies de valeur 1. La pioche contient en tout 23 cartes.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Prenez les cartes Scénario Pied de biche, Banjo, Pelle et Tonfa et donnez-en au hasard une à chaque joueur. À trois joueurs, la carte non distribuée est rangée dans la boîte.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 09-B, 10-B, 11-B, 12-B, 13-B, 14-A, 15-B, 16-B, 17-B, 19-B, 21-A, 22-A, 23-A, 24-A, 26-B, 29-B

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : 2 zombies dans les zones de Fouille des tuiles de départ des joueurs et 1 zombie dans la zone Rue de toutes les autres tuiles.

DÉPART S

Les joueurs commencent chacun sur une des tuiles indiquées sur le schéma. Ils commencent tous sur une tuile différente et dans la zone Fouille de leur tuile.



ZOMBIE



LA FIN DE L'INNOCENCE

NOUVELLES RÈGLES

CRIS

page 8 du Guide de survie

HORDE

page 8 du Guide de survie

RÈGLES SPÉCIALES

COMMISSARIAT

Vous ne pouvez pas fouiller dans la tuile de départ (Commissariat) durant ce scénario.

FICHES DES HÉROS

Vous jouez avec les fiches Héros sur la face Prologue.



La découverte du commissariat est une déception : il a déjà été dévalisé et vidé de ses armes. Les seuls objets qui pourraient servir à se défendre sont les crosses de hockey de l'équipe amateur de la police, il va falloir faire avec.

Quand vous ressortez du commissariat, un spectacle macabre vous attend : des dizaines de zombies sont apparus dans les rues. Votre petite virée à l'extérieur semble avoir réveillé tout le voisinage. Parmi les cadavres errants, vous repérez d'anciens amis à vous et des membres de vos familles... « Il faut en finir. »

Par respect pour eux et pour qu'ils puissent reposer en paix une bonne fois pour toute, vous décidez de nettoyer le quartier. Au passage, vous récupérez quelques affaires chez vous avant de fuir cet endroit de malheur.

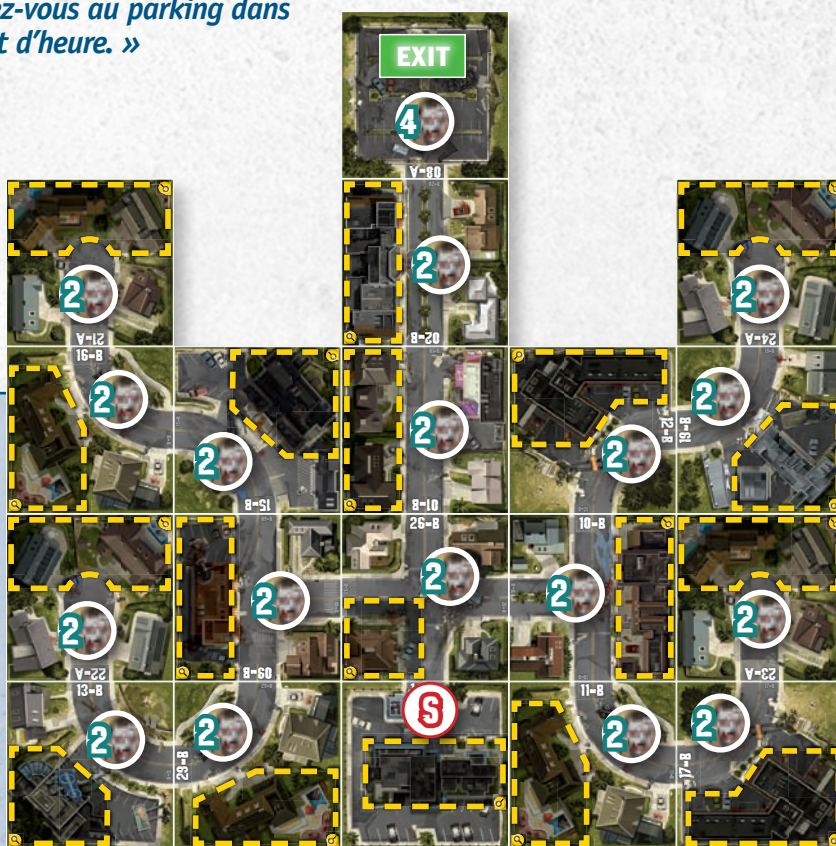
« Rendez-vous au parking dans un quart d'heure. »

CONDITIONS DE VICTOIRE

Il n'y a plus aucun zombie sur le plateau et tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Parking (08-A), avant la fin de la piste sonore.

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que les conditions de victoire ne soient remplies.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Aucun zombie n'est placé dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1 et 2. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 3 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille avec toutes les Armes (cartes jaunes et vertes) et les cartes Zombies de valeur 1 et 2. La pioche contient en tout 49 cartes.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Chaque joueur commence avec une carte Scénario Crosse de Hockey. À trois joueurs, la carte non distribuée est rangée dans la boîte.

PLATEAU

Le plateau est constitué des mêmes tuiles que le précédent plus le Parking.

Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 08-A, 09-B, 10-B, 11-B, 12-B, 13-B, 14-A, 15-B, 16-B, 17-B, 19-B, 21-A, 22-A, 23-A, 24-A, 26-B, 29-B

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ (Commissariat), 4 zombies sur la tuile de sortie (Parking) et 2 zombies dans la zone Rue de toutes les autres tuiles.

DÉPART S

Les joueurs commencent tous dans la zone Rue du Commissariat (14-A).

Rappel : vous ne pouvez pas fouiller dans le Commissariat lors de ce scénario.



ZOMBIE

15'

LA HORDE

NOUVELLES RÈGLES

OBJETS LÉGERS

page 4 du Guide de survie

JETONS FOUILLE

page 6 du Guide de survie

SACS D'ÉQUIPEMENT

page 8 du Guide de survie

FICHES DES HÉROS

Vous jouez sur la face normale de votre fiche, avec les capacités des Héros et leur équipement de départ.

CAPACITÉS DES HÉROS

page 4 du Guide de survie.

CHECKPOINT

page 8 du Guide de survie.



Vous êtes tous désespérés, fatigués et affamés. Au moins vous avez pu récupérer vos armes personnelles.

Vous décidez de vous rendre au centre commercial le plus proche pour y trouver de quoi manger. Aucune des voitures du parking ne démarre et aucun d'entre vous ne sait comment les forcer. Il va falloir y aller à pied. La radio d'une voiture se met soudainement à grésiller. Une voix étrange en sort, une voix d'homme adulte : « Ne restez pas là, la Horde arrive ! Fuyez ! ». La communication se coupe aussi vite qu'elle est apparue.

Un grondement sourd s'élève au moment où vous vous apprêtez à partir : votre escapade a attiré la Horde ! Une foule immense de zombies marche lentement dans votre direction. Ils ravagent tout sur leur passage. Ce qui fut votre quartier ne sera bientôt plus qu'un champ de ruine.

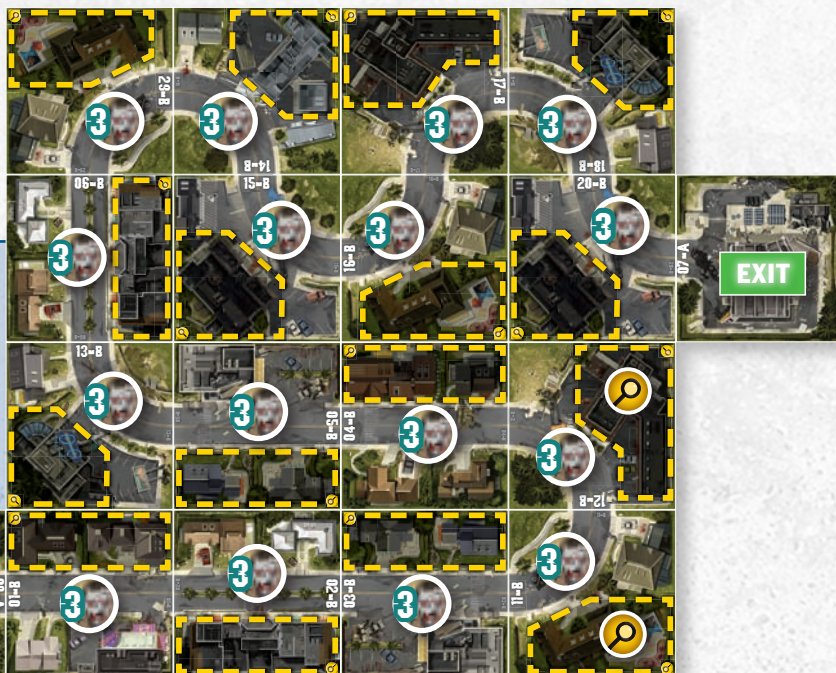
Des petits groupes en sortent régulièrement. L'un d'entre eux vous a repéré : il faut fuir et vite !

CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Station Essence (07-A), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde).

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2 et 3. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Chaque joueur commence avec son Équipement de départ indiqué sur sa fiche de Héros.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 03-B, 04-B, 05-B, 06-B, 07-A, 08-A, 11-B, 12-B, 13-B, 14-B, 15-B, 16-B, 17-B, 18-B, 20-B, 29-B

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et la tuile d'arrivée et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS FOUILLE

Placez un jeton Sac à Dos de valeur 1 sur chacune des deux tuiles indiquées.



DÉPART **S**

Les joueurs commencent tous sur la tuile Parking (08-A).



ZOMBIE

15'

NOUVELLE RÈGLE

TUILES FERMÉES ET CLÉS

page 6 du Guide de survie.

RÈGLE SPÉCIALE

CENTRE COMMERCIAL

Vous ne pouvez pas fouiller dans la tuile d'arrivée (Centre Commercial) durant ce scénario.

LET'S GO TO THE MALL

Vous avez réussi à prendre de l'avance sur la Horde mais elle n'est pas loin derrière vous : ce n'est pas le moment de vous arrêter.

Vous approchez du centre commercial. Avec un peu de chance, vous y trouverez un abri, de quoi manger et de l'équipement.

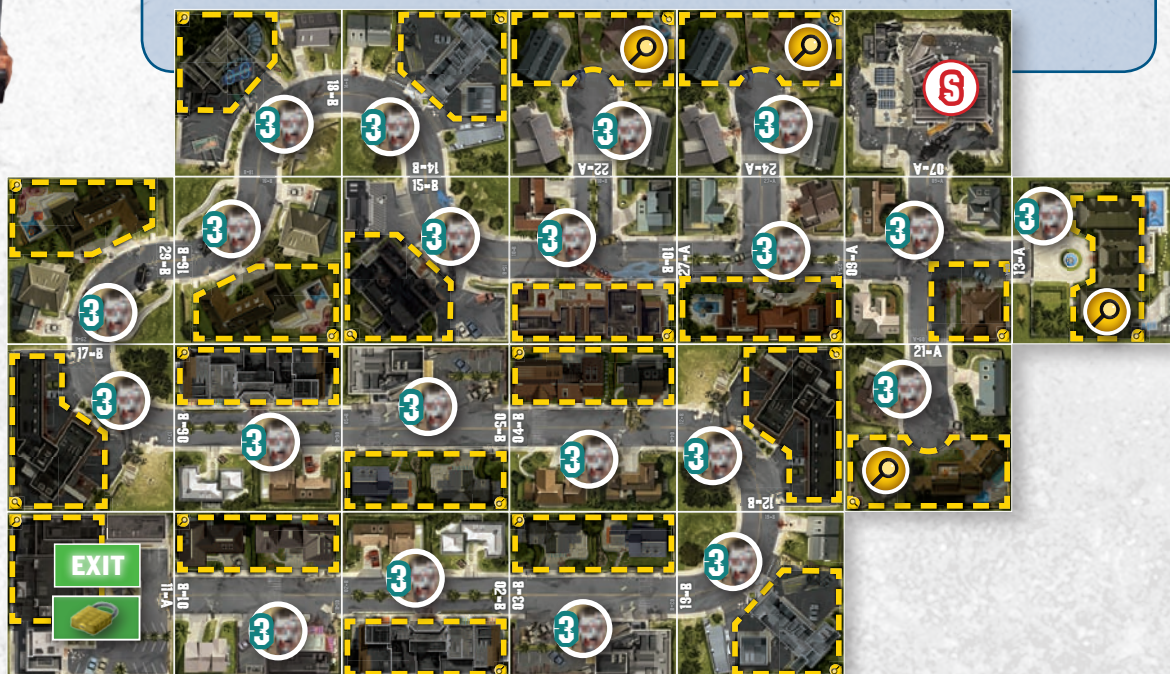
Le seul problème, c'est que ses portes sont fermées...

CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Centre Commercial (11-A), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde).

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Chaque joueur commence avec l'Équipement de départ de son Héros et éventuellement un Équipement Spécial s'il a échangé un jeton Sac d'équipement.



PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 03-B, 04-B, 05-B, 06-B, 07-A, 09-A, 10-B, 11-A, 12-B, 13-A, 14-B, 15-B, 16-B, 17-B, 18-B, 19-B, 21-A, 22-A, 24-A, 27-A, 29-B

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et la tuile d'arrivée et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard trois jetons Sac à Dos de valeur 1 et un jeton Clé Verte sur chacune des quatre tuiles indiquées.



TUILES FERMÉES

Placez un jeton Tuile Fermée vert sur la tuile d'arrivée.

DÉPART

Les joueurs commencent tous sur la tuile Station Essence (07-A).

ZOMBIE

15'

HAUTE SÉCURITÉ

RÈGLE SPÉCIALE

CENTRE COMMERCIAL ET MANOIR

Vous ne pouvez pas fouiller dans la tuile de départ (Centre Commercial-11A), ni dans la tuile d'arrivée (Manoir-13A) durant ce scénario.

CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Manoir (13-A), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde).

Ils doivent d'abord passer par l'Entrée d'Evergreen Hill (23-B) : une grille sécurisée verrouillée. Le gardien est mort dans les alentours, la clé ne doit pas être loin.

CONDITIONS DE DÉFAITE

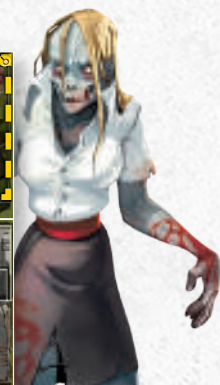
Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.

Vous êtes parvenus à entrer dans le centre commercial à temps. La Horde s'acharne sur la grille derrière vous qui semble tenir le coup, pour le moment. Les allées sont désertes et parfaitement calmes. Vous trouvez dans les magasins de quoi manger et décidez de dormir quelques heures.

Au milieu de la nuit, un son atroce vous réveille : les enceintes se mettent à cracher une musique insupportable. Le son grésille puis une voix prend le relais, la même qu'au parking : « Je vous ai retrouvés, c'est parfait ! Rendez-vous dans mon manoir, dans Evergreen Hill, il faut que l'on discute. Ah, et dépêchez-vous, il semblerait que les ondes radio que j'utilise énervent les zombies... Je vais détourner leur attention. »

Un vacarme retentit : la grille a cédé sous la Horde ! Les zombies surgissent de partout, affamés. Toutes les lumières du centre commercial s'allument

alors subitement et une alarme incendie se met à résonner à l'autre bout du bâtiment. Tous les zombies se détournent dans cette direction. C'est l'occasion de fuir.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Chaque joueur commence avec l'Équipement de départ de son Héros et éventuellement un Équipement Spécial s'il a échangé un jeton Sac d'équipement.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 02-B, 03-B, 09-B, 10-B, 11-A, 12-B, 13-A, 14-B, 15-B, 16-B, 17-B, 18-B, 19-B, 20-B, 21-A, 23-B, 24-A, 25-A, 26-A, 27-A, 28-A, 29-B

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et la tuile d'arrivée et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard deux jetons Sac à Dos de valeur 1 et un jeton Clé Rouge, un sur la zone Fouille de la tuile A et les deux autres sur la tuile B, comme indiqué sur le schéma.



Placez au hasard deux jetons Sac à Dos de valeur 1 et un jeton Clé Bleu, un sur la zone Fouille de la tuile C et les deux autres sur la tuile D, comme indiqué sur le schéma.

TUILES FERMÉES

Placez un jeton Tuile Fermée rouge sur la tuile indiquée et un jeton Tuile Fermée bleue sur la tuile d'arrivée.

DÉPART S

Les joueurs commencent tous dans la zone Rue de la tuile Centre Commercial (11-A).



ZOMBIE

15'

MARÉE HAUTE

NOUVELLE RÈGLE

ZONE DE FOUILLE

Attention, certaines tuiles n'ont pas de Zone de Fouille.

RÈGLE SPÉCIALE

USINES

Vous ne pouvez pas fouiller dans les deux tuiles d'arrivée (Usine) durant ce scénario.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur une tuile d'arrivée, Usine (12-A et 27-B), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde). Chaque tuile d'arrivée doit accueillir au moins 1 Héros pour que la mission soit réussie.

La tuile sur laquelle finissent les Héros aura de l'impact sur le prochain scénario, pensez bien à la noter.

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que les conditions de victoire ne soient remplies.

À l'intérieur du manoir vous rencontrez un homme excentrique d'une cinquantaine d'années : le professeur Artin. Il n'a aucune idée de comment il a pu survivre à l'épidémie mais, très excité par votre présence, il vous mène à son laboratoire où il étudie les zombies.

« Je crois savoir comment fabriquer un vaccin ! Tout est lié au premier des zombies : l'Alpha ! Mais il me faut un échantillon de son corps pour avancer dans mes recherches. Vous devez le retrouver ! »

Artin vous explique que les zombies sont très sensibles aux ondes radio et qu'il dispose d'un dispositif dans son ancien labo qui devrait lui permettre de repérer la position de l'Alpha. Il vous désigne une porte dérobée :

« Prenez ce tunnel, vous serez à peine à une heure de marche de l'observatoire. Mon labo est dans son sous-sol. La Horde avance, dépêchez-vous ! »

Le tunnel débouche sur un parking. Il vous faut très peu de temps pour vous repérer et encore moins de temps pour vous apercevoir que la Horde est à quelques rues de là.

Pour pouvoir avancer et gagner un peu de temps, il faut que vous endiguiez la progression des zombies. Deux usines de traitement des eaux et des canalisations

sont à quelques rues de là : séparez vous et ouvrez les vannes depuis les deux sites pour laisser les zombies se noyer, puis retrouvez-vous plus loin en ville.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Chaque joueur commence avec l'Équipement de départ de son Héros et éventuellement un Équipement Spécial s'il a échangé un jeton Sac d'équipement.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 02-B, 03-A, 04-A, 05-A, 06-A, 07-A, 08-B, 09-A, 10-B, 11-B, 12-A, 15-B, 16-A, 17-A, 18-A, 19-B, 21-B, 22-A, 23-A, 24-A, 25-A, 27-B, 28-A, 29-A, 30-A

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et les tuiles d'arrivée et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard deux jetons Sac à Dos de valeur 1 et un jeton Clé Jaune, un sur la zone Fouille de la tuile A et les deux autres sur la tuile B, comme indiqué sur le schéma.

Placez au hasard deux jetons Sac à Dos de valeur 1 et un jeton Clé Verte, un sur la zone Fouille de la tuile C et les deux autres sur la tuile D, comme indiqué sur le schéma.



TUILES FERMÉES

Placez un jeton Tuile Fermée jaune et un jeton EXIT A sur la tuile Usine (12-A) et un jeton Tuile Fermée vert et un jeton EXIT B sur la tuile Usine (27-B).

DÉPART S

Les joueurs commencent tous sur la tuile Station Essence (07-A).



ZOMBIE

15'

LA NUIT TOMBE

L'inondation vous a permis de semer la Horde pour un temps mais vous a obligés à vous séparer. Cela fait plusieurs heures que vous marchez quand enfin vous trouvez un chemin pour vous retrouver. Malheureusement la zone est infestée de zombies, et la Horde n'est plus si loin. Pire, la nuit tombe. Impossible de vous arrêter pour vous reposer. Vous devez vous regrouper, trouver de quoi vous éclairer et continuer votre route.

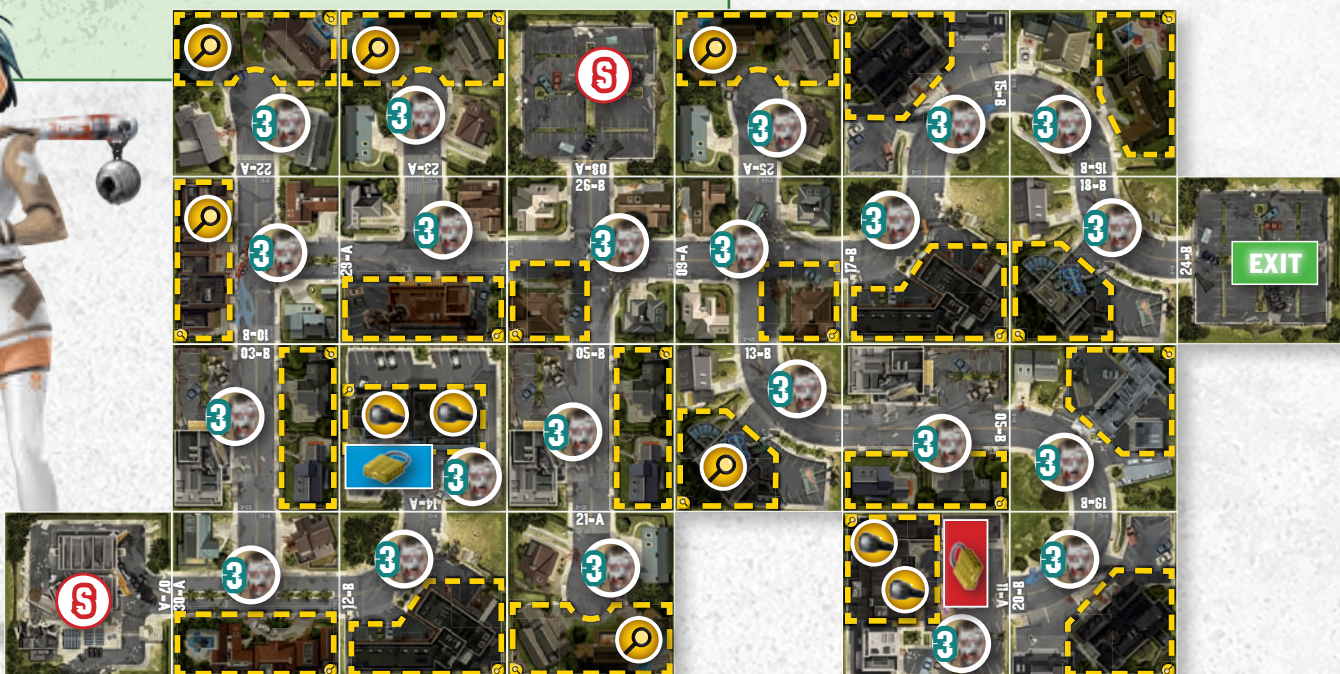
CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Parking (24-B), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde).

OBJECTIF SECONDAIRE Chaque joueur peut prendre une ou plusieurs Lampes-torches, il les place sur sa fiche de Héros sur les emplacements Fouille (gardez-les à la fin du scénario, elles serviront pour le scénario suivant).

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 03-B, 04-B, 05-B, 07-A, 08-A, 09-A, 10-B, 11-A, 12-B, 13-B, 14-A, 15-B, 16-B, 17-B, 18-B, 19-B, 20-B, 21-A, 22-A, 23-A, 24-B, 25-A, 26-B, 29-A, 30-A

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur les tuiles de départ et la tuile d'arrivée et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS FOUILLE

Placez quatre jetons Lampe-torche face visible, comme indiqué sur le schéma.



Placez au hasard quatre jetons Sac à Dos de valeur 1, un jeton Clé Rouge et un jeton Clé Bleue sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.



TUILES FERMÉES

Placez un jeton Tuile Fermée bleu sur le Commissariat (14-A) et un jeton Tuile Fermée rouge sur le Centre Commercial (11-A).

DÉPART

Les joueurs commencent sur une tuile différente en fonction de la tuile d'arrivée du scénario précédent : ceux qui ont terminé le scénario précédent sur EXIT A commencent sur le Parking (08-A), ceux qui ont fini le scénario précédent sur EXIT B commencent sur la Station Service (07-A).

ZOMBIE

15'

BALADE AU CLAIR DE LUNE

La nuit est tombée et la Horde vous suit de près mais l'observatoire n'est plus très loin. La zone est mal éclairée et peu peuplée : il va être compliqué de trouver de quoi s'équiper dans le coin.

RÈGLES SPÉCIALES

NUIT ET LAMPE-TORCHE

Sans Lampe-torche, il est difficile d'y voir. Les Héros peuvent se répartir les Lampes-torches du scénario précédent. Les Héros qui n'ont pas de Lampe-torche ont 1 Action de moins par tour (prenez un jeton « -1 Action »). Les Héros qui ont une Lampe-torche la garde sur leur fiche de Héros : elle occupe un emplacement Fouille. Si pendant la partie un Héros se sépare de sa lampe torche, il prend un jeton « -1 Action ».

OBSERVATOIRE

Vous ne pouvez pas fouiller dans la tuile d'arrivée (Observatoire) durant ce scénario.

CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Observatoire (10-A), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde).

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.



PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-A, 02-A, 03-A, 04-A, 05-A, 06-A, 08-A, 09-B, 10-A, 11-B, 12-B, 13-B, 14-B, 16-A, 18-A, 19-A, 20-A, 21-A, 22-A, 23-A, 24-A, 25-B, 26-A, 30-B

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard quatre jetons Sac à Dos (deux de valeur 1 et deux de valeur 2) sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.



DÉPART

Les joueurs commencent tous sur la tuile Parking (08-A).

ZOMBIE

TOUR DE DÉFENSE

Vous êtes enfin parvenus à l'observatoire. Vous vous glissez dans son sous-sol et découvrez dans un coin miteux du parking souterrain le laboratoire du professeur Arlin : des dizaines d'ordinateurs et de boîtiers électroniques d'une autre époque clignotent tout autour de vous, à côté d'un vieux pickup. Un écran se brouille puis affiche l'image d'Arlin : « Ah ! Vous y êtes arrivés. Splendide ! Je vais pouvoir lancer l'émission des ondes radio pour repérer l'Alpha. Il y a un petit souci... mais rien de grave... les ondes vont probablement attirer la Horde là où vous êtes... Il faut que personne ne touche à rien pendant 15 minutes. Vous devez absolument les empêcher de s'approcher et vous assurez une voie de sortie. Dès que j'aurai repéré l'Alpha, fuyez. Prenez les clés dans le tiroir et partez avec ma voiture. Bon courage ! ».

RÈGLES SPÉCIALES

ARRIVÉE DES ZOMBIES

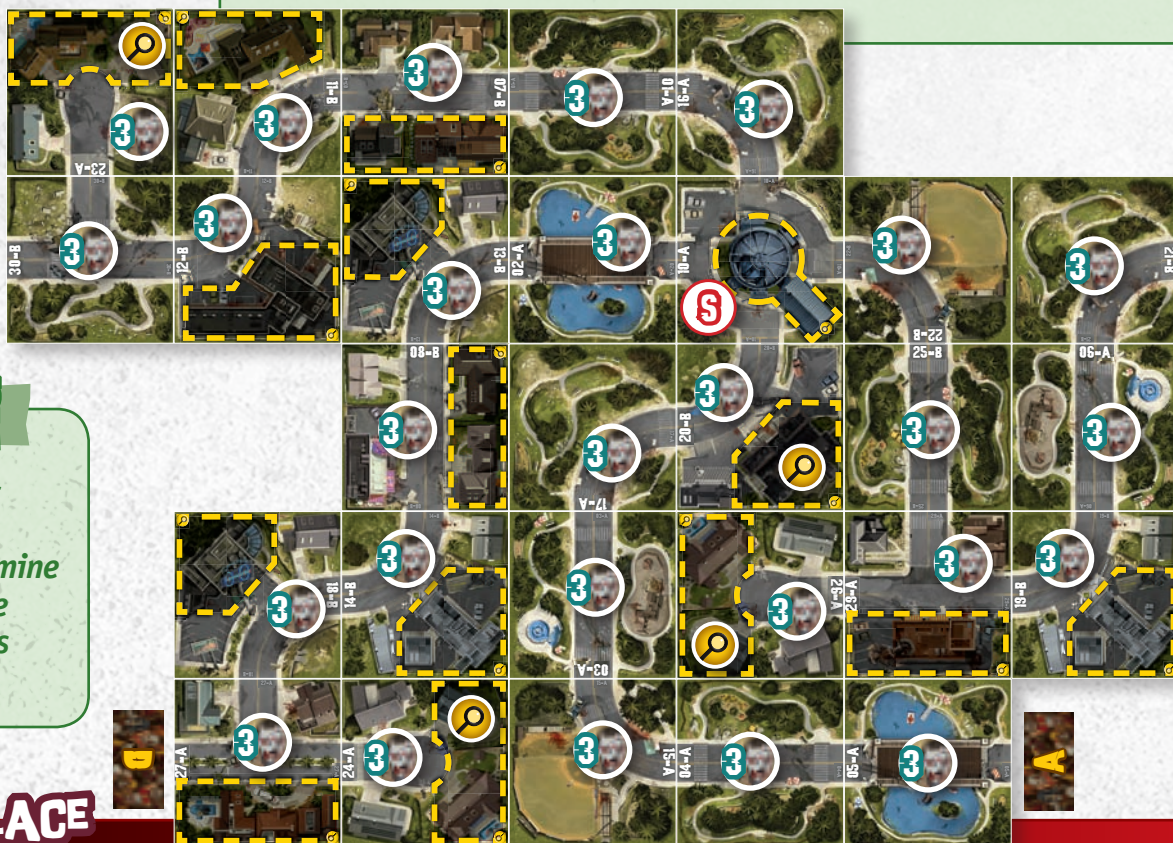
- Ce scénario n'utilise pas les règles habituelles d'arrivée des zombies :
- Quand un cri retentit, piochez deux cartes de la pioche Zombies.
 - Pour chaque carte, placez autant de zombies qu'indiqué sur la première Tuile qui n'a pas encore de zombie dans sa zone Rue en partant de la lettre indiquée (tuile A, B, C ou D) sur le chemin en direction de l'Observatoire.
 - Si toutes les tuiles du chemin vers l'Observatoire sont déjà occupées, les nouveaux zombies sont placés sur la zone Rue de l'Observatoire, même s'il y a déjà des zombies dessus.
 - **Carte Horde :** quand une Horde est piochée, la règle normale s'applique.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- À la fin de la piste sonore :
- aucun zombie n'est présent sur la tuile Observatoire (10-A).
 - au moins 1 Héros est présent sur la tuile Observatoire (10-A).

- aucun zombie n'est présent sur les zones Rue de toutes les tuiles entre l'Observatoire et au moins une des sorties (A, B, C ou D).

(Notez bien à la fin du scénario quelles sorties vous empruntez (A, B, C ou D), cela aura un impact sur le scénario suivant.



CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine et les conditions de victoire ne sont pas remplies.

MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-A, 02-A, 03-A, 04-A, 05-A, 06-A, 07-B, 08-B, 10-A, 11-B, 12-B, 13-B, 14-B,

15-A, 16-A, 17-A, 18-B, 19-B, 20-B, 21-B, 22-B, 23-A, 24-A, 25-B, 26-A, 27-A, 29-A, 30-B

ENTRÉES DES ZOMBIES

Placez les tuiles lettrées A, B, C et D devant les quatre points d'entrées des zombies, comme indiqué sur le schéma.

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur l'Observatoire et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard quatre jetons Sac à Dos (deux de valeur 1 et deux de valeur 2) sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.



DÉPART

Les joueurs commencent tous dans la zone Rue de la tuile Observatoire (10-A).

ZOMBIE

15'

NOUVELLES RÈGLES

ALARMES

page 7 du Guide de survie

OBJETS LOURDS

page 7 du Guide de survie

RÈGLES SPÉCIALES

JERRICANS

Un Jerrican est un Objet Lourd. Quand un joueur prend un jeton Jerrican, donnez-lui une carte Jerrican qu'il place sur sa fiche de Héros. Il place le jeton sur la carte. S'il dépose le Jerrican, il défausse la carte et laisse le jeton sur la tuile où il se trouve.

Ramasser un jeton Jerrican coûte 1 Action. Pour faire le plein, il faut être dans la zone Rue de la tuile où se trouve le jeton Voiture, dépenser 1 Action, défausser la carte Jerrican et placer le jeton Jerrican sous la voiture.

JETONS FOUILLE

Pour ce scénario, les jetons Fouille ne sont pas dans des zones de Fouille et peuvent être récupérés normalement s'il n'y a pas de zombies sur la tuile.

LE COUP DE LA PANNE

« L'Alpha est à Avalon Lane ! » À peine le professeur Arlin a-t-il fini sa phrase que vous démarrez en trombe à bord du pickup et arrivez à vous dégager de la Horde de justesse. Vous roulez à toute vitesse à travers les rues vers cette ville sécurisée.

À une vingtaine de miles de votre destination, vous tombez en panne d'essence. Vous avez un quart d'heure pour trouver de quoi remplir le réservoir au maximum avant que la Horde ne vous rattrape.

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la piste sonore :

- aucun zombie n'est présent sur la tuile où se trouve le jeton voiture.
- tous les Héros sont sur la tuile où se trouve le jeton voiture et ont utilisé au moins 3 Jerricans pour faire le plein.

(Notez bien à la fin du scénario combien de Jerricans vous avez utilisés, cela aura un impact sur le scénario suivant).

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que les conditions de victoire ne soient remplies.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 03-B, 04-B, 05-B, 06-B, 07-A, 08-A, 09-B, 10-B, 11-B, 12-B, 13-B, 14-B, 15-B, 16-B, 17-B, 20-B, 24-B, 26-B, 29-B, 31-A, 32-A.

ZOMBIES

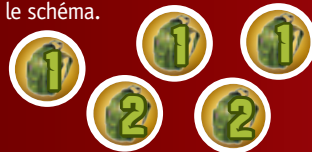
Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : **aucun zombie sur la tuile de départ** et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS ALARME

Placez un jeton Alarme sur les quatre tuiles indiquées sur le schéma.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard cinq jetons Sac à Dos (trois de valeur 1 et deux de valeur 2) sur les tuiles indiquées sur le schéma.



JERRICANS

Placez un jeton Jerrican sur chacune des tuiles indiquées sur le schéma. Posez à proximité les 5 cartes Jerrican.

VOITURE

L'emplacement du jeton Voiture dépend de la route que vous avez prise pour fuir lors du scénario précédent. Placez le jeton Voiture sur la tuile correspondant à la sortie que vous avez prise (si c'est la sortie A, placez le jeton Voiture sur la tuile A). Si plusieurs sorties étaient disponibles, placez le jeton Voiture sur celle qui est la plus proche de A.

DÉPART S

Les joueurs commencent tous dans la zone Rue de la tuile où se trouve le jeton Voiture. Retirez les zombies de cette tuile.

ZOMBIE 15'

LES PORTES D'AVALON

RÈGLES SPÉCIALES

ARRIVÉE DES ZOMBIES

- Ce scénario n'utilise pas les règles habituelles d'arrivée des zombies :
- Quand un cri retentit, piochez deux cartes de la pioche Zombies.
 - Pour chaque carte, placez autant de zombies qu'indiqué sur la première Tuile qui n'a pas encore de zombie dans sa zone Rue en partant de la lettre indiquée (tuile A, B, C ou D) sur le chemin en direction du Héros Actif.
 - Si toutes les tuiles du chemin en direction du Héros Actif sont déjà occupées, les nouveaux zombies sont placés sur la zone Rue du Héros Actif, même s'il y a déjà des zombies dessus.
 - **Carte Horde** : quand une Horde est piochée, la règle normale s'applique.
 - Dès qu'un personnage ouvre la tuile fermée rouge, déplacez les tuiles d'arrivée des zombies A, B et C sur l'entrée indiquée ② sur le schéma.

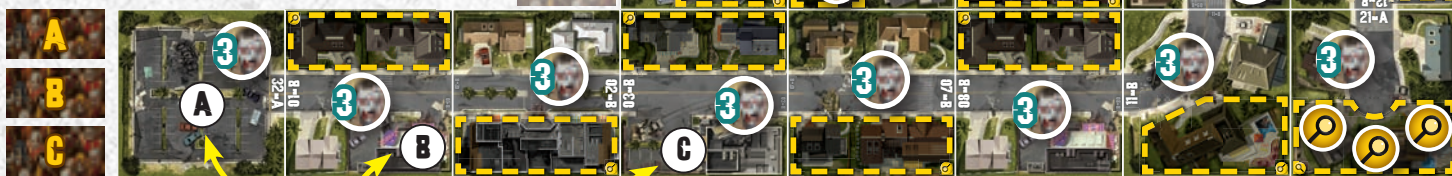


CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Parking (24-B), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde).

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°3 (cri toutes les 40 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 03-B, 04-A, 05-A, 06-A, 07-B, 08-B, 09-B, 10-B, 11-B, 12-B, 13-B, 14-B, 15-B, 16-A, 18-A, 19-B, 21-A, 22-A, 23-B, 24-B, 25-B, 27-A, 32-A

ENTRÉES DES ZOMBIES

Placez les tuiles lettrées A, B, C et D devant les deux points d'entrées des zombies, comme indiqué sur le schéma.

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma.

JETONS ALARME

Placez un jeton Alarme sur les trois tuiles indiquées sur le schéma.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard cinq jetons Sac à Dos (deux de valeur 1 et trois de valeur 2) et un jeton Clé rouge, sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.

TUILES FERMÉES

Placez un jeton Tuile Fermée rouge sur la tuile indiquée.

DÉPART S

Les joueurs commencent tous dans la zone Rue de la tuile A, B ou C en fonction du nombre de Jerricans qu'ils ont réussi à utiliser lors du scénario précédent. Ne placez pas de zombies sur la tuile de départ. 3 Jerricans : tuile A ; 4 Jerricans : tuile B ; 5 Jerricans : tuile C.



ZOMBIE

15'

RAVITAILLEMENT

Vous êtes enfin à Avalon Lane. L'Alpha ne doit plus être loin, mais vous n'avez aucune idée d'où il se terre exactement. Vous êtes perdus dans ce quartier immense, vous ne savez pas où chercher et surtout, vous êtes affamés et épuisés par la course effrénée depuis l'observatoire. Vous avez besoin de reprendre des forces avant de repartir.

Il semblerait que vous ayez creusé un peu l'écart avec la Horde, ce qui vous laisse le temps de fouiller le voisinage à la recherche de nourriture.

NOUVELLE RÈGLE

ÉVÉNEMENTS

page 9 du Guide de survie

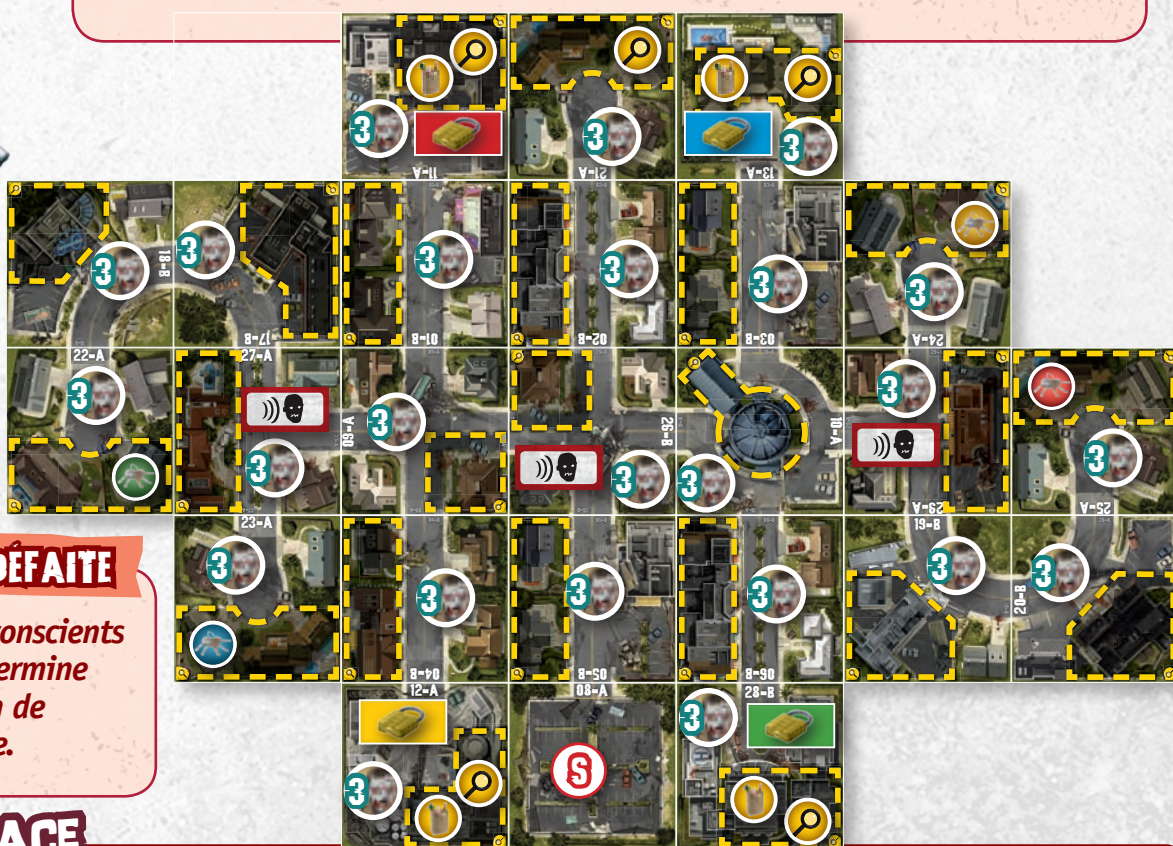


CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Parking (08-A), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde). (Note : la tuile d'arrivée et de départ est la même).

OBJECTIF SECONDAIRE Chaque joueur peut prendre un ou plusieurs jetons Provision, il les place sur sa fiche de Héros sur un emplacement Fouille.

(Gardez vos Provisions à la fin du scénario, elles serviront pour le scénario suivant. Il est fortement conseillé de récupérer autant de jetons Provision que de joueurs).



CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.

MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°3 (cri toutes les 40 sec.).

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 03-B, 04-B, 05-B, 06-B, 08-A, 09-A, 10-A, 11-A, 12-A, 13-A, 17-B, 18-B, 19-B, 20-B, 21-A, 22-A, 23-A, 24-A, 25-A, 26-B, 27-A, 28-B, 30-A

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS ALARME

Placez un jeton Alarme sur les trois tuiles indiquées sur le schéma.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard cinq jetons Sac à Dos (un de valeur 1, deux de valeur 2 et deux de valeur 3) sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.

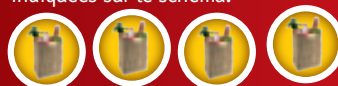


Placez les quatre jetons Clé (rouge, bleu, jaune et vert) face visible sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.



JETONS PROVISION

Placez un jeton Provision dans les zones Fouille de chacune des tuiles indiquées sur le schéma.



TUILES FERMÉES

Placez les jetons Tuile Fermée rouge, vert, jaune et bleu sur les tuiles indiquées sur le schéma.

DÉPART

Les joueurs commencent sur la tuile Parking (08-A).

ZOMBIE 15'

PRIS AU PIÈGE

Le repos fut de courte durée : alors que vous essayez de fuir le quartier, la Horde force droit sur vous ! Les zombies ont l'air enragé et surgissent de partout à la fois. Vous serrez le poing sur vos armes, déterminés à vous défendre malgré les faibles chances que vous avez de vous en sortir. Du haut d'un toit, un ado apparaît : « Tenez le coup, j'arrive, je vais vous sortir de là. Essayez d'en buter un maximum que je puisse passer ! ». Pas le temps de se poser des questions, il faut survivre !

RÈGLES SPÉCIALES

LA FAIM

La fatigue et la faim se font sentir pour ceux qui n'ont rien trouvé à manger... Les Héros peuvent se répartir les jetons Provision du scénario précédent. Les Héros qui n'ont pas de jeton Provision ont une Action de moins par tour (prenez 1 jeton « -1 Action »). Les Héros qui ont un jeton Provision le défaussent de leur fiche Héros et jouent normalement.



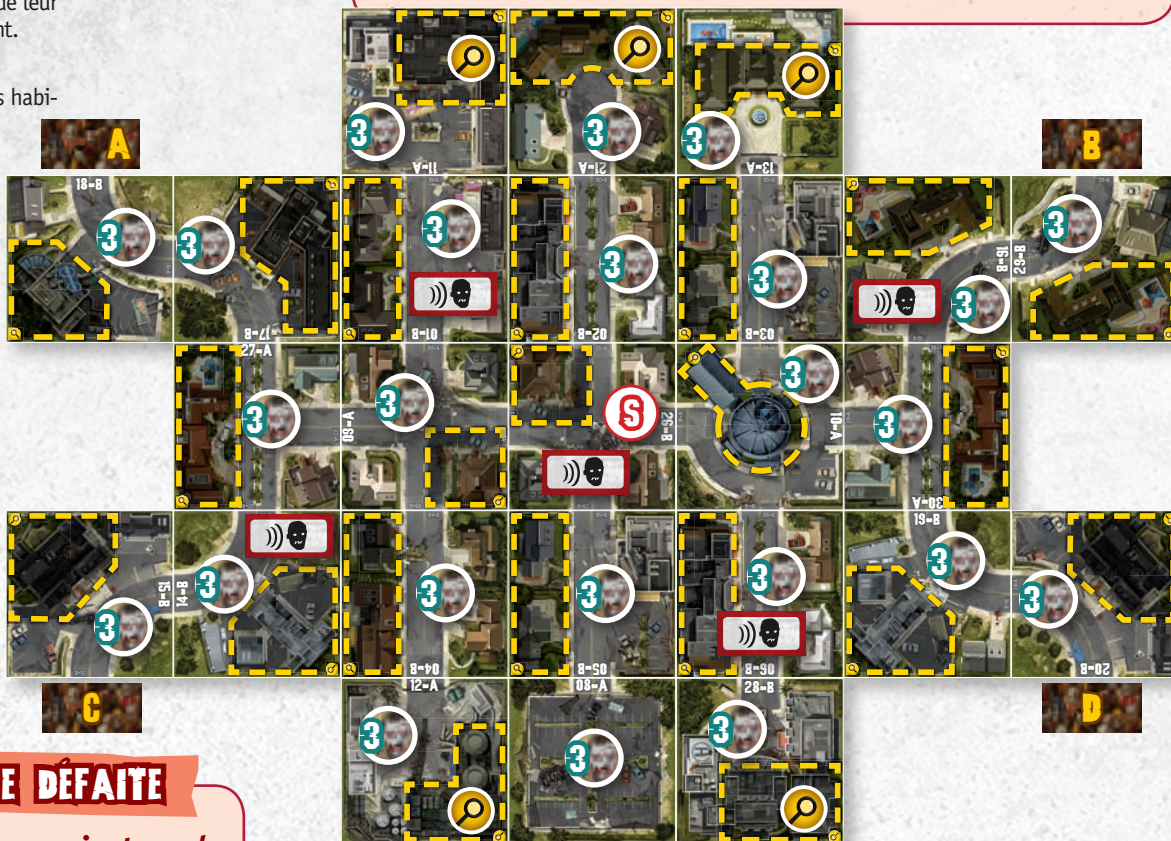
ARRIVÉE DES ZOMBIES

Ce scénario n'utilise pas les règles habituelles d'arrivée des zombies :

- Quand un cri retentit, piochez deux cartes de la pioche Zombies.
- Pour chaque carte, placez autant de zombies qu'indiqué sur la première Tuile qui n'a pas encore de zombie dans sa zone Rue en partant de la lettre indiquée (tuile A, B, C ou D) sur le chemin en direction du Héros Actif.
- Si toutes les tuiles du chemin vers le Héros Actif sont déjà occupées, les nouveaux zombies sont placés sur la zone Rue du Héros Actif, même s'il y a déjà des zombies dessus.
- **Carte Horde** : quand une Horde est piochée, la règle normale s'applique.

CONDITION DE VICTOIRE

À la fin de la piste sonore au moins 13 tuiles dont obligatoirement la tuile départ, le Parking (08-A), et la tuile située entre les deux ne contiennent aucun zombie.



CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.

MISE EN PLACE

PLATEAU

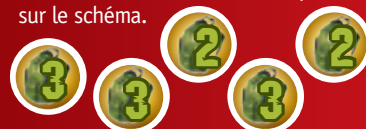
Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 03-B, 04-B, 05-B, 06-B, 08-A, 09-A, 10-A, 11-A, 12-A, 13-A, 14-B, 15-B, 16-B, 17-B, 18-B, 19-B, 20-B, 21-A, 26-B, 27-A, 28-B, 29-B, 30-A

JETONS ALARME

Placez un jeton Alarme sur les cinq tuiles indiquées sur le schéma.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard 5 jetons Sac à Dos (2 de valeur 2 et 3 de valeur 3) sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.



ENTRÉES DES ZOMBIES

Placez les tuiles lettrées A, B, C et D devant les quatre points d'entrées des zombies, comme indiqué sur le schéma.

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

DÉPART

Les joueurs commencent tous dans la zone Rue de la tuile Croisement centrale (26-B).

PISTE SONORE

Piste n°2 (cri toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.



ZOMBIE

15'

RÈGLE SPÉCIALE

DÉPLACEMENT DE L'ADO

L'Ado se déplace au début du tour du premier joueur. Il avance en suivant le parcours fléché (→) sur le schéma. Il se déplace de deux tuiles à chaque tour. Les zombies ne stoppent pas sa progression (il est entraîné à se faufiler discrètement et connaît le quartier par cœur). Il s'arrête quand il arrive sur la tuile d'arrivée (il n'a pas besoin de la clé). Seuls les joueurs qui l'auront rejoint avant son prochain tour auront accès à son stock et pourront se partager le butin à raison d'une Arme par Héros arrivé dans le tour.

LA PLANQUE

Alors que vous êtes en train de faiblir face à la Horde grandissante, un ado déboule en vélo, armé jusqu'aux dents et éclatant tous les zombies sur son passage. Il vous fait signe de le suivre et lance des fumigènes pour couvrir votre fuite. Il vous emmène dans un bâtiment qui semble calme, à quelques rues de là. Il fait partie d'une bande d'enfants et d'adolescents qui ont réussi à survivre et à s'organiser dans le coin. Quand vous lui parlez de l'Alpha, il réagit violemment. « On avait presque réussi à sécuriser le quartier. Depuis que ce monstre est ici, le secteur est gavé de zombies surexcités. Je peux vous amener à lui si vous y tenez. Mais je vous préviens, il est pas beau à voir et surtout il est increvable. Vous attaquer à lui, c'est du suicide. »

Il s'arrête, écoute autour de lui et reprend, nerveux : « Il faut que je bouge, ils arrivent. L'Alpha est à quelques rues de notre planque. Suivez-moi. Je vous attendrai pas par contre, pas question de laisser la porte ouverte aux zombies. Si vous êtes assez rapides, on vous filera un peu de matos. »

CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée, Centre Commercial (11-A), avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde).

OBJECTIF SECONDAIRE Les Héros qui arrivent sur la tuile d'arrivée dans le même tour que l'Ado ont accès à une partie du stock de sa bande et pourront commencer le scénario suivant en se répartissant les Armes suivantes à raison d'une Arme par personne : Pelle, Banjo, Pied de biche, Pistolet à clous (à prendre parmi les cartes Scénario).



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°3 (cri toutes les 40 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 03-B, 04-B, 05-B, 06-B, 07-B, 08-A, 09-A, 10-A, 11-A, 12-B, 13-B, 14-B, 15-A, 16-A, 17-A, 18-B, 19-B, 20-B, 21-A, 22-A, 23-A, 24-A, 25-A, 26-B, 27-A, 28-A, 29-B, 30-B

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur les tuiles de départ et d'arrivée et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS ALARME

Placez un jeton Alarme sur les trois tuiles indiquées sur le schéma.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard 5 jeton Sac à Dos (1 de valeur 1, 2 de valeur 2 et 2 de

valeur 3) et le jeton Clé rouge sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.

TUILES FERMÉES

Placez le jeton Tuile Fermée rouge sur la tuile d'arrivée.

DÉPART S

Les joueurs commencent sur la tuile Parking (08-A).

L'ADO A

Placez la figurine d'un Héros non choisi par les joueurs sur la tuile de départ. C'est l'Ado.



ZOMBIE

15'

RÈGLE SPÉCIALE

L'ALPHA

Dès qu'un Héros entre sur la tuile contenant l'Alpha, vous devez lui infliger 25 dégâts en un tour de table à partir de ce Héros. Si vous y parvenez, c'est une victoire ! Si vous n'y parvenez pas, il vous écrase et la partie est perdue.

L'Alpha compte pour 0 en maintien à distance.

Si des zombies apparaissent sur la tuile contenant l'Alpha, vous devez les tuer avant de pouvoir attaquer l'Alpha.

Si vous jouez à 3 Héros, vous devez infliger 20 dégâts au lieu de 25.

L'ALPHA

Vous voilà enfin face à l'Alpha !

Vous devez le terrasser pour prendre un échantillon de son corps et l'apporter au professeur Arlin. C'est le seul espoir d'en finir avec ce cauchemar.

Mais le monstre est coriace et surtout très dangereux : un seul coup de sa part, et c'en est fini de vous.

Préparez vos armes et donnez tout ce que vous avez, vous seuls pouvez sauver l'humanité !



CONDITION DE VICTOIRE

Les Héros parviennent à vaincre l'Alpha.

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie ou les Héros ne parviennent pas à infliger assez de dégâts à l'Alpha en un tour.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°3 (cri toutes les 40 sec.).

HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte Horde.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombies.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou équipement du scénario précédent, et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01-B, 02-B, 04-A, 05-B, 06-B, 07-B, 08-A, 10-B, 11-B, 12-B, 13-B, 14-B, 16-A, 17-A, 18-A, 19-B, 20-B, 21-B, 22-A, 23-A, 24-B, 25-B, 26-A, 30-B

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et la tuile de l'Alpha, et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

L'ALPHA

Placez la figurine de l'Alpha sur la tuile à la fin du parcours.

JETONS ALARME

Placez un jeton Alarme sur les quatre tuiles indiquées sur le schéma.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard 4 jetons Sac à Dos (1 de valeur 2 et 3 de valeur 3) sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma. Vous pourrez utiliser ces jetons pour votre prochain scénario.



DÉPART

Les joueurs commencent tous sur la tuile Parking (08-A).

Victoire ! L'Alpha est vaincu et vous avez un échantillon de son corps sur vous. Mais ça n'est que le début de votre périple...

Comment la Horde réagira-t-elle face à la disparition de l'Alpha ? Parviendrez-vous à retrouver le professeur Arlin ? Découvrira-t-il un remède ?

Et comment a-t-il pu survivre à l'épidémie ?

Rendez-vous sur :

www.zombie15.com pour trouver les réponses à toutes ces questions ! Nouveaux scénarios, contenus exclusifs, actualités sur le jeu et bien d'autres surprises vous y attendent.

ZOMBIE

15'

LE LEURRE

La mort de l'Alpha a rendu la Horde folle ! Des zombies apparaissent à tous les coins de rues, se ruant sur vous.

Rejoindre le professeur Arlin n'est pas possible dans l'immédiat, vous devez trouver un endroit sûr où vous réfugier. La seule option qui vous reste est de retrouver l'ado et sa bande qui vous avaient aidés. Pour ne pas le mettre en danger et attirer des milliers de zombies sur lui, il va falloir vous séparer : une partie d'entre vous doit directement rejoindre l'ado, pendant que l'autre servira de leurre pour attirer la Horde dans une autre direction.



CONDITIONS DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur une tuile d'arrivée (31-A et 24-B), vidée de ses zombies, avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde). Chaque tuile d'arrivée doit accueillir au moins 1 Héros pour que la mission soit réussie.

Les Héros qui terminent sur la tuile d'arrivée 24-B rejoignent l'ado et pourront commencer le scénario suivant avec un Équipement Spécial de leur choix. Les Héros qui terminent sur la tuile d'arrivée 31-A servent de leurre et ne gagnent rien de particulier.

La tuile sur laquelle finissent les Héros aura de l'impact sur le prochain scénario, pensez bien à la noter.

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°3 (cris toutes les 40 sec.).

HORDE

Placez 3 Zombies dans la Horde de départ.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombie de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombie.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou Équipement du scénario précédent et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01b, 02b, 03a, 04a, 08a, 09b, 10b, 11b, 15a, 16a, 17a, 18a, 19a, 20a, 21b, 22a, 23a, 24b, 25a, 26a, 27a, 30b, 31a.

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS ALARME

Placez un jeton Alarme sur les trois tuiles indiquées sur le schéma.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard deux jetons Sac à Dos de valeur 1, un de valeur 2, un de valeur 3, un jeton Clef jaune et un jeton Clef vert sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.



TUILES FERMÉES

Placez un jeton Tuile Fermée Jaune et un jeton EXIT A sur la tuile Parking (24-B) et un jeton Tuile Fermée vert et un jeton EXIT B sur la tuile Station Essence (31-A).

DÉPART

Les joueurs commencent tous sur la tuile Parking (08-A).

ZOMBIE

15'

RÈGLES SPÉCIALES

DÉPLACEMENT DE L'ADO

L'Ado se déplace au début du tour du premier joueur. Il avance en suivant le parcours flêché (→) sur le schéma. Il se déplace d'une tuile à chaque tour. Les zombies et la tuile Fermée ne stoppent pas sa progression. Il s'arrête quand il arrive sur la tuile d'arrivée.

ARRIVÉE DES ZOMBIES

Ce scénario n'utilise pas les règles habituelles d'arrivée des zombies :

- Quand un cri retentit, piochez deux cartes de la pioche Zombies.
- Pour chaque carte, placez autant de zombies qu'indiqué sur la première tuile qui n'a pas encore de zombies dans sa zone Rue en partant de la lettre indiquée (tuile A, B, C ou D) sur le chemin en direction du Héros Actif.
- Si toutes les tuiles du chemin en direction du Héros Actif sont déjà occupées, les nouveaux zombies sont placés sur la zone Rue de la tuile du Héros Actif, même s'il y a déjà des zombies dessus.
- Carte Horde : quand une Horde est piochée, la règle normale s'applique.

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie. Si l'Ado se retrouve à n'importe quel moment seul ou avec seulement des Héros inconscients sur une tuile qui contient des zombies, il meurt et le scénario est perdu.

LE RETOUR DE L'ADO

Après plusieurs minutes de course effrénée, l'équipe leurre se retourne pour voir qu'elle a doublement remplie sa mission : la Horde l'a suivie et est loin derrière, pour le moment en tout cas. Il va falloir retrouver les autres. Ceux-ci sont parvenus jusqu'au refuge. Tout a été dévasté par la Horde. Seul l'ado a survécu. Il est assis dans les décombres, blessé et hagard, une radio à la main. « Juste avant l'attaque, on a reçu un appel d'un groupe qui a réussi à s'organiser. Ils ont de la nourriture et des armes. Et surtout, ils ont un hélicoptère. Ils viennent me chercher. Ils m'ont donné rendez-vous à quelques blocs d'ici dans une heure. Venez avec moi, il faut qu'on parte d'ici. »

Ses blessures l'empêchent de se défendre, vous devez l'escorter.

CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros et l'Ado sont sur la tuile d'arrivée Parking (32-A) avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde).



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°3 (cris toutes les 40 sec.).

HORDE

Placez 3 Zombies dans la Horde de départ.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombie de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombie.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou Équipement du scénario précédent et éventuellement un Équipement Spécial.

Les Héros qui ont terminé le Scénario précédent sur EXIT A peuvent chacun prendre un Équipement Spécial de leur choix gratuitement.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01b, 02b, 03b, 04b, 05b, 06b, 08a, 10b, 11b, 12b, 13b, 14b, 15b, 16a, 17a, 18b, 19b, 20b, 21b, 22b, 23b, 24a, 25a, 26b, 29b, 30b, 32a.



ENTRÉE DES ZOMBIES

Placez les tuiles lettrées A, B, C et D devant les deux points d'entrées des zombies, comme indiqué sur le schéma.

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma.

JETONS ALARME

Placez un jeton Alarme sur les deux tuiles indiquées sur le schéma.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard deux jetons Sac à Dos de valeur 1, deux de valeur 2, un de valeur 3 et un jeton Clef rouge sur la zone Fouille des tuiles indiquées sur le schéma.

TUILE FERMÉE

Placez un jeton Tuile Fermée rouge sur la tuile indiquée.

DÉPART

Les joueurs commencent sur une tuile différente en fonction de la tuile d'arrivée du scénario précédent : ceux qui ont terminé le scénario précédent sur EXIT A commencent sur le Dinner (01-B), ceux qui ont fini le scénario précédent sur EXIT B commencent sur le Parking (08-A).

L'ADO

Placez la figurine d'un Héros non choisi par les joueurs sur la tuile de départ. C'est l'Ado.

ZOMBIE 15

IL NOUS FAUT DES GROS FLINGUES

Vous êtes presque arrivés au lieu de rendez-vous. L'ado est sévèrement blessé. Épuisé, il s'arrête dans une maison, incapable d'aller plus loin pour l'instant. Vous devez attendre l'arrivée de l'hélicoptère ici. La Horde, elle, n'attendra pas : vous devez vous préparer à un siège.

Heureusement vous êtes dans une zone où les militaires ont commencé à intervenir au début de l'épidémie... avant de se transformer en zombies. Ils ont laissé dans les alentours de l'armement lourd qui devrait vous permettre de tenir. Allez le chercher et préparez-vous au pire.

RÈGLES SPÉCIALES

MITRAILLEUSE

- Une Mitrailleur ou des Munitions de mitrailleur sont des Objets Lourds (voir page 7 du Guide de Survie).
- Quand un joueur prend un jeton Mitrailleur ou Munitions de mitrailleur, donnez-lui une carte correspondante qu'il place sur sa fiche de Héros, sur l'emplacement d'Objet Lourd. Il place le jeton sur la carte. S'il dépose l'Objet Lourd, il défausse la carte et laisse le jeton sur la tuile où il se trouve.
- Les Mitrailleurs et leurs Munitions ne sont pas utilisables lors de ce scénario, seulement déplaçables.

JETONS FOUILLE

Pour ce scénario, les jetons Fouille ne sont pas dans des zones de Fouille et peuvent être récupérés normalement s'il n'y a pas de zombies sur la tuile.

CONDITION DE VICTOIRE

Tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée (26-B) avec au moins une Mitrailleur et une caisse de Munitions de mitrailleur avant la fin de la piste sonore (arrivée de la Horde). (Note : la tuile d'arrivée et de départ est la même).

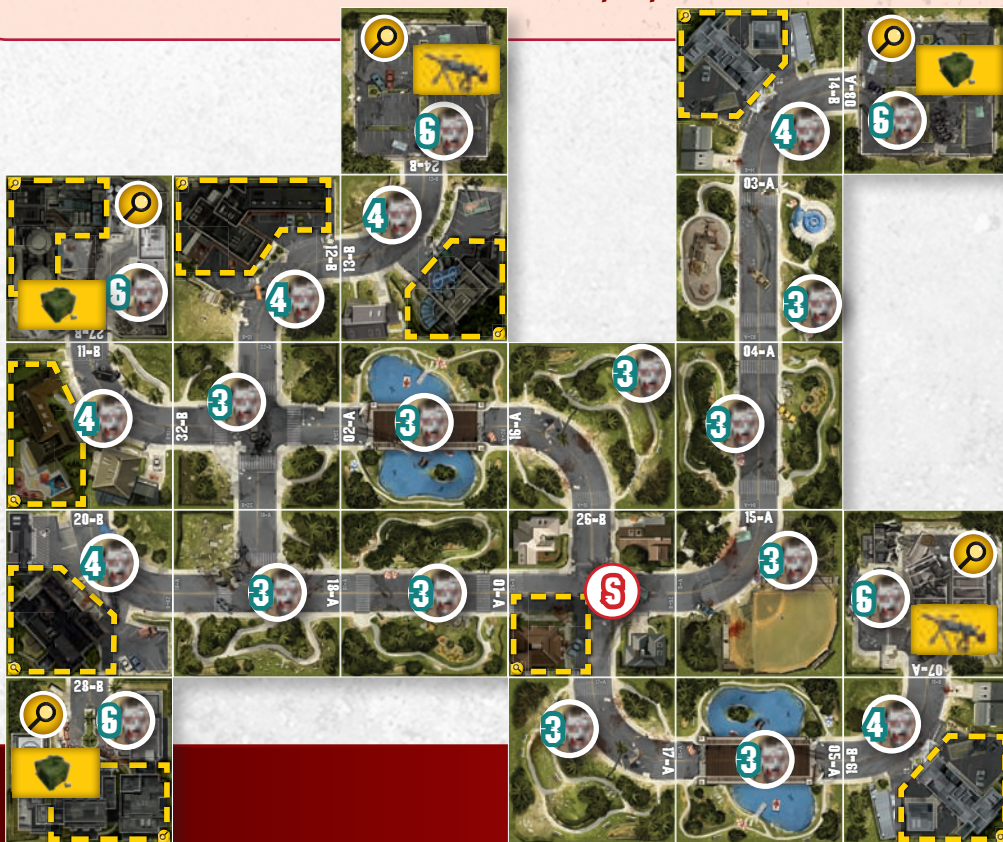
Il est conseillé de déposer sur la tuile d'arrivée un maximum de Mitrailleurs et de Munitions de mitrailleur avant la fin du temps imparti. Notez bien combien vous avez amené de chaque pour le scénario suivant.

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine avant que la condition de victoire ne soit remplie.



MISE EN PLACE



PISTE SONORE

Piste n°3 (cris toutes les 40 sec.).

HORDE

Placez 3 Zombies dans la Horde de départ.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombie de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombie.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou Équipement du scénario précédent et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01a, 02a, 03a, 04a, 05a, 07a, 08a, 11b, 12b, 13b, 14b, 15a, 16a, 17a, 18a, 19b, 20b, 24b, 26b, 27b, 28b, 32b.

Note : la mise en place sera la même pour le scénario suivant.

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ, 3 zombies sur la zone Rue des tuiles sans zone de Fouille, 4 zombies sur la zone Rue des autres tuiles et 6 zombies sur chacune des tuiles contenant une Mitrailleur ou des Munitions au départ.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard un jeton Sac à Dos de valeur 1, trois de valeur 2 et un de valeur 3 sur les tuiles indiquées sur le schéma.

MITRAILLEUSES ET MUNITIONS

Placez les jetons Mitrailleur et Munitions de mitrailleur sur chacune des tuiles indiquées sur le schéma. Posez à proximité les 5 cartes correspondantes.

DÉPART

Les joueurs commencent tous dans la Rue sur la tuile 26-B.



ZOMBIE

LE SIÈGE

Plus qu'un quart d'heure avant l'arrivée de l'hélicoptère. Vous entendez la Horde qui s'approche. Elle devra faire face à vos mitrailleuses lourdes, prêtes à faire feu sur tous les zombies à portée...

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la piste sonore :

- tous les Héros sont sur la tuile d'arrivée (26-B) à la fin de la piste sonore (arrivée de l'hélicoptère). (Note : la tuile d'arrivée et de départ est la même).
- il n'y a aucun zombie sur la tuile de départ (26-B) et les tuiles 01-A, 02-A, 03-A, 04-A, 05-A, 15-A, 16-A, 17-A, 18-A et 30-B (les tuiles sans zone de Fouille à proximité de la tuile de départ).

RÈGLES SPÉCIALES

ARRIVÉE DES ZOMBIES

Ce scénario n'utilise pas les règles habituelles d'arrivée des zombies :

- Quand un cri retentit, piochez deux cartes de la pioche Zombies.
- Pour chaque carte, placez autant de zombies qu'indiqué sur la première Tuile qui n'a pas encore de zombie dans sa zone Rue en partant de la lettre indiquée (tuile A, B, C ou D) sur le chemin en direction du Héros Actif.
- Si toutes les tuiles du chemin vers le Héros Actif sont déjà occupées, les nouveaux zombies sont placés sur la zone Rue du Héros Actif, même s'il y a déjà des zombies dessus.
- **Carte Horde** : quand une Horde est piochée, la règle normale s'applique.

MITRAILLEUSE ET MUNITIONS

- Une Mitrailleuse et des Munitions de Mitrailleuse sont des Objets Lourds.
- Quand un joueur prend un jeton Mitrailleuse ou Munitions de mitrailleuse, donnez-lui une carte correspondante qu'il place sur sa fiche de Héros, sur l'emplacement d'Objet Lourd. Il place le jeton sur la carte. S'il dépose l'Objet Lourd, il défausse la carte et laisse le jeton sur la tuile où il se trouve.
- En dépensant 1 Action, un Héros qui porte une Mitrailleuse peut l'utiliser pour tirer sur des zombies. La Mitrailleuse permet d'éliminer à distance des zombies situés dans les zones Rue de n'importe quelle tuile situées en ligne droite depuis la tuile sur laquelle se situe le joueur qui porte une Mitrailleuse. Les murs et virages bloquent la ligne de vue.
- En dépensant 1 Action, un joueur qui porte des Munitions de mitrailleuse peut recharger au maximum une Mitrailleuse portée par un autre joueur sur la même zone que lui. Les Munitions sont ensuite retirées du jeu. Une Mitrailleuse à terre ne peut pas être rechargée.

JETONS FOUILLE

Pour ce scénario, les jetons Fouille ne sont pas dans des zones de Fouille et peuvent être récupérés normalement s'il n'y a pas de zombies sur la tuile.

MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°2 (cris toutes les 60 sec.).

HORDE

Placez 3 Zombies dans la Horde de départ.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombie de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombie.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou Équipement du scénario précédent

et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01a, 02a, 03a, 04a, 05a, 07a, 08a, 11b, 12b, 13b, 14b, 15a, 16a, 17a, 18a, 19b, 20b, 24b, 26b, 27b, 28b, 32b.

Note : Ce sont les mêmes tuiles que pour le scénario précédent.

ENTRÉE DES ZOMBIES

Placez les tuiles lettrées A, B, C et D devant les quatre points d'entrées des zombies, comme indiqué sur le schéma.

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS FOUILLE

Placez au hasard un jeton Sac à Dos de valeur 1, deux de valeur 2 et deux de valeur 3 sur les tuiles indiquées sur le schéma.



MITRAILLEUSES ET MUNITIONS

Placez sur la tuile de départ autant de jetons Mitrailleuse et Munitions de mitrailleuse que vous en aviez récupérés lors du scénario précédent.

DÉPART

Les joueurs commencent tous dans la Rue sur la tuile 26-B.



Tous les Héros sont inconscients ou la piste sonore se termine sans que les conditions de victoire ne soient remplies.

ZOMBIE

15'

RÈGLES SPÉCIALES

LES RADIOS ET L'HÉLICOPTÈRE

- L'Hélicoptère n'atterrira que s'il est appelé.
- Un Héros présent dans une zone où se situe un jeton Radio peut dépenser 1 Action pour le retourner. En fonction de la lettre révélée (A, B, C ou D), placez l'Hélicoptère sur la tuile correspondante puis retirez le jeton Radio du jeu.
- Il est impossible d'utiliser une nouvelle Radio tant que l'Hélicoptère n'a pas décollé.
- Dès qu'un Héros arrive sur la tuile où se trouve l'Hélicoptère, il est automatiquement sauvé, sans dépenser d'action. Retirez alors l'Hélicoptère du plateau. L'Hélicoptère doit être appelé à nouveau avec une autre Radio pour atterrir et sauver d'autres joueurs.
- Un Héros qui transporte un Héros inconscient peut décider de se sauver lui-même ou de sauver le Héros Inconscient mais pas les deux. Le Héros laissé sur place reste sur la tuile dans le même état.

CONDITION DE VICTOIRE

Au moins 3 Héros ont été sauvés par l'Hélicoptère avant la fin de la piste sonore (départ de l'hélicoptère).

Difficulté Super-Héros : tous les Héros doivent être sauvés.

CONDITIONS DE DÉFAITE

Tous les Héros qui n'ont pas été sauvés par l'Hélicoptère sont inconscients ou la piste sonore se termine sans que la condition de victoire ne soit remplie.

SAUVETAGE

Alors que l'assaut des zombies fait toujours rage et que vous arrivez à cours de munitions, vous entendez l'hélicoptère qui s'approche !

Malheureusement l'ado ne vous accompagnera pas, il a succombé à ses blessures pendant la bataille. Sa radio est en piteux état. Vous entendez difficilement le pilote de l'hélicoptère « Impossible de se poser... trop de zombies... ». Puis la radio rend l'âme.

Vous devez trouver des radios pour donner des points de rendez-vous au pilote. La masse des zombies l'empêche de se poser trop longtemps : il ne pourra embarquer qu'une seule personne à la fois... bonne chance à ceux qui resteront !



MISE EN PLACE

PISTE SONORE

Piste n°3 (cris toutes les 40 sec.).

HORDE

Placez 3 Zombies dans la Horde de départ.

PIOCHE ZOMBIES

Prenez les cartes Zombie de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu pour constituer la pioche Zombie.

PIOCHE FOUILLE

Constituez la pioche Fouille en mélangeant face cachée toutes les cartes Fouille.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Équipement de départ de son Héros ou Équipement du scénario précédent et éventuellement un Équipement Spécial.

PLATEAU

Utilisez les tuiles suivantes : 01b, 02a, 03a, 04a, 05a, 07a, 08a, 10a, 13b, 15a, 16a, 17a, 18b, 19b, 20b, 21a, 22b, 23a, 24a, 25a, 26b, 27b, 28b, 29b, 30a, 31a, 32b.

ZOMBIES

Placez les zombies comme indiqué sur le schéma : aucun zombie sur la tuile de départ et les quatre tuiles d'arrivée et 3 zombies sur la zone Rue de toutes les autres tuiles.

JETONS ALARME

Placez un jeton Alarme sur les quatre tuiles indiquées sur le schéma.

JETONS RADIO

Placez au hasard un jeton Radio face cachée (lettre non visible) sur les quatre tuiles indiquées sur le schéma.

ARRIVÉES DE L'HÉLICOPTÈRE

Placez les tuiles EXIT A, B, C et D sur les quatre tuiles indiquées sur le schéma.

HÉLICOPTÈRE

Placez le jeton Hélicoptère à proximité du plateau.

DÉPART (S)

Les joueurs commencent tous sur la tuile Station Essence (31-A).