

AIDE DE JEU :

4 joueurs = 5pts de vie / de 5 à 6 joueurs : 6pts de vie
pour commencer chacun 2 cartes activation / 3 cartes événement

zone déboulement : 3 zombies max

bureau : prendre..... clé + (1 pt de vie et objet) ou clé + (2 objets)

tour de jeu :

- 1) on fait rentrer :
 - a) au 1er tour : 1 zombie RdC + 1 sous-sol + 1 étage (sauf bureau)
 - b) aux tours suivants : 1 zombie RdC ou cave + 1 act° au choix bouger/attaquer/casser porte
- 2) résolution des combats engagés dans phase précédente
- 3) mouvement survivant + éventuel combat
- 4) pioche => tjrs 1 carte act°/événement + éventuellement 1 carte objet

Zombies :

1 pt de vie / accumulation = bonus (2 zombies=bonus 1 / 3 zombies=bonus 2....)
escalier = oui
ascenseur = non
flammes = non
saut d'1 étage = pas de dégats
peut casser porte
combat auto avec tout survivant
ne laisse jamais un survivant derrière lui

Survivant :

mouv =3
mouv dans le noir = 2 (dés qu'une partie de mouv est ds le noir)
traverser du feu = 1 pt de vie
escalier = oui
ascenseur = oui
saut d'1 étage (la chute proprement dite est gratuite) = 1 mouv(pour changer de pièce) + test survie
rencontre avec un zombie = combat obligatoire
impossible de poursuivre mouv s' il reste un zombie dans la pièce
impossible de poursuivre mouv si CàC perdu contre survivant

procédure de combat : 1) d'abord à distance (zombies/survivants)
2) ensuite au corps à corps (zombies/survivants)

Si fumée = pas de combat

Dans le noir = malus -1pour le survivant

Esquiver trou : Test 1D6

1 à 3 = chute + test survie / 3 à 6 = on poursuit sans chuter

Sauter dans trou/effondrement/coursive :

1 mouv pour changer de pièce + test survie =>

(1 à 3 = -1 pt vie / stop mouv) (de 4 à 6 bonne reception, poursuite mouv)

effondrement sur la tête :

test survie => (1 à 3 = -1 pt vie) (4 à 6 = pas blessé, poursuite mouv)

