

1. Règles

1.1. But du jeu

Etre le premier à atteindre la case centrale d'un hélicoptère ou collectionner 25 zombies dans sa « réserve ».

1.2. Placement initial

- Mélanger les cartes événement, en donner 3 à chaque joueur
- Mettre à part les plateaux de l'hélicoptère du jeu standard et du « TOWN SQUARE », ainsi que le « FRONT GATE », un croisement et une route droite de la base militaire (plateaux notés « ZC » pour ZOMBIE CORPSES).
- Placer le « TOWN SQUARE » au centre de la table avec un pion coloré par joueur
- Mélanger les plateaux non ZC avec le « FRONT GATE » de la base militaire, puis mettre l'hélicoptère au bas du paquet. Le croisement et la route droite de la base militaire restent de côté
- Mélanger les plateaux de la base militaire entre eux
- Chaque joueur reçoit 3 vies et 3 balles (note : on ne peut jamais avoir plus de 5 vies en jeu, les balles sont illimitées)

1.3. Tour de jeu

Durant un tour chaque joueur doit effectuer les actions suivantes. Le premier joueur est déterminé aléatoirement, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

1.3.1. Plateau

Le joueur doit tirer le plateau situé en haut du tas et le placer sur la table. Le tas peut être celui de la base militaire après que le « FRONT GATE » soit en jeu.

- On peut placer le plateau dans le sens désiré, mais toutes les routes doivent être connectées : vous ne pouvez bloquer une route avec un immeuble sur le plateau adjacent.
- Si vous placez un plateau avec un immeuble « nommé », vous devez immédiatement poser le nombre adéquat de zombies (« Z »), balles (« B ») et vies (« L »). Les zombies et pions (vie ou balles) doivent être placés sur des cases d'immeuble et non de route. On ne peut placer qu'un pion (vie ou balle) par case et un seul zombie par case mais on peut avoir un zombie et un pion.
- Si un plateau est placé de sorte qu'il n'est plus possible d'en ajouter de nouveaux, le jeu continue, mais la seule façon de gagner et d'avoir 25 zombies dans sa réserve.

Règles de Zombie

- Si un plateau sans nom est placé, il convient de lui adjoindre un nombre de zombies égal à ses accès de toutes (par exemple, le «TOWN SQUARE» en a 4). Ces zombies peuvent être placés sur n'importe quelle case légale.
- Lorsqu'un hélicoptère entre en jeu c'est le joueur qui a le moins de zombies en réserve qui le place (résoudre aléatoirement les égalités). Si aucun des deux hélicoptères n'a pu être placé et qu'ils ont tous deux été défaussés, le jeu sera gagné par celui qui aura 25 zombies dans sa réserve
- Si le plateau pioché est le « FRONT GATE » de la base militaire, le placer, puis prendre le croisement et la route droite de la base militaire qui avaient été mis de côté. Placer les zombies selon les règles normales. A partir de ce moment un joueur pourra piocher dans un des 2 tas, à son choix (standard ou base militaire) mais s'il prend un plateau de la base militaire il doit le placer en le connectant à cette même base.
- Les plateaux de la base militaire ne doivent pas être connectés avec ceux de la ville
- Certains plateaux de la base militaires sont spéciaux et marqués d'une «*». Il s'agit du « TOP SECRET LAB » qui contient des zombies « phosphorescents » qui nécessitent un résultat de 5 ou plus pour être détruits et se déplacent de 2 cases au lieu d'une. L'autre est le « MOTOR POOL » (qui compte comme un immeuble, pas de la route) qui permet d'acquérir une jeep : le mouvement du joueur est alors doublé tant qu'il reste sur une route, le fait de quitter une route permet de garder le mouvement dans son entité pour ce tour, mais ensuite la jeep est perdue (on peut aller en récupérer une au « MOTOR POOL ») ; la jeep n'empêche pas d'avoir à affronter les zombies.
- Le plateau « FIRE STATION » a 3 portes
- Le « SPORTING GOODS STORE » et le « FIRE STATION » ont tous deux 7 cases.
- Si le plateau ne peut être joué, le mettre hors du jeu, le joueur en cours ne placera pas de plateau ce tour

1.3.2. Combat

Eventuellement, le joueur doit combattre le zombie sur la case qu'il occupe.

- Lancer 1d6, si vous obtenez 4 ou + (ou 5 ou + pour les zombies phosphorescents), le zombie est détruit et ajouté à votre réserve. Sinon 2 possibilités s'offrent à vous : vous perdez une vie ou dépensez une balle par point qui vous manque pour atteindre 4 (chaque balle donne +1 au combat à posteriori).
- Le combat continue jusqu'à la victoire du joueur ou à la perte de son dernier point de vie.
- Lorsqu'un personnage n'a plus de vie, ses mouvements sont abandonnés, il est placé au centre du plateau « TOWN SQUARE », il perd toutes ses armes et la moitié (arrondir au dessus les pertes) de sa réserve de zombies, il a maintenant 3 vies et 3 balles. Le reste de son tour continue normalement.
- Il n'y a pas de combats entre joueurs

1.3.3. Cartes événement

Le joueur doit compléter sa « main », il doit en avoir 3. Si le tas arrive à sa fin, mélanger les cartes jouées et défaussées.

- Les cartes événement peuvent être jouées à tout moment (y compris au milieu d'un combat ou de mouvements)

Règles de Zombie

- On ne peut jouer qu'une carte par tour (attention certaines cartes sont jouées et gardées devant le joueur, le fait de les défausser ne compte pas dans cette limite de 1 carte jouée par tour)
- Vous ne pouvez avoir plus de 3 cartes en main (les cartes posées ne comptent pas dans cette limite)
- Si une carte précise spécifiquement qu'elle peut être jouée sur un plateau de la ville ne peut l'être sur la base militaire
- On ne peut avoir en jeu (placé devant soi) qu'une carte de même titre (pas 2 « FIRE AXE » pour un même joueur)
- Le fait de défausser une carte en face de vous peut être fait à tout moment

1.3.4. Mouvement

Le joueur tire un dé de mouvement : le résultat du d6 indique le nombre de points de déplacement dont vous disposez.

1.3.5. Déplacement

Le joueur peut se déplacer du nombre de cases indiqué par son dé de mouvement.

- S'il pénètre sur une case occupée par un zombie, il doit le combattre (voir le chapitre précédent consacré au combat). Après une victoire, vous pouvez reprendre vos déplacements.
- Le nombre de points de mouvement est un maximum, on peut ne pas bouger ou s'arrêter avant
- Si le joueur pénètre sur une case contenant une vie ou une balle et aucun zombie, il ajoute le pion à sa réserve. S'il y a un zombie, il doit attendre de l'avoir détruit
- On ne peut entrer dans des immeubles sans nom. Pour les immeubles nommés, on peut pénétrer toutes les cases mais on doit entrer et sortir de l'immeuble par une porte
- Le nombre de joueurs par case est illimité
- On ne peut pas se déplacer en diagonale
- On ne peut marcher sur les parking ou sur les pelouses !

1.3.6. Zombies

Le joueur lance un dé et doit déplacer ce nombre de zombies d'une case chacun (s'il le peut).

- Il ne peut y avoir qu'un seul zombie par case à tout moment
- Les zombies phosphorescents se déplacent de 2 cases au lieu d'une
- Ils ne peuvent entrer dans les immeubles non nommés

1.3.7. Défausse

Le joueur peut se défausser d'une carte événement s'il le désire. Ceci indique la fin de son tour.

2. Liste des cartes évènements

Carte	Explication
ADJUSTING NICELY	Jouez cette carte devant vous si vous avez tué 13 zombies au moins. Si vous perdez toutes vos vies, défaussez cette carte pour ignorer les pertes de zombies.
ADRENALINE RUSH	A jouer avant de lancer un dé. Permet de doubler le mouvement ou ajouter +2 à un jet de combat. Si on choisit de doubler le mouvement, ajouter les boni au mouvement avant de doubler
AL THE MARBLES	A jouer devant vous si vous pénétrez dans le « TOY STORE ». La défausser pour empêcher tous les zombies de se déplacer jusqu'à votre prochain tour
ALTERNATE FOOD SOURCE	Aucun zombie ne peut attaquer jusqu'à la fin de votre prochain tour. Aucun joueur ne peut tuer de zombies non plus. Si cette carte est jouée il est possible de s'emparer des pions (vie et balle) sans se soucier de la présence des zombies
BAD SENSE OF DIRECTION	Placez le joueur ciblé sur le plateau « TOWN SQUARE », s'il était en plein mouvement, il peut le continuer ensuite
BRAIN CRAMP	A joueur sur un adversaire qui commence à se déplacer. Vous décidez où il se déplace
BREAKTHROUGH	Permet de créer 1 route depuis 1 espace légal que vous occupez vers une case légale d'un plateau adjacent. Ne peut partir de ou aller vers l'héliport. Lancer 1d6, de 1-4, votre mouvement se termine vous perdez 1 vie, de 5 à 6, le passage est créé.
BUTTER FINGERS	Choisissez un joueur qui doit se défausser d'une arme (de votre choix) ou de deux balles
CHAINSAW	A jouer devant vous si vous pénétrez dans le « LAWN AND GARDEN STORE ».Défaussez cette carte pour avoir +2 contre tous les zombies pour le reste du tour
CLAUSTROPHOBIA	Le joueur ciblé ne peut entrer dans un immeuble durant son prochain tour. S'il est dans un immeuble, il doit tenter d'en sortir au plus vite (puis il continue son mouvement sans pouvoir pénétrer un immeuble).
DYNAMITE	Jouez cette carte et lancez un dé : , sur un jet de 4 à 6 tuez tous les zombies sur 3 cases adjacentes à votre personnage. De 1 à 3, perdez 2 vies. Compte pour une arme. Les cases adjacentes à votre personnage ne peuvent être en diagonale, les cases d'immeuble sont affectées. Les zombies sur votre case ne sont pas affectés
FEAR	Le joueur ciblé ne peut bouger durant son prochain tour (il finit son tour normalement s'il était en train de jouer)
FIRE AXE	A jouer devant vous si vous pénétrez dans le « FIRE STATION ». +1 à tous vos jets de combat suivants
FIRST AID KIT	A jouer devant vous si vous pénétrez dans le « HOSPITAL » ou le « DRUG STORE ». Vous pouvez défausser cette carte au lieu de perdre une vie à la suite d'un combat
GOVT. ENHANCED ZOMBIES !	Jouez cette carte pour obliger tous les joueurs à lancer 5 ou 6 pour tuer un zombie jusqu'à la fin de votre

Règles de Zombie

Carte	Explication
GRENADE	prochain tour A jouer devant vous si vous pénétrez dans le « ARMY SURPLUS STORE ». Défaussez cette carte pour éliminer tous les zombies d'un immeuble. Vous perdez également une vie. Vous devez être devant la porte de l'immeuble ou dans cet immeuble
HEY LOOK ... A SHOTGUN !	Le joueur ciblé obtient +1 à ses 3 prochains jets de combat. Placer 3 balles sur la carte et en retirer une à chaque combat, s'il n'y en a plus, défausser la carte
HYSTERICAL PARALYSIS I DON'T THINK THEY'RE DEAD	Le joueur ciblé passe son prochain tour (pas de placement de plateau, de combat ou de mouvement : rien !!!) Jouez cette carte pour obliger l'adversaire choisi à lancer 2d6. Si l'un des deux dés est de 3 ou moins, il doit se débarrasser de 2 zombies de sa réserve. (on peut utiliser des balles pour ces jets ou des vies). Il s'agit en fait de 2 zombies déjà tués qui reviennent à la « vie »
I FEEL ALIVE	Jouez cette carte et lancez 2 dés. Si vous obtenez 4 ou plus sur les 2 dés, gagnez 2 vies. Cette carte ne peut porter votre total de vie à plus de 5.
I SEE THE HELICOPTER I THINK IT'S OVER HERE IN THE ZONE	Jouez cette carte devant vous si l'héliport a été placé. Compte pour une arme, ajoute 1 aux mouvements Jouez cette carte si un adversaire a tiré un plateau : c'est alors vous qui le casez. Ne peut concerner l'héliport A jouer au début de votre tour. Pour chaque 6 naturel que vous lancez durant ce tour, tirez une carte. A la fin du tour, vous ne pouvez en conserver que 3
JUST WHEN YOU THOUGHT IT COULDN'T GET WORSE LOTS OF AMMO	Placez 1 zombie dans chaque case d'un immeuble qui n'est pas déjà occupé par un zombie A jouer devant vous si vous pénétrez dans le « SPORTING GOODS STORE ». Défaussez cette carte pour obtenir 3 balles supplémentaires
MINE FIELD MOLOTOV COCKTAIL	Lancez un dé : retirez ce nombre de zombies de cases de rue sur un plateau et ajoutez les à votre réserve A jouer devant vous si vous pénétrez dans le « GAS STATION ». La défausser pour obtenir +2 à tous les jets de combat contre les zombies d'un immeuble. Vous devez être devant la porte de l'immeuble ou dans cet immeuble. Dure 1 tour
MUCH NEEDED REST	Jouez cette carte au lieu de lancer un dé de mouvement. Gagnez 2 vies. Peut être joué si l'on est victime de « FEAR » mais pas si l'on souffre de « HYSTERICAL PARALYSIS »
NO BRAINS HERE	Lorsque le joueur ciblé est sur la même case qu'un zombie cette carte permet de déplacer le zombie sur une case adjacente
ROCKET LAUNCHER	A jouer devant vous si vous pénétrez dans le « ARMORY ». Défaussez cette carte pour supprimer un plateau du jeu (il doit être situé sur un bord). Ne peut être joué sur un héliport. Tous les zombies présents rejoignent votre réserve, les joueurs sont renvoyés sur le « TOWN SQUARE »
SKATEBOARD	A jouer devant vous si vous pénétrez dans le « SKATE SHOP ». +2 à vos jets de mouvement. Considéré

Règles de Zombie

Carte	Explication
	comme une arme
SLIGHT MISCALCULATION	Caser sur un immeuble. Le nombre de zombies y est doublé (attention à la limite pour le nombre de cases disponibles)
THE KEYS ARE STILL IN IT !	Déplacez vous de 10 cases au lieu de lancer un dé. Cela n'empêche pas d'avoir à affronter les zombies
THIS ISN'T SO BAD	Déplacez 2 zombies dans des cases légales de votre choix
WE'RE SCREWED	Placez des zombies sur 10 cases de votre choix qui n'en contiennent pas
WEEKEND PASS : DENIED !	Oblige un adversaire à se défausser de toutes ses cartes
WHAT IS THAT SMELL	Jouez cette carte sur un adversaire avant qu'il ne lance son dé de mouvement. Cet adversaire doit utiliser son mouvement pour changer de plateau (et ne peut revenir ce tour), s'il ne peut pas (ou choisit de ne pas le faire), il passe son tour suivant
WHERE DID EVERYBODY GO ?	Jouez cette carte pour déplacer un adversaire de 5 cases. A noter que le joueur peut avoir à affronter des zombies en cours de route
YOU DON'T NEED THAT !	Jouez cette carte si vous êtes sur la même case qu'un adversaire. Vous pouvez lui prendre une arme qu'il a en jeu
YOU LOOKIN' AT ME !?	Jouez cette carte si un adversaire vient juste d'en jouer une. L'adversaire doit changer alors la cible de sa carte. S'il ne peut changer de cible, rien ne se passe
YOUR SHOE'S UNTIED	Divisez le mouvement du joueur ciblé par 2 (arrondi au dessous)
ZOMBIE MASTER	Casez 5 zombies n'importe où en ville (pas dans la base militaire), dans des cases non occupées par un joueur