



### Objectif

- ou**
- Être le 1<sup>er</sup> à atteindre l'héliport en ayant dégommé tous les zombies s'y trouvant
  - Être le 1<sup>er</sup> à avoir dégommé 25 zombies

### Mise en place

#### Chaque joueur

- Un zombie sur la case centrale de la Grande-Place
- 3 balles + 3 vies + 3 cartes

#### Commun

- Pioche face cachée cartes « Évènement »
- Tuile « Grande-Place » face visible au milieu
- Pioche des autres tuiles faces cachées : tuile « Héliport » dans 2<sup>nd</sup>e moitié

### Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

#### 1. Pioche et pose d'une tuile

- Les routes doivent être connectées** : une route ne doit pas être connectée au bord d'un bâtiment
- Ville fermée** (impossible de poser 1 tuile) : on saute cette étape → **une seule condition de victoire : tuer 25 zombies**
- Pose des jetons et des zombies**
  - Cartes nommées avec valeurs Z, B et V** : nombre de zombies, balles et vies à placer dans le bâtiment
    - 1 zombie par case
    - 1 balle ou une vie par case (pas les 2 sur la même case)
  - Cartes non nommées sans valeur** : Zombies à placer sur la tuile = nombre de routes quittant la tuile
    - Sur les cases routes autorisées
- Si la tuile piochée ne peut être posée** : on ne pioche pas une nouvelle tuile, on défausse la tuile, le tour du joueur continue.
- Tuile Héliport** : c'est le joueur qui a le moins de zombies qui la pose (si égalité, départager aléatoirement)

#### 2. Combat

- Si départ même case qu'un zombie ou que le joueur traverse une case occupée par un zombie** → **Combat**
- 1d6
  - 1,2,3 = défaite**
    - Perte d'un point de vie **OU** dépense d'autant de balles pour arriver à 4
    - Le combat continue jusqu'à victoire du joueur
  - 4,5,6 = victoire**
    - Le zombie est ajouté à la collection du joueur
  - Si le joueur n'a plus de pion vie**
    - Arrêt du combat et du déplacement
    - Figurine sur « Grande-Place »
    - Perte de 50% des figurines gagnées (arrondi supérieur)
    - Obtient 3 vies + 3 balles
    - Continue le tour de jeu (déplacement des zombies + défausse carte)



#### 3. Cartes « Évènement »

- Compléter la main** à 3 cartes ⚠ Interdit d'avoir 2 fois la même carte
- Les cartes évènement peuvent être jouées n'importe quand**
- 1 seule carte jouée durant par tour** (entre le début de son tour et le début de son tour suivant)
- 3 cartes en main maxi à la fin du tour d'un joueur**
- Si carte évènement sur bâtiment**, « Grande-Place » et « Héliport » ne sont pas considérés comme des évènements

#### 3. Déplacement joueur

- 1d6 = nombre de cases maxi de déplacement (optionnel)
  - Diagonale** interdit
  - Si déplacement sur **case avec zombie** → **Combat** (Cf. 2. Combat) : sauf si carte « Nourriture alternative »
  - Si **case avec balle ou vie sans zombie** : récupère le pion : ⚠ Maxi 5 vies par joueur
  - Bâtiments** avec nom uniquement : entrée et sortie par la porte (on ne passe pas à travers les murs)

#### 4. Déplacement zombies

- 1d6 = nombre de zombies à déplacer d'une case
- Un seul zombie par case

#### 3. Défausse carte

- Le joueur peut défausser une carte « Évènement »

### Fin de partie

- Cf. Objectif

