

ZOMBICIDE



RÈGLES DU JEU



#1 CONTENU DU JEU 2

#2 SURVIVRE ET GAGNER .. 3

#3 MISE EN PLACE..... 4

#4 PRÉSENTATION DU JEU.. 4

#5 LES BASES..... 5

#6 PHASE DES JOUEURS 10

#7 PHASE DES ZOMBIES... 12

#8 COMBAT..... 15

#9 COMPÉTENCES..... 18

#10 MISSIONS..... 20

#11 INDEX 31

#1 CONTENU DU JEU

9 DALLES DE JEU (RECTO-VERSO)



71 FIGURINES



6 SURVIVANTS



40 MARCHEURS (WALKERS)



8 GROS TAS (FATTIES)

16 COUREURS (RUNNERS)

1 ABOMINATION

6 DÉS



4 PIONS VOITURE



VOITURES DE POLICE ET PIMP-MOBILES

6 PIONS ZONE D'INVASION



1 PION SORTIE (EXIT)



110 MINI-CARTES



42 CARTES ZOMBIE,
62 CARTES ÉQUIPEMENT,
6 CARTES BLESSURE

6 FICHES D'IDENTITÉ DE SURVIVANT



10 PIONS
OBJECTIF



18 PIONS
BRUIT



12 PIONS
PORTE



1 PION PREMIER
JOUEUR



24 MARQUEURS DE
PROGRESSION



6 POINTEURS
D'EXPÉRIENCE



#2 SURVIVRE ET GAGNER

Zombicide est un jeu coopératif : les joueurs affrontent des hordes de Zombies dirigées par le jeu lui-même. Chaque joueur dirige un, deux, trois ou quatre Survivants d'une infection zombie. Le but du jeu est simple : survivre et compléter les objectifs donnés.

Les Survivants tuent les Zombies avec tout ce qui leur tombe sous la main. S'ils trouvent de meilleures armes, ils peuvent tuer plus de Zombies ! La bonne nouvelle est que les Zombies sont lents, stupides et prévisibles. La mauvaise est... qu'il y a plein de Zombies.

Vous pouvez échanger de l'équipement, donner ou recevoir (voire ignorer) des conseils et même vous sacrifier pour sauver la fille de votre groupe de joueurs. Seule la coopération vous permettra d'atteindre les objectifs de chaque Mission.

Tuer des Zombies est marrant en soi mais à travers les différentes Missions prévues, vous devrez également secourir d'autres Survivants, nettoyer des zones infestées, trouver de la nourriture, des armes, ou même faire une course de voiture à travers la ville déserte.

Après avoir joué à *Zombicide*, vous rêvez vous aussi d'être un Survivant !

#3 MISE EN PLACE

- 1 ► Choisissez une Mission.
- 2 ► Disposez les dalles.
- 3 ► Disposez les Portes, Voitures et Objectifs.
- 4 ► Mettez de côté les cartes pour la pimp-mobile (*Evil Twins*, *Ma's Shotgun*), Molotov, Poêle et Blessure. Conservez également une hache, un pied-de-biche et un pistolet.
- 5 ► Constituez une pioche avec les cartes Zombie, puis une autre avec les cartes Équipement, et placez-les face cachée près du plateau de jeu.
- 6 ► Chaque joueur choisit ses Survivants, le nombre varie en fonction du nombre de joueurs et prend leurs fiches d'identité :

1 joueur : 4 Survivants.
2 joueurs : 3 Survivants chacun.
3 joueurs : 2 Survivants chacun.
4 à 6 joueurs : 1 Survivant chacun.
- 7 ► Placez les figurines des survivants choisis sur la zone de départ indiquée par la mission.
- 8 ► Pour chaque fiche d'identité des Survivants, positionnez un pointeur d'expérience sur la première case de la zone bleue de la Barre de Danger, et placez un marqueur de compétence sur sa première Compétence.
- 9 ► Distribuez aléatoirement l'équipement de départ : une hache, un pied-de-biche, un pistolet et suffisamment de poêles pour que chaque Survivant reçoive au moins une carte. Si la fiche d'identité d'un survivant indique un ou plusieurs équipements comme compétence de départ, ce dernier reçoit maintenant les cartes correspondantes, indépendamment de l'équipement de départ reçu.

Exemple : Phil se voit attribuer de façon aléatoire un des équipements de départ, il se trouve que c'est un pistolet. Il prend ensuite l'équipement, comme indiqué sur sa fiche d'identité de survivant, dans la pioche des cartes Équipement : un autre pistolet !

- 10 ► Décidez ensuite qui sera le premier joueur. Donnez-lui le pion Premier Joueur. Car *Zombicide* étant un jeu coopératif, ne le faites pas au hasard !

#4 PRÉSENTATION DU JEU

Une partie de *Zombicide*, se divise en plusieurs tours consécutifs qui se décomposent comme suit :

LA PHASE DES JOUEURS

Le joueur avec le pion premier Joueur effectue son tour, activant successivement chacun de ses Survivants, dans l'ordre qu'il veut. Chaque Survivant peut initialement effectuer trois actions par tour, bien que certaines compétences lui permettent de disposer de plus d'actions par la suite. Les Survivants utilisent leurs actions pour tuer des zombies, se déplacer sur le plateau de jeu et effectuer d'autres actions nécessaires pour l'accomplissement de la mission.

Une fois qu'un joueur a fini d'activer l'ensemble de ses Survivants, le joueur à sa gauche effectue son tour, en activant ses Survivants de la même façon.

Quand tous les joueurs ont effectué leur tour, la Phase des Joueurs prend fin.

LA PHASE DES ZOMBIES

Tous les Zombies présents sur le plateau de jeu s'activent et dépensent une action soit pour attaquer un Survivant à côté d'eux, ou s'ils n'ont personne à attaquer, se déplacer vers les Survivants qu'ils voient. Et s'ils n'en voient pas se déplacer vers la Zone la plus bruyante la plus proche. Les Runners disposent de deux actions, ils peuvent donc attaquer deux fois, attaquer puis se déplacer, se déplacer et attaquer ou bien se déplacer deux fois.

Une fois que tous les zombies sur le plateau de Jeu ont effectué leur(s) action(s), de nouveaux Zombies apparaissent dans toutes les Zones d'Invasion actives.

FIN DU TOUR

Tous les pions Bruit sont retirés du Plateau, et le premier joueur passe le pion Premier joueur au joueur à sa gauche. Un autre tour peut alors commencer.

GAGNER OU PERDRE

La partie est perdue quand tous les Survivants ont été cruellement tués, éliminés, mutilés, dévorés voir démembrés par les Zombies.

La partie prend fin sur une victoire dès l'instant où les objectifs de la mission ont été remplis. *Zombicide* est un jeu coopératif, ce qui implique que tous les joueurs sont considérés comme vainqueurs si les objectifs des missions sont remplis et ce même si tous leurs Survivants sont morts au cours d'actions héroïques. (Il est évident qu'une mort stupide ou même un suicide prémédité, n'offrent pas

aux joueurs concernés la même considération que pour le cas précédent.)

La Phase des Joueurs et la Phase des zombies seront expliquées en détail dans les parties #6 et #7.

#5 LES BASES

LA LIGNE DE VUE

Comment savoir si un Zombie me voit ou si je le vois ?

Dans la rue, les Acteurs voient en lignes droites parallèles aux bords du plateau de jeu. Les Acteurs ne voient pas en diagonale. Leur champ de vision traverse autant de Zones que leur ligne de vue peut franchir avant d'être bloquée par un mur ou le bord du plateau de jeu.

Dans un bâtiment, un Acteur a une ligne de vue dans toutes les Zones qui partagent une ouverture avec celle dans laquelle il se trouve. S'il y a une ouverture, les murs ne bloquent pas les lignes de vue entre deux Zones adjacentes. Son champ de vision est toutefois limité à une Zone de distance.

DÉFINITIONS UTILES

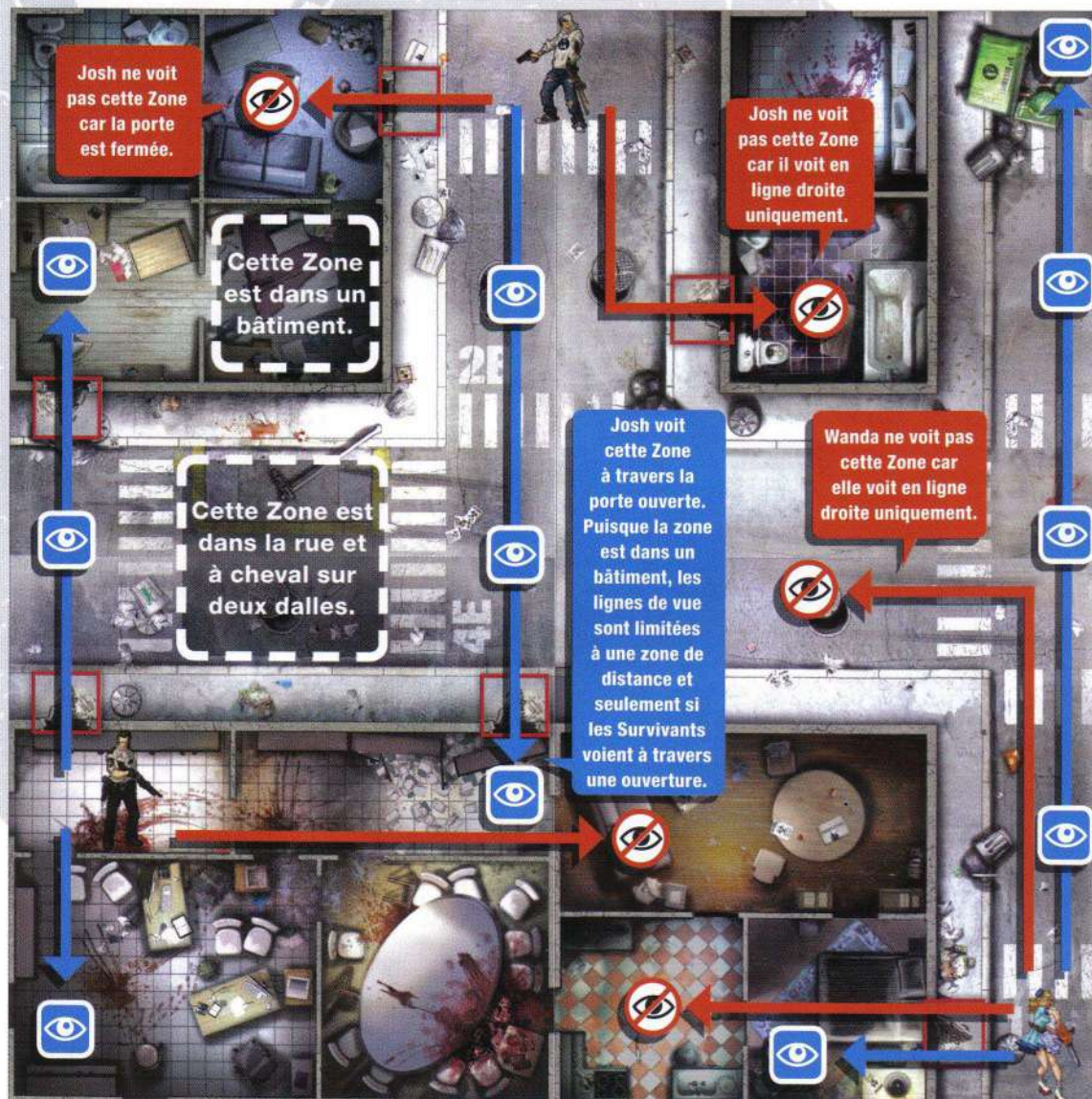
ACTEUR

Un Survivant ou un Zombie.

ZONE

Dans un bâtiment, une Zone est une pièce.

Dans la rue, une Zone se définit entre deux passages-piéton et les murs des bâtiments. Une Zone peut s'étendre sur deux voire quatre dalles.



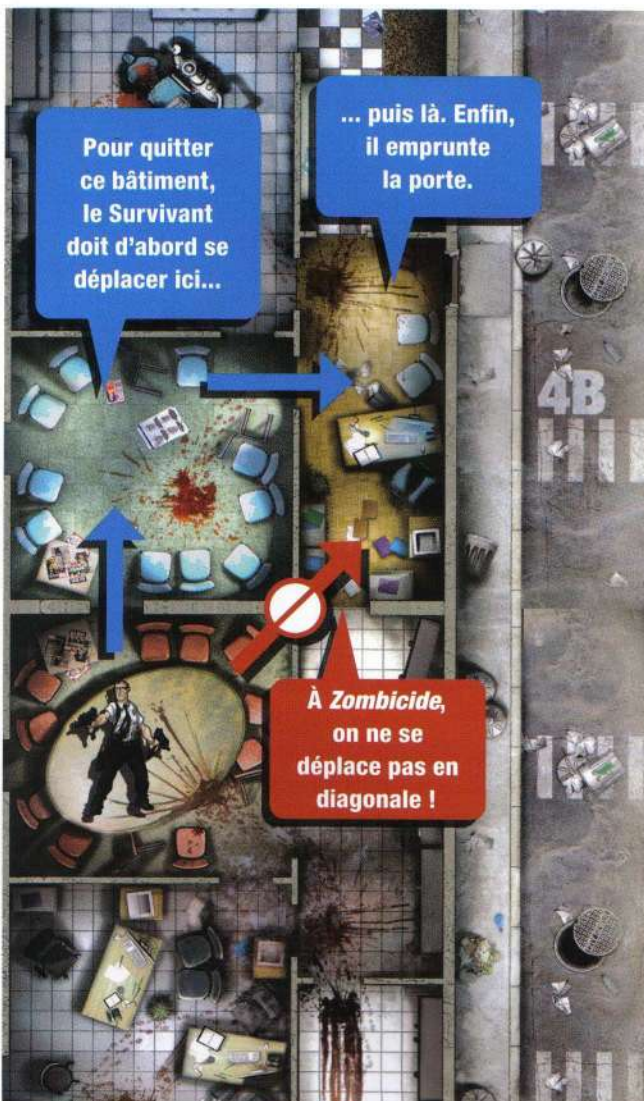
Note : Si un Survivant regarde depuis l'intérieur dans la rue, sa vue porte en ligne droite sur n'importe quel nombre de Zones de rue, et s'il regarde depuis la rue dans un bâtiment, sa vue est limitée à une seule Zone de bâtiment.

DÉPLACEMENT

Les Acteurs peuvent se déplacer d'une Zone à une autre, tant qu'elles partagent un côté commun. Les coins ne comptent pas ; il n'est pas permis de se déplacer en diagonale.

Dans la rue, les déplacements d'une Zone à une autre s'effectuent sans restriction. Il est cependant nécessaire d'emprunter une porte pour passer d'un bâtiment à la rue, et vice-versa.

Dans un bâtiment, les déplacements s'effectuent d'une Zone à une autre tant qu'elles partagent une ouverture. La position des figurines dans ces zones ainsi que la représentation visuelle des murs, n'ont pas d'influence, du moment que là aussi les zones partagent une ouverture.



LE BRUIT

Tirer avec une arme à distance ou défoncer une porte avec une arme de mêlée fait du bruit et le bruit attire les Zombies. Chaque Action dépensée pour ouvrir une porte avec une arme de mêlée bruyante ou tirer avec une arme à distance (voir encadré *Armes bruyantes*) génère un pion Bruit placé dans la Zone où le Survivant a résolu l'Action. Une seule Action ne peut produire qu'un pion Bruit, peu importe le nombre de dés lancés, le nombre de réussites ou si des armes duals ont été utilisées. Chaque Survivant compte également comme un pion Bruit. Oui car même le fait de respirer génère du bruit ! Les pions Bruit sont retirés à la fin du Tour de Jeu, après le tour des Zombies.

Exemple : Ned ouvre une porte à l'aide d'une hache. Cela génère un pion Bruit. Plus tard dans le tour, un Zombie apparaît dans la Zone de Ned, qui l'abat de deux coups de hache. La hache n'est pas une arme bruyante, cela ne fait pas de Bruit. Il y a donc deux pions Bruit dans cette Zone : celui qui fut généré pour ouvrir la porte, et Ned lui-même.

Dans une autre Zone, Amy résout trois Actions de Combat à distance avec ses deux pistolets mitrailleurs. Bien que six dés aient été lancés par Action, seuls trois pions Bruit sont disposés dans sa Zone, un pour chaque Action de Combat à distance. Les pions restent dans la Zone où Amy les a générés : ils ne la suivent pas si elle se déplace par la suite.



ARMES BRUYANTES

De nombreux équipements, comme la hache, le pied-de-biche ou la tronçonneuse, permettent d'ouvrir les portes aussi bien qu'éliminer des Zombies.



Les équipements qui permettent d'ouvrir les portes portent ce symbole.



Les équipements qui permettent de tuer des Zombies portent ce symbole.

L'association de ces symboles avec l'un des symboles suivants indique si l'équipement génère un pion Bruit lorsqu'il est employé pour ouvrir une porte ou éliminer un Zombie :



Les équipements qui portent ce symbole génèrent un pion Bruit.



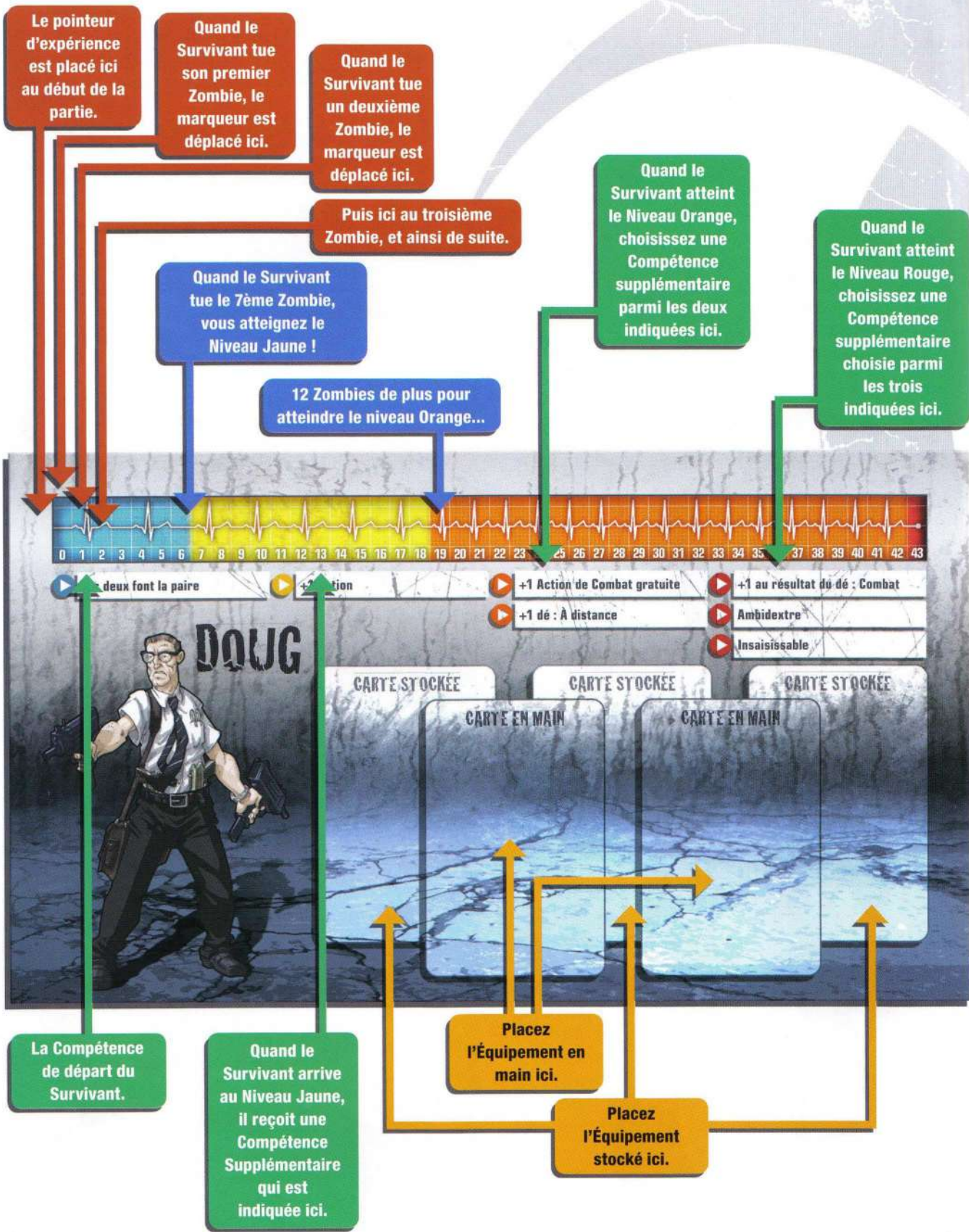
Les équipements qui portent ce symbole sont silencieux et ne génèrent pas de pion Bruit.



EXEMPLE 1 : la hache permet d'ouvrir les portes et de tuer des Zombies. Elle génère un pion Bruit lorsqu'elle est utilisée pour ouvrir une porte. Employée en tant qu'arme de mêlée pour abattre un Zombie, elle ne génère pas de pion Bruit.

EXEMPLE 2 : la tronçonneuse peut elle aussi ouvrir les portes et tuer des Zombies. Elle génère un pion Bruit quand elle est utilisée pour ouvrir une porte ET quand on l'utilise comme arme de mêlée pour découper un Zombie !





EXPÉRIENCE, NIVEAU DE DANGER ET COMPÉTENCES

Pour chaque Zombie qu'il élimine, un Survivant gagne un point d'expérience et avance d'un cran sur la Barre de Danger. Certains objectifs de Mission procurent plus de points d'expérience, tout comme l'élimination de l'Abomination.

Il y a quatre Niveaux de Danger d'intensité croissante, amenant de plus en plus de Zombies : Bleu, Jaune, Orange et Rouge. Cela représente les différents types d'incursions possibles qui vont de l'apparition de quelques couples de zombies curieux, à une flash mob géante organisée avec tous les zombies de la ville. Vous ne voulez pas savoir ce qui arrive au Rouge...

À chaque niveau de danger, les Survivants gagnent une nouvelle compétence pour les aider à remplir leurs missions (voir les compétences en page 18). Des compétences sont gagnées à chaque niveau, ce faisant un Survivant de niveau Rouge, disposera de 4 compétences supplémentaires.

Dès qu'un Survivant a cumulé 7 points d'expérience, son Niveau de Danger passe en Jaune. Il acquiert en résumé une Action supplémentaire permanente qu'il peut immédiatement dépenser si vous le souhaitez. Pour les tours suivants, il disposera donc de 4 actions.

Dès qu'un Survivant a cumulé 19 points d'expérience, son Niveau de Danger passe en Orange. Choisissez pour lui une nouvelle Compétence parmi les deux disponibles sur sa fiche d'identité.

À 43 points d'expérience, le Survivant atteint le Niveau Rouge. Il obtient une Compétence supplémentaire choisie parmi les trois disponibles à ce niveau.

Ce cumul d'expérience a un effet secondaire : quand vous piochez une carte Zombie, lisez la ligne qui correspond au Niveau de Danger le plus élevé parmi les Survivants !

INVENTAIRE

Chaque Survivant peut avoir jusqu'à cinq cartes Équipement, mais seulement deux peuvent être tenues en mains et prêtes à l'emploi à tout moment (une dans chaque main). Alors que les cartes d'armes nécessitent d'être dans les emplacements « carte en main » pour être utilisées, des équipements comme le Masque de hockey, la Lampe-torche et les Munitions en pagaille, sont actifs même s'ils sont dans les emplacements « carte stockée ».

Si votre Survivant vient à posséder plus de 5 cartes équipements, défaussez les cartes surnuméraires pour ne plus en avoir que 5.

Vous pouvez défausser des cartes de votre inventaire à n'importe quel moment pour y faire de la place et ce gratuitement.

DES FICHES EN PLUS !

Les fiches d'identité des Survivants fournies dans la boîte sont recto-verso. Le recto détaille l'un des six Survivants fournis dans la boîte. Le verso est une fiche d'identité vierge. Utilisez ces fiches pour créer vos propres Survivants, ou téléchargez-en de nouveaux sur les sites de Guillotine Games et Edge.

WWW.EDGEENT.COM



LES ZOMBIES

Il y a quatre types de Zombies :



Walker (marcheurs). Ça pue, c'est méchant et c'est lent. Tuer un Walker donne 1 point d'expérience.



Fatty (gros tas). Aussi gros que résistants, ces Zombies sont durs à abattre. Seules les armes dotées d'une valeur de Dégâts de 2 ou plus peuvent les atteindre. Chaque Fatty arrive en jeu accompagné de deux Walkers (sauf en cas de séparation de groupe, voir *Tour des Zombies*). Tuer un Fatty donne un 1 point d'expérience.



Abomination. Dégénérée par-delà l'imagination, l'Abomination est le pire cauchemar des Survivants. Seules les armes dotées d'une valeur de Dégâts de 3 ou plus peuvent tuer ce monstre. Un Molotov bien lancé peut aussi faire l'affaire. Heureusement, il ne peut y avoir qu'une seule Abomination sur le plateau à la fois. Si une seconde Abomination est piochée, remplacez-là par un Fatty (avec ses deux Walkers). L'Abomination arrive en jeu seule (elle a sûrement mangé ses potes Walkers). Tuer une Abomination donne 5 points d'expérience.



Runner (coureurs). Survoltés pour une raison quelconque, ceux-là se déplacent deux fois plus vite que les Walkers. Chaque Runner dispose de deux actions là où les autres Zombies n'en ont qu'une. Tuer un Runner donne 1 point d'expérience.

#6 TOUR DES JOUEURS

En commençant par le joueur disposant du pion premier, chaque joueur active ses Survivants les uns après les autres, dans l'ordre de son choix. Chaque Survivant dispose de trois Actions au Niveau Bleu. Ce chiffre monte à quatre lorsque le Survivant atteint le Niveau Jaune.

Certains Survivants disposent d'une Action gratuite au Niveau Bleu. Les Actions gratuites ne comptent pas dans le total d'Actions à dépenser.

Exemple : à son tour, Amy emploie son Action de Déplacement gratuite. Cette Action ne compte pas dans son total d'Actions à dépenser dans le tour.

Les actions potentielles sont :

DÉPLACEMENT

Le Survivant se déplace d'une Zone à une autre, mais pas à travers les murs d'un bâtiment ou les portes fermées. Si des Zombies sont présents sur la même Zone que lui, le Survivant dépense une Action supplémentaire par Zombie présent dans sa zone pour la quitter. Entrer dans une zone contenant des zombies met fin à son action de mouvement, même si le Survivant possède une compétence qui lui permet de se déplacer de plusieurs zones par action de déplacement.

Exemple 1 : Ned est sur la même Zone que deux Walkers. Pour quitter la Zone, il dépense une Action, puis deux Actions supplémentaires (une par Walker) pour un total de trois Actions. Avec trois Zombies, Ned aurait dépensé quatre Actions pour se déplacer... ou aurait eu besoin de l'aide d'un autre Survivant !

Exemple 2 : Wanda se trouve à côté d'une zone contenant un Zombie. Lors de son mouvement, son action de déplacement l'amène dans la zone avec le Zombie. Ceci met fin à son action de déplacement alors que normalement elle pourrait se déplacer de deux zones.

FOUILLE

La Fouille est limitée aux Zones situées dans les bâtiments et vides de Zombies. Le joueur pioche une carte Équipement. Il peut, soit placer cette carte dans son inventaire ou la défausser immédiatement. Un Survivant ne peut fouiller qu'une fois par tour, même s'il s'agit d'une Action gratuite. Après une Fouille, le Survivant peut librement réorganiser son inventaire (mais pas faire d'échange avec d'autres Survivants car il s'agit d'un autre type d'Action).

Vous pouvez défausser des cartes de votre inventaire à n'importe quel moment pour y faire de la place et ce gratuitement.

Si la pioche avec les cartes Équipements est vide, remélangez les cartes défaussées afin de recréer une nouvelle pioche. Ne sont pas remélangées les cartes Blessure, Poêle, Molotov et les cartes des *pimp-mobile* (Ma's shotgun et Evil twins).

Cas particulier : les voitures. Vous pouvez fouiller une voiture tant que le Survivant se trouve dans la même Zone, vide de Zombie.

- Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Et quand il n'y en a plus... Y'en a plus.

- Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.

OUVRIRE UNE PORTE

La majorité des portes de Zombicide sont verrouillées. Ouvrir une porte réclame d'avoir en main une arme de mêlée dotée du symbole « ouverture de porte » :

Ne pas oublier de poser un pion Bruit dans la zone si le survivant fait usage d'une arme bruyante (voir « Armes bruyantes » page 7).



Ouvrir la première porte d'un bâtiment révèle tous les Zombies qui se trouvent à l'intérieur de toutes les salles/zones (un bâtiment comprend toutes les salles/zones qui sont connectées par des ouvertures, même si se trouvant sur différentes dalles). Désignez une par une les Zones du bâtiment et piochez une carte Zombie à chaque fois. Disposez les Zombies correspondants dans la Zone désignée (voir « Tour des Zombies » page 12). Si vous piochez une carte d'Activation supplémentaire ou une carte Bouche d'égout, appliquez l'action décrite par la carte et n'ajoutez pas de zombie dans la zone désignée.

Certains effets de jeu comme l'utilisation de la compétence Barricade, permettent de refermer une porte ouverte. Le fait de rouvrir cette porte par la suite, n'entraîne pas une nouvelle phase de révélation de zombies à l'intérieur du bâtiment.

RÉORGANISER L'INVENTAIRE ET ÉCHANGER AVEC UN AUTRE SURVIVANT

Au prix d'une Action, un Survivant peut changer tout ou partie des équipements qu'il a en main avec ceux qui sont stockés dans son inventaire. Simultanément, il peut aussi échanger tout ou partie de son inventaire avec un autre Survivant situé dans la même Zone que lui. Le Survivant bénéficiaire peut alors lui aussi réorganiser son inventaire, mais sans dépenser d'Action.

COMBATTRE À DISTANCE

Le Survivant emploie une arme à distance qu'il a en main : il tire dans une zone qu'il voit et à portée de son arme (voir « Combat » page 15).

COMBATTRE EN MÊLÉE

Le Survivant emploie une arme de mêlée qu'il a en main pour attaquer les Zombies dans sa Zone (voir « Combat » page 15).

MONTÉ ET DESCENDRE DE VOITURE

Le Survivant monte ou descend d'une voiture dans sa Zone. Pour monter dans une voiture, la zone doit être vide de tous Zombies et le siège du conducteur ou un des trois sièges passagers doit être libre. Il n'y a pas de restriction pour descendre de voiture.

CHANGER DE SIÈGE DANS UNE VOITURE

Le Survivant peut abandonner la place qu'il occupe dans la voiture pour en prendre une autre qui doit être vacante. S'il n'y a pas d'autre siège disponible dans la voiture, il ne peut pas en changer.

CONDUIRE UNE VOITURE

Certaines missions permettent de conduire des voitures. Lors de son activation, le Survivant conducteur peut déplacer la voiture sur une ou deux Zones de rue, par action dépensée. Cette Action n'est pas un Déplacement et ne bénéficie pas des modificateurs associés au Déplacement (+1 Action de Déplacement gratuite, par exemple). Elle n'est pas non plus soumise aux désavantages associés aux Actions de Déplacement : les Zombies présents dans les Zones traversées ne ralentissent pas la voiture.



Une voiture « écrase » tous les acteurs qui se trouvent dans la zone ou elle se déplace (voir « Combat – Attaque de voiture », page 17).

PRENDRE OU ACTIVER UN OBJECTIF

Le Survivant prend un pion Objectif ou active un objet dans sa Zone. Les effets de jeu sont détaillés dans la Mission.

FAIRE DU BRUIT

Le Survivant fait du bruit pour attirer les Zombies. Placez un pion Bruit dans sa Zone.

NE RIEN FAIRE

Le Survivant ne fait rien et met fin à son tour de jeu. Les Actions restantes sont perdues.

#7 TOUR DES ZOMBIES

Une fois que les joueurs ont activé tous leurs Survivants, les Zombies s'activent. Personne ne les contrôle : ils se débrouillent très bien tous seuls. Au cours du tour des Zombies, les joueurs résolvent les phases suivantes, dans l'ordre :

PHASE 1 – ACTIVATION

Chaque Zombie s'active et dépense ses actions soit pour attaquer ou se déplacer en fonction de sa situation. Premièrement on résout toutes les attaques, puis tous les mouvements, cependant chaque zombie n'effectue qu'une de ces actions pour chaque action dépensée.

ATTAQUE

Chaque Zombie situé dans la Zone d'un Survivant porte une attaque. L'attaque du Zombie touche automatiquement, aucun jet de dé n'est requis. Le Zombie lui arrache, si possible, une carte d'Équipement de son inventaire. Le joueur qui dirige le Survivant choisit la carte ainsi perdue et la défausse. Le Survivant est blessé et reçoit une carte Blessure qui remplace celle de l'équipement perdu. Le joueur peut par la suite déplacer cette carte Blessure dans son inventaire comme s'il s'agissait d'un Équipement, mais ne peut pas la défausser. Elle réduit donc la place disponible dans l'inventaire. Un Survivant doté de deux cartes Blessure est éliminé et son inventaire est défaussé. Si plusieurs Survivants sont dans la même Zone, les joueurs décident de la répartition des cartes Blessure. Coopérer, c'est aussi partager le pire !

Exemple : un Walker occupe une Zone où se trouvent deux Survivants et inflige une blessure pendant le tour des Zombies. Les joueurs choisissent le Survivant qui perd un équipement et reçoit la carte Blessure. Ils peuvent par exemple décider d'attribuer la blessure au Survivant qui n'a pas d'équipement. Ils peuvent également l'attribuer à un Survivant déjà blessé et abrégé ses souffrances !

Les Zombies chassent en groupe : tous les Zombies dans la Zone de Survivants se joignent au combat, même s'ils sont assez nombreux pour tuer les Survivants plusieurs fois.

Exemple : un groupe de sept Walkers occupe la même zone que deux Survivants. Les quatre premiers Walkers suffisent à tuer les Survivants mais le groupe entier se consacre au combat. C'est la curée !

DÉPLACEMENT

Les Zombies qui n'ont pas attaqué utilisent leur action pour se déplacer d'une Zone en direction d'une cible, en fonction des critères suivants :

- S'ils voient un Survivant, ils se dirigent vers lui.
- S'ils voient des Survivants dans des Zones différentes, ils se déplacent vers la Zone parmi celles qui contiennent le plus de pions Bruit (rappel : un Survivant compte comme un pion Bruit), quel que soit la distance.
- S'ils ne voient pas de Survivant, ils se déplacent vers la Zone qui contient le plus de pions Bruit, dans la mesure où un chemin est disponible.
- S'ils ne voient pas de Survivant et qu'il n'y a pas de chemin disponible vers les Survivants, ils se déplacent vers la Zone qui contient le plus de pions Bruit, comme si toutes les portes étaient ouvertes, sauf que les portes fermées les arrêtent.

Les Zombies empruntent toujours le chemin le plus court. Si plusieurs trajets d'égale longueur s'offrent à eux pour atteindre leur but, ils se séparent en autant de groupes que nécessaire pour suivre tous les trajets possibles. Ils se séparent également si des Zones différentes contiennent le même nombre de pions Bruit. Si nécessaire, ajoutez des Zombies de manière à constituer des groupes d'effectif égal.

Cas spéciaux pour la séparation des groupes :

- L'Abomination est indivisible. Si plusieurs trajets d'égale longueur s'offrent à elle pour atteindre son but, les joueurs choisissent lequel ce monstre emprunte.
- S'il n'y a plus suffisamment de Zombies disponibles pour équilibrer les groupes lors de la séparation, tous les Zombies de ce type gagnent immédiatement une activation supplémentaire (voir « Tellement de zombies, si peu de figurines ! » page 14).
- Les Fatties ne récupèrent pas de Walkers en cas de séparation de groupe.

Exemple : un groupe de 4 Walkers, 1 Fatty et 3 Runners se déplace en direction d'un groupe de Survivants. Pour y parvenir, deux chemins d'égale longueur s'offrent à eux. Ils se séparent. 2 Walkers empruntent un des deux chemins. Les 2 autres empruntent le second. Le Fatty rejoint l'un des deux groupes et un second Fatty est ajouté pour l'autre ! Les 3 Runners se séparent également, deux dans un groupe, un dans l'autre, puis un de mieux pour constituer deux groupes égaux. Les choses se compliquent pour les Survivants.

LES RUNNERS

Les Runners sont des exceptions car ils disposent de deux Actions par tour et jouent donc deux fois. Une fois que tous les Zombies (Runners compris) ont déterminé leur type d'activation et en ont fini avec leur première action, ils s'activent de nouveaux utilisant une attaque pour attaquer des Survivants dans leurs zones ou se déplacer s'ils n'ont personne à attaquer.

Exemple 1 : au début du tour des Zombies, un groupe de 3 Runners et 1 Fatty se trouve dans une Zone adjacente à un Survivant. Ils résolvent leur première action, et puisqu'ils n'ont personne à attaquer, ils emploient leur première action pour se déplacer jusqu'à la Zone où se trouve le Survivant. Les Runners résolvent alors leur seconde Action : puisqu'ils sont sur une Zone occupée par un Survivant, ils attaquent. Chacun des trois Runners inflige une Blessure au Survivant, provoquant sa mort dans d'affreuses souffrances. Ou pas...

Exemple 2 : au début du tour des Zombies, un Runner se trouve dans une zone occupée par un Survivant, alors qu'un Walker est dans une zone adjacente. Le Runner attaque le Survivant lors de sa première Action, lui inflige une blessure et l'élimine. Pendant ce temps le Walker se déplace et les rejoint. Vient alors la deuxième Action du Runner : il attaque de nouveau le Survivant et le tue.

Exemple 3 : au début du tour des Zombies, un groupe de 3 Walkers, 2 Fatties et 2 Runners est dans la même Zone qu'un Survivant. Pas cool ! Tous les Zombies attaquent et infligent un total de sept blessures (bien que deux blessures soient suffisantes pour tuer le malheureux... Survivant, mort maintenant). Aucun des Zombies ne se déplace puisqu'ils ont attaqué. Alors les Runners résolvent leur seconde Action. Comme ils n'ont plus personne à attaquer, ils se déplacent.

PHASE 2 - INVASION

Les plans de Missions détaillent les endroits où les Zombies apparaissent à la fin de chaque tour : ce sont les Zones d'invasion. Choisissez une Zone d'invasion et piochez une carte Zombies. Disposez les Zombies indiqués à la ligne correspondant au Niveau de Danger le plus élevé parmi les Survivants encore en jeu (Bleu, Jaune, Orange ou Rouge). Répétez cette opération pour chaque Zone d'invasion. Commencez toujours par la même Zone d'invasion, puis continuez dans le sens des aiguilles d'une montre.

RAPPEL : chaque Fatty apparaît accompagné de deux Walkers. Ces Walkers n'apparaissent pas quand on ajoute un Fatty pour équilibrer un groupe de Zombies qui se sépare.

Quand la pioche des Zombies est vide, remélangez les cartes défaussées pour créer une nouvelle pioche.

Exemple : Wanda a 5 points d'expérience et est au Niveau Bleu. Doug a 12 points, ce qui le place au Jaune. Lors de la phase d'invasion, les joueurs lisent la ligne Jaune correspondant au niveau de Doug, le Survivant le plus expérimenté.

Si au moins un Survivant a atteint le Niveau Rouge, lisez cette ligne. 5 Walkers ! Cervveeaux...

Si le Survivant le plus expérimenté est au Niveau Jaune, 2 Runners apparaissent quand vous piochez cette carte.

Si tous les Survivants sont au Niveau Bleu, lisez cette ligne. Pfiou... rien.



Il existe deux cas particuliers : les cartes « Activation supplémentaire » et « Bouche d'égout ». Dans les deux cas, aucun Zombie n'apparaît dans la Zone d'invasion désignée.

Au Niveau Jaune et au-delà, les Runners sont immédiatement activés. Ils jouent leurs deux Actions comme d'ordinaire.

Au Niveau Bleu, rien ne se passe.



Quand une carte « Activation supplémentaire » est piochée, tous les Zombies du type indiqué sont activés une fois de plus (phase 1 et 2 du tour des Zombies). Notez que ces cartes n'ont aucun effet au Niveau Bleu !



Le Survivant le plus expérimenté est au Niveau Jaune : disposez 2 Walkers par bouche d'égout.

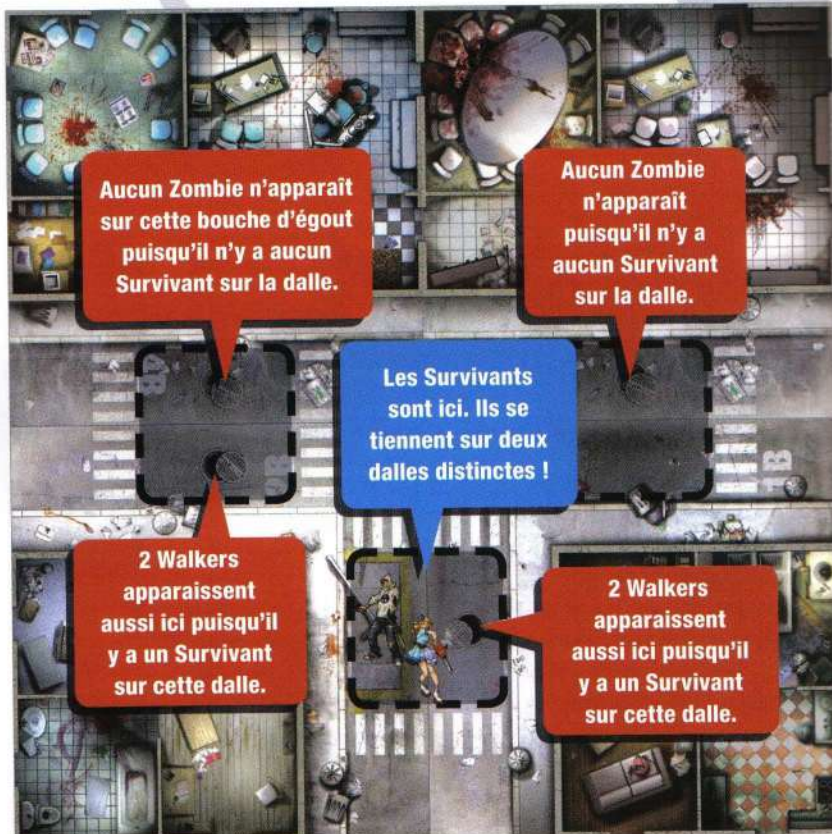
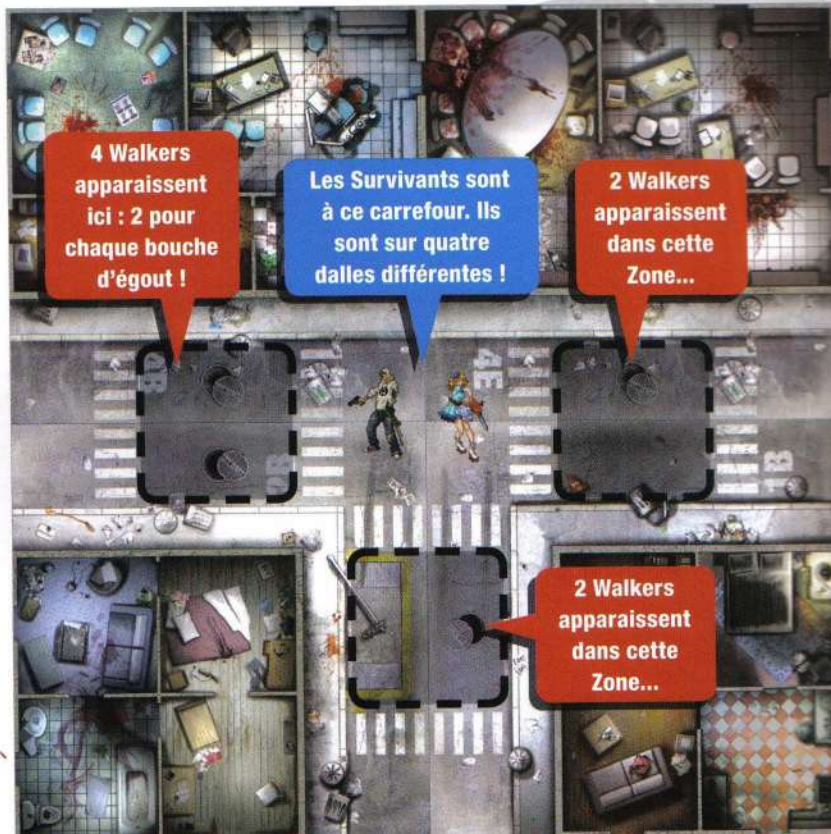
Quand une carte « Bouche d'égout » est piochée, aucun Zombie n'apparaît dans la Zone désignée. Disposez à la place les Zombies indiqués sur chaque dalle où se trouve **au moins** un Survivant, dans toutes les Zones où est représentée une bouche d'égout. Les invasions par bouches d'égout n'ont jamais lieu sur les dalles où il n'y a pas de Survivant.

NOTE : le Niveau de Danger est déterminé par le Survivant le plus expérimenté encore en jeu. Si ce Survivant est éliminé, le Niveau de Danger est ajusté à celui du prochain Survivant le plus expérimenté.

TELEMENT DE ZOMBIES, SI PEU DE FIGURINES !

La boîte de Zombicide contient assez de Zombies pour envahir une ville. Il est toutefois possible qu'un joueur pioche une carte lors de la phase d'invasion et qu'il n'y ait pas assez de figurines du type de Zombie désigné à poser sur le plateau.

Dans ce cas, les quelques zombies restants sont disposés (s'il en reste) PUIS tous les zombies du type désigné bénéficient d'une activation supplémentaire immédiate.



#8 COMBAT

Dual (paire) : si le Survivant a un pistolet dans chaque main, vous pouvez les utiliser tous les deux au prix d'une seule Action (visez la même Zone).

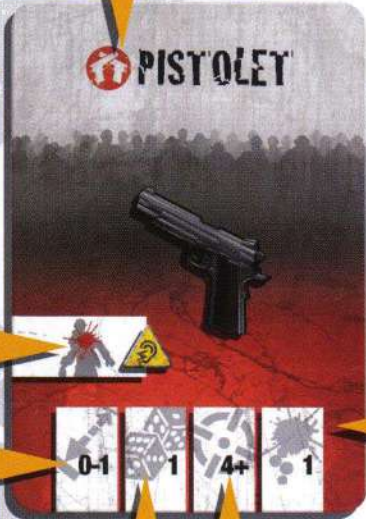
Bruyant : génère un pion Bruit lors de son utilisation. L'usage conjoint d'armes Dual ne génère qu'un seul pion Bruit.

Portée : la portée minimale / maximale, en nombre de Zones, à laquelle l'arme peut être utilisée. « 0 » signifie que l'arme est réservée à la mêlée.

Dés : lancez autant de dés qu'indiqué lorsqu'un point d'Action est dépensé pour employer l'arme.

Précision : chaque dé lancé dont le résultat égale ou dépasse cette valeur indique un succès. Les résultats inférieurs sont des échecs.

PISTOLET



Silencieux : l'arme ne génère pas de pion Bruit lorsqu'elle est employée en mêlée.

Portée : la portée minimale / maximale, en nombre de Zones, à laquelle l'arme peut être utilisée. « 0 » signifie que l'arme est réservée à la mêlée.

Dégâts : les dégâts qu'inflige chaque succès. Une valeur de Dégâts de 2 est indispensable pour éliminer un Fatty. Une valeur de Dégâts de 3 est indispensable pour éliminer l'Abomination.

PIED-DE-BICHE



Ouverture de portes : l'arme peut être utilisée pour ouvrir des portes.

Silencieux : l'arme ne génère pas de pion Bruit lorsqu'elle est employée pour ouvrir une porte.

Dégâts : les dégâts qu'inflige chaque succès. Une valeur de Dégâts de 2 est indispensable pour éliminer un Fatty. Une valeur de Dégâts de 3 est indispensable pour éliminer l'Abomination.

Dés : lancez autant de dés qu'indiqué lorsqu'un point d'Action est dépensé pour employer l'arme.

Précision : chaque dé lancé dont le résultat égale ou dépasse cette valeur indique un succès. Les résultats inférieurs sont des échecs.

Chaque dé lancé dont le résultat égale ou dépasse la valeur de Précision de l'arme indique un succès. Chaque succès inflige à la cible désignée autant de blessures que la valeur de Dégâts de l'arme. Une valeur de Dégâts de 1 ou plus suffit à éliminer un Walker ou un Runner. Une valeur de Dégâts de 2 ou plus est indispensable pour éliminer un Fatty. Une valeur de Dégâts de 3 ou plus est indispensable pour éliminer l'Abomination. Peu importe que vous obteniez six succès avec une arme à 1 Dégât : un Fatty ou une Abomination encaisse ces coups trop faibles sans broncher.

Exemple : Doug vide ses deux pistolets mitrailleurs sur 3 Walkers encadrant 1 Fatty et obtient 5 succès. Les trois premiers tirs balaient les 3 Walkers sans difficulté. Le Fatty, cependant, encaisse les 2 succès restant sans fléchir : le pistolet mitrailleur n'inflige que 1 Dégât.

Wanda arrive pour finir le boulot à la machette. Elle obtient 1 succès et inflige 2 Dégâts, ce qui est suffisant pour faucher le Fatty !

S'il y avait eu deux Runners à la place du Fatty, un unique succès à la machette n'aurait pas suffi à les éliminer. Chaque réussite est attribuée à une seule cible, et les Dégâts excédentaires sont ignorés.

Lors d'une Action de combat (à distance ou en mêlée), lancez autant de dés que la valeur Dés de l'arme en main employée. Si le Survivant a en main deux armes identiques dotées du symbole Dual, il peut les utiliser toutes les deux simultanément au coût d'une seule Action. Si ces armes Dual sont des armes à distance, elles visent la même Zone.

Exemple 1 : Doug a deux pistolets mitrailleurs en main. Les pistolets mitrailleurs ont le symbole Dual. Doug peut tirer avec les deux armes en même temps au prix d'une seule Action. Comme un pistolet mitrailleur a trois dés, cela permet de lancer six dés en une fois !

Exemple 2 : Wanda a deux machettes. Elle peut frapper avec les deux en même temps. Deux dés peuvent être lancés pour chaque Action qu'elle dépense pour attaquer.

COMBAT EN MÊLÉE

Un Survivant équipé d'une arme de mêlée (une arme avec une portée maximale de « 0 ») attaque un Zombie situé dans la même Zone que lui. Chaque dé lancé dont le résultat égale ou dépasse la valeur de Précision de l'arme indique un succès. Le joueur répartit les succès à sa guise entre les différents Zombies dans la Zone.

Exemple : avec ses deux machettes, Wanda attaque un groupe de Zombies comprenant un Walker, un Runner et un Fatty. Elle obtient et , soit deux succès. Elle décide de décapiter le Runner et de massacrer le Fatty. Elle laisse ainsi le Walker, le moins dangereux des trois, pour sa prochaine Action. Bien que Ned soit dans la même zone que Wanda, il ne risque pas de se faire toucher.

COMBAT À DISTANCE



Un Survivant équipé d'une arme à distance (une arme avec une portée maximale de « 1 » ou plus) ne peut tirer que dans une Zone qu'il voit (voir « La ligne de vue » page 5) dans la portée de son arme.

UNE FICHE D'IDENTITÉ DE SURVIVANT EN COURS DE JEU

18 POINTS D'EXPÉRIENCE

Ned est au Niveau Jaune. 1 point de plus et il atteindra le Niveau Orange. Le joueur pourra alors choisir entre deux nouvelles Compétences.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

+1 Action de Fouille gratuite +1 Action +1 Action de Combat gratuite +1 au résultat du dé : Combat
+1 dé : À distance +1 dé : Combat
Coriace

NED

BLESSURE VISEUR MASQUE DE HOCKEY CARBURANT
CARABINE HACHE

ÉQUIPEMENT STOCKÉ

Ned a été blessé plus tôt dans la partie. La carte Blessure occupe un emplacement d'inventaire. Ned sera éliminé s'il reçoit une autre blessure. Heureusement, il a trouvé un masque de hockey à défausser pour prévenir la prochaine blessure reçue. Il possède également du carburant qui, combiné à une bouteille, permet d'obtenir un Molotov. Amène-toi, l'Abomination, ça va chauffer !

ÉQUIPEMENT EN MAIN

Fusil de sniper et hache. En combinant une carabine à un viseur, Ned a obtenu un inestimable fusil de sniper qui lui permet de descendre les Runners même au milieu d'une foule de Walkers. Dans son autre main, une hache permet à Ned d'ouvrir les portes et les crânes des Fatties.

Rappel : à l'intérieur d'un bâtiment, les lignes de vue sont limitées aux Zones qui partagent une ouverture et à une Zone de distance.

La portée d'une arme correspond à la caractéristique de Portée indiquée sur sa carte. Celle-ci représente le nombre de Zones que le tir peut franchir. La première des deux valeurs indique la portée minimale en-deçà de laquelle l'arme ne peut pas être employée. Dans la plupart des cas, cette valeur est de 0 : le Survivant peut tirer dans la Zone dans laquelle il se trouve. La seconde valeur indique la portée maximale au-delà de laquelle l'arme ne peut pas être employée.

Exemple : la carabine a une Portée de 1-3, ce qui signifie qu'il peut tirer jusqu'à 3 Zones de distance mais ne peut pas être employé pour tirer dans la Zone où se tient son propriétaire. Le Pistolet mitrailleur a une Portée de 0-1 : il peut tirer dans la Zone où se tient son propriétaire ou dans une Zone adjacente.

Quand une Zone est prise pour cible d'une Action de combat à distance, ignorez les Acteurs qui se trouvent dans les Zones qui séparent la Zone du tireur de la Zone ciblée. Les Survivants peuvent ainsi tirer à travers des Zones sans affecter d'autres Acteurs.

Le Survivant qui attaque avec une arme à distance ne choisit pas librement les cibles qu'il touche. Les blessures sont attribuées selon l'ordre de priorité suivant :

- 1- aux autres Survivants dans la Zone ciblée
- 2- aux Walkers
- 3- Aux Fatties (l'Abomination est ici considérée comme un Fatty)
- 4- Aux Runners

Les blessures sont attribuées jusqu'à ce que toutes les cibles éligibles du degré le plus faible aient été éliminées, puis les prochaines cibles éligibles.

Exemple : dans la Zone de Doug se tiennent Ned, 4 walkers, 1 Fatty et 2 Runners. Conscient de sa mort imminente, Doug décide d'emporter autant de Zombies que possible avec ses deux pistolets mitrailleurs ! Le joueur lance 6 dés (trois pour chaque Pistolet mitrailleur). Il obtient 1, 2, 3, 4, 5 et 6. Le pistolet mitrailleur réussit sur 5 ou 6, il y a donc 5 succès. Ned encaisse les deux premières blessures, ce qui l'élimine (merci l'ami). Les Walkers sont tués par les blessures suivantes.

Doug tire encore et obtient 1, 2, 3, 4, 5 et 6, soit 3 succès. Le dernier Walker est éliminé mais les deux blessures suivantes n'abattent pas le Fatty, qui protège par conséquent les deux Runners. La seule manière d'abattre les Runners serait l'emploi d'une arme de mêlée, qui permet d'attribuer librement les blessures.

Note : quand un Survivant est blessé par une arme causant deux dégâts, il subit 2 Blessures, il est donc tué.

ARMES AMÉLIORÉES : FUSIL DE SNIPER ET MOLOTOV

Des cartes d'Équipement spécifiques peuvent être combinées depuis l'inventaire d'un Survivant pour fabriquer des armes améliorées. Un tel assemblage ne coûte pas d'Action. Combinées, elles ne prennent qu'un seul emplacement dans l'inventaire. Au moment de leur assemblage, les armes améliorées peuvent être immédiatement et gratuitement équipées en main.

Fusil de sniper : combinez une carabine et un viseur pour assembler un fusil de sniper. Placez le viseur sous la carte de la carabine. Vous pouvez désormais choisir vos cibles lorsque votre Survivant résout une Action de combat à distance avec le fusil de sniper.

Molotov : défaissez une carte de bouteille et une carte de carburant depuis l'inventaire de votre Survivant pour lui donner une carte de Molotov. Le Molotov n'a pas besoin de Dés, de Précision ou de valeur de Dégâts : anéantissez tout ce qui se trouve dans la Zone à portée désignée. Oui, même les autres Survivants et l'Abomination. Défaissez la carte après usage.

RECHARGER !

Alors que la plupart des armes peuvent être utilisées sans limite ou restriction, certaines comme le Fusil à canon scié, nécessitent d'être rechargées en utilisant une action, si vous voulez tirer plusieurs au cours du même tour. À la fin de chaque tour le rechargement se fait automatiquement. Ceci impliquant que si vous passez une telle arme à un autre Survivant sans l'avoir rechargée, il devra le faire avant de pouvoir s'en servir. Si vous êtes équipés de deux armes « dual » identiques, une seule action permet de recharger les deux armes.

ATTAQUE DE VOITURE

Quand un Survivant sur le siège conducteur utilise une action pour déplacer une voiture, il écrase quiconque se trouve dans la zone de départ et les zones où il entre. Le joueur qui dirige le conducteur lance un dé pour chaque Acteur dans la Zone. Chaque 1, 2 ou 3 inflige 1 Dégât (il n'est donc pas possible d'écraser un Fatty ou l'Abomination). Les succès sont attribués dans le même ordre de priorité qu'une attaque à distance : Survivants, Walkers, Fatties/Abomination et Runners. Tous les Survivants présents dans la zone ciblée doivent être éliminés avant que des dégâts soient attribués à des Walkers. Le conducteur gagne des points d'expérience pour tous les Zombies tués de cette façon.

Attaquer à distance ou en mêlée est possible depuis une voiture sans que cela affecte les règles de combat. Les Zombies peuvent également attaquer les Survivants embarqués. Les voitures n'offrent aucune protection à leurs occupants que ce soit contre les attaques des Zombies ou celles des autres Survivants.

Exemple : Phil conduit une voiture avec Amy dans un siège passager. Dans la même zone (Zone 1) se trouvent 1 Walker, 3 Runners ainsi que Josh désarmé mais qui ne peut rentrer dans la voiture du fait de la présence des zombies dans la zone. Dans la zone adjacente (Zone 2) il y a 1 Walker, 1 Fatty et 2 Runners. Puis dans la zone suivante (Zone 3) rodent 6 Walkers. Phil utilise une de ces actions pour déplacer la voiture de la zone 1, à travers la zone 2, pour finir dans la zone 3.

Pour la zone 1, il lance 5 dés, obtenant quatre succès. Josh subit deux dégâts, entraînant son décès. De plus 1 Walker et 1 Runner meurent aussi. Probablement écrasés.

Pour la zone 2, il lance 4 dés, obtenant 3 succès. Le Walker est tué, mais le Fatty absorbe les dégâts restants.

Pour la zone 3, il lance 6 dés et obtient à 3 succès. Cela entraîne la mort de 3 Walkers.

Phil utilise alors une autre action pour faire marche arrière dans la zone avant de revenir en zone 3.

Pour la zone 3, il lance 3 dés obtenant 2 succès qui tuent 2 Walkers.

Pour la zone 2, il devrait lancer 3 dés, mais ne le fait pas car le Fatty absorberait encore tous les dégâts. Les Runners ne risquant donc rien.

De nouveau dans la zone 3, il lance 1 dé, obtenant 1 succès, tuant le dernier Zombie qui s'y trouvait.



#9 COMPÉTENCES

Chaque Survivant de *Zombicide* possède des Compétences spécifiques dont les effets sont décrits dans cette section. En cas de conflit avec les règles générales, les Compétences ont la priorité.

De nombreuses Compétences ci-dessous n'ont pas été attribuées aux Survivants de la boîte de base. Elles seront attribuées à d'autres Survivants dans le futur. Essayez-les avec les Survivants de votre invention !

Les bonus et/ou effets des Compétences suivantes sont immédiats et peuvent être employés lors du tour où ils sont acquis. Si une Action permet à un Survivant de gagner un Niveau de Danger et une nouvelle Compétence, cette Compétence peut être utilisée avec les Actions restantes du Survivant (ou résoudre une Action supplémentaire, si la Compétence le permet).

+1 Action – Le Survivant dispose d'une Action supplémentaire qu'il peut dépenser à sa guise.

+1 Dégât : [Type] – Le Survivant gagne un bonus de +1 Dégât lors d'une action du type spécifié (Mêlée ou À distance).

+1 au résultat du dé : À distance – Le Survivant ajoute 1 au résultat de chaque dé lancé pour résoudre une Action de combat à distance. Le résultat maximum est toujours 6.

+1 au résultat du dé : Combat – Le Survivant ajoute 1 au résultat de chaque dé lancé pour résoudre une Action de combat (en mêlée ou à distance). Le résultat maximum est toujours 6.

+1 au résultat du dé : Mêlée – Le Survivant ajoute 1 au résultat de chaque dé lancé pour résoudre une Action de combat en mêlée. Le résultat maximum est toujours 6.

+1 dé : À distance – Lancez un dé supplémentaire lors des Actions de combat à distance. Les armes À distance « Dual » gagnent ce dé chacune, offrant ainsi 2 dés supplémentaires lors d'actions de combats À distance avec une paire d'armes « Dual » identiques.

+1 dé : Combat – Lancez un dé supplémentaire lors des Actions de combat (en mêlée ou à distance). Les armes « Dual » gagnent ce dé chacune, offrant ainsi 2 dés supplémentaires lors d'actions de combats avec une paire d'armes « Dual » identiques.

+1 dé : Mêlée – Lancez un dé supplémentaire lors des Actions de combat en mêlée. Les armes de Mêlée « Dual » gagnent ce dé chacune, offrant ainsi 2 dés supplémentaires lors d'actions de combats en Mêlée avec une paire d'armes « Dual » identiques.

+1 Action de Combat gratuite – Le Survivant dispose d'une Action de Combat supplémentaire gratuite (Mêlée ou À distance).

+1 Action de Déplacement gratuite – Le Survivant dispose d'une Action de Déplacement supplémentaire gratuite.

+1 Action de Fouille gratuite – Le Survivant dispose d'une Action de Fouille supplémentaire gratuite. Cette action ne peut être utilisée que pour fouiller et reste limitée à une par tour.


+1 Portée max – La Portée maximale des armes à distance du Survivant est augmentée de 1.


+1 Zone par Déplacement – Le Survivant peut franchir une Zone supplémentaire à chaque fois qu'il effectue un Déplacement. Les effets de cette Compétence s'ajoutent aux autres effets de jeu qui améliorent le Déplacement.

1 relance par tour – Une fois par tour, le joueur qui dirige le Survivant peut relancer tous les dés relatifs à la résolution d'une de ses Actions. Les nouveaux résultats remplacent les précédents. Les effets de cette Compétence s'ajoutent aux autres effets de jeu qui permettent des relances.

2 Molotov valent mieux qu'1 – Le Survivant reçoit deux cartes au lieu d'une lorsqu'il crée un Molotov

2 Zones par Action de Déplacement – Le Survivant peut franchir une ou deux Zones à chaque fois qu'il effectue une Action de Déplacement.

Ambidextre – Le Survivant considère toutes les armes de Mêlée et À distance comme étant dotées du symbole Dual 

As de la gâchette – Le Survivant considère toutes les armes à distance comme étant dotées du symbole Dual 

Barricade – Au prix d'une Action, le Survivant peut fermer une porte ouverte.

Bruyant – Une fois par tour, le Survivant peut faire énormément de bruit. Jusqu'à la prochaine activation du Survivant, la Zone où il a utilisé cette Compétence est considérée comme étant celle où il y a le plus grand nombre de pions Bruit. Si différents Survivants possèdent cette Compétence, n'appliquez les effets que pour le dernier utilisateur.

C'est tout ce que t'as ? – Un Survivant doté de cette Compétence peut défausser une carte d'Équipement de son inventaire au lieu de recevoir une carte Blessure. S'il n'a plus de carte d'Équipement à défausser ou que son contrôleur ne souhaite pas le faire, il reçoit une carte Blessure.

Chanceux – Vous pouvez relancer une fois tous les dés de chaque Action résolue avec le Survivant. Les nouveaux résultats remplacent les précédents. Les effets de cette Compétence s'ajoutent aux autres effets de jeu qui permettent des relances.

Charognard – Cette Compétence peut être employée une fois par tour. Le Survivant bénéficie d'une Action de Fouille gratuite dans une Zone où il vient d'éliminer un Zombie (y compris dans la rue). Cette action ne peut être utilisée que pour fouiller et reste limitée à une par tour.


Chef-né – Pendant son tour, le Survivant peut gratuitement donner une Action supplémentaire à un autre Survivant. Cette Action supplémentaire est dépensée lors du prochain tour du bénéficiaire, sous peine d'être perdue.


Coriace – À chaque tour des zombies, le Survivant ignore la première blessure qui lui est infligée.

Destinée – Cette compétence peut être employée une fois par tour, lorsque le joueur qui dirige le Survivant révèle une carte qu'il a piochée. Le joueur peut défausser la carte et en piocher une autre du même type.

Double détente – Lorsque le Survivant est équipé d'armes à distance Dual, il peut prendre pour cible des Zones différentes avec chacune d'entre elles, dans la même Action.

Insaisissable – Le Survivant ne dépense pas d'Action supplémentaire pour se déplacer à travers une Zone où se trouvent des Zombies.

Les deux font la paire – Quand vous effectuez une action de fouille et que vous piochez une arme dotée du symbole Dual  avec le Survivant, vous pouvez immédiatement chercher une carte identique uniquement dans la pioche Équipement. Si vous en trouvez une, attribuez-la au Survivant. Quel que soit le résultat, mélangez ensuite la pioche.

Maître d'armes – Le Survivant considère toutes les armes de Mêlée comme étant dotées du symbole « Dual » 

Médecin – Une fois par tour, le Survivant peut ôter une carte Blessure de l'inventaire d'un Survivant situé dans la même Zone que lui. Il peut se soigner lui-même.

Ninja – Les Actions du Survivant ne génèrent jamais de pion Bruit. Il n'est pas considéré lui-même comme un pion Bruit et l'utilisation de ses armes ou de son équipement ne provoque pas de bruit non plus. Le Survivant peut décider de ne pas utiliser cette compétence s'il désire faire du bruit.

Possède [Équipement] – Le Survivant commence la partie avec l'Équipement désigné. L'Équipement est extrait de la pioche avant le début de la partie et assigné au Survivant.

Réserve – L'inventaire du Survivant peut contenir une carte supplémentaire.

Sniper – Le Survivant choisit ses cibles lorsqu'il résout une Action de combat à distance.

#10 MISSIONS

Les pages suivantes contiennent une mission « Tutoriel » et dix missions qui vous permettront de tester vos Survivants en milieu hostile. Vous pouvez les enchaîner, les jouer séparément, les mixer, sachant qu'elles présentent toutes des approches du jeu différentes.

Les règles spécifiques aux missions prennent le pas sur les règles et les cartes.

Ces missions ne sont qu'un avant-goût, car l'invasion des Zombies ne fait que commencer. Restez vigilants, suivez l'actualité sur les forums de www.guillotinegames.com et www.EdgeEnt.com (section dédiée).

00 TUTORIEL

TUTORIEL / 4+ SURVIVANTS / 20 MINUTES

Nous étions avec des amis lorsque les premières sirènes ont retenti, puis se sont multipliées. En moins d'une heure, tout a basculé : la télé et la radio annonçaient des choses terribles.

Nous avons décidé de nous réfugier dans la maison voisine, bien plus sûre. Tout ce qu'il nous restait à faire, c'était traverser la rue.

Mais ILS étaient déjà là...

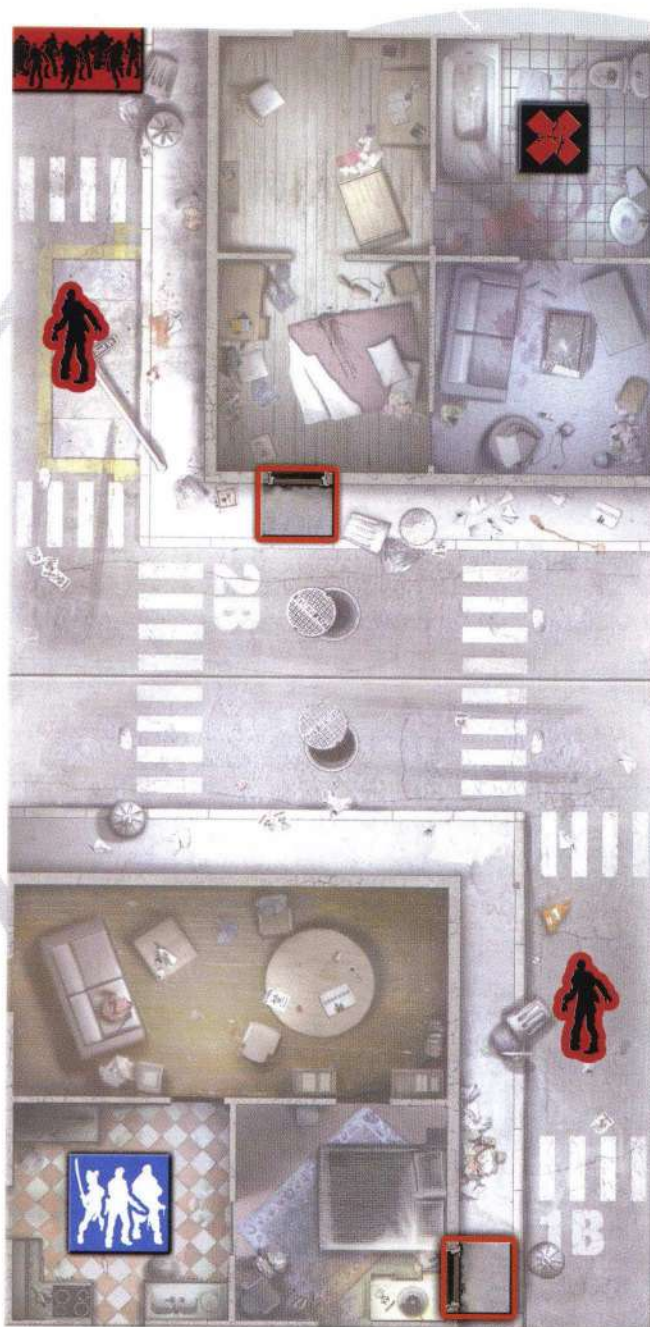
Dalles requises : 1B et 2B

OBJECTIF

- Prendre le pion Objectif.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Pioche Zombie réduite.** Prenez les cartes Zombies 1, 2, 3, 4 et 41 pour constituer la pioche Zombie. Les autres cartes sont rangées dans la boîte.
- **Matériel de départ spécial.** Les cartes Pistolet, Hache et Pied-de-biche ne sont pas distribuées comme matériel de départ. Elles constituent les trois premières cartes de la pioche Équipement lorsqu'un Survivant Fouille une Zone.



01 CITY BLOCKS

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 150 MINUTES

Notre abri nous protège... pour le moment. Hélas, les réserves de nourriture s'épuisent. Équipés des quelques armes en notre possession, nous partons explorer les maisons aux alentours. Pas question de rentrer les mains vides.

Dalles requises : 2C, 1C, 4B, 5C, 7B, 5D, 6B, 5E et 1B

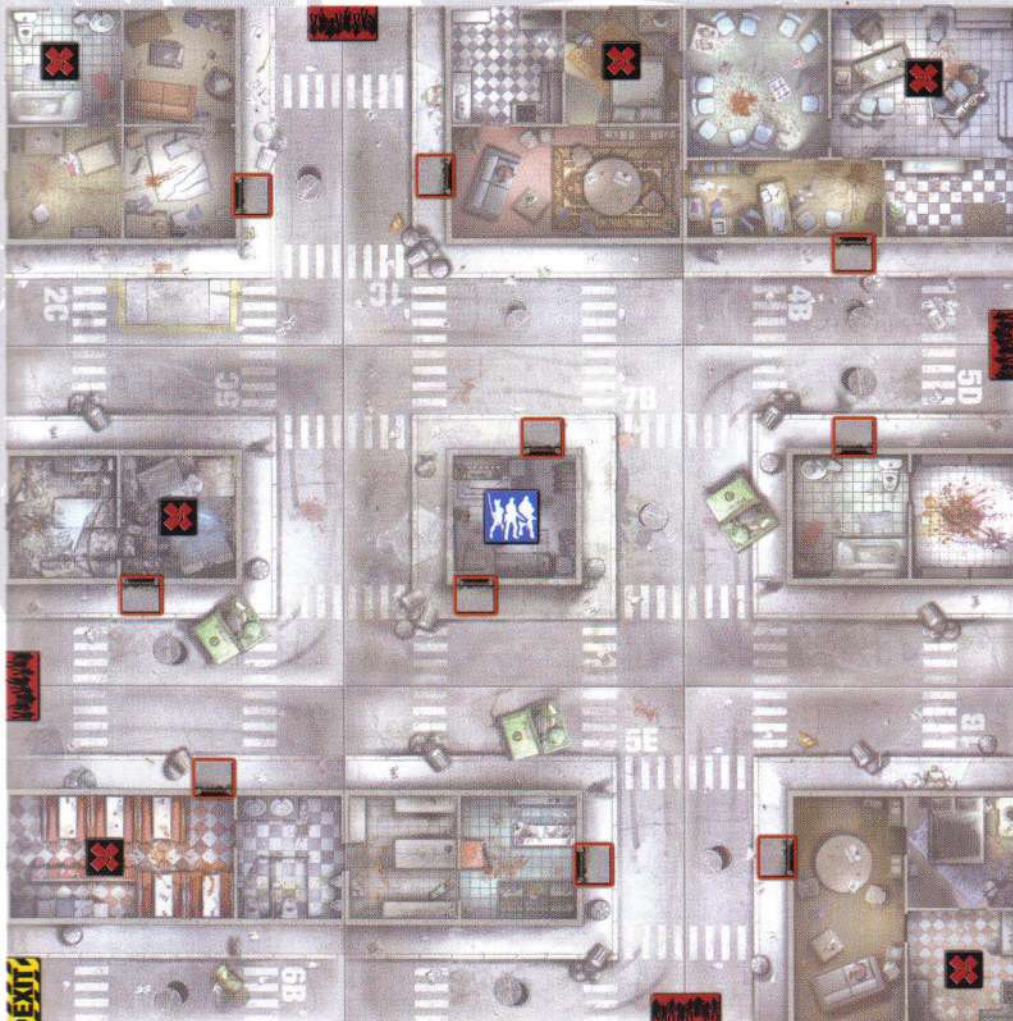
OBJECTIFS

- Prendre tous les pions Objectif.
- Trouver au moins une carte Conserve, au moins une carte Sac de Riz et au moins une carte Eau.
- Lorsque les objectifs précédents sont atteints, atteindre la Zone de sortie (*Exit*) indiquée sur le plan avec au moins un Survivant.

Rassemblez les équipements des Survivants qui se sont échappés : la victoire est acquise dès qu'il y a au moins une carte Conserve, au moins une carte Sac de Riz et au moins une carte Eau.

RÈGLE SPÉCIALE

- Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.



Aire de départ des Survivants



Zone d'Invasion des Zombies



Zone de sortie



Porte fermée



Objectif (5XP)

02 Y-ZONE

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 60 MINUTES

Les vivants sont en train de perdre. Les poches de résistance tombent une par une et notre radio CB, d'abord animée, devient silencieuse.

Nous devons partir. Les zombies sont de plus en plus nombreux et les ressources, de plus en plus rares. Je tuerais pour du dentifrice.

Dalles requises : 4B, 4E, 1B, 7B, 5D, 6B, 3C, 4C et 2C

OBJECTIF

- Atteindre la Zone de sortie (Exit) indiquée sur le plan avec tous les Survivants.

RÈGLE SPÉCIALE

- Le pion Objectif représente une armoire à pharmacie. Le Survivant qui le ramasse perd immédiatement une carte Blessure, s'il en possède.



Aire de départ des Survivants



Zone d'Invasion des Zombies



Zone de sortie



Porte fermée



Kit de premiers soins

03 LES 24H DE ZOMBIECITY

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Nous sommes en vue d'une grande maison de retraite. Les bâtiments ne semblent pas trop abîmés et il y a même des voitures en état de marche. Les réserves sont sûrement bien remplies.

Nous comprenons vite pourquoi les pillards ne se sont pas attardés ici : la zone grouille de zombies. Les anciens habitants ne pouvaient pas vraiment lutter. Avant d'explorer, il faut nettoyer.

Qu'est-ce que je ne donnerais pas pour un chewing-gum !

Dalles requises : 2C, 4D, 4B, 5C, 6B, 5F, 1B, 3C et 4E

OBJECTIF

- Atteindre le Niveau Rouge avec au moins un Survivant.

RÈGLES SPÉCIALES

- Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Les voitures peuvent être utilisées.
- Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.
- Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la fouille.



Aire de départ des Survivants



Zone d'Invasion des Zombies



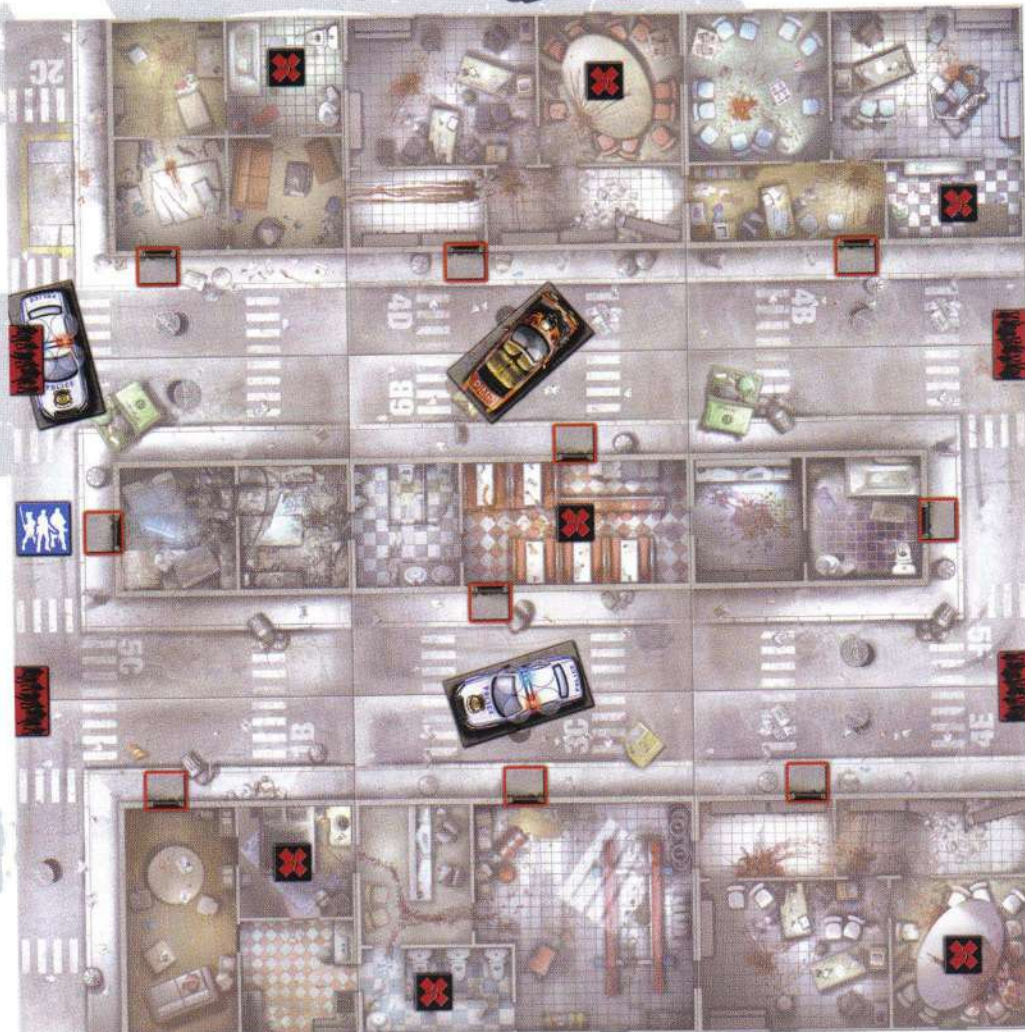
Porte fermée



Objectif (5XP)



Voitures pouvant être conduites



04 DRIVE-BY SHOOTING

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Notre nouvel abri est mal protégé. Les zombies arrivent sans cesse, le sommeil manque et certains membres du groupe commencent à perdre les pédales. Nous pensons qu'il y a un nid pas loin, dans le quartier d'affaires où débouche le métro. Tant que cette menace ne sera pas neutralisée, nous serons sans cesse attaqués.

J'aurai aussi bien besoin d'une nouvelle paire de chaussures...

Dalles requises : 3C, 4D, 2C, 5F, 4E, 4B, 2B et 5C

OBJECTIFS

- Prendre tous les pions Objectif.
- Une fois le précédent objectif atteint, emmener tous les Survivants restants sur une Zone d'Invasion sans qu'il y ait de Zombie dessus (pour prévenir une future invasion).

RÈGLES SPÉCIALES

- Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Les voitures peuvent être utilisées.
- Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.

- Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.



06 LA FUITE

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 150 MINUTES

Dans les premières heures de l'invasion, tout le monde s'est précipité sur les supermarchés pour faire le plein de vivres. C'était un piège : les endroits publics grouillent de zombies.

Nous avons repéré l'un de ces supermarchés en périphérie de la ville. Jusqu'à maintenant, quiconque a tenté d'y pénétrer n'a fait que grossir l'armée des morts.

Aujourd'hui, c'est notre tour. Nous avons épuisé les ressources aux alentours. Nous n'avons pas le choix... mais nous avons l'expérience du travail en groupe.

Il me faut un plus gros flingue... et des cotons-tiges.

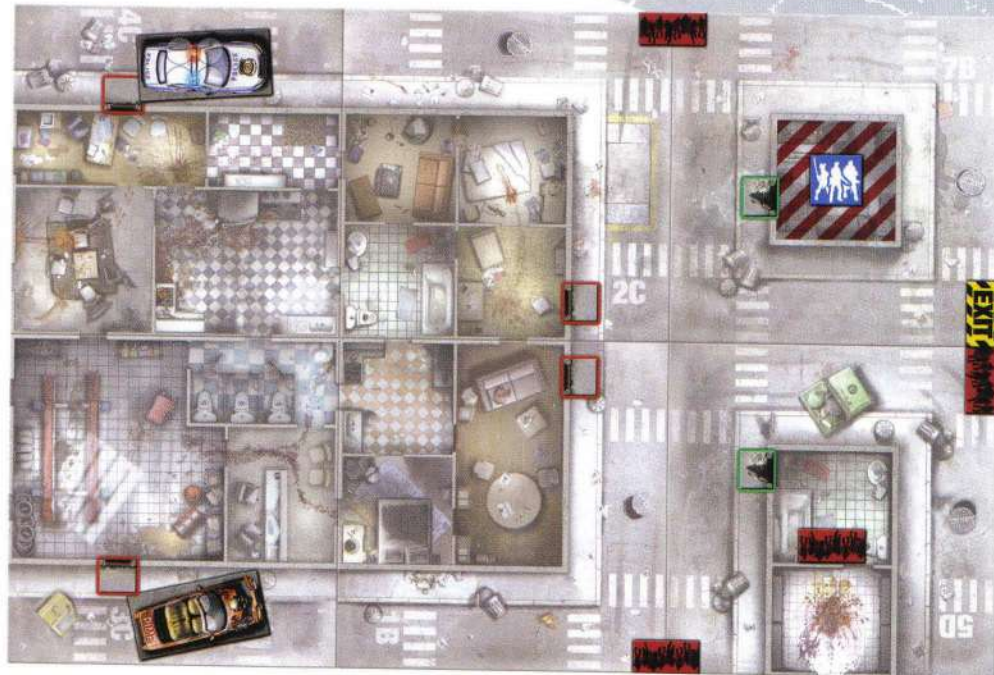
Dalles requises : 4C, 2C, 7B, 3C, 1B et 5D

OBJECTIFS

Accomplir les tâches suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Placer six cartes de vivres au total sous les pions Voiture (Voir règles spéciales). Les cartes de vivres sont indifféremment des cartes Conserves, Sac de Riz ou Eau.
2. Monter en voiture avec les Survivants restants.
3. Atteindre la Zone Exit (Sortie) indiquée sur le plan avec les Survivants embarqués dans des voitures. Une voiture qui atteint cette Zone quitte le plateau de jeu avec ses occupants et les vivres qu'elle contient.

Mettez de côté les cartes de vivres quittant ainsi le plateau avec les voitures : la victoire est acquise si leur nombre est supérieur ou égal à 6.



RÈGLES SPÉCIALES

- La Zone de départ des Survivants ne peut pas être fouillée.
- Mettre les vivres dans les voitures : au prix d'une action, un Survivant peut placer (ou prendre) une carte Conserves, Sac de Riz ou Eau sous un pion Voiture situé dans la même Zone que lui.
- Les voitures peuvent être utilisées.
- Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.
- Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.



08 ZOMBIE POLICE

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Le hasard a voulu qu'on abatte un zombie VIP lors de notre dernier raid : le maire. Il portait sur lui un fax du chef de la police lui indiquant comment se rendre à la planque idéale : une ancienne cache souterraine transformée en bunker à deux pas du commissariat.

Doté d'une armurerie, d'une réserve de conserves et même d'une douche, ce bunker serait un refuge de rêve pour nous. Son ouverture est toutefois commandée à distance et le quartier grouille de zombies. C'est une mission périlleuse mais le jeu en vaut la chandelle.

De toute façon... Ce qui ne nous tue pas aujourd'hui pourrait le faire demain.

Dalles requises : 2C, 7B, 4B, 1B, 5C et 3C

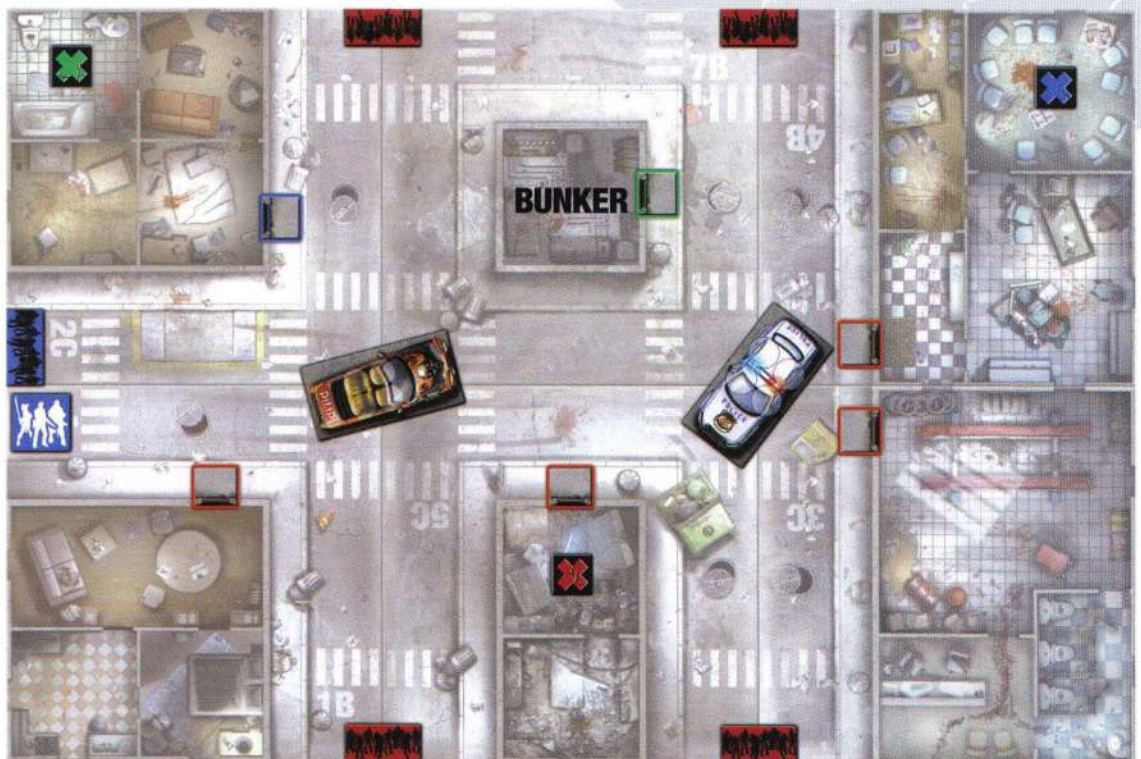
OBJECTIF

- Placer au moins un Survivant dans la Zone « bunker » indiquée sur le plan. Le bunker doit être purgé de toute présence Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

- La porte bleue ne peut être ouverte que si l'Objectif bleu a été pris.
- La Zone d'invasion bleue est activée dès que l'Objectif bleu est pris.

- La porte verte ne peut être ouverte que si l'Objectif vert a été pris.
- Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Les voitures peuvent être utilisées.
- Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.
- Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.



09 MIGHT MAKES RIGHT

MOYEN / SPÉCIAL / 90 MINUTES

Nous avons trouvé un abri sûr et disposons d'assez de vivres pour alimenter une petite communauté. Il y a même une radio en état de marche : grâce à elle, nous avons localisé d'autres survivants dans les faubourgs de la ville.

Ils sont démunis et encerclés par les zombies. Nous pensons qu'il ne s'agit pas d'un piège. L'union fait la force, aussi avons-nous décidé d'aller à leur secours.

J'ai trouvé du fil dentaire aujourd'hui, c'était comme à Noël.

Note : *Might Makes Right* est prévu pour un à trois joueurs.

Dalles requises : 1B, 2B, 2C et 7B

OBJECTIFS

- Révéler tous les pions Objectifs.
- Revenir sur la zone de départ avec au moins 4 Survivants (1 joueur), 5 Survivants (2 joueurs) ou 6 Survivants (3 joueurs). Un Survivant placé sur la zone de départ peut quitter le plateau à son tour de jeu. Il est alors mis de côté, avec ses équipements. La victoire est acquise dès que les Survivants indiqués sont ainsi mis de côté.

RÈGLES SPÉCIALES

- Chaque joueur commence la partie avec un seul Survivant.
- Le plan prévoit quatre pions Objectif. Trois d'entre eux sont identiques au recto et au verso et sont dits « neutres ». Le quatrième a un recto et un verso de couleurs différentes, il est « marqué ». Placez les pions aléatoirement sur le plateau, verso caché. Personne ne doit savoir où se trouve le pion marqué.
- Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. A chaque fois qu'un pion Objectif « neutre » est pris, le joueur qui possède le moins de Survivants en pioche un au hasard (en cas d'égalité, le joueur qui prend le pion décide). Le nouveau Survivant est révélé et placé sans équipement sur la case où le pion Objectif a été pris. Il peut désormais être joué normalement. Révéler l'Objectif marqué ne donne pas de Survivant mais octroie tout de même 5 points d'expérience.

- La voiture ne peut pas être utilisée.
- Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.



10 SMALL TOWN

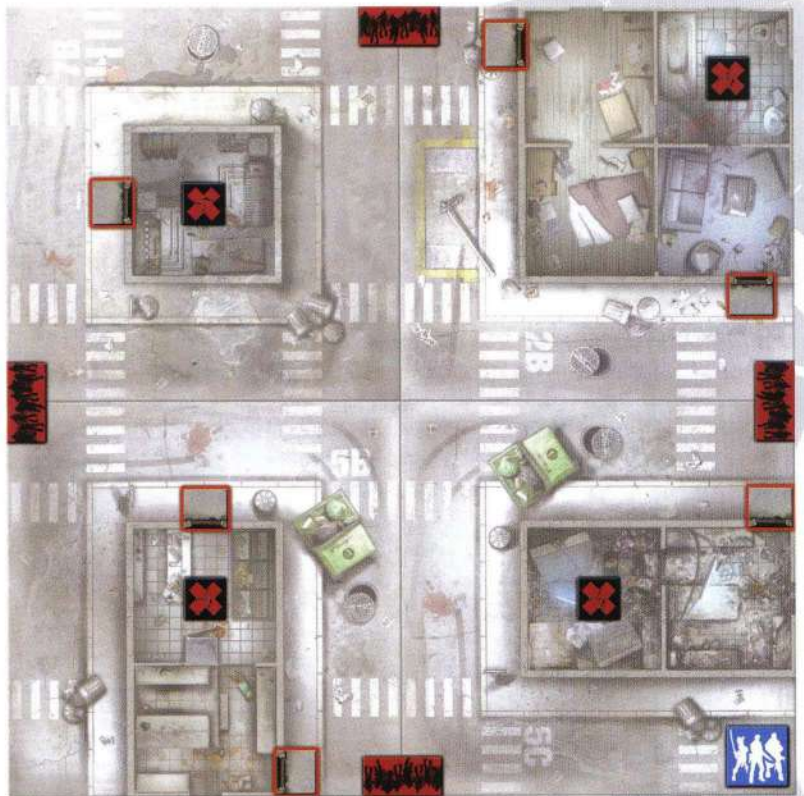
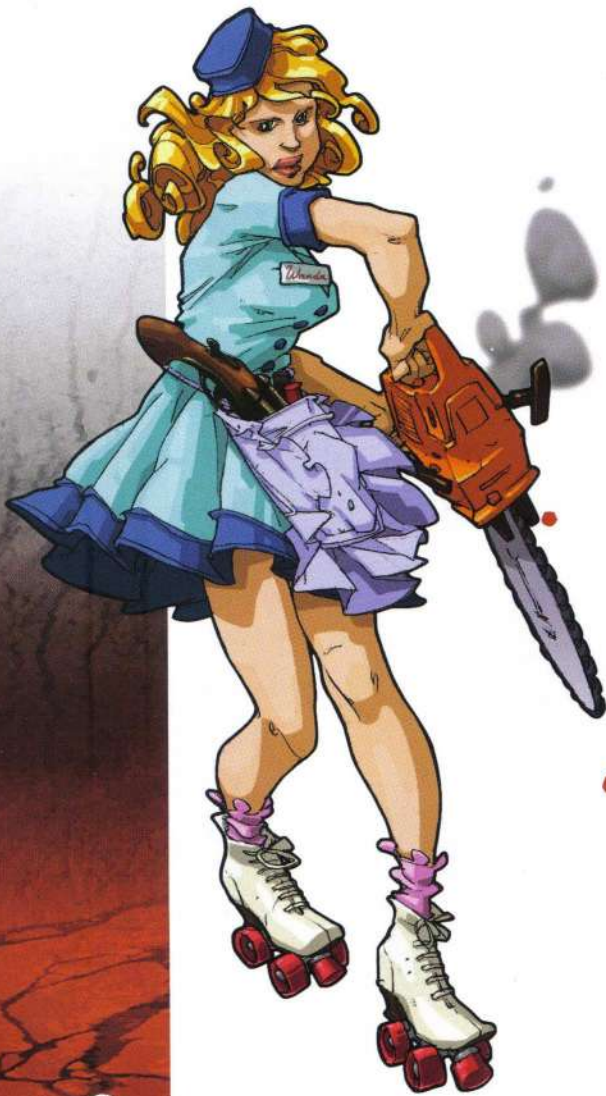
DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Retour aux sources : nous explorons les environs selon des cercles concentriques de plus en plus grands autour de notre refuge.

Plusieurs semaines se sont écoulées depuis le début de l'invasion et la population de zombies atteint désormais des sommets. Ce qui semble être en apparence une mission de routine est en réalité une épreuve où la moindre erreur est mortelle.

Heureusement que j'ai arrêté de fumer, tout ce bazar m'aurait tué.

Dalles requises : 7B, 2B, 5B et 5C



OBJECTIF

- Prendre les pions Objectif.

RÈGLE SPÉCIALE

- Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

#11 INDEX

Abomination 9
 Acteurs 5
 Action de déplacement 12
 Actions 10-11
 Activer des Zombies 12-13
 Armes 15-17
 Armes améliorées 17
 Armes bruyantes 7
 Armes Dual 15
 Attaque de voiture 11,17-18
 Attaque des Zombies 12
 Blessures 12
 Bruit 6-7
 Carte Bouche d'égout 14
 Carte d'activation supplémentaire 13
 Changer de sièges dans une voiture 11
 Combat 15-18
 Combat à distance 16-17
 Combat Mêlée 11, 16
 Compétences 18-19
 Conduire une voiture 11
 Contenu du Jeu 2

Dé 15
 Dégâts 15
 Déplacement des Zombies 12-13
 Échanger de l'équipement 11
 Équipement de départ 4
 Équipement 7-8, 15
 Faire du bruit 11
 Fatty 9
 Fiches d'identités 4, 8, 16
 figurines ! 14
 Fin du tour 4, 32
 Fouille 10
 Fusil de sniper 17
 Gagner ou Perdre 4
 Invasion des Zombies 13-14
 Inventaire 9
 Ligne de vue 5
 Mise en Place 4
 Missions 20-30
 Molotov 17
 Mouvement 6
 Ne rien faire 11
 Niveau de Danger 9
 Nombre de Joueurs 4
 Objectifs 11
 Ouvrir les portes 10
 Phase des Joueurs 10

Phase des Zombies 12-14
 Points d'expérience 9
 Portée 15
 Précision 15
 Premier joueur 4
 Prendre un objectif 11
 Présentation du jeu 4
 Priorité des cibles 17
 Recharger 17
 Règles de base 5-9
 Réorganiser l'inventaire 11
 Répartir les Succès 16-17
 Rue 5
 Runner 13
 Salle 5, 10
 Séparation des Zombies 12
 Succès 15-18
 Survivant 4, 5, 10
 Tellement de Zombies, si peu de
 Types de Zombies 9
 Viser 11, 16-17
 Voiture, monter et descendre 11
 Walker 9
 Zone 5-6

CRÉDITS

CONCEPTION :

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN et Nicolas RAOULT

PRODUCTION EXÉCUTIVE :

Percy DE MONTBLANC

ILLUSTRATIONS :

Miguel COIMBRA, Nicolas FRUCTUS, Edouard GUITON, Mathieu HARLAUT et Eric NOUHAUT

GRAPHISMES :

Mathieu HARLAUT et Edge STUDIO

SCULPTURE :

Elfried PEROCHON et Rafal ZELAZO

PHOTOGRAPHIE :

Jean-Baptiste GUITON

ÉDITION :

Chern ANN NG et Fulvio CATTANEO

TESTEURS :

Arnaud BEAUDOUIN, Walid BENHAFSIA, Philippe CHARTIER, Sébastien CELERIN, Hervé DAUBET, Aristophanis GALANOPOULOS, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Erwan HASCOET, Loïc HASCOET, Frédéric HENRY, Sébastien LABRO, Gabriel LOUET, Barbara LOUET, Nolwenn LOUET, Galaan LOUET, Guillaume MONVOISIN, Julien MONVOISIN, Eric NOUHAUT, Elfried PEROCHON, Arnaud PLACE, David PRETI, Stéphane SIMON, Martin TERRIER et Rafal ZELAZO.

Guillotine Games souhaiterait remercier David Doust, Mathieu ChanTsin et Alfredo Feilofu.

© 2013 Guillotine Games, tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. *Zombicide*, Guillotine Games et le logo Guillotine Games sont des marques déposées de Guillotine Games. CoolMiniOrNot et le logo CoolMiniOrNot sont des marques déposées CoolMiniOrNot, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 06 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean, tél : 05.34.55.19.06. Conservez ces informations dans vos archives. Photographies et illustrations non contractuelles. Fabriqué en Chine.

CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. NON CONÇU POUR DES PERSONNES DE 14 ANS OU MOINS.

Guillotine Games souhaiterait remercier David Doust, Mathieu ChanTsin et Alfredo Feilofu.

RÉSUMÉ DU TOUR DE JEU

(compilé par vos survivants préférés)

LES RÈGLES DU JEU
ONT LA PRIORITÉ
SUR CELLES INSCRITES SUR
CETTE FICHE.

1 PREMIER TOUR DE JEU

Choisissez le premier joueur. Il reçoit le pion « Premier joueur ».

CHAQUE TOUR
COMMENCE AVEC LE :

2 TOUR DES SURVIVANTS

(expliqué par Ned)

Le premier joueur joue tous ses Survivants, l'un après l'autre et dans l'ordre de son choix. Vient ensuite le tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque Survivant a trois Actions à choisir et dépenser dans la liste suivante. Sauf avis contraire, chaque Action peut être choisie plusieurs fois.

- * **DÉPLACEMENT** : déplacement d'une Zone
- * **FOUILLE** : uniquement dans les bâtiments. Piochez une carte d'Équipement (1 fois par tour et par Survivant)
- * **OUVRIR UNE PORTE** : réclame une Compétence ou un Équipement particulier.
- * **RÉORGANISER L'INVENTAIRE** : possibilité d'échange avec un autre Survivant dans la même Zone.
- * **COMBATTRE À DISTANCE** : arme à distance en main requise.
- * **COMBATTRE EN MÊLÉE** : arme de mêlée en main requise.
- * **MONTER OU DESCENDRE DE VOITURE** : si la Mission le permet.
- * **CHANGER DE SIÈGE** : se déplacer sur un autre siège libre.
- * **CONDUIRE UNE VOITURE** : si autorisé par la Mission. Le Survivant doit être le conducteur. Attaque tous les acteurs dans la zone.
- * **PRENDRE UN OBJECTIF** ou **ACTIVER UN OBJET** dans la même Zone.
- * **FAIRE DU BRUIT** : Disposez un pion Bruit dans sa Zone. Faut le vouloir, mais ça peut servir.
- * **NE RIEN FAIRE** (et l'assumer).

Quand tous les joueurs ont fini de jouer, le premier joueur passe le pion Premier joueur à son voisin de gauche.

QUAND TOUTS LES
JOUEURS ONT FINI :

3 TOUR DES ZOMBIES

(d'après les
observations de Josh)

Résolvez les phases suivantes, dans l'ordre.

1. ATTAQUE 2. DÉPLACEMENT

- Seuls les zombies qui n'ont pas attaqué se déplacent. Les autres sont en train de se bâfrer.
- Chaque Zombie privilégie les Survivants visibles, puis le Bruit.
- Choisissez le chemin le plus court. Si plusieurs chemins sont aussi courts, scindez les zombies en autant de groupes qu'il y a de chemins et ajoutez des Zombies pour former des groupes égaux.

3. INVASION

- Jouez les Zones d'invasion toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lisez le Niveau de Danger correspondant à celui du Survivant le plus expérimenté.
- Les Fatties arrivent en jeu avec deux Walkers.
- Plus de figurines du type spécifié ? Tous les Zombies du type spécifié jouent immédiatement un tour gratuit !

4 FIN DU TOUR

- Ôtez tous les pions Bruit.

! ÉCOLOGIE DES ZOMBIES

(écrit par Amy)

| NOM | ACTIONS | DÉGÂTS MIN POUR DESTRUCTION | GAIN D'EXPÉRIENCE |
|-------------|---------|-----------------------------|-------------------|
| Walker | 1 | 1 | 1 |
| Runner | 2 | 1 | 1 |
| Fatty (*) | 1 | 2 | 1 |
| Abomination | 1 | 3 | 5 |

(*) Chaque Fatty apparaît avec deux Walkers pendant la phase d'invasion.

! DÉFINITION DES CIBLES

(défini par Phil)

SURVIVANT ► WALKER ► FATTY ► RUNNER

L'Abomination est considérée comme un Fatty pour la définition des cibles.



AVERTISSEMENT : PLUSIEURS ZOMBIES ONT ÉTÉ SÉVÈREMENT MALTRAITÉS PAR DOUG ET WANDA PENDANT LA CRÉATION DE CETTE FICHE.

