

# MAUL OF AMERICA

Grabuge, Carnage, Destruction, Violence gratuite et coin resto.

Bienvenue, chers clients, au **MAUL OF AMERICA** ! Si vous cherchez des ristournes, des ventes à pertes et autres soldes, vous risquez un choc. Les seuls soldes que vous trouverez ici sont ceux sur les armes à feu (et avec un peu de chance, sur les lance-flammes). Voyez-vous, ce n'est pas un centre commercial comme les autres, c'est le MAUL OF AMERICA, où cette vendeuse aux yeux vitreux n'est pas comme toutes les autres adolescentes, elle est en fait un zombi qui cherche à goûter... du client.

Pour résumer ce que vous savez probablement déjà, les zombis sont des morts revenu à la vie par une force mystérieuse, et poursuivant sans fin les humains dans l'espoir de dévorer leur chair (plutôt cool non ?). Nous ne savons pourquoi ils font cela, mais c'est toujours amusant de regarder des personnages pris de panique, se percutant mutuellement dans leur tentative pour fuir ces légions de morts qui les poursuivent.

La meilleure chose à propos des films de zombis, c'est quand un des protagonistes principaux inévitablement est cerné et dévoré par les zombis, rejoignant ainsi les rangs des morts-vivants. Et le voilà désormais entrain de chasser ses anciens amis... *Hey Bob, je suis heureux de voir que tu t'es échappé. Bob, pourquoi as-tu ce drôle de regard ? Bob ? Noooooooooon...*

## éléments du jeu

- Les règles du jeu
- 5 pions Client
- 25 pions Zombi
- 3 paquets de cartes (Client, Zombi et Fouille)
- 4 plateaux double-face représentant les sections du centre commercial
- 2 d6

## objectif

Le but du jeu est d'être le premier Client à s'échapper du centre commercial en moins de 2 heures, avec soit 4 éléments d'équipement différents (Arme, Munition, Kit Médical et Nourriture), soit 7 éléments d'équipement dont la nature est indifférente.

Si aucun Client ne parvient à réaliser ces conditions, ou si tous les Clients sont morts, c'est le Maître des Zombis qui gagne.

## préparer le jeu

Tout d'abord, décidez qui sera Client et qui sera le Maître des Zombis. Il ne peut y avoir qu'un seul Maître des Zombis, tous les autres joueurs doivent être des Clients. Les joueurs décident entre eux pour savoir qui sera le Maître des Zombis, et décident le cas échéant de la méthode pour le désigner si un accord n'est pas trouvé.

La deuxième étape consiste à construire le centre commercial.

Le Maître des Zombis choisit une des huit sections disponibles (une face des 4 plateaux double-face) comme élément du centre commercial, et le place sur la table.

Les Clients collectivement choisissent ensuite, une autre section du centre commercial qu'ils joignent à celle déjà en place. Ils prendront garde à ce que les plateaux soient unis au niveau des sections munies de flèches.

Les flèches doivent se faire face. Si les Clients n'arrivent pas à se mettre d'accord en moins de 2 minutes, c'est le Maître des Zombis qui se charge de placer à nouveau un plateau de son choix.

Le troisième plateau est placé par le MZ et le dernier par les Clients, selon les mêmes procédures que précédemment.

Attention, les sections du centre commercial ne peuvent pas être jonchées les unes sur les autres.

Un tel système permet une infinité de plateaux de jeu, tâchez de tout faire pour que les parties ne se ressemblent pas !

Une fois le centre commercial constitué, et en commençant par le Client à la gauche du MZ (continuant ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre), les Clients choisissent un pion et le place dans le coin restaurant du centre commercial (section en jaune). Ensuite, le MZ place dans le centre commercial un nombre de Zombi égal au nombre de Clients. Attention, ces Zombis doivent être placés à au moins 5 cases de distance de tout pion Client.

*Exemple : Il y a 5 joueurs autour de la table, mais puisque l'un d'entre eux est le MZ alors il n'y a que 4 clients. Dès que ces 4 joueurs Client ont posés leurs pions dans le centre commercial, le MZ place 4 Zombis.*

Après avoir bien battu les cartes des trois paquets, distribuez 3 cartes Client à chaque joueur Client, et 3 cartes Zombi au MZ.

Le jeu est maintenant prêt, il est tant de finir votre repas et de fuir du coin resto. Le jeu commence avec le Client à gauche du MZ, et continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que le premier joueur lance les dés, le compte à rebours de 2 heures commence.

## 1. règles pour les clients

### déterminer les actions

Au début de son tour, un Client jette 2d6 pour déterminer le nombre d'actions maximum qu'il a durant ce tour. Ce jet de dé est modifié comme suit : pour chaque blessure soustrayez 1 au jet de dé. Toutefois, il est impossible qu'un joueur ait moins de 2 actions durant un tour.

*Exemple : Bob a fait un résultat de 8 avec 2d6. Or, il a 2 blessures (on lui avait pourtant dit qu'une fajitas n'était pas une arme), donc son nombre d'action à ce tour est de 6.*

### faire un 7

Quand un Client fait un 7 avec les dés durant son jet d'action, il reçoit immédiatement une carte Client. Le MZ reçoit alors lui aussi une carte piochée dans le paquet de cartes Zombi. Attention, le MZ ne peut recevoir ainsi qu'une seule carte par tour.

*Exemple : Le joueur Client 1 fait un 7 avec les dés pour ses actions. Il reçoit une carte Client, et le MZ aussi. Le Client 2 fait lui aussi un 7 avec ses dés d'action, il reçoit aussi une carte Client, mais le MZ n'en reçoit pas cette fois-ci. Il doit attendre le tour suivant pour avoir le droit de recevoir à nouveau une telle carte dans les mêmes circonstances.*

### jouer des cartes

A moins que la carte ne contredise cette règle, vous ne pouvez jouer une carte que pendant votre tour. Vous pouvez jouer autant de cartes que vous voulez durant votre tour, et même aucune si c'est votre souhait.

### dépenser des actions

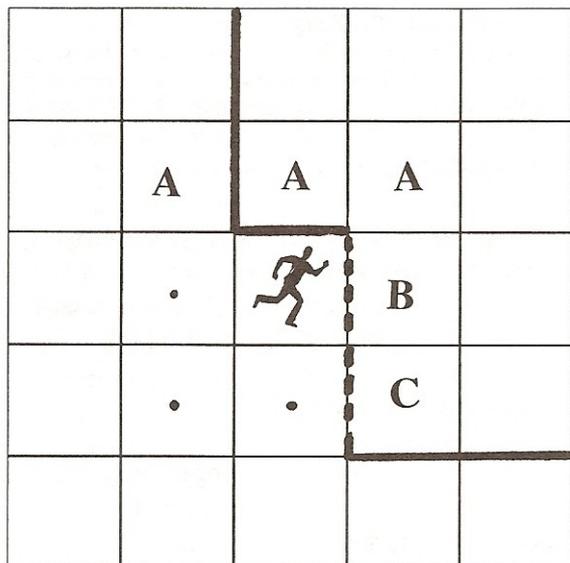
Pour agir, les Clients doivent dépenser des « actions ». Vous pouvez dépenser le nombre d'actions que vous voulez du moment que vous ne dépassez pas la limite maximum fixée par les dés (et tout malus s'y appliquant). En d'autres termes nul n'est obligé de dépenser toutes ses actions à votre tour. Toutefois, on ne peut conserver ses actions d'un tour sur l'autre, ni les échanger/donner à un autre joueur. Ainsi, une action non utilisée est toujours perdue.

On peut dépenser ses actions en faisant différentes choses : se déplacer, attaquer, fouiller, échanger de l'équipement et utiliser un kit médical.

## 1) Se déplacer

En dépensant une action, un joueur peut se déplacer sur une case adjacente et cela dans n'importe quelle direction (horizontalement, verticalement ou encore diagonalement). Attention, il est formellement INTERDIT de se déplacer diagonalement quand on passe un coin ou une porte.

En dépensant 2 actions, un joueur peut se déplacer à travers les vitres et vitrines représentée par les lignes pointillées.



Se déplacer vers A n'est pas autorisé.

Se déplacer vers B et C prendrait 2 actions.

Les déplacements vers les cases marquées d'un point ne coûtent qu'une action.

Il est toujours possible de traverser une case contenant un zombi ou un autre joueur, tant que le mouvement ne se termine pas dans cette case. Donc, la seule action possible quand on se trouve dans une case déjà occupée est un mouvement. Attention, quand on traverse une case contenant un zombi, le MZ obtient une attaque gratuite. Il jette 1D6. S'il parvient à faire un 6, il inflige une blessure au joueur, cette blessure ne peut pas être annulée par une carte. Tout autre résultat avec le dé est sans effet, le joueur est parvenu à éviter l'attaque.

## 2) Attaquer

Un Client peut faire une attaque pour une action. Soit cette attaque est faite au *corps-à-corps*, et ne peut avoir lieu qu'avec un zombi dans une case adjacente ; soit cette attaque est une *attaque de longue portée* (à condition d'avoir l'équipement nécessaire).

- Le seuil de réussite pour une attaque au corps-à-corps est de 5 : sur un résultat de 5 ou 6 avec 1D6 l'attaque est réussie. Ce seuil peut être modifié avec des cartes équipement-Arme. Le seuil de réussite pour une attaque de longue portée dépend de la carte équipement-Arme que le joueur possède et est décrit sur la carte elle-même.

Les Clients ne peuvent JAMAIS s'attaquer mutuellement, ceci s'applique aussi aux armes qui affectent plusieurs cases.

*Exemple : Chuck veut tirer avec son lance-flamme sur un groupe de zombis près duquel se trouve Buffy. Il remarque que son tir blessera Buffy. Dès lors, soit il ne tire pas, soit il vise autrement, soit il se déplace avant de tirer.*

Il n'est pas permis d'attaquer en diagonal à travers une porte ou un coin, ou même d'attaquer à travers un mur. Ceci s'applique pour toute forme d'attaque.

Les Clients peuvent attaquer à travers les fenêtres sans aucune pénalité. Ceci s'applique à toute forme d'attaque (cors-à-corps et longue portée).

E	D	C	B	
.	.	.		
.		.		
A	A	A		

Il n'est pas autorisé d'attaquer A.  
 Les cases adjacentes avec un point peuvent être visées par une attaque CàC.  
 Il n'est pas autorisé d'attaquer B et C avec des armes à longue portée.  
 E et D peuvent être objet d'une attaque à longue portée.

**Plus de munition ?** Les armes peuvent parfois manquer de munitions. Chaque carte équipement-Arme détermine dans quelles conditions cette arme manque de munition. Si un Client manque de munition, c'est-à-dire qu'il fait un jet d'attaque qui correspond au seuil indiqué par sa carte-Arme, il rate son attaque mais doit aussi immédiatement défausser la carte équipement-Arme qu'il vient d'utiliser. Toutefois, si le joueur possède une carte équipement-Munition, il peut décider de la défausser à la place de son arme. Dans ce cas, le tir est toujours évidemment raté, mais le joueur conserve sa carte équipement-Arme.

### 3) Fouiller

En dépensant une action, un joueur peut fouiller une case du plateau de jeu marquée du signe « ? ». Quand un joueur effectue une fouille, il pioche immédiatement une carte Fouille qu'il révèle à tous les joueurs.

- Si c'est un équipement, il le place devant lui, et celui-ci peut être utilisé immédiatement.
- Si c'est une carte représentant un zombi, le MZ place immédiatement dans les cases adjacentes au pion du joueur le nombre de zombi indiqué par la carte. Le MZ choisit où il les place. Toutefois, tous les zombis doivent être dans la même pièce que le joueur, et s'il n'y a pas assez de cases adjacentes au pion du joueur, le surnombre de zombi est perdu.

Un Client ne peut Fouiller deux fois de suite la même case « ? ». Il ne pourra Fouiller à nouveau une case que s'il a entre-temps été en fouillé une autre.

### 4) Echanger de l'équipement

Si, à n'importe quel moment de son tour, le pion d'un joueur se trouve sur une case adjacente au pion d'un autre joueur, celui dont c'est le tour peut dépenser une action pour échanger de l'équipement. Les deux joueurs doivent être en accord sur ce qui est troqué, ou bien il n'y a pas d'échange. Les joueurs sont libres d'échanger une partie ou la totalité de leur équipement. Attention, on ne peut échanger que des cartes équipement, jamais les cartes Client.

### 5) utiliser un kit médical

Si un joueur possède une carte équipement-Medikit, il peut dépenser une action pour l'utiliser. La carte est alors défaussée, et toutes les blessures du joueur sont maintenant disparues.

### 6) Cas spécial

Si, à n'importe quel moment du jeu, un joueur débute son tour dans une case du coin resto du centre commercial, s'il le désire, il peut abandonner toutes ses actions de ce tour, pour soigner un niveau de blessure.

Attention, dire qu'il abandonne ses actions signifie qu'il doit tout de même faire un jet pour ses actions. Le joueur ne pourra effectuer aucune « action » à ce tour (il pourra tout de même jouer des cartes à ce tour, si elles ne demandent aucune dépense d'action).

## **être blessé**

Si les personnages commencent le jeu en bonne santé, il y a de grandes chances qu'ils soient vite blessés. Vu que les zombis sont de sortie pour tuer les personnages, il n'y a qu'un petit nombre de blessures que les personnages peuvent supporter avant de succomber. Un Client ne peut survivre qu'à 3 blessures : ce qui signifie que toute blessure après la troisième est fatale et élimine le joueur du jeu. Evidemment, il est possible de soigner ces blessures, ce qui fait diminuer le niveau de blessure reçu.

*Exemple : Jim a déjà trois blessures, et est au bord de la mort. Il décide d'utiliser finalement son kit médical et retrouve toute sa santé. Il peut maintenant à nouveau supporter trois blessures.*

Le niveau de blessure peut être noté de différentes façons cela est laissé au choix des joueurs (des jetons, noté sur un bout de papier, ou marqué grâce à un d6 dont le numéro de la face correspondant à la blessure actuelle, etc...).

Chaque blessure inflige pour seul pénalité de faire baisser d'autant le nombre d'action durant le tour (1 blessure = -1 action, 2 blessures = -2 actions...).

## **2. règles pour le maître des zombis**

### **déterminer les actions**

A chaque tour du MZ, chaque zombi sur le plateau reçoit un total de 4 actions. Il inutile de lancer le dé sauf si le MZ joue une carte Zombi qui le réclame.

### **recevoir des renforts**

Le MZ reçoit à chaque tour, en renfort, un zombi par joueurs Client encore en vie.

*Exemple : il y a 3 Clients en vie au début de ce tour, le MZ reçoit 3 nouveaux zombis en renfort.*

Ces renforts doivent nécessairement entrer sur le plateau de jeu par une entrée de centre commercial, c'est-à-dire :

- par une des cases fléchées jouxtant le bord du plateau et menant hors de celui-ci.
- par une case marquée « Exit » sur le bord du plateau.

Ils peuvent venir en un groupe par une entrée ou bien individuellement de différentes entrées. Attention, entrer sur le plateau est toujours considéré comme la première action de ces renforts.

Il y a un maximum de 25 pions zombis dans le jeu, si un pion venait à manquer pour jouer un renfort, ce renfort est perdu.

### **jouer des cartes \* zombi \***

A moins que cela soit stipulé sur la carte, le MZ ne peut jouer des cartes qu'à son tour de jeu. Il peut toutefois jouer autant de cartes qu'il le désire et même aucune si c'est son souhait.

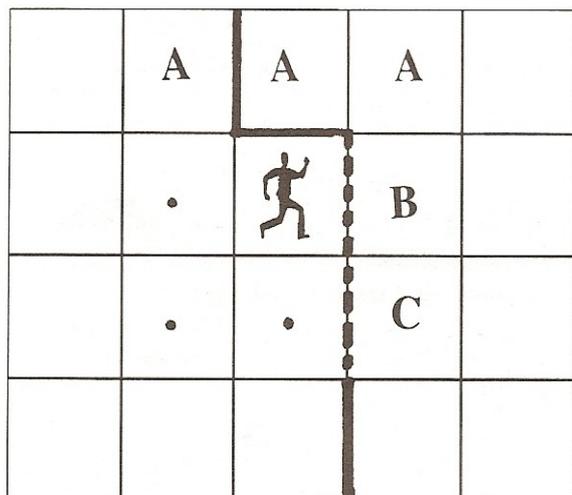
### **dépenser des actions**

Le MZ a 4 actions disponibles pour chaque zombi à chaque tour. Ce total est évidemment susceptible de modification en fonction des cartes jouées. Le MZ peut dépenser autant d'actions qu'il le souhaite, tant qu'il ne dépasse pas ce maximum. Il ne peut pas conserver les actions non-utilisées pour le tour suivant. Il doit effectuer toutes les actions d'un zombi, avant de passer au suivant, etc.

On peut dépenser ses actions en faisant différentes choses : se déplacer et attaquer.

#### **1) Se déplacer**

En dépensant une action, un zombi peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction (horizontalement, verticalement, diagonalement). Il n'est pas permis de se déplacer diagonalement à travers les portes et les coins. En dépensant 2 actions, un zombi peut traverser une vitrine/vitre marquée par des pointillés.



Se déplacer en A est interdit.  
 Se déplacer en B et C coûte deux actions  
 Se déplacer dans une case marquée d'un point coûte une seule action

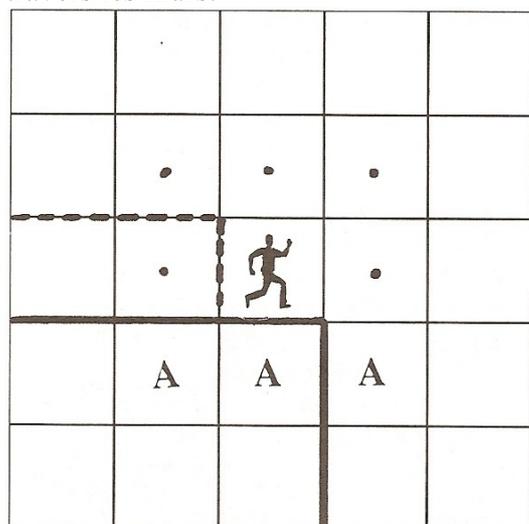
Il est autorisé de traverser la case d'un autre pion zombi tant que le mouvement ne se termine pas dans cette case. La seule action que puisse faire un zombi quand il est dans la case d'un autre pion c'est se déplacer. Le MZ ne peut JAMAIS déplacer un zombi dans une case où se trouve un pion Client.

## 2) Attaquer

Un zombi peut utiliser une action pour faire une attaque sur n'importe quel pion Client se trouvant dans une case adjacente. Attention, chaque pion zombi n'a le droit qu'à UNE SEULE attaque par tour, et cette attaque est toujours sa dernière action.

*Exemple : Le MZ déplace un pion zombi vers un pion Client. Il utilise pour cela deux actions. Il dépense sa troisième action pour faire une attaque. Le tour de ce pion zombi est terminé, même s'il n'a dépensé que 3 actions à ce tour.*

Le seuil de réussite pour réussir une attaque avec un zombi est de 6 avec 1D6. La rigor mortis ne rend pas les coups de poings très évidents. Seules des cartes Zombi permettent modifier ce seuil. Les zombis ne sont pas autorisés à attaquer diagonalement à travers des portes ou à un coin. Les zombis n'attaquent pas non plus à travers les murs.



Il est interdit d'attaquer A.  
 Tous les cas marqué d'un point sont autorisés.

Les zombis peuvent attaquer à travers les vitres/vitrines (marquées par des pointillés) sans pénalité.

## tuer des joueurs \* client \*

Si à n'importe quel moment, un zombi inflige une 4<sup>e</sup> blessure au pion d'un joueur, ce dernier est considéré comme mort. Afin d'être respectueux des films, dès qu'un pion joueur est tué, il n'est PAS retiré du jeu, il

rejoint simplement la cohorte des morts-vivants et est désormais contrôlé par le MZ pour le reste de la partie. Au tour suivant du MZ, ce pion sera activé comme n'importe quel autre zombi.

Dès qu'un joueur devient un zombi, il peut désormais être pris pour cible par les autres joueurs tout comme n'importe quel autre zombi. Si ce pion est tué, il peut être ramené comme renfort, ou apparaître lors d'une fouille : tout joueur transformé en zombi vient s'ajouter au maximum de pion zombi contrôlé par le MZ.

*Exemple : Deux joueurs ont été négociés et sont devenus des zombis. Cela signifie que le MZ contrôle maintenant un maximum de 27 pions zombis pour ces renforts.*

### échapper au maul

Si à n'importe quel moment, un joueur a assez de carte pour fuir le Maul (soit 7 cartes équipement, soit 4 cartes équipement différentes), il doit annoncer qu'il est en possession de ce qui est requis à tous les autres joueurs. A ce moment, le MZ choisit et désigne une case comme sortie du centre commercial. Le MZ peut choisir n'importe quelle entrée menant vers l'extérieur du plateau. Souvenez vous que toute les cases fléchées menant vers l'extérieur du plateau comptent comme des sorties potentielles. Voici l'astuce : une fois que ce choix a été fait, c'est par cette sortie que tous les joueurs doivent fuir. Ainsi, dès qu'un joueur obtient les éléments requis pour fuir, il devra fuir par ce point.

Si, pour n'importe quelle raison, un joueur qui possédait les éléments nécessaires pour fuir, ne les possède plus (exemple : il a utilisé un kit médical pour se soigner et n'a plus 7 cartes ou 4 cartes différentes) il n'est PAS autorisé à sortir. Il doit à nouveau trouver ce qui est requis.

La limite temporelle des deux heures commence avec le premier tour du premier joueur, et se termine avec le dernier joueur terminant son tour, une fois les deux heures expirées.

*Exemple : Dans un jeu avec 4 joueurs Client, si la limite de temps sonne pendant le tour du premier joueur, non seulement il finit son tour, mais les autres joueurs aussi.*

### 3. les cartes spéciales

Les cartes équipement-Arme suivantes : **Sawed-off shotgun** (fusil à pompe à canon scié) et **Flame-thrower** (Lance-flamme) possèdent des règles de tir spéciales. Ces armes ont une « aire d'effet », qui se manifeste comme indiqué dans le schéma suivant.

				•									
			•	•				•					
		•	•	•				•	•				
	•	•	•	•				•	•	•			
🐾	•	•	•	•				•	•	•	•		
	•	•	•	•				•	•	•	•	•	
		•	•	•				•	•	•	•	•	•
			•	•			🏃						
				•									

Attention, toutes les cases marquées comme l'aire d'effet sont touchées si le jet d'attaque est réussi

**FICHE DE JEU**  
**AVEC TRADUCTION DES CARTES POUR MAUL OR AMERICA**  
**ET SON EXTENSION CHOPPING MAUL**

**EGRATIGNE**  
**MALUS -1 ACTION**

**BLESSE**  
**MALUS-2 ACTIONS**

**MORIBOND**  
**MALUS -3 ACTIONS**

**MORT**

*Cartes « ZOMBIS » -13-*

**BAD JUDGEMENT** : Le joueur qui utilise une arme se blesse au lieu de sa cible. Son tour prend fin.

**BLIND SIDE** : 1 attaque est automatiquement réussie. Jouable après une phase d'attaque.

**COWER IN THE CORNER** : Contraint 1 survivant à passer son prochain tour.

**DAZED & CONFUSED** : Tous les survivants ne lanceront qu'un dé à leur prochain tour.

**DÉJÀ VU** : Contraint 1 survivant à revenir sur une case du coin restaurant.

**MAGIC BURRITO** : Tous les joueurs subissent une blessure par carte nourriture en leur possession ou défausse simplement leurs cartes.

**RAMPAGE !** : Tous les zombies ont le droit à deux attaques.

**RELENTLESS ZOMBIE** : +1 au dé d'attaque. Jouable après le jet de dé.

**STUMBLE OVER BODY** : Contraint 1 survivant à défausser une carte « ??? », laissée à la discrétion du survivant.

**SCHOOL'S OUT** : 1D6 de zombies supplémentaires à la prochaine phase de renfort.

**SMART ZOMBIE** : Un joueur devenu zombi continu d'utiliser n'importe quelle arme en sa possession.

**THE DEAD TELL NO TALES** : Tous les joueurs ont -1D6 d'actions au prochain tour. Si le résultat est négatif ou nul, ils passent leurs tours.

**UNLUCKY** : Soustrait, au hasard, une carte survivant à l'un des joueurs.

*Cartes « CLIENTS » -19-*

**AIR DUCT** : Pour le reste de son tour le joueur peut traverser les murs entre deux échoppes comme s'il n'y en avait pas.

**BREATH OF FRESH AIR** : Recouvre 1 point de vie.

**EAGLE EYES** : Autorise à prendre n'importe quelle carte « ??? » défaussée.

**EAT ON THE RUN** : Recouvre 1 point de vie, si le joueur se trouve sur une case du coin resto.

**EXTRA UUMPH** : +1 au dé d'attaque. Jouable après une attaque ratée.

**HEAVY CLOTHING** : Soit, autorise à ignorer une blessure, soit, autorise à traverser les vitrines sans malus à ce tour.

**INSPIRED** : 1D6 d'actions supplémentaires à ce tour.

**IT'S MINE NOW** : Autorise à dérober une carte survivant, au hasard, à un autre joueur.

**LET THE BUYER BEWARE** : Un survivant cherchant à utiliser un médikit, une arme ou des munitions doit défausser sa carte sans effet. Ne se joue pas pendant son tour.

**LOOK ! OVER THERE !** : Autorise un joueur, sur une case adjacente à un autre, à dérober une carte « ??? » choisit par la victime.

**MERRY-GO-ROUND BROKE DOWN** : Panne des escalators, le joueur qui s'y engageait voit son tour s'achever. Ne se joue pas pendant son tour.

**MIRACULOUS RECOVERY** : Recouvre tous ses points de vie.

**MISSED BY... THAT MUCH !** : Permet d'ignorer une blessure après une attaque réussie par un zombi.

**PREMONITION** : Autorise à prendre la carte de « ??? » en haut de la pile.

**READING IS FUNDAMENTAL** : Soit, autorise à sortir 2 zombies du mall, soit, permet de déplacer 2 zombis de cases adjacentes à son pion aux cases adjacentes du pion d'un autre joueur.

**SCENE CHANGE** : Autorise à déplacer son pion sur n'importe quelle case libre.

**TAKE THAT !** : 1 attaque est automatiquement réussie. Jouable après une attaque ratée.

**THE JOHN WOO ZOMBIE MOVIE** : A ce tour, le joueur ne peut tomber à court de munition.

**VUJA DE** : A la fin de son tour, un joueur ramène son pion à son point de départ (à ce tour) et entame un second tour.

*Cartes « ??? » -13-*

**FOOD** : Nourriture.

**AMMO** : Munition ; peut être défaussée à la place d'une arme déchargée.

**MEDIKIT** : Kit medical ; pour une action, cette carte peut être défaussée pour récupérer tous ses points de vie.

**MACHETE** : Machette ; portée : cases adjacentes ; succès : 4 ou +.

**CHAIN-SAW** : Tronçonneuse ; portée : cases adjacentes ; succès : 3 ou +.

**PISTOL** : Pistolet ; portée : 5 cases ; succès : 4 ou + ( 1= perte de l'arme ).

**RIFLE** : Fusil ; portée : 10 cases ; succès : 4 ou + ( 1= perte de l'arme ).

**MACHINE GUN** : Mitrailleuse ; portée : 10 cases ; succès : 4 ou + ( 1= perte de l'arme ) ; peut tirer 2 fois en une action.

**GRENADES** : Grenades ; portée : 3 cases ; succès : 4 ou + ( 1 ou 2 pour la cases visée = perte de l'arme ) ; effet de dispersion.

**FLAME-THROWER** : Lance-flamme ; portée : spécial ; succès : 3 ou + ( 1= perte de l'arme ).

**SAWED-OFF SHOTGUN** : Fusil à pompe à canon scié ; portée : spécial ; succès : 4 ou + ( 1= perte de l'arme ).

**SHOPPING CART** : Caddy ; peut contenir une arme qui aurait dû être défaussée. Dès qu'une carte munition est piochée, une des deux cartes doit être défaussée.

**ZOMBIES** : Apparition de zombies autour du survivant ayant pioché cette carte.