

EH6 CAUCHEMAR EN CUISINE

Tuer des zombies était devenu le passe temps préféré des Survivants, peut être aussi parce que c'était le seul possible qui leur restait. Entre deux fusillades, les émissions de télé-réalités culinaires manquaient pourtant à Wanda, surtout que leur quotidien ressemblait plus à des rations de survie, qu'à de la grande cuisine.

Hey ! Un concours de cuisine, voilà qui changerait les idées de tout le monde ! Ils devraient bien réussir à trouver de quoi préparer quelque chose dans le quartier où ils étaient actuellement retranchés.

Dalles requises : 1C, 2B, 5E & 7B.

OBJECTIFS

Les Survivants ont décidé de se faire un concours de cuisine entre eux pour se changer les idées.

- **Le courant passe :** La cuisine ne sera pas fonctionnelle sans électricité, il va falloir aller la rétablir au disjoncteur général du quartier, marqué par le pion Objectif bleu sur la carte.
- **C'est le concours.. de votre vie !** Pour terminer le concours, les Survivants doivent réunir 2 conditions :
 - 6 plats doivent être préparés dans la cuisine, marquée par le pion Objectif vert sur la carte.
 - Pour valider leur participation au concours, chaque Survivant doit au moins réaliser 1 plat lui-même.

La partie est gagnée lorsque le concours est clos dans les règles.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Rétablir le courant.** Le disjoncteur général, représenté par le pion Objectif bleu donne 5 points d'expérience au Survivant qui l'active. Le retour de l'électricité réveille les zombies du sous-sol, la zone d'Invasion des Zombies bleue devient active jusqu'à la fin de la partie.
- **Suivre la recette.** Cuisiner c'est facile, il suffit d'une *poêle*, de *bouteilles d'eau*, de *sac de riz* et de *conserves*, reste maintenant à trouver tout ça en fouillant le quartier.
- **Mettre la main à la pâte.** Pour réaliser un plat, le Survivant doit être équipé d'une *poêle* en main, avoir une *bouteille d'eau*, un *sac de riz* et une *conserves* sur lui et se trouver dans la cuisine, marquée par le pion Objectif vert sur la carte. Cuisiner un plat coûte 4 Actions en une seule fois.
- **Vous ne pouvez pas conduire les voitures.**
- 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.

