

# A7 NETTOYAGE DE PRINTEMPS

On s'est trouvé un refuge abandonné. Bien sûr, il va falloir faire des travaux pour que l'endroit puisse nous offrir une protection suffisante et des conditions de vie décente... à défaut d'être confortable.

La première étape consiste à nettoyer la zone environnante de tous les zombies. Puisqu'on y est, on va aussi essayer de récupérer des planches, du ruban adhésif, des clous, des outils et tout ce qui pourrait nous servir pour notre nouvel abri !

Mais là, on a un truc plus important à régler : une sirène de police s'est mise à hurler à quelques pâtés de maisons d'ici. On a intérêt de bouger avant que tous les zombies du coin ne rattrapent !

Dalles requises : 5B, 3C, 1B & 2C

## OBJECTIFS

L'opération de nettoyage comporte deux étapes :

- **Opération de Nettoyage.** Cherchez des pièces détachées dans chaque maison. Un « X » rouge indique chaque zone de fouille. Prenez tous les pions Objectif.
- **Tout le monde à l'abri !** Une fois l'Objectif n° 1 atteint, atteindre la Zone de sortie avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'aucun zombie ne s'y trouve.

## RÈGLES SPÉCIALES

- **Sirène de police.** La sirène de la voiture de police fonctionne toujours. Elle est en marche au début de la partie. Un Survivant dans la Zone de la voiture de police peut dépenser une action pour arrêter ou activer la sirène. Tant que la sirène est en marche, la Zone d'Invasion bleue est active et trois pions Bruit sont placés sur la voiture. Ils ne se cumulent pas si la sirène est activée plusieurs fois lors d'un même tour et ne sont supprimés que si elle est arrêtée.

- **Alarme !** Les pions Objectifs rouges marquent les endroits où se trouvent les pièces de rechange. Chaque pion Objectif, rouge ou bleu, donne 5 points d'expérience au survivant qui le prend. Placez au hasard le pion Objectif bleu (face bleue cachée) parmi les Objectifs rouges. Il représente une alarme domestique qui se déclenche par accident. La Zone d'Invasion bleue devient active de façon permanente lorsque l'objectif bleu est révélé. Dans ce cas, éteindre la sirène de police ne désactive plus la Zone d'Invasion bleue.

- Vous pouvez utiliser la voiture de police.

- 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.

