

# ZOMBIE TOWN 2

## ROAD RAGE

Hé bien... Le voisinage s'est vraiment dégradé depuis votre arrivée. La valeur des propriétés est au plus bas. La nourriture est rare. Vos voisins essayent de vous tuer. Les munitions sont difficiles à trouver. Et, regardons la vérité en face, la récente invasion de zombi a rendu les déplacements en ville vraiment compliqués.

Si seulement vous pouviez vous souvenir où vous avez mis les clés de la voiture....

### **Objectif :**

Survivez les 10 jours, ayez le plus de matériel et le maximum de choses... ayez le maximum de points quoi !

### **Matériel :**

12 jetons « Voiture »  
12 jetons « Clef »  
Des jetons « Dommage »  
30 carte « Agenda secret »

### **Mise en place :**

- Mettez en place le plateau et les cartes comme stipulé dans les règles de Zombietown (jeu de base)
- Placez un jeton « Voiture » sur chaque allée à côté de chaque maison
- Prenez le jeton « Clef » correspondant à la voiture qui se trouve sur l'allée de votre base
- Prenez les jetons « Clef » restant et mélangez-les face cachée. Placez un de ces jetons (toujours face cachée évidemment) sur chaque maison non-occupée par un joueur
- Mélangez les cartes « Agendas secret » et distribuez-en deux à chaque joueur. Attention : si un joueur, à ce moment-là, se trouve avec deux cartes « Agendas secret » identiques, il doit les montrer aux autres, en défausser une et retirer une carte jusqu'à avoir deux cartes différentes en main.

### **Jouer :**

#### ***Les voitures***

- Clefs : Quand vous entrez dans une maison, vous pouvez regarder secrètement le jeton « Clef » qui s'y trouve. Dépensez une action pour en prendre possession, ou bien replacez-le simplement à la même place. Vous ne pouvez utiliser un véhicule si et seulement si vous avez la « Clef » correspondante (couleur identique). Vous ne pouvez regarder le jeton « Clef » d'une maison si et seulement si votre joueur occupe actuellement cette maison.
- Conduire une voiture : Pour utiliser une voiture, déplacez le jeton « Voiture ». Vous devez dépenser une action pour entrer dans le véhicule et le démarrer (placez votre pion sur le jeton « Voiture »).
  - Vous ne pouvez pas entrer dans une voiture à moins d'avoir les clés correspondantes
  - Vous devez dépenser une action supplémentaire ou votre mouvement libre, pour déplacer la voiture.

- Tant que vous êtes dans la voiture, votre mouvement est de six cases par action. Votre voiture peut se déplacer en avant, en arrière, en diagonal, mais pas latéralement.
- Les « Rescapés » ne peuvent pas conduire les voitures, mais tout « Rescapés » avec votre personnage est considéré comme étant dans le véhicule avec lui.
- Tuer du zombi avec la voiture : Quand vous entrer dans une case avec un ou plusieurs zombis, votre voiture prend un dommage par zombi percuté et vous ajoutez immédiatement le ou les zombis en question à votre collection.
- Quand votre voiture prend un dommage, placez un jeton « Dommage » sous le jeton « Voiture ».
- Une fois la limite de 4 dommages atteinte, votre voiture ne fonctionne plus.
- Si vous entrez sur une case contenant trop de zombis par rapport à ce que le véhicule peut encaisser, vous ne pouvez utiliser le véhicule pour tuer des zombis que jusqu'à ce que vous atteigniez le seuil des 4 dommages.
- Quitter la voiture : Vous n'avez pas à dépenser une action pour quitter la voiture.
- Quand vous quittez la voiture, restez sur la même case jusqu'à ce que vous vous déplaciez.
- Quand vous quittez le véhicule, vous devez combattre tout zombi se trouvant sur cette même case.
- Utiliser la voiture comme barricade : Vous pouvez garer la voiture sur une des façades des maisons.
- Les zombis ne peuvent pas entrer dans la maison en passant par une case contenant une voiture, et cela dès le début du jeu.
- Rester dans la voiture : Vous pouvez rester dans un véhicule pour vous réfugier temporairement des zombis se trouvant dans les parages.
- Les zombis sur la même case qu'un joueur dans une voiture, ignoreront ce joueur jusqu'au moment où le nombre de zombi sur cette case excède le nombre de dommage restant au véhicule. Quand vous quittez une voiture, vous devez combattre les zombis sur la case, ou bien prendre un dommage et vous déplacer trois cases plus loin.
- Vous pouvez tirer sur un joueur dans une voiture comme normal.
- Vous ne pouvez PAS utiliser les voitures pour blesser les autres joueurs. Vous pouvez rouler à travers les cases où se trouvent déjà un autre joueur.

### ***Les agendas secrets***

- Chaque joueur commence le jeu avec deux cartes « Agenda secret ». Attention, chaque carte possède deux objectifs. Ces deux objectifs différents possèdent des niveaux de difficulté différents, et en conséquence des valeurs (en points de victoire) différentes.
- Dès qu'un objectif de vos agendas secret a été complété, placez cette carte devant vous face visible. Chaque carte possédant deux objectifs différents de valeurs différentes, celui qui a été complété doit être placé en haut (à l'endroit pour vous) pour le différencier de celui qui n'a pas été complété.
- Une fois qu'un agenda secret a été placé sur la table parce que complété, la carte reste définitivement sur la table même si les éléments à compléter ne sont plus actuellement remplis.
- Une fois qu'un agenda secret à été joué (complété et posé sur la table) vous ne pouvez plus jouer la même carte (ou une carte identique) pour le reste de la partie.
- A moins que cela soit spécifié, une carte « Agenda secret » ne fait jamais partie de votre « Main », et les cartes qui affectent cette dernière n'affectent pas les cartes « Agenda secret ».
- Quand un agenda secret est complété, et que la carte a été posée sur la table, il est possible de piocher une nouvelle carte « Agenda secret ». Attention, ceci est laissé au libre choix du joueur qui n'est pas obligé de le faire.
- A chaque tour, vous pouvez dépenser une action pour défausser une carte « Agenda secret ». Si vous le désirez vous pouvez immédiatement en piocher une autre pour la remplacer. Attention, piocher une nouvelle carte n'est pas obligatoire.
- Les seules façons de piocher une carte « Agenda secret » sont donc, soit de compléter l'objectif d'une carte, soit dépenser une action pour se défausser d'une carte « Agenda secret ».
- On ne peut jamais avoir plus de deux cartes « Agenda secret » en main.

## **Gagner la partie :**

Après le 10<sup>em</sup> jour, chaque joueur compte ses points comme stipulé dans la règle de base. En plus :

- Chaque joueur gagne un point de victoire par voiture encore en état de marche (moins de 4 dommages), qu'il possède (dont il a la clef).
- Le joueur gagne aussi les points correspondant aux agendas secrets qu'il a complétés. A l'inverse, chaque joueur perd des points pour tout agenda secret non complété. Dans ce cas, on soustrait au total de point accumulé, une des valeurs indiquées sur la carte « Agenda secret » non complétée. On choisira toujours la valeur la plus faible (correspondant à l'objectif le mois difficile).

## **FAQ :**

**Si j'ai une carte « Pistolet » avec écrit dessus *draw 2* (piochez 2), dois-je piocher 2 cartes « Évènement » et en défausse une, ou dois-je conserver les deux ? De même, est-ce que cela se produit quand j'équipe l'arme ou quand je pioche la carte ?**

En fait, c'est quand l'arme est utilisée en combat, que cette capacité prend effet. Quand vous tirez, vous piochez deux cartes « Combat » au lieu d'une seule, appliquant la meilleure des deux. Il n'est pas question piocher une carte « Évènement ».

**Si j'ai un « Rescapé » lié à mon pion et que je me fais attaquer par un zombi, puis-je sacrifier ce rescapé, et faire reculer mon pion de 3 cases, à la place de prendre un dommage ?**

Oui, tout à fait.

**Si je transporte un pistolet vide, est-ce que je perds une action à l'abandonner ?**

Non, vous pouvez abandonner un pistolet vide à n'importe quel moment.

**Si mon « Rescapé » à une arme, puis-je choisir de le faire se battre à ma place ?**

A moins que vous combattiez un joueur qui spécifiquement cible votre joueur, le rescapé qui vous accompagne peut toujours prendre part au combat pour vous, et cela même si vous avez initié le combat.

**Si vous entrez dans une maison où se trouve un autre joueur, et que vous ne voulez pas le combattre, mais que lui décide de provoquer un combat, est-on forcé de dépenser une action pour ce combat ?**

Non, si vous choisissez de ne pas attaquer mais que votre adversaire engage le combat, les actions que vous allez produire compte comme des réactions et n'ont aucune incidence sur vos points d'action.

**Si j'entre dans une maison, et tue le rescapé qui la protégeait, dois-je détruire TOUTES les barricades restantes, pour réclamer la propriété de cette maison ?**

Non, pour s'approprier une demeure, vous devez placer un rescapé ou une barricade en ce lieu. Vous pouvez dès lors simplement ajouter une barricade à celles déjà en place. Sans cela, le propriétaire originel reste propriétaire de cette maison jusqu'à ce que la dernière barricade cède. D'ailleurs, même si toutes les barricades cèdent, vous devez toujours placer un rescapé ou une barricade pour dans cette maison pour en réclamer la possession.

**Quand un joueur meurt, est-ce que toutes ces cartes en jeu sont retirées ?**

Sont défaussées : la carte représentant le joueur, toutes les cartes « Armes » portées par le joueur, et toute carte « Rescapé » actuellement en déplacement avec le joueur. Toute autre carte reste en place.

**Que se passe-t-il au moment du comptage des points de victoire, s'il y a égalité entre deux joueurs ?**

Celui de ces deux joueurs qui possède le plus de zombi collecté, gagne la partie.