

**Objectif**

- Avoir le plus de personnages en vie à la fin de la partie

**Mise en place**

**Chaque joueur**

- Choisit une couleur : Pin up, gros bras et petite frappe
- 3 joueurs : on ajoute la fillette
- Planche de vote

**Commun**

- Plateau au milieu
- 3 ou 4 joueurs : cache « lieu fermé » sur lieu 2 (inutilisé)
- 1<sup>er</sup> joueur (le + vieux) : prend le marqueur chef des vigiles
- 1 carte action au hasard / joueur secrète (chaque joueur regarde la sienne)
- Pioche : reste des cartes actions

**1<sup>er</sup> placement personnages : 1<sup>er</sup> joueur, puis tour de rôle jusqu'à avoir placé tous les personnages**

- Jet 2 dés : choix d'1 n° (correspond à un lieu) : placer 1 perso
  - Capacité maximum d'un lieu indiqué sur post-it du lieu
  - Si lieu plein (ou fermé), choix du lieu libre

**1<sup>er</sup> placement zombies : 1<sup>er</sup> joueur lance 4d → 1 zombie / dé (n° lieu) → Si lieu fermé : choix libre**

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

**Déroulement d'un vote : fouille camion ; chef des vigiles ; sacrifice d'un personnage aux zombies**

**Fonctionnement :** votent les joueurs présents dans lieu concerné → Vote secret avec planche de vote dévoilée simultanément

- **Décompte :**
  - 1 voix par personnage présent dans le lieu
  - 1 voix par carte menace jouée avant le vote (plusieurs cartes possibles)
  - 1 voix si petite frappe présente (révolver)
- **Égalité :**
  - 2<sup>nd</sup> vote avec tous les joueurs (même les absents, même les éliminés)
  - Joueurs absents = 1 seule voix



**Phases**

**1. Fouille du camion :** tous les personnages du parking (4) votent pour décider qui fouille le camion → l'élu pioche 3 cartes :

- En conserve 1 ; En donne 1 au joueur de son choix (présent ou pas dans le parking) ; Met sous la pioche la dernière carte

**2. Élection chef des vigiles :** tous les joueurs du PC sécurité (5) votent pour décider qui devient le chef → L'élu :

- prend le marqueur chef des vigiles → devient le 1<sup>er</sup> joueur à effectuer toute action
- **!** Si PC sécurité vide **OU** 2 égalités au vote : le chef ne change pas

**3. Arrivée des zombies :** chef mélange 4 dés sous le cache (1 dé = 1 nouveau zombie / lieu). Ne peuvent regarder les dés **QUE :**

- **Nouveau chef des vigiles** (si déjà chef tour précédent : ne peut pas regarder) **ET** joueur qui joue carte **caméra de sécurité**

**4. Choix destination :** tous les joueurs choisissent un lieu (planche de vote) où déplacer **UN** de leurs personnages

- **Si nouveau chef des vigiles** (connaissance des dés) : doit dévoiler en 1<sup>er</sup> sa carte de vote avant choix des autres joueurs
- **Choix du personnage libre** (ne doit pas être désigné)
- Obligé de **déplacer un personnage** → On ne déplace pas tout de suite



**5. Déplacement personnages :** Dévoiler simultanément les lieux **MAIS** ne pas déplacer immédiatement

- **Chef des villages dévoilent les dés** des zombies → Placement des zombies
  - Si **lieu fermé** : on ne tient pas compte du dé →
  - Si **≥ 8 zombies** / 1 lieu : lieu fermé ; zombies retirés ← **Sauf parking** : jamais condamné
- Ordre du tour (depuis chef) : **déplacement** d'un personnage
  - **Carte sprint** peut être jouée : permet de changer la destination → Il peut revenir sur le même lieu (seul cas)
  - Si **capacité maximum** atteinte, le personnage va au parking (si tous les personnages déjà au parking ; pas de mouvement)

**6. Attaque des zombies**

- Lieu avec le + de personnages = 1 zombie de + ; lieu avec le + de pin-up = 1 zombie de + (si égalité entre 2 lieux, pas de zombie)
- Dans l'ordre des n° de lieu : vérification si zombies entrent ou pas
  - Nb de zombies ≥ nb de personnages dans un lieu : les zombies entrent ← Le gros costaud compte pour 2
  - **Supermarché** : 4 zombies peuvent **TOUJOURS** entrer
  - **Parking** : chaque zombie mange 1 perso, quel que soit le nb de zombies → Autant de votes que de zombies
    - **Chaque sacrifié ne participe plus aux votes successifs**
    - **Cachette** fonctionne pour tout les votes du tour
  - Si zombies entrent : vote pour désigner le sacrifié : possible de jouer plusieurs cartes avant (toute carte jouée est défaussée du jeu)
    - **Matériel** : maintient un zombie de + dehors (sauf supermarché)
    - **Arme** : tue 1 ou 2 zombies (suivant nb de silhouettes)
    - **Cachette** : 1 perso ne peut être sacrifié ; ne participe pas au vote ; compte pour retenir zombies
  - Si les zombies sont entrés : on retire le sacrifié, ainsi que tous les zombies (sinon les zombies restent)



**Perte d'un joueur**

- Si un joueur est éliminé (zéro pions) : tour suivant après phase 3, il place 1 zombie où il veut ; participe aux votes collectifs.

**Fin de partie**

**Condition** Tous les personnages sont dans 1 même lieu (sauf parking) **OU** 4 personnages vivants (6 joueurs : 6 personnages vivants)

**Décompte** Valeur des personnages encore en vie

**Égalité** Vainqueur = celui qui a le + de cartes en main

