



# ZOMBIE



## 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



## 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 S

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 avez 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



## 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

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

