

MIDTOWN CARNAGE

ZOMBICODE



RÈGLES & MISSIONS



SOMMAIRE	2
#1 CONTENU DE L'EXTENSION	3
#2 INTRODUCTION	3
#3 LIEUX SPECIAUX DES DALLES MIDTOWN CARNAGE	3
Circuler en voiture.....	3
Zones diagonales.....	4
#4 FICHES VOITURES ET CARTES CRASH	5
#5 MISSIONS	7
#6 REMERCIEMENTS	20

#1 CONTENU DE L'EXTENSION

5 DALLES DE JEU (RECTO-VERSO)



34 MINI CARTES

- 21 cartes Crash !
- 7 cartes Équipement de voiture
- 6 cartes Pièces Détachées



5 FICHES VOITURES



#2 INTRODUCTION

Si on a appris à se débrouiller sans elles, faute d'essence, de pièces de rechange et de garagistes compétents, il n'empêche que quand on croise une bagnole, on a toujours envie de tester le démarreur. Aaaaah, l'odeur du cambouis, des sièges en cuir et du sang de zombie qui sèche sur la ferraille... Aujourd'hui, la place du mort, c'est derrière le pare-chocs, quand tu croques le pare-chocs à pleines dents !

#3 LIEUX SPÉCIAUX

Certaines dalles de jeu de Midtown Carnage possèdent des règles particulières qui seront détaillées dans les paragraphes suivants.

CIRCULER EN VOITURE

Attachez vos ceintures, ça va secouer !
Négocier un virage à cent à l'heure, rouler sur les trottoirs, plus personne viendra vous dire que c'est interdit !

Sur les dalles de jeu de Midtown Carnage, de nombreux passages ont été créés afin de laisser les voitures circuler librement. Ces Zones de jeu sont généralement délimitées par des lignes pointillées, sur les trottoirs ou sur la route.



MIDTOWN CARNAGE



La dalle MC8 possède 3 Zones de terrain vague (Zones au sol de terre craquelée, séparées par les mauvaises herbes et les trottoirs) qui sont également considérées comme des Zones de rue.



Sur la dalle MC10, les places de parking délimitées par des lignes pleines blanches sont considérées comme des Zones de rue.

Les zones hachurées de blanc (zébras) sont des Zones de rue également mais ne peuvent pas accueillir de voitures.

La Zone du crash entre l'hélicoptère et le pickup est en revanche totalement inaccessible, considérez la comme des Décombres.



Sur la dalle MC9, à l'exception du garage où se trouve l'épave de voiture, toutes les Zones sont considérées comme des Zones de rue.

L'allée de graviers représente la délimitation entre les deux Zones du jardin.

Les lignes de carrelage séparent les autres Zones.

ZONES DIAGONALES

MC6 et MC10 présentent des Zones de rue en diagonale. Ces Zones sont à considérer comme des Zones de rue classiques, à l'exception du fait qu'elles bloquent les lignes de vue des Survivants et des Zombies.



Sur la dalle MC3, le hall d'exposition de la concession est composé de 3 Zones qui sont considérées comme des Zones de rue. Elles sont délimitées par les débris de pierre et les lignes pleines blanches.



Dans l'exemple ci-dessus, Josh voit le Walker dans la Zone de rue en diagonale, mais pas le Fatty.

#4 FICHES VOITURES & CARTES CRASH

Les garagistes ne vous le diront jamais, mais le pire ennemi de votre bagnole, c'est le rodéo de zombie. Ça vous raje la peinture, ça vous enfonce la carrosserie, et ça vous encrasse sérieusement le moteur. Alors si vous tenez à votre carrosse, levez le pied et slalomez !

MISE EN PLACE

Vous pouvez utiliser les fiches Voitures pour n'importe quelle Mission impliquant une ou plusieurs voitures. Prenez la fiche correspondant à la Voiture et placez un marqueur d'usure sur l'emplacement « 1 » de la jauge. Selon la face choisie, la jauge peut être plus grande ou plus petite.

Mélangez les cartes Crash et placez la pioche face cachée à proximité du plateau de jeu. Intégrez également à la pioche Équipement de 0 à 6 cartes « Pièces Détachées » (0 pour une partie difficile, 6 pour une partie facile).

UTILISATION

Au cours de la Mission, lorsqu'un joueur utilise une action pour déplacer une voiture, avancez de 1 le marqueur de la jauge d'usure.

De même, lorsqu'une attaque de voiture a lieu, avancez de 1 le marqueur de la jauge d'usure par Acteur rencontré (=nombre de dés lancés).

Si vous ne pouvez plus déplacer le marqueur d'usure (lorsque vous atteignez le dernier cran de la jauge), la voiture reçoit une carte Crash. Placez-la sur l'emplacement Crash ! avec le plus petit nombre disponible, puis, déplacez le marqueur d'usure sur l'emplacement « 1 » de la jauge.

Si vous devez recevoir une carte Crash mais qu'il n'y a plus d'emplacement Crash ! disponible, la voiture est détruite. Retirez-la du plateau de jeu et infligez 1 Blessure à tous les Survivants qui s'y trouvaient.



Exemple : Le joueur utilise une Action pour déplacer la voiture de 2 Zones. Il lance 2 dés pour les 2 Zombies situés dans la Zone d'où il part et obtient et . Il élimine donc les 2 Zombies. Puis il obtient un résultat de et rate l'attaque de voiture sur le Zombie de la Zone intermédiaire.



Il déplace de 4 le marqueur de la jauge d'usure (1 pour l'Action de déplacement, 3 pour les 3 Zombies croisés lors du déplacement). Il passe donc de 20 à 24 points d'usure, et s'approche de l'extrémité de la jauge.



Le joueur utilise une seconde Action pour déplacer la voiture de 2 cases, et écrase le dernier Zombie en obtenant un . Il devrait donc augmenter de 2 le marqueur de la jauge d'usure (1 pour avoir déplacé la voiture, et 1 pour le Zombie croisé). Ce qui l'amène au dernier cran de la jauge, et le pousse à piocher une carte Crash.



Le joueur place la carte Crash sur l'emplacement « 1 » et déplace le marqueur d'usure sur le premier emplacement de la jauge.

CARTES CRASH

Toutes les cartes Crash ont un double effet :

- Une fois placée sur une fiche voiture, une carte Crash en réduit la jauge d'usure. Le dernier cran de la nouvelle jauge d'usure est celui imprimé sur la dernière carte Crash reçue.
- Elle a un effet négatif sur les performances de la voiture ou un impact sur ses occupants ou équipements. Cet effet est décrit par un texte sur la carte.



Exemple : Cette carte Crash, placée sur l'emplacement « 1 » réduit la jauge d'usure de 24 à 20 points d'usure. De plus, la voiture qui l'a reçue (Pimp-Mobile) ne peut désormais plus accueillir que 3 Survivants.

REPARER UNE CARTE CRASH

Le logo situé en bas à droite d'une carte Crash (sauf sur la carte Crash de Dégât Critique, qui ne peut pas être réparée) indique la carte Équipement qu'un joueur doit défausser de son inventaire pour pouvoir retirer la carte Crash et la défausser. Certaines cartes Crash se défaussent à l'aide de Pièces Détachées, d'autres à l'aide de Carburant.

Pour réparer une carte Crash, un joueur doit dépenser 3 Actions et défausser la carte indiquée. Il retire ensuite la carte Crash. Si nécessaire, il déplace les autres cartes Crash de manière à ce qu'elles recouvrent les emplacements avec les plus petits nombres.

EQUIPEMENT DE VOITURE

Les cartes dont le sous-titre indique « Équipement de Voiture » doivent être intégrées à la pioche de cartes Équipement. Ces cartes peuvent être placées sur un emplacement « Carte Équipée » d'une fiche voiture. La plupart d'entre elles apportent un bonus de performances à la voiture qui en est équipée.



Exemple : Comme indiqué sur la carte Équipement, le joueur dépense 3 Actions pour équiper le Pare Buffle sur une voiture située dans la même Zone que lui. Il retire donc la carte de son inventaire pour la placer sur l'un des emplacements Carte Équipée de la fiche voiture.



Les cadres en haut à droite des fiches voiture décrivent les caractéristiques de ces dernières (de haut en bas : nombre de Zones par Déplacement, nombre d'emplacements Survivants, résultat à obtenir aux dés pour obtenir un succès lors d'une attaque, valeur de Dégâts).

En équipant le Pare Buffle, la voiture de l'exemple (Pimp-Mobile) passe donc d'une valeur de Dégâts de 1 à une valeur de 2.

#5 MISSIONS

M01 **PIED AU PLANCHER**

FACILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

J'ai toujours dit qu'un tas de ferraille, c'est pas fait pour s'envoler. Quatre pneus, c'est tout ce dont on avait besoin pour continuer notre route, mais certains ont cru bon de s'improviser pilotes d'hélico. Résultat des courses, nous voilà paumés en pleine zone hostile, à la recherche d'une bagnole en état de marche. Je vous préviens, cette fois, c'est moi qui conduis. ...

Dalles requises : 3R, 6R, 5R, 4R, 1R, MC10, MC8, 2R, MC6, MC2

OBJECTIFS :

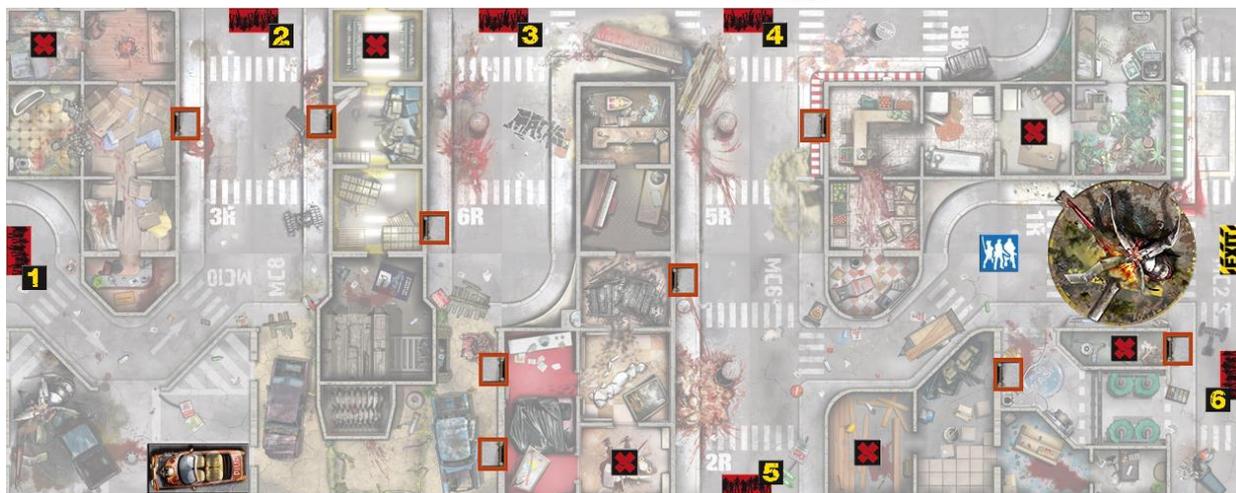
Pas moyen de finir la route à pieds, faut qu'on trouve un autre moyen de locomotion, maintenant que l'hélico est flingué :

1 – Vroom ! Trouvez les Clefs de la Pimp-Mobile (Objectif rose).

2 – Sur les chapeaux de roues ! Atteignez la Zone de sortie (Exit) avec tous les Survivants. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie. Un Survivant devra se trouver au volant de la Pimp-Mobile.

REGLES SPECIALES :

- **Kilomètres au compteur !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Faux départ !** Mélangez 5 pions Objectifs rouges et 1 Rose et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **En voiture, Simone !** La Pimp-Mobile ne peut être fouillée et conduite qu'à partir du moment où l'Objectif rose a été pris.
- **Feu rouge !** Lorsqu'un Objectif rouge est pris, lancez un dé, puis tirez une carte d'invasion pour la Zone correspondante et appliquez immédiatement son effet.



MIDTOWN CARNAGE

MO2 LE PLEIN DE COURSES

FACILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Faire les courses, ça a pas tellement changé après l'invasion zombie. Ça prend des plombes, on revient les bras chargés, en rogne après ces heures passées à piétiner, et en rentrant dans sa bagnole, on se rend compte qu'un crétin l'a accrochée en se garant ... Tsss, les corvées resteront toujours des corvées ...

Dalles requises : MC9, 5C, MC8, 2B, 7B, MC5, MC2, 3B, MC1

OBJECTIFS :

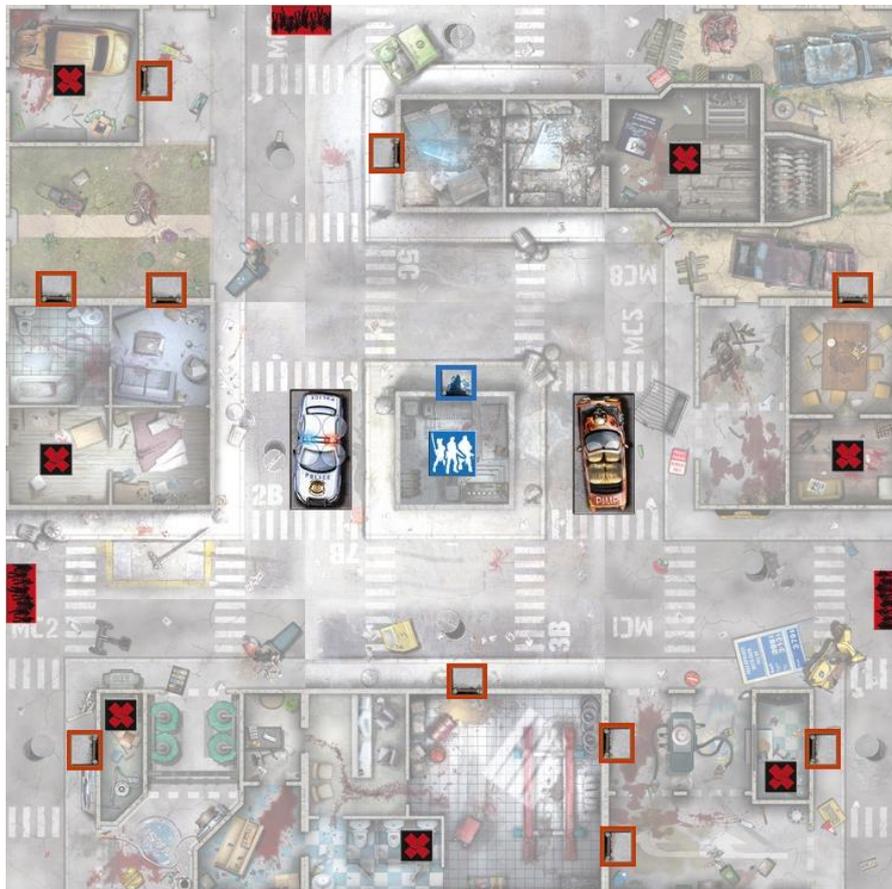
On remplit les caddies, et on déguerpit :

1 – Plein le coffre ! Prenez tous les Objectifs rouges.

2 – Plein le dos ! La partie se termine lorsque tous les Survivants ont atteint le niveau de Danger rouge.

REGLES SPECIALES :

- Kilomètres au compteur ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Panne sèche ! L'Aire de Départ des Survivants ne peut pas être fouillée.
- Vroum ! La Voiture de police et la Pimp-Mobile peuvent être conduites et fouillées selon les règles habituelles.
- Tonnerre mécanique ! Si au moins 1 voiture a été déplacée durant le tour, lors de la prochaine phase des Zombies, tirez 2 cartes par Zone d'invasion au lieu d'une seule.



MIDTOWN CARNAGE

MO3 MÉCANIQUE ORANGE

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 120 MINUTES

Dans cette taule, les repris de justice se voyaient offrir une nouvelle chance en apprenant les métiers de la mécanique automobile. Quelle ironie que pour la traverser aujourd'hui, on doive en défoncer les portes à coups de voiture bélier ...

Dalles requises : MC1, 11P, MC10, MC3, 15P, 8P, MC7, 14P, 12P

OBJECTIFS :

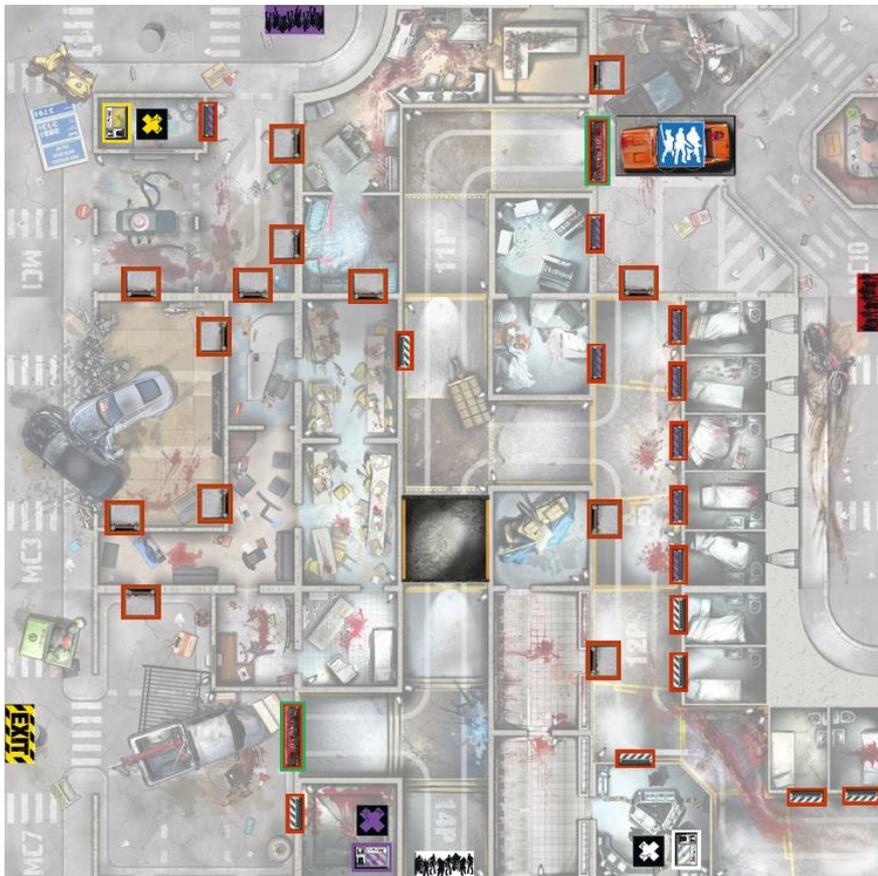
Pas moyen de contourner, va falloir traverser :

1 – Déviation ! Faites pivoter le sas de sécurité rotatif.

2 – Voie de dégagement ! Atteignez la Zone de sortie (Exit) avec tous les Survivants. Un Survivant devra se trouver au volant de la Sportive. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

REGLES SPECIALES :

- Kilomètres au compteur ! Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Au garage ! La Sportive peut rejoindre les allées de la prison en empruntant les Doubles portes du Mall.
- Une mécanique bien huilée ! Chaque interrupteur ne peut être activé qu'une seule fois, le Survivant qui l'active prend l'Objectif associé.
- Contrôle technique OK ! Lorsque l'interrupteur violet est activé, les portes des cellules violettes s'ouvrent et la Zone d'invasion violette devient active. Lorsque l'interrupteur blanc est activé, les portes des cellules blanches s'ouvrent et la Zone d'invasion blanche devient active. Lorsque l'interrupteur jaune est activé, le Sas de sécurité rotatif pivote d'un quart de tour vers la droite.



MIDTOWN CARNAGE

MO4 ITINÉRAIRE BIS

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

On est arrivés en bagnole, et on repartira en bagnole. Non, c'est pas de la flemme, quand on voit les efforts qu'on est tous prêts à déployer juste pour ne pas avoir à marcher ... Allez la compagnie, c'est qu'un mauvais moment à passer !

Dalles requises : MC2, 5M, 7M, MC10, 5E, 1M, MC1, 5F

OBJECTIF

Quoi qu'il en coûte, on repart en voiture :

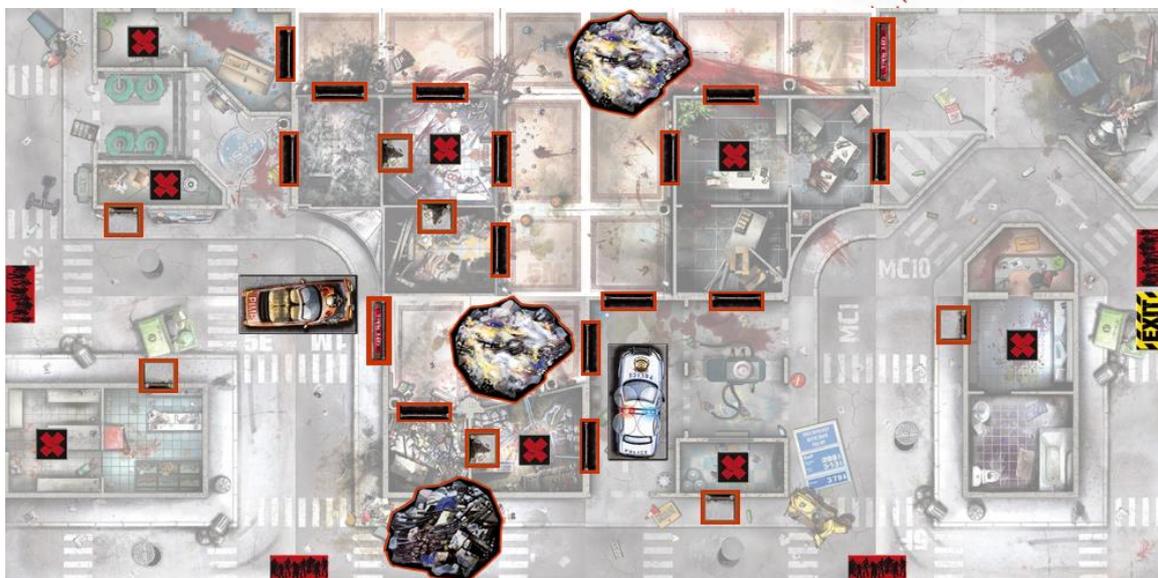
Circulez, y'a rien à voir ! Au choix :

- Rassemblez assez d'essence pour démarrer la voiture de Police (4 Objectifs rouges)
- Trouvez des Extincteurs pour éteindre les incendies (Décombres enflammés) qui gênent le passage de la Pimp-Mobile.

2 – Intérieur cuir ! Atteignez la Zone de sortie (Exit). Un Survivant devra se trouver au volant de la Voiture de Police ou de la Pimp-Mobile. Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

REGLES SPECIALES :

- **Kilomètres au compteur !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Bolides !** La Pimp-Mobile peut être fouillée et conduite selon les règles habituelles dès le début de la partie. La Voiture ne peut être fouillée et conduite qu'une fois que 4 Objectifs rouges ont été pris.
- **À vos marques !** Mélangez 6 pions Objectifs rouges, 1 bleu et 1 vert et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Griller le feu !** Lorsqu'un Objectif bleu ou vert est activé, le Survivant le place dans son inventaire où il occupe un emplacement, peut être échangé, mais pas défaussé. Ce pion représente un Extincteur.
- **Feu rouge !** Un Survivant peut dépenser 1 Action et défausser un Extincteur de son inventaire pour retirer un jeton Décombres enflammés d'une Zone adjacente à celle où il se trouve.



MIDTOWN CARNAGE

M05 **PARKING PRIVÉ**

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Paraît qu'il y a un hélico qui arrive, qu'il faut juste qu'on tienne le coup encore quelques heures. Alors plutôt que de rester entassés dans la tente, on va renforcer nos barricades et lui préparer une belle piste d'atterrissage. Hourra pour notre chauffeur!

Dalles requises : MC9, 10R, MC6, 12R, 11V, MC5

OBJECTIFS :

Fini de faire du stop, on s'active et on prépare le terrain pour le pilote :

1 – Route barrée! Ramassez des Encombrants (Objectifs rouges) pour terminer les Barricades incomplètes.

2 – Aire de repos! Une fois les 3 Barricades achevées, la partie se termine lorsque tous les Survivants sont rassemblés sur l'Aire de Départ.



REGLES SPECIALES :

- **Kilomètres au compteur!** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **À vos marques!** Mélangez 6 pions Objectifs rouges et 1 bleu et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Au garage!** Le Taxi peut être conduit et fouillé selon les règles habituelles.
- **Pièces de rechange!** Lorsqu'un Objectif rouge est activé, le Survivant le place dans son inventaire où il occupe un emplacement, peut être échangé, mais pas défaussé. Ce pion représente des Encombrants.
- **Pare-chocs!** Les Barricades incomplètes ne peuvent être achevées que par un survivant possédant au moins 2 Encombrants dans son inventaire. Le Survivant dépense 3 Actions et retire les pions de son inventaire.
- **Taxi!** Lorsque l'Objectif bleu a été activé, les doubles portes bleues peuvent être ouvertes.



MIDTOWN CARNAGE

MO6 FAT AND FURIOUS

DIFFICILE / 4+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

Ce mec était une légende, un cascadeur de l'extrême. Aujourd'hui il traîne sa carcasse putréfiée dans le quartier, attiré par les odeurs d'huile et de carburant. Mais même si on est fans, on peut pas le laisser nous casser la baraque. C'est la dernière fois que t'auras ton nom au générique l'ami!

Dalles requises : MC7, MC5, 4P, 11P, MC8, 17P, 2P, 1P, MC1

OBJECTIF

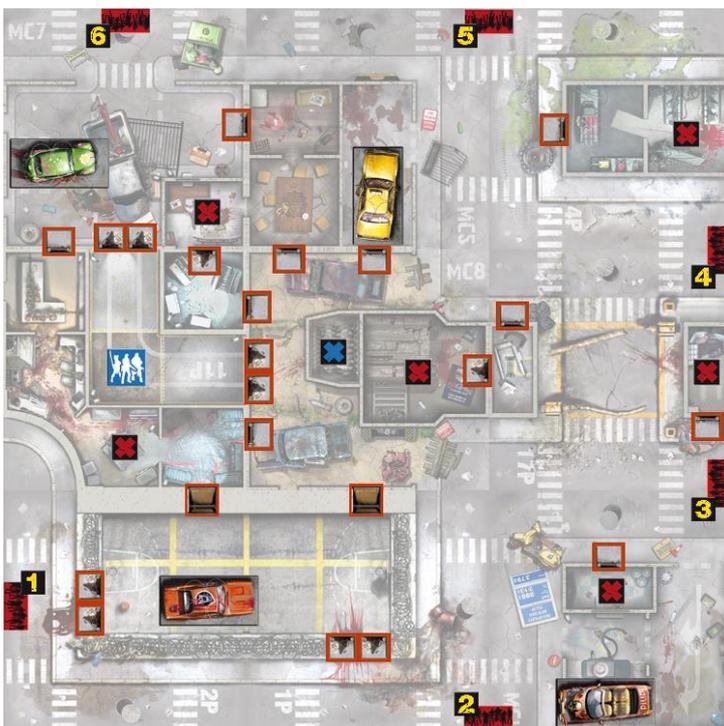
Il aime les cascades, alors on va lui en donner :

– **Tonneaux et Explosions!** Éliminez le Cascadeur de 3 façons différentes, dans l'ordre de votre choix :

- Réussissez une attaque de Voiture sur lui alors qu'il se trouve seul dans sa Zone (résultat de 5 ou plus).
- Utilisez un Cocktail Molotov dans la Zone où il se trouve.
- Poussez-le dans le broyeur (Objectif bleu)

REGLES SPECIALES :

- **Kilomètres au compteur!** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **À vos marques!** Mélangez 2 pions Objectifs rouges 1 vert, 1 jaune, 1 violet et 1 blanc et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Prêts ?!** Retirez de la pioche toutes les cartes Carburant et Bouteille. Lorsqu'un Objectif rouge est activé, le Survivant reçoit au choix une Bouteille ou du Carburant.
- **Partez!** Les voitures peuvent être conduites et fouillées selon les règles habituelles une fois l'Objectif associé activé : vert pour la Hippie-Mobile, jaune pour le Taxi, Violet pour la Sportive, Blanc pour la Pimp-Mobile.
- **Tailler la route!** Les voitures peuvent passer par les doubles portes ouvertes.
- **Légende vivante, ou presque!** Le Cascadeur est Abomination Berserker. S'il n'est pas en jeu au début de la phase des Zombies, lancez un dé et placez-le sur la Zone d'invasion correspondante.
- **Le seul et l'unique!** Si une carte invasion indique une Abomination Berserker, remplacez-la par un Fatty Berserker et ses 2 Walkers Berserkers.
- **Hasta la Vista!** Un joueur se trouvant avec le Cascadeur dans une Zone adjacente à celle de l'Objectif bleu peut l'y pousser en dépensant 1 Action, même si la Zone de l'Objectif bleu ne partage aucune ouverture avec les autres Zones.
- **Hasta la Vista!** Le Cascadeur peut être éliminé comme une Abomination Berserker, mais la Mission n'est un succès que lorsqu'il a été éliminé des 3 façons indiquées dans les Objectifs.



MIDTOWN CARNAGE

MO7 CO-PILOTES EN DÉROUTE

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Ce sont peut-être pas des brutes en combat rapproché, mais ils nous ont sorti de la panade un bon nombre de fois. Alors maintenant qu'ils se retrouvent à la merci de ces créatures, on va faire ce qu'on peut pour leur sauver la mise. Et puis, c'est pas comme si on était capables de retrouver le chemin de la planque sans eux. Mon GPS me manque tellement ...

Dalles requises : 12R, 17P, 10R, 11V, MC9, MC8, MC6, 3P, 18P, MC5

OBJECTIFS

On doit secourir nos troupes et se rassembler :

1 – À la place du mort ! Retrouver les 3 Compagnons en déroute (Objectifs rouges).

2 – On se serre derrière ! Rassembler tous les Survivants et les Compagnons sur une même Zone. La Mission est un succès lorsque tout le monde est rassemblé et qu'aucun Zombie ne se trouve dans la Zone.

REGLES SPECIALES :

- **Kilomètres au compteur !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **À vos marques !** Mélangez 3 pions Objectifs rouges 1 vert, 1 jaune, 1 violet, 1 bleu et 1 blanc et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Vroum !** Lorsque l'Objectif jaune a été pris, le Taxi peut être conduit et fouillé selon les règles habituelles. Lorsque l'Objectif violet a été pris, la Sportive peut être fouillée et conduite selon les règles habituelles.
- **Embouteillages !** Lorsque l'Objectif bleu est pris, la Zone d'invasion bleue devient active. Lorsque l'Objectif vert est pris, la Zone d'invasion verte devient active.
- **Poids lourd !** Lorsque l'Objectif blanc est pris, ajoutez une Abomination de votre choix dans la Zone où il a été pris.
- **Jeune conducteur !** Lorsqu'un Objectif rouge est pris, le Survivant qui l'a activé reçoit un Compagnon de son choix.



MIDTOWN CARNAGE

M08 PANNE SÈCHE

FACILE / 4+ SURVIVANTS / 90 MINUTES

Côté positif : notre hélico s'est crashé en beauté, mais on s'en sort indemnes. Côté négatif, on se retrouve très peu armés dans un endroit très fréquenté. Bon, on aurait pu plus mal tomber : la zone a été utilisée par l'armée, et ils ont laissé pas mal de matos derrière eux. Ce serait dommage de laisser tout ça pourrir là ...

Dalles requises : 7V, 6V, MC10, 9R, MC7, 8R, MC6, MC9

OBJECTIFS

C'est Noël, alors on dit merci pour les cadeaux, et on s'arrache :

1 – Course aux jouets ! Prenez tous les Objectifs.

2 – L'incroyable voyage ! Atteignez la Zone de sortie (Exit). Un Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient aucun Zombie.

REGLES SPECIALES :

- **Kilomètres au compteur !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **À vos marques !** Mélangez 8 Objectifs rouges, 1 rose et 1 bleu et placez-les face cachée aux endroits indiqués par des « X » rouges sur la carte.
- **Papiers SVP !** Lorsque l'Objectif bleu a été pris, la Voiture de Police peut être fouillée et conduite selon les règles habituelles.
- **Permis de tuer !** Après avoir activé un Objectif rouge, le joueur pioche jusqu'à trouver une Arme. Les cartes Aaaahhh ! sont ignorées et défaussées.
- **Coupé cabriolet !** Lorsque l'Objectif rose est activé, le Survivant reçoit la Guillotine et peut la placer dans son inventaire.



MIDTOWN CARNAGE

M09 TRACES DE PNEUX

MOYEN / 4+ SURVIVANTS / 180 MINUTES

C'est un peu le bazar dans le quartier, mais si on arrivait à valentir les vagues de zombies qui débarquent, on devrait pouvoir y passer une nuit tranquille. De la bouffe, quelques canapés, ça pourrait même devenir un petit coin de paradis. Mais avant ça, va falloir se retrousser les manches et se salir les mains ...

Dalles requises : 1M, MC3, 7M, MC2, MC5, 3M, 5M, MC4, MC1

OBJECTIFS

On sécurise le périmètre et on se retrouve pour un barbecue !

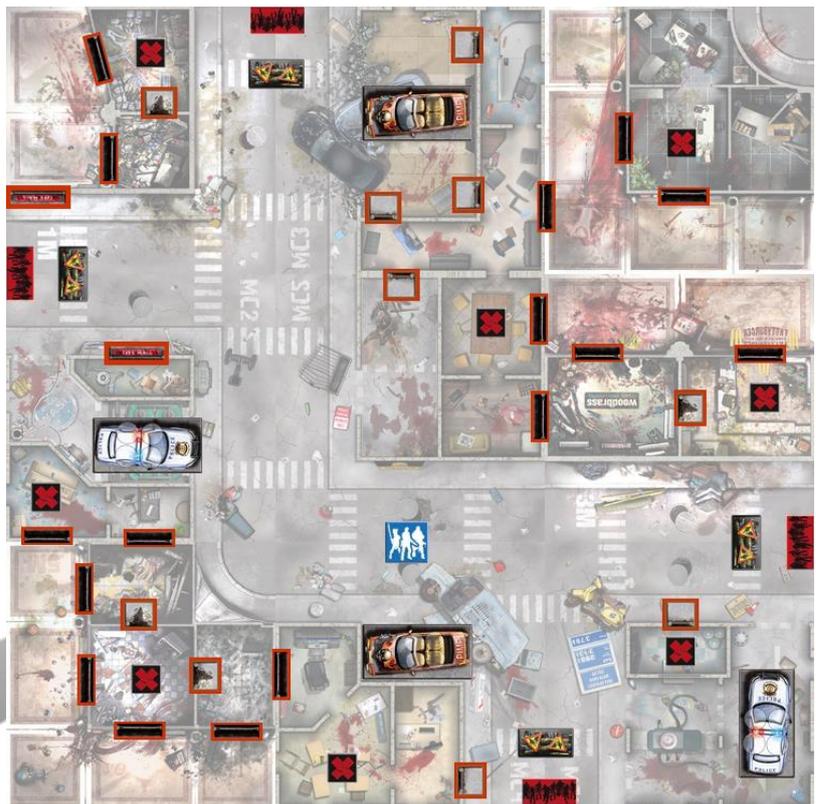
1 – **Dérapages contrôlés !** Placer les voitures sur les Barricades incomplètes pour neutraliser les Zones d'invasion.

2 – **Station de lavage !** Éliminez tous les Zombies encore présents sur la carte.

3 – **Sièges chauffants !** Rassemblez tous les Survivants sur une même Zone.

REGLES SPECIALES :

- **Kilomètres au compteur !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **Pièces de rechange !** Lorsqu'un Objectif rouge est activé, le Survivant le place dans son inventaire où il occupe un emplacement, peut être échangé, mais pas défaussé. Ce pion représente des Pièces détachées.
- **Vieilles guimbardes !** Chaque voiture ne peut être fouillée et conduite (selon les règles habituelles) que si un Survivant défausse 2 Pièces détachées et dépense 3 Actions pour la réparer.
- **Embouteillages !** Les Barricades incomplètes ne peuvent pas être terminées de la manière habituelle. Pour terminer une Barricade, un joueur doit placer une voiture sur cette dernière. La Zone d'invasion située derrière la Barricade devient inactive, mais la voiture ne peut plus être utilisée.



MIDTOWN CARNAGE

M10 LES FOUS DU VOLANT

MODE COMPÉTITIF

Certains tuent le temps en distribuant des récompenses comme au bon vieux temps des Oscars, nous on a choisi de retrouver les jeux vidéo de notre enfance à taille réelle, et version gore. La première édition du **Zombie Kart** est sur le point de commencer, les équipes sont sur les starting blocks !

Dalles requises : 17P, 6R, 4R, MC4, MC7, MC3, MC5, 1R, 4P, MC1

OBJECTIF

Zombie Kart ! La partie s'achève lorsque tous les Objectifs ont été pris. Additionnez tous les points d'expérience amassés par tous les Survivants de chaque équipe, morts compris. L'équipe qui a obtenu le plus d'expérience l'emporte.

RÈGLES SPÉCIALES :

- **Dossards !** L'équipe 1 doit aller activer l'interrupteur jaune et conduira la Pimp-Mobile. L'équipe 2 doit aller activer l'interrupteur blanc et conduira la Voiture de Police.
- **À vos marques !** Mélangez 15 pions Objectifs rouges, 3 bleus, 2 verts, 1 rose, 1 blanc, 1 violet et 1 jaune. Placez-en 8 face cachée aux emplacements indiqués par des « X » rouges sur la carte, et gardez les autres en réserve. Les Objectifs ne peuvent pas être activés de la manière habituelle.
- **Prêts ?** Lorsque l'interrupteur jaune a été activé, la Pimp-Mobile peut être conduite selon les règles habituelles. Lorsque l'interrupteur blanc est activé, les portes des cellules blanches s'ouvrent et la Voiture de Police peut être conduite selon les règles habituelles.

- **Partez !** Lorsqu'il utilise 1 Action pour déplacer une voiture, le joueur doit suivre le parcours et la direction indiqués sur la carte.
- **Caisse bonus !** Après avoir effectué un déplacement de voiture passant par une Zone où se trouve 1 ou plusieurs Objectifs, le joueur en choisit 1 et le retourne. Il en applique les effets selon la couleur. Puis l'Objectif est défaussé et remplacé par l'un de ceux mis en réserve, s'il en reste. Activer un Objectif ne rapporte aucun point d'Expérience, sauf si son effet l'indique.



Recevez 2 points d'Expérience.



Déplacez immédiatement votre Voiture d'1 Zone supplémentaire.



Piochez une carte Équipement. Ignorez les cartes Aaahhh !



Effectuez une Action de Combat gratuite (si possible).



Recevez un Cocktail Molotov.



Recevez 5 points d'Expérience.



Recevez 1 Blessure.

- **Champagne sur le podium !** Le Survivant qui active l'avant dernier Objectif remporte 5 points d'Expérience supplémentaires.
- **Fair play !** Lorsqu'un joueur effectue une Action de Combat en Mêlée ou à Distance, il ignore les Survivants de l'équipe adverse.



M11 MAD MAX

MODE COMPÉTITIF

Les ressources se font rares. L'eau, l'essence et les boîtes de conserve ont remplacé l'or, et les gens sont prêts à tuer pour mettre la main dessus. Dans un monde où le chaos règne, quoi de plus normal qu'un mec qui pète les plombs et décide de faire hurler son moteur et d'écraser tout ce qui bouge ? Bienvenue dans notre monde ...

Dalles requises : 1R, MC4, 1B, MC3, MC1, 5C, 5B, MC2, 3C, 2B, MC5, 4R

OBJECTIF

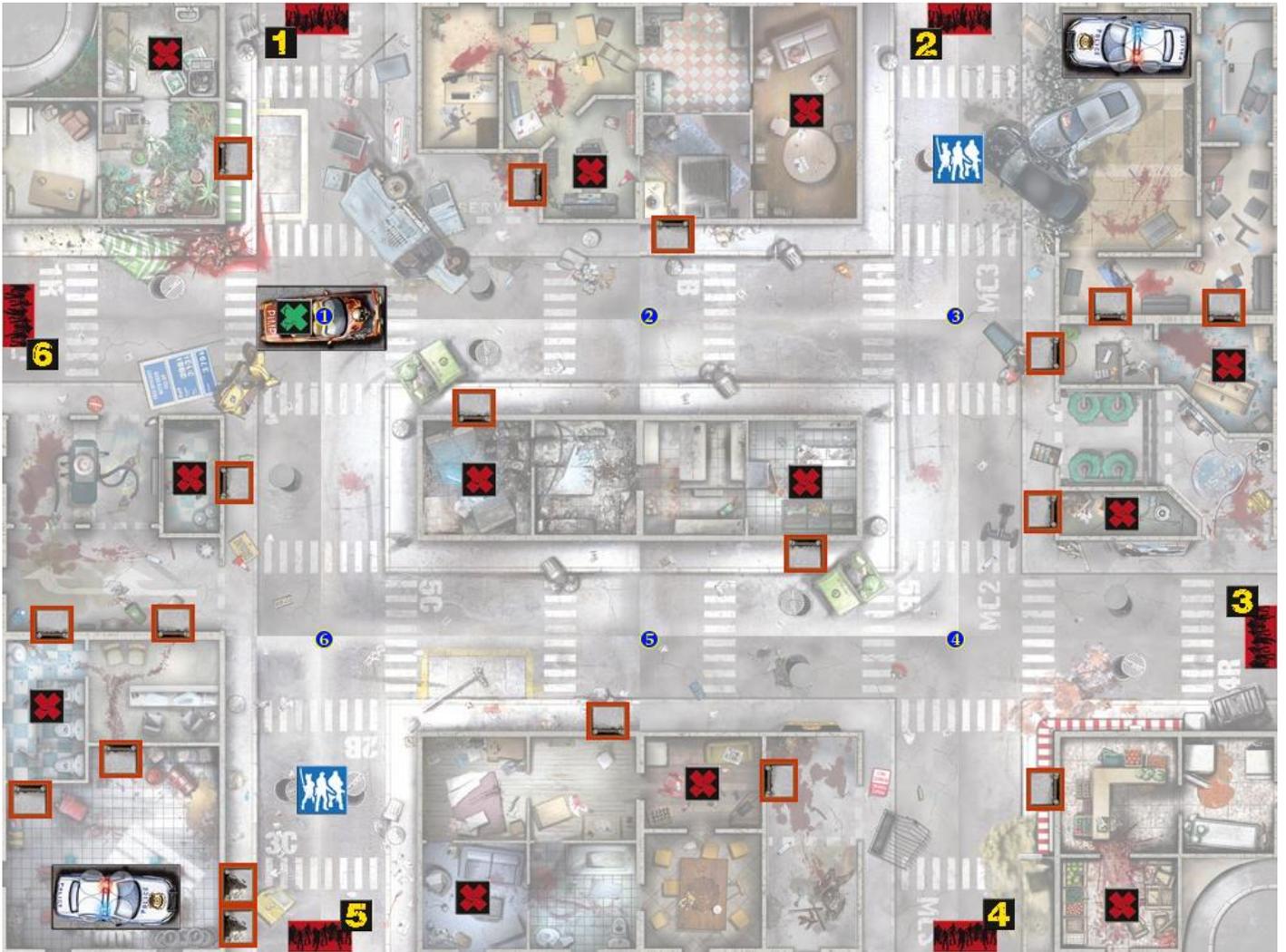
La route de la fureur ! La partie s'achève lorsque tous les Objectifs ont été pris. Additionnez tous les points d'expérience amassés par tous les Survivants de chaque équipe, morts compris. L'équipe qui a obtenu le plus d'expérience l'emporte.

RÈGLES SPÉCIALES :

- **Bolides !** Cette Mission doit être jouée avec les Fiches de Voiture, les cartes Crash et les Équipements de Voiture.
- **Désert !** Retirez de la pioche toutes les cartes Eau, Conserves et Carburant. Formez une pioche Objectif composée de 3 cartes Eau, 3 Conserves et 2 Carburant. Lorsqu'un Survivant active un Objectif rouge, il reçoit 5 points d'Expérience et pioche au hasard l'une de ces cartes.
- **Course de chars !** Au début de la Mission, les Voiture de Police ne peuvent pas être conduites ou fouillées. Lorsqu'un Survivant défausse du Carburant dans une Zone avec une Voiture de Police, toute son équipe peut désormais l'utiliser selon les règles habituelles.

- **Le dernier V8 !** Placez la figurine d'un Zombivant au volant de la Pimp-Mobile. Il représente Max. Placez sa fiche à proximité du plateau de jeu. Il possède 2 Canons Sciés.
- **Le Dingue !** Au début de la Phase des Survivants, avant de jouer ses Actions, le premier joueur lance un dé et déplace Max et la Pimp-Mobile jusqu'à la Zone correspondant au résultat indiqué, en suivant les chiffres dans l'ordre croissant et en se déplaçant en ligne droite d'un chiffre à l'autre. Si le résultat correspond au chiffre de la Zone où Max se trouve déjà, ce dernier fait un tour complet pour revenir à son point de départ. Les attaques de voiture de Max sont gérées de la manière habituelle. À la fin de son déplacement, si Max a un ou plusieurs acteurs en vue, il effectue une Action de Combat à Distance dans chaque Zone à portée.
- **Soyez témoins !** Max ne peut être blessé que si une attaque occasionne 3 Dégâts ou plus. Il reçoit alors une carte Blessure, mais ne défausse jamais ses Canons Sciés. Au bout de 5 Blessures, il est éliminé. Le Survivant qui l'a éliminé prend l'Objectif vert et reçoit 10 points d'Expérience.
- **Incrévable !** Ne jouez pas de fiche Voiture pour la Pimp-Mobile, elle est indestructible. Retirez-la du plateau lorsque Max est éliminé.





MIDTOWN CARNAGE



MIDTOWN CARNAGE

REMERCIEMENT'S