

- **Pièces fermées.** Certaines Zones de l'immeuble sont isolées par des portes. Elles sont considérées comme des bâtiments isolés uniquement lorsque l'on résout la phase d'invasion des Zombies.

- **Salut, je m'appelle Wanda !** Placer le pion Objectif bleu, face cachée, au hasard parmi les pions Objectif rouge. Lorsque ce pion est découvert :

Le Survivant qui le prend gagne 5 points d'expérience. Wanda apparaît dans la pièce où le pion a été pris et est contrôlée par le joueur qui possède le moins de Survivants. En cas d'égalité, le joueur qui s'empare du pion Objectif bleu choisit le joueur qui contrôlera Wanda. Wanda commence avec une Lampe torche, une Poêle et 0 point d'expérience.

- **Les Zombies veulent la fille !** Les pions Objectif totalement rouges représentent une horde de Zombies, attirés par les cris de Wanda ! Piochez 2 cartes Invasion pour la salle où le pion Objectif a été pris. Le Survivant qui prend le pion Objectif gagne 1 point d'expérience seulement.

- **Pourquoi la police n'est jamais là quand on en a besoin ?** Il reste une voiture de police, probablement remplie de flingues. 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.

- **La voiture de police ne peut pas être utilisée.**

- **Z'êtes un Vétéran d'Zombicide ?** Vous pouvez augmenter la difficulté du jeu en commençant la partie avec 7 points d'expérience pour chacun des Survivants.





Aire de départ des Survivants



Voiture de Police



Zone d'Invasion des Zombies



Zone de sortie



Porte fermée



Objectifs (1 ou 5 Xp) voir règles



Escalier pour le rez-de-chaussée



Escalier pour le 2^{ème} étage

Plan #02 – 2^{ÈME} ÉTAGE



MOYEN
4-5 SURVIVANTS
120 MINUTES