



Les zombies arrivent ! Armez-vous et construisez des barricades pour protéger le voisinage.

Pour y parvenir, utilisez l'action de l'agent immobilier pour obtenir des munitions tout en améliorant les maisons. Quand vous cochez une case de l'agence immobilière avec une balle, entourez une balle dans votre inventaire en haut de votre feuille (vous commencez la partie avec une balle).

L'action géomètre vous permet de construire des barricades, en plus de créer des barrières entre les maisons comme d'habitude. Quand vous écrivez un numéro associé à une action géomètre dans une maison sans barricade, vous pouvez construire une barricade devant cette maison à la place d'une barrière.

Comment les zombies avancent ? Prenez un des 3 paquets de cartes travaux et divisez-le en 3 paquets égaux de 9 cartes. Mélangez une carte Zombie au hasard dans chacun de ces paquets et empilez-les.

Lorsqu'une carte zombie apparaît, **les zombies avancent immédiatement**. Vous pouvez tirer sur les zombies en dépensant une balle pour chaque rue où vous voulez empêcher les zombies d'avancer. Ensuite tracez une flèche dans la direction indiquée par la carte Zombie dans chaque rue où les zombies avancent, jusqu'au premier trou dans les barricades. Si le trou a été barricadé, tout va bien. Sinon la maison est infectée : écrivez un Z sur son toit, et construisez immédiatement des barrières de chaque côté de la maison pour éviter la propagation de l'infection. Puis, retirez du jeu la carte zombie et continuez le tour de jeu normalement.

Si vous voulez mélanger les cartes après avoir validé un premier plan, mélangez les 3 piles séparément.



Zombies are coming! Load up and build barricades to protect your neighborhood.

To protect yourself, use the Real Estate Agent action to gain ammunition while improving the estates. When you check a box of the Real Estate zone with a bullet, circle the bullet in your inventory at the top of your sheet (you start with one bullet).

The Fence action allows you to build barricades, in addition to the regular fences between the houses. When you write a number associated with the Fence action in a house without a barricade, you can build a barricade in front of the house instead of a fence.

How do the zombies move?

At the beginning of the game, take one of the 3 decks of Construction cards and divide it in 3 equal stacks of 9 cards. Shuffle a Zombie card in each of the stacks and pile them up back.

When a Zombie card is revealed, **the zombies move immediately**. You can shoot Zombies by spending an ammunition for each street where you want to prevent them from moving. Then, draw a line in the direction indicated by the Zombie card in each street in which the Zombies move, until the first gap in the barricades. If that gap has been filled by the player, nothing happens. If not, the house is infected : write a Z on its roof and build immediately fences on both sides of the house to avoid the propagation of the infection. Then discard the Zombie card and finish the turn as usual.

If you want to shuffle the cards after the first plan is validated, shuffle the 3 stacks separately.

Plans de la ville / City Plans



Construisez toutes les barricades dans 2 rues.

Build all barricades on 2 streets.



Construisez les 2 barricades centrales dans chaque rue.

Build the 2 middle barricades on all streets.



Dépensez 5 munitions.

Use 5 ammunitions.

MODE SOLO : Au début de la partie, divisez les cartes Travaux en 2 piles égales, puis divisez encore une des deux piles pour obtenir 3 piles. Mélangez au hasard une carte Zombie dans chacune de ces 3 piles. Puis mélangez les cartes Validation de la AAA dans la plus grosse pile, et placez celle-ci au-dessous des 2 autres. À la fin de la partie, la AAA perd 5 points de refus de permis.

SOLO GAME: At the beginning of the game, divide the Construction cards into 2 equal stacks, then divide again one of the two stacks to get 3 stacks. Shuffle randomly a Zombie card in each of these 3 stacks. Then shuffle the AAA Validation cards into the larger stack, and place it below the others. At the end of the game, the AAA loses 5 points for permit refusal.