

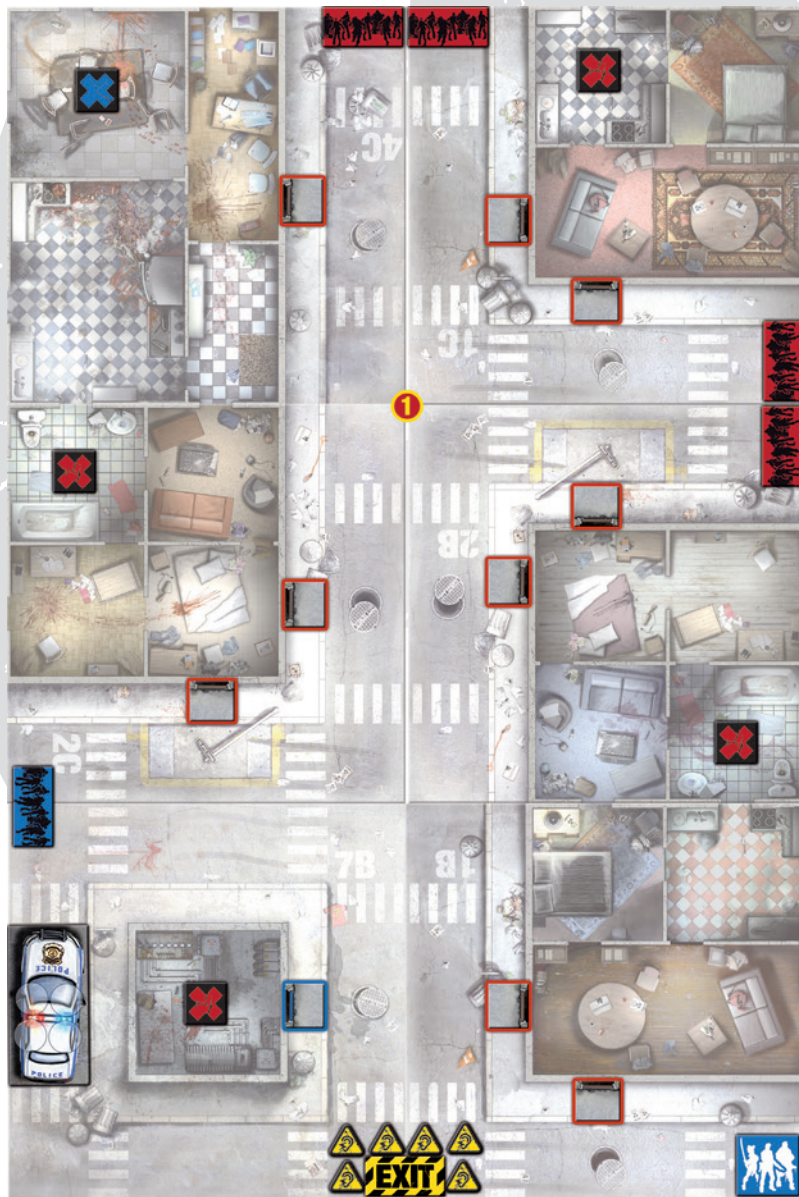
C16 ZOMBIVASION

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Une Mission de Ian Summerfield

Une chance pour nous que les Zombies soient si crétiens. Nous sommes parvenus à démolir plusieurs secteurs de la ville de manière à enfermer les Zombies et à les empêcher de se répandre. Mais nous avons fait une erreur de calcul : nous nous sommes retrouvés à court d'explosifs avant de pouvoir sceller la dernière brèche dans les décombres. Il va maintenant falloir les contenir le temps de trouver de quoi faire tout péter et de bloquer leur passage de façon définitive.

Dalles requises : 4C, 1C, 2C, 2B, 7B & 1B.



OBJECTIFS

Vous pouvez utiliser cette erreur de calcul à votre avantage. Suivez chaque étape du plan et tout se passera comme sur des roulettes :

- **Trouvez des explosifs et du matériel.** Étant donné qu'il va falloir explorer le secteur pour trouver les explosifs, autant ramasser au passage tout le matos possible. Les trucs utiles que vous pouvez trouver sont indiqués sur la carte par un « X » rouge.
- **Scellez cette petite ville.** Neutralisez les Zones d'Invasion.
- **Objectif supplémentaire.** Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent continuer la partie après avoir neutralisé les Zones d'Invasion, jusqu'à ce que tous les Zombies restants sur le plateau soient éliminés. Toutefois, les Survivants perdent quand même la partie si des Zombies parviennent à sortir du plateau durant le ce massacre festif.



RÈGLES SPÉCIALES

- **C'est cool de trouver des trucs utiles.** Chaque Objectif donne cinq points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Une Abomination mène l'assaut.** Au début de la partie, placez une Abomination dans la zone indiquée.
- **Une porte blindée.** Ce type de porte protège généralement des trucs de valeur ou dangereux... comme des explosifs par exemple ! Trouvons la clé. La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.
- **Alors, c'est de là que vient tout ce boucan...** l'alarme de la zone de stockage a été déclenchée par un Zombie errant. Vous pouvez l'arrêter une fois que vous avez la clé bleue. La Zone d'Invasion bleue est active au début de la partie. Elle est retirée lorsque l'Objectif bleu est pris.
- **Ne laissez pas les zombies envahir notre refuge !** La Zone de sortie contient 6 pions Bruit permanents. Cette Zone représente une entrée vers la ville fortifiée. Les Zombies pourraient utiliser cette brèche pour envahir la cité et il n'est pas

question de les laisser faire. Si un Zombie commence son activation dans cette Zone, retirez-le du plateau. Notez qu'il est parvenu à s'enfuir (en utilisant des pions ou un papier et un crayon). Si 10 Zombies parviennent à quitter le plateau de cette manière, vous perdez immédiatement la partie.

- **Isolez le quartier.** Une fois tous les Objectifs pris, n'importe quel Survivant peut dépenser une Action pour neutraliser une Zone d'Invasion se trouvant dans sa Zone. Retirez la Zone d'invasion du jeu.
- **Vous ne pouvez pas utiliser la voiture.**
- **Hé, une voiture de police qu'on n'a pas encore fouillée !** 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.

