

D1 ANOTHER TAKE

Easy / 60 minutes

Plot twist: What if the heroes immediately chose to look past their differences and fight together?

Ghouls are everywhere, we must find some shelter!

Look out! There are some right over... Oh! They're not ghouls! Yes! We are not alone! These people out there seem, well, normal! Hey! Hey, folks! Don't be afraid, we're normal too.

Let's take shelter in that house. Come on! These madmen won't catch us. Stronger, together, we will make our stand!

We need some weapons first. Might be some in the barn, right here. My name is Ben. And you?

Tiles needed: 1R, 2R, 3R, 4R, 5R, & 6R.



• OBJECTIVES

Strength in unity. The game is won as soon as these conditions are met during an End Phase:

- All Survivors are in the house (building Zones on tiles 1R, 2R, 3R, and 4R).
- All Survivors have at least one Ranged weapon in their inventory.
- There is no Relative on the board.

• SPECIAL RULES

• Setup.

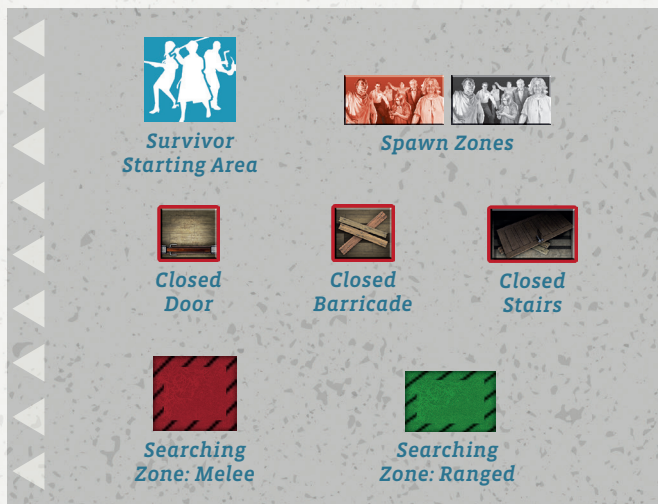
- Survivors have **no Starting Equipment** to begin with.
- Place Walker miniatures in the designated Zones. They don't Move until they have an open path to Survivors.
- Survivors are split in teams of two: Barbra and Ben, Helen and Harry, Judy and Tom. Each team starts the game on a different Survivor Starting Area (you choose).

• **This way only.** Doors can only be opened by Survivors having an Axe or a Chainsaw equipped in Hand. Survivors cannot open Closed Barricades.

• **Everything in its right place.** The Melee and Ranged Equipment decks can only be Searched in the designated Zones.

• **It's time for Zombicide!** All Survivors switch to Zombicide Mode as soon as **each of them** has a Ranged weapon in their inventory.

1R	4R
2R	3R
5R	6R



Facile/ 60 minutes

Rebondissement : Et si les Héros avaient choisi de passer outre leurs différences et fait le choix de combattre ensemble dès le début ?

Les morts-vivants sont partout, nous devons trouver un refuge !

Regardez ! Il y a quelque chose par là...

Hé, pas de mort-vivant ! Super ! Nous ne sommes pas seuls ! Ces gens ont l'air, ma foi, normaux ! Eh ! Eh vous ! N'ayez pas peur, nous aussi sommes normaux.

Trouvons refuge dans cette maison. Allez !

Ces fous ne nous auront pas. Ensemble, plus forts, nous pouvons tenir position !

Avant toute chose, nous avons besoin d'armes.

Peut-être y en a-t-il dans la grange, juste là. Je m'appelle Ben. Et vous ?

Dalles requises : 1R, 2R, 3R, 4R, 5R, & 6R.



• OBJECTIFS

L'union fait la force. La partie est gagnée dès que les conditions suivantes sont remplies lors de la Phase de Fin de Round.

- Tous les Survivants sont dans la maison (Zones de bâtiment des dalles 1R, 2R, 3R et 4R).
- Tous les Survivants ont au moins une arme à distance dans leur inventaire.
- Il n'y a pas de Proche sur le plateau.

• RÈGLES SPECIALES

• Mise en place.

- Les Survivants n'ont **pas d'Équipement de Départ** au début de la partie.
- Placez des Rôdeurs dans les Zones indiquées. Ils ne bougent pas avant d'avoir un chemin ouvert vers les Survivants.
- Les Survivants sont divisés en équipes de deux : Barbara et Ben, Helen et Harry, Judy et Tom. Chaque équipe démarre la partie sur une Aire de Départ des Survivants différente (selon votre choix)

• **Seulement par ici.** Les Portes ne peuvent être ouvertes que par des Survivants qui tiennent une Hache ou une Tronçonneuse en Main. Les Survivants ne peuvent pas ouvrir les Barricades Fermées.

• **Chaque chose à sa place.** On ne peut piocher des équipements de Mêlée et À Distance que dans les Zones indiquées.

• **C'est l'heure de Zombicide !** Tous les Survivants passent en Mode Zombicide dès que chacun d'eux possède une Arme à Distance dans son inventaire.

1R	4R
2R	3R
5R	6R

