

# ZOMBIE 15

→ ACTION HEROS (4) → ATTAQUE ZOMBIES → A TOI (joueur suivant)

## DIVERS

FOUILLE RAPIDE	On ajoute les zombies tirés dans les 3 cartes dans la zone fouille
ARME AVEC BRUIT	X zombies dans la <b>horde</b>
CRI BANDE SON	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tire carte et place X zombies dans la rue du héros</li> <li>2) Si HORDE tous les zombies de la boîte dans la rue</li> </ol> <p><b>Et on remet 3 zombies dans la boîte</b></p>
Echec du maintien à distance	- <b>1 PV</b> et tombe à terre
1 joueur à terre	Il a 1 maintien à distance de <b>ZERO</b>

CRI ZOMBIE dans attaque zombie et AVANT A TOI :  
Ajoute ZOMBIE + REEVALUE le maintien à distance

## ACTIONS DES HEROS (4)

SANS ZOMBIES	AVEC OU SANS ZOMBIES
<p>DEPLACEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se déplacer sur 1 tuile adjacente</li> <li>• Entrer ou sortir d'1 zone fouille</li> </ul> <p>FOUILLE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fouille rapide - 3 cartes – les zombies sont placés dans la zone</li> <li>• Fouille minutieuse – les cartes non prises sont définitivement perdues</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Combattre les zombies avec 1 arme</li> <li>• Combattre à main nues (- 1 pt de vie)</li> <li>• Utiliser 1 objet</li> <li>• Prendre ou poser 1 objet lourd</li> <li>• Se relever</li> </ul>

## ATTAQUE ZOMBIES – calcule le maintien à distance

Maintien = somme valeur de maintien de la meilleure arme de chaque héros **debout** dans la zone

Si nombre de zombies > valeur de maintien total : le héros perd 1 point de vie et tombe à terre

# ZOMBIE 15

→ ACTION HEROS (4) → ATTAQUE ZOMBIES → A TOI (joueur suivant)

## DIVERS

FOUILLE RAPIDE	On ajoute les zombies tirés dans les 3 cartes dans la zone fouille
ARME AVEC BRUIT	X zombies dans la <b>horde</b>
CRI BANDE SON	3) Tire carte et place X zombies dans la rue du héros 4) Si HORDE tous les zombies de la boîte dans la rue <b>Et on remet 3 zombies dans la boîte</b>
Echec du maintien à distance	- <b>1 PV</b> et tombe à terre
1 joueur à terre	Il a 1 maintien à distance de <b>ZERO</b>

CRI ZOMBIE dans attaque zombie et AVANT A TOI :  
Ajoute ZOMBIE + REEVALUE le maintien à distance

## ACTIONS DES HEROS (4)

SANS ZOMBIES	AVEC OU SANS ZOMBIES
<p>DEPLACEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se déplacer sur 1 tuile adjacente</li> <li>Entrer ou sortir d'1 zone fouille</li> </ul> <p>FOUILLE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fouille rapide - 3 cartes – les zombies sont placés dans la zone</li> <li>Fouille minutieuse – les cartes non prises sont définitivement perdues</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Combattre les zombies avec 1 arme</li> <li>Combattre à main nues (- 1 pt de vie)</li> <li>Utiliser 1 objet</li> <li>Prendre ou poser 1 objet lourd</li> <li>Se relever</li> </ul>

## ATTAQUE ZOMBIES – calcule le maintien à distance

Maintien = somme valeur de maintien de la meilleure arme de chaque héros **debout** dans la zone

Si nombre de zombies > valeur de maintien total : le héros perd 1 point de vie et tombe à terre