

A34 ZOMBICIDE POUR LES NULS

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Nous venons tout juste de nous installer dans le quartier et les zombies du coin ont un comportement inhabituel : ils tendent des embuscades à quiconque s'aventure dans les bâtiments. Au bout de quelques heures d'exploration, nous avons fini par découvrir leur nid. On va nettoyer tout ça vite fait. C'est chez nous ici, maintenant ! C'est l'heure du Zombicide !

Matériel requis : Zombicide Saison 1.

Dalles requises : 1C, 2B, 2C, 3B, 4D, 5B, 5C, 5E & 7B.

OBJECTIFS

Nettoyez le quartier. Atteignez les objectifs dans n'importe quel ordre pour gagner la partie.

- Prenez tous les Objectifs rouges.
- Lancez un Molotov dans la Zone de l'Objectif vert (voir règles spéciales).
- Éliminez tous les Zombies dans les bâtiments.

La Mission échoue si un Survivant est éliminé.

RÈGLES SPÉCIALES

• **Afflux de zombies.** À la fin de l'Action d'un Survivant, ouvrez toutes les portes situées dans sa Zone. Si un bâtiment est ouvert de cette façon, placez un pion d'Invasion dans la Zone de ce bâtiment où se trouve l'Objectif. Générez ensuite les Zombies normalement, y compris pour le pion d'Invasion nouvellement placé. Si vous n'avez plus de pion d'Invasion en réserve, la porte ne peut pas être ouverte tant qu'un pion n'est pas disponible.

• **C'est mon territoire.** Chaque Objectif rouge donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Le pion d'Invasion correspondant est également retiré. L'Objectif vert ne peut pas être pris. Il est retiré, en même temps que son pion d'Invasion, lorsqu'un Molotov est lancé dans la Zone. L'Objectif vert donne 5 points d'expérience au Survivant qui le retire.



• Vous pouvez utiliser les voitures.

- La *pimp-mobile* ne peut être Fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard).
- La 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.

- **Menace cachée (optionnel).** Le pion d'Invasion bleu n'est pas actif. Lors de la mise en place, vous pouvez la remplacer par un pion d'Invasion rouge et passer en « Difficile ».

3B	5C	2B
1C	7B	2C
5B	5E	4D

Aire de départ des Survivants

Porte

Objectifs (5 XP)

Zones d'Invasion

Voitures pouvant être utilisées

