

RÈGLES SPÉCIALES

• **C'est des aboiements que j'entends ?** Mettez les cartes des Chiens Zombies de côté. Vous en aurez besoin une fois le drapeau hissé (voir « À la soupe ! »).

• **Rassemblez le matos.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. Les Objectifs blanc, rouge et vert (mais pas le violet) sont considérés comme des Équipements. Chacun occupe une place dans l'inventaire du Survivant qui le ramasse. Il peut être échangé comme une carte Équipement. Si un Zombie arrache un pion Objectif lors d'une attaque, ou si le Survivant qui en porte un est tué, la Mission échoue.



• **L'alarme du Mall.** Les deux portes bleues peuvent être ouvertes normalement. Dès que l'une d'entre elle est ouverte, une alarme se déclenche et la Zone d'invasion bleue est activée.

• **La cellule du poste de police.** Actionner l'interrupteur violet ouvre la porte violette et active la Zone d'Invasion violette. Le Survivant qui actionne l'interrupteur prend l'Objectif violet et gagne 5 points d'expérience. L'interrupteur ne peut pas être remis dans sa position initiale.

• **Le dernier carré.** Les policiers avaient dressé de solides défenses. Les barricades sont permanentes et ne peuvent pas être détruites.

• **La voiture de police a aussi livré son dernier combat.** Elle ne peut pas être utilisée. Une voiture de police peut être Fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.

• **Hissez les couleurs !** Une fois que les Objectifs blanc, rouge et vert ont été pris, les Survivants peuvent se rendre dans la Zone hachurée de la carte.

- Le Survivant qui possède l'Objectif blanc doit accomplir huit Actions « Faire du Bruit » pour graisser la poulie. Utilisez des Marqueurs de progression pour compter ces Actions. Pourquoi est-ce si bruyant ? Parce qu'on ne peut pas réparer « Old Glory » sans chanter l'hymne national, pardi !

- Une fois la poulie graissée, le Survivant qui possède l'Objectif vert doit accomplir huit Actions « Faire du Bruit » pour attacher le nouveau câble. Utilisez des Marqueurs de progression pour compter ces Actions. Le Survivant ne peut pas lui non plus s'empêcher de chanter l'hymne national.

- Lorsque le nouveau câble attaché, le Survivant qui possède l'Objectif rouge doit accomplir huit Actions « Faire du Bruit » pour attacher le drapeau. Oui, lui aussi chante... Utilisez des Marqueurs de progression pour compter ces Actions.

- Pour finir, un Survivant au choix doit accomplir huit Actions « Faire du Bruit » pour hisser le drapeau. Impossible de chanter l'hymne national plus bas maintenant que vous connaissez la chanson ! Dès qu'« Old Glory » flotte au vent, chaque Survivant gagne 5 points d'expérience.

• **À la soupe !** Une fois le « Old Glory » hissée, le vent fait résonner le drapeau contre le mat, évoquant la cloche de la soupe. Il transporte aussi les effluves de la graisse du câble. La Zone d'Invasion blanche est activée. Utilisez uniquement les cartes des Chiens Zombies pour cette Zone.