

UMA EXPANSÃO PARA ZOMBIKIDE

ANGRY NEIGHBORS

ZOMBIKIDE

REGRAS ADICIONAIS & MISSÕES



#1 GAME COMPONENTS	3
#2 INTRODUCING ANGRY NEIGHBORS	4
#3 NEW ZOMBIES: SEEKERS	4
Seeker Rules	4
Angry Neighbors Zombie Ecology	5
#4 ZOMBIVORS	5
#5 NEW TILES: DAMAGED BUILDINGS	6
Hole Zones	6
Planks	6
#6 BARRICADES	8
#7 ULTRARED MODE	10
#8 COMPANIONS	11
Acquiring a Companion	11
Companions General Traits	12
Angry Neighbors Companions	12
#9 SKILLS	13
#10 ADDITIONAL MISSIONS	17
SEASON 1	
M01 – With A Little Help Medium / 6 to 8 Survivors / 120 minutes	17
M02 – The Siege Medium / 6+ Survivors / 90 minutes	18
M03 – A Dramatic Rescue Easy / 6+ Survivors / 90 minutes	19
M04 – Ghosts On Birch Street Medium / 6+ Survivors / 120 minutes	20
M05 – Construction Permit	21
SEASON 2: PRISON OUTBREAK	
M06 – The Mechanics Medium / 6+ Survivors / 120 minutes	22
M07 – The Lighthouse Medium / 6+ Survivors / 90 minutes	24
M08 – Raid On the Nest Hard / 6+ Survivors / 120 minutes	25
M09 – Flash Flood Easy / 6+ Survivors / 90 minutes	27
M10 – East Yates Asylum Hard / 6 to 8 Survivors / 150 minutes	28
SEASON 3: RUE MORGUE	
M11 – The Cleaners Easy / 10 Survivors / 90 minutes	30
M12 – Place Your Baits Medium / 6+ Survivors / 90 minutes	31
M13 – The Parker Experience Hard / 6+ Survivors / 120 minutes	32
M14 – Camp Nightmare Hard / 6+ Survivors / 150 minutes	33
M15 – Ned's Key Hard / 6+ Survivors / 180 minutes	34
#11 INDEX	35

#1 CONTEÚDO DO ANGRY NEIGHBORS

3 MAPAS DE JOGO (DUPLA FACE)



8 MINIATURAS DE SOBREVIVENTES E FICHAS DE IDENTIFICAÇÃO



ADAM
(versão normal e Zumbividente)



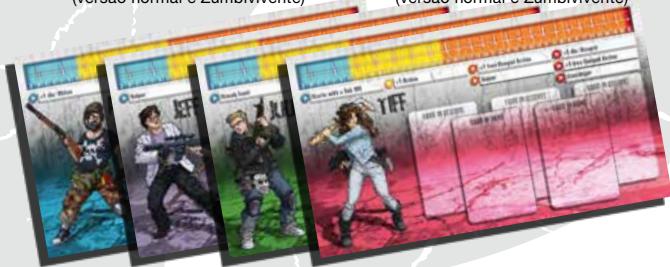
JEFF
(versão normal e Zumbividente)



JULIEN
(versão normal e Zumbividente)



TIFF
(versão normal e Zumbividente)



8 MINIATURAS COMPANHEIROS



2 HANDYMEN



2 GUNMEN



2 SNIPERS



2 SEARCHERS

18 MINIATURAS ZUMBIS



18 SEEKERS

4 MARCADORES DE EXPERIENCIA
63 MINICARTAS

27 CARTAS DE EQUIPAMENTO

Crossbow	x2
Energy Drink	x6
Flaming Nailbat	x1
Handcannon	x2
Nico Special	x1
S.B.F.	x2
Sub MG	x2
The Holy Pan	x1
The Reaper	x1
The Zombicider	x1
Uber Shield	x1
Winchester	x2
Zantetsuken	x1
Zomb'Knuckles	x4



12 CARTAS DE ZUMBI (#193 A #204)



8 CARTAS DE COMPANHEIROS

Gunman	x2
Handyman	x2
Searcher	x2
Sniper	x2



16 CARTAS DE FERIMENTO



26 FICHAS

Barricade	x8
Companion token	x8
Rotten token	x2
Skill counter	x8



#2 APRESENTANDO ANGRY NEIGHBORS

A evolução é natural, exceto quando a humanidade dá uma mãozinha. Desta vez nós estragamos tudo. Nós demos origem a uma nova espécie que está ansiosa para acabar conosco. O surto inicial deu lugar a guerra em grande escala entre a humanidade e os zumbis. Nós somos a resistência. O primeiro passo para se opormos aos nossos vizinhos irritados é nos reagruparmos. Estamos a procura por outros sobreviventes e já fizemos contatos com alguns deles. A maioria não tem a experiência que temos com o Zombicide, mas eles podem aprender. Zumbis não.

Evolução, como eu falei.



Angry Neighbors requer uma caixa das caixas de temporada principal e é compatível com todos os produtos Zombicide.

Dar boas-vindas aos seus novos vizinhos nos jogos de Zombicide é realmente fácil. A menos que a missão diga o contrário, basta adicionar todos os equipamentos dos "Angry Neighbors" (exceto pelas cartas de Companheiros) e as cartas de Zumbi em suas respectivas pilhas.

#3 NOVOS ZUMBIS: SEEKERS

Demorou algum tempo para percebermos que um novo tipo de zumbi cruel havia surgido. Eles se parecem com os Lerdos e se escondem entre os Lerdos, mas eles agem como adolescentes histéricas: incapazes de ficarem quietos, sempre se movimentando, rosando, e fazendo barulhos inúteis. Quando alguns desses Seekers, assim que os chamamos, chegam na cidade, todos eles ficam mais agressivos. Eles ficam tão rápidos que os Corredores parecem alvos fáceis. Se eles estiverem empolgados o suficiente, podem dilacerar um grupo inteiro de sobreviventes em poucos segundos. Se você encontrar um desses, mate-o. Imediatamente. Caso contrário, sua turma vai se tornar uma refeição grátis.

REGRAS DOS SEEKERS



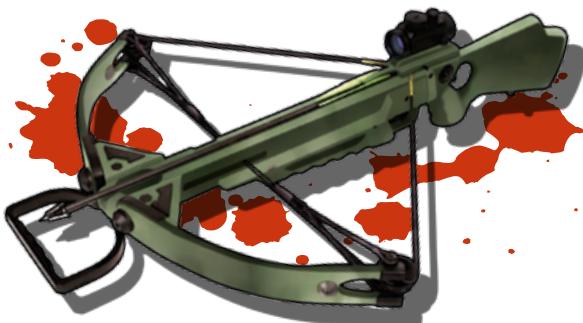
Conheça os Seekers!



1 – Seekers tem a mesma prioridade de alvo que os Lerdos. Escolha o seu alvo entre eles! Matar um Seeker rende 1 ponto de experiência.

2 – Um Seeker tem uma única Ação cada vez que é ativado. Eles ganham uma ação extra a cada vez que uma carta de Seeker é comprada. Seekers não se beneficiam de outras cartas de ativação extra de outros tipos de zumbi. EXEMPLO: No Nível Azul, jogadores compram a primeira carta de zumbi durante a fase de entrada. É uma carta de zumbi Seeker, e um único Seeker é colocado no tabuleiro. A próxima carta de zumbi comprada: outra carta de zumbi Seeker! O Seeker anterior ganha uma ativação extra antes do segundo Seeker entrar no tabuleiro.

3 – Abominações Tóxicos não podem transformar Seekers em zumbis tóxicos (veja Toxic City Mall).



COMUNIDADE ZUMBI DE ANGRY NEIGHBORS

Esta tabela inclui todos os tipos de zumbis das seguintes caixas:

- Zombicide Season 1
- Zombicide Season 2: Prison Outbreak
- Zombicide Season 3: Rue Morgue
- Zombicide expansion: Toxic City Mall
- Box of Zombies: Zombie Dogz

E claro, Angry Neighbors.

PRIORIDADE DE ALVO	TIPO	AÇÕES	MÍN. DE DANO P/ DESTRUIR	PONTOS DE XP.
1	SOBREVIVENTE (EXCETO O ATIRADOR)	-	-	-
2	LERDO TÓXICO	1	1	1
3	LERDO / SEEKER / LERDO ESQUÁLIDO	1	1	1
4	LERDO ENFURECIDO	1	1	1
	BALOFO TÓXICO (1)	1	2	1
5	ABOMINAÇÃO TÓXICO (2)	1	3	5
	BALOFO (1)	1	2	1
6	ABOMINAÇÃO	1	3	5
	BALOFO ESQUÁLIDO (1)	1	2	1
	ABOMINAÇÃO A-BOMB (3)	1	A lot	5
	BALOFO ENFURECIDO (1)	1	2	1
7	ABOMINAÇÃO ENFURECIDO (4)	1	3	5
8	CORREDOR TÓXICO	2	1	1
9	CORREDOR	2	1	1
	CORREDOR ESQUÁLIDO	2	1	1
10	CORREDOR ENFURECIDO	2	1	1
	ZOMBIE DOG	3	1	1
11	RASTEJANTE	1	1	1

(1) Cada Balofo surge acompanhado de dois Lerdos da mesma espécie que ele (Normal, Esquálido, Tóxico ou Enfurecido).

(2) Abominação Tóxico: Todos os Zumbis Normais que estiverem na mesma Zona que ele, no final do turno dos Zumbis, se transformam em Zumbis Tóxicos.

(3) Abominação A-Bomb: Impenetrável. Agarramento.

(4) Abominação Enfurecido: Move até duas Zonas ao invés de apenas uma.

#4 ZUMBIVENTES

Você não pode correr para sempre. Cedo ou tarde, todos os sobreviventes dão de cara com uma horda de zumbis e entram num Zumbicídio. é preciso coragem e habilidades para se transformar de um refugiado a um verdadeiro sobrevivente, e nós perdemos muitos amigos nos primeiros meses da infecção. Nós ainda perdemos hoje - nenhum plano de batalha funciona como deveria, e eventos inesperados acontecem. Pessoas valentes morrem por razões estúpidas ou se sacrificam para que o resto do grupo sobreviva. No entanto, alguns sobreviventes são tão hardcore que eles não deixam a infecção consumi-los totalmente. eles morrem e ressuscitam para continuar a lutar. Seus corpos ficam zumbificados, mas eles mantêm sua vontade e o espírito de sobrevivência. Metade zumbi, metade sobrevivente. Nós os chamamos de Zumbivientes.

Seu Sobrevivente favorito pode morrer e retornar ao jogo como um Zumbi Herói chamado de Zumbiviente! Quando seu Sobrevivente finalmente cai diante de uma horda voraz, você pode torná-lo um Zumbiviente e exigir uma vingança sangrenta.



O estado de Zumbivente é indicado como na ficha de Identificação do Sobrevivente.Todas as regras de Sobreviventes são aplicáveis a ele.

A característica chave dos Zumbivientes é sua incrível resistência. Um Zumbivente só é eliminado por cinco Cartas de Ferimento em seu inventário (em vez de duas,

Zumbivientes são como tanques. Mas há uma séria desvantagem (além do mau hálito) : no Nível Amarelo, os Zumbivientes não ganham +1 Habilidade de Ação dos Sobreviventes normais. Eles são mais resistentes, mas, de certa forma, mais lentos, e , assim, oferecem uma experiência de jogo totalmente diferente. Você vai ver!

como um sobrevivente normal). O Modo de Ressurreição permite que você comece o jogo com seus Sobreviventes favoritos em sua versão "normal" e, depois, troque para a versão "Zumbivente" quando as coisas derem errado. Você leu certo: se o seu Sobrevivente for eliminado, ele volta como Zumbi!

Jogadores experientes podem começar o jogo diretamente com os Zumbivientes ao invés dos Sobreviventes normais.

O Modo de Ressurreição: Quando qualquer sobrevivente normal recebe seu segundo Ferimento, deite sua miniatura. **Ser morto por um membro da equipe não concede uma ressurreição.** Ao usar o Modo de Ressurreição, um sobrevivente normal não pode receber mais de dois Ferimentos. Se receber mais ferimentos do que os necessários para matá-lo, distribua esses ferimentos entre outros Sobreviventes, ou os ignore, se ninguém puder recebê-los. Ignore o Sobrevivente abatido para todos os efeitos do jogo até sua ressurreição, como se ele tivesse sido removido do tabuleiro. No início de qualquer Fase dos Jogadores seguinte, antes do primeiro jogador agir, ressuscite o Sobrevivente. Descarte todas as suas Cartas de Ferimento, e substitua sua miniatura abatida por sua miniatura Zumbividente. Vire sua Ficha de Identificação de Sobrevivente para o lado da versão Zumbividente. O novo Zumbividente recebe de imediato:

- Quaisquer cartas restantes de Equipamento que sua versão normal tivesse. O inventário é reorganizado gratuitamente.
- Tantos pontos de experiência quanto sua versão normal tivesse. É permitido escolher novas habilidades.

Efeitos do jogo em andamento aplicados anteriormente à versão normal não se aplicam mais. Exceto na Ressurreição, todas as regras afetam os Zumbividentes da mesma maneira que afetam os Sobreviventes.

EXEMPLO: Tiff e Julien parados em uma zona com quatro Lerdos. Tiff está ilesa, tem 21 pontos de sobre edifícios experiência e duas Cartas de Equipamento: um Machado e uma Espingarda. Neema (da expansão

Toxic City Mall) acaba de lhe dar uma ação a mais, graças à sua Habilidade de Líder Nato. Julien tem um único Ferimento, 27 pontos de experiência, e quatro Cartas de Equipamento: uma Katana, Muita munição, um Rifle, E Gasolina. Uma ativação adicional inesperada permite que os quatro Lerdos ataquem, infligindo quatro Ferimentos a serem compartilhados entre Tiff e Julien.

O primeiro e o segundo Ferimento vão para Tiff. O jogador descarta o Machado e a Espingarda. Tiff é eliminada e sua miniatura é deitada na Zona. Ela não tem Equipamentos restantes. O terceiro Ferimento atinge Julien. O jogador descarta a Gasolina e, como Julien agora tem dois ferimentos e está eliminado, deita a miniatura. Julien mantém suas Cartas de Equipamento restantes. O quarto ferimento é ignorado, já que não há ninguém para atingir.

No início da próxima Fase dos Jogadores, os jogadores de Tiff e Julien decidem ressuscitar seus heróis caídos. A Zumbividente Tiff e o Zumbividente Julien são colocados na Zona, substituindo as miniaturas deitadas. A Zumbividente Tiff não tem equipamentos, perde a ação a mais concedida por Neema, mas tem 21 pontos de experiência. O jogador pode escolher uma habilidade de nível laranja para ela. O Zumbividente Julien ainda tem a katana, muita munição e o rifle, além dos 27 pontos de experiência. O jogador pode escolher uma Habilidade de nível Laranja para ele.



#5 NOVOS MAPAS: EDIFÍCIOS DESTRUÍDOS

além da simples falta de manutenção, a guerra incessante entre sobreviventes e Zumbis teve seus efeitos quatro Lerdos. Tiff está ilesa, tem 21 pontos de sobre edifícios experiência e duas Cartas de Equipamento: um Machado e uma Espingarda. Neema (da expansão

Toxic City Mall) acaba de lhe dar uma ação a mais, graças à sua Habilidade de Líder Nato. Julien tem um único Ferimento, 27 pontos de experiência, e quatro Cartas de Equipamento: uma Katana, Muita munição, um Rifle, E Gasolina. Uma ativação adicional inesperada permite que os quatro Lerdos ataquem, infligindo quatro Ferimentos a serem compartilhados entre Tiff e Julien.

O primeiro e o segundo Ferimento vão para Tiff. O jogador descarta o Machado e a Espingarda. Tiff é eliminada e sua miniatura é deitada na Zona. Ela não tem Equipamentos restantes. O terceiro Ferimento atinge Julien. O jogador descarta a Gasolina e, como Julien agora tem dois ferimentos e está eliminado, deita a miniatura. Julien mantém suas Cartas de Equipamento restantes. O quarto ferimento é ignorado, já que não há ninguém para atingir.

No início da próxima Fase dos Jogadores, os jogadores de Tiff e Julien decidem ressuscitar seus heróis caídos. A Zumbividente Tiff e o Zumbividente Julien são colocados na Zona, substituindo as miniaturas deitadas. A Zumbividente Tiff não tem equipamentos, perde a ação a mais concedida por Neema, mas tem 21 pontos de experiência. O jogador pode escolher uma habilidade de nível laranja para ela. O Zumbividente Julien ainda tem a katana, muita munição e o rifle, além dos 27 pontos de experiência. O jogador pode escolher uma Habilidade de nível Laranja para ele.

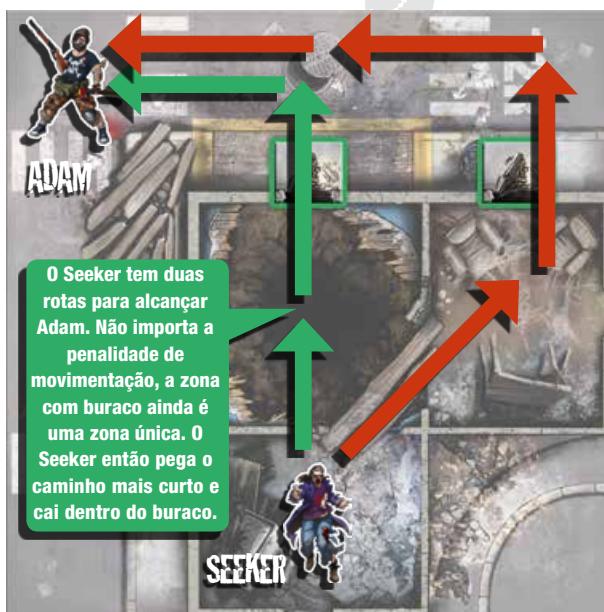
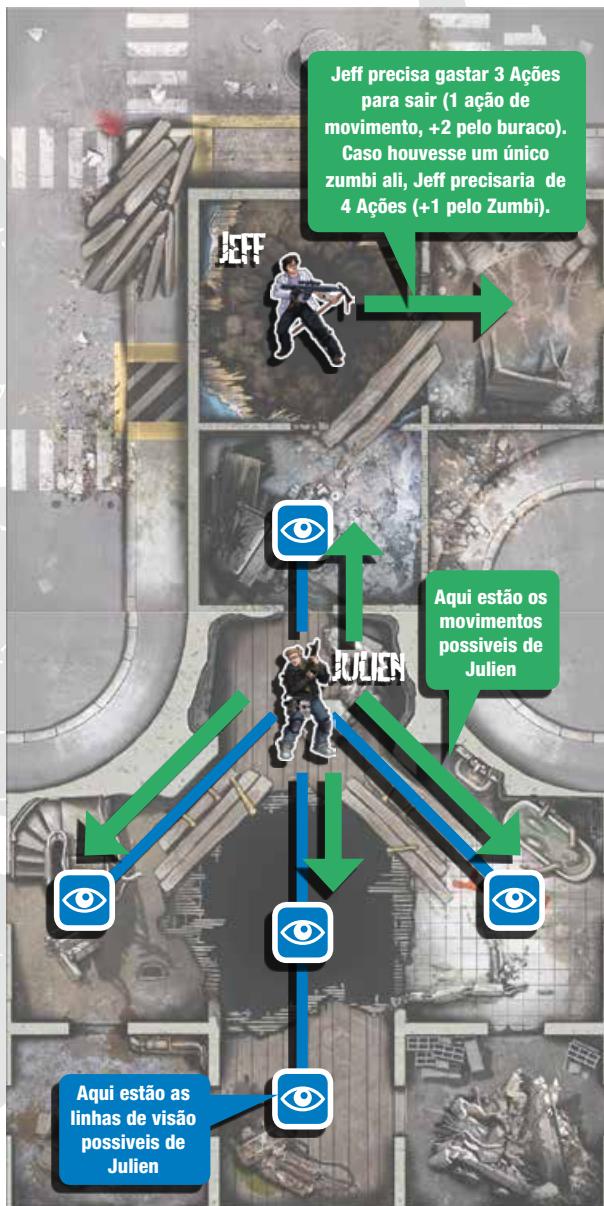
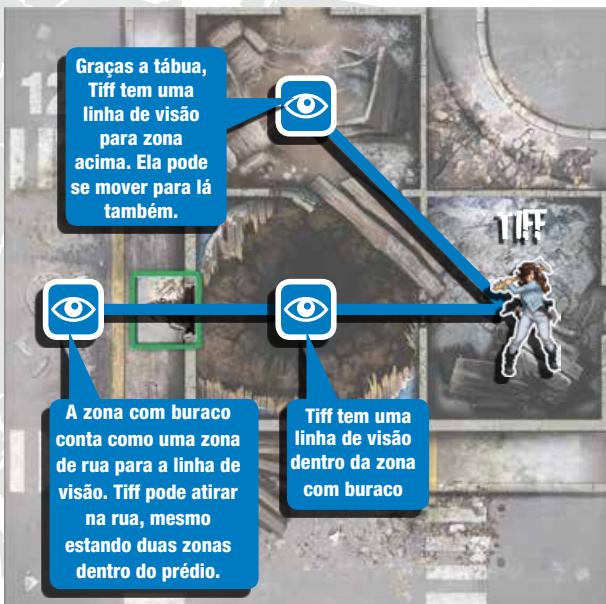
Os mapas de edifício danificado apresentam alguns grandes buracos como zonas. Zonas com buracos tem as seguintes regras:

- **Linhões de visão:** Zonas de buracos são consideradas zonas de ruas para o campo de visão. Enterrados no edifício, eles permitem que a linha de visão vá além de 1 zona.
- **Movimento:** Um Ator pode gastar duas ações extras para escapar da zona de buraco (então, são 3 ações para sair). Uma zona de buraco ainda conta com uma única zona para determinar a rota dos Zumbis. Zonas com buraco são ótimas armadilhas de zumbi, já que eles não conseguem sair de lá por conta própria.
- **Procura:** Zonas de buraco não podem ser vasculhadas.
- **Entrada de Zumbis:** Não faça Spawn de zumbis em uma zona de buraco quando o sobrevivente abrir a porta do edifício.

TÁBUAS

Tábuas são colocadas através de zonas com buracos. Elas permitem que atores atravessem essas perigosas zonas mais rapidamente. Zonas ligadas pelas tábuas:

- Compartilham uma linha de visão uma com a outra. Sim, você pode atirar na diagonal!
- São consideradas zonas adjacentes a propósito de movimentação. Você também pode se mover na diagonal!
- Estão a uma distância 1 uma da outra.



#6 BARRICADAS

Zumbis são simplórios, para dizer o mínimo. Como você para um inimigo desarmado e atacando? Tiro na cabeça, problema resolvido. Mas e uma horda deles? Zumbis encontram a força em números, então nós temos que usar um poder de fogo pesado ou o nosso cérebro, ambos preferencialmente. É por isso que todos nós aprendemos rapidamente a construir barricadas. Geralmente nós não temos tempo para fazê-las duráveis, mas mesmo que temporariamente, nos dão uma vantagem no terreno. Quando sua equipe está em uma desvantagem de sete para um, você quer atrair seus inimigos para a área de sua escolha, confie em mim.

BARRICADE INCOMPLETA



BARRICADE COMPLETA

Os Sobreviventes constroem barricadas para manter os Zumbis sob controle. Infelizmente, barricadas construídas às pressas são no máximo temporárias e sempre despencam, mais cedo ou mais tarde. A construção de barricadas somente é permitida em locais específicos indicados no Mapa da Missão. A menos que esteja descrito na Missão, é possível reconstruir uma barricada no mesmo local onde a primeira foi destruída.

Fichas de Barricadas têm duas faces, indicando seus dois estados, "incompleta" e "completa". Por sua vez, qualquer Sobrevivente pode gastar 3 Ações ao mesmo tempo para iniciar ou terminar de construir uma barricada na Zona em que estiver. A Zona deve estar livre de Zumbis.

- 1 - Para começar a construir uma barricada, um único Sobrevivente gasta 3 Ações ao mesmo tempo. Coloque uma ficha de barricada mostrando sua face "incompleta", sobre um limite da Zona em que o Sobrevivente está. Uma barricada incompleta não tem qualquer efeito.
- 2 - Para completar uma barricada, um Sobrevivente pode selecionar uma barricada "incompleta" no limite da Zona em que está, gastar 3 Ações de uma vez e virar a ficha para a face "completa". **Todos os sobreviventes que participaram da construção da barricada ganham 5 pontos de experiência.**

Uma barricada pode ser concluída em um único turno se dois Sobreviventes gastarem 3 Ações cada um. O primeiro Sobrevivente gasta 3 Ações para iniciá-la e o segundo Sobrevivente gasta 3 Ações para completá-la.



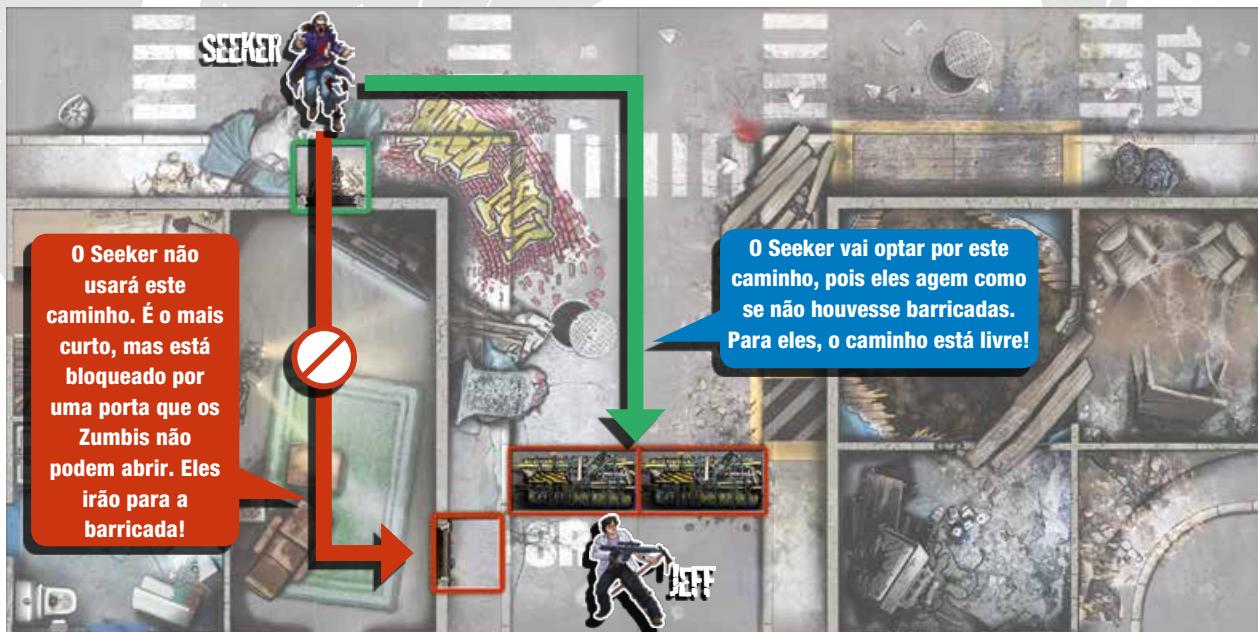
HMS Ua_a Se TSd[USVSe Xg` U[a` S_ ,

- Se La` Se SV'SUW fW eāāa eWbSdSVSe eWeGSe Xh` fWbS W Ua_g_ WefhWd fasS^ WfW T'acgVS VS bad cgS'cgWd Ua_T[Sāāā VW_gdēe WTsd[USVSez ? WSe La` Se VW dJS WbadSe ei bdW[eS_ VWg_S XUZS VWTsd[USVS Ua_b WbS bSdS eWd_ T'acgVS VS e_ Se g_S badS Vgb/S VW eZabb[Y_W La` Se VW dJS dVg/SdW bdW[eS_ VW VgSe XUZSe VW Tsdt[USVS Ua_b WSe bSdS eWd_ T'acgVS VS e_ G_S o` [US Tsdt[USVS W_g_S La` S cgWbdW[eVWWVgSe `āā fW VWfaž ... 4Sd[USVSe `āā baVW eWd Udj SVSe _ Se `āā T'acgVS_ a US_ba VWhēāāz HaUa baVW SfjdSd bad U[S VMSe A e Lg_T[e baVW hWd Sā_ VSe Tsdt[USVSez ... 4Sd[USVSe Ua_b WSe `āā eāāa Ua` e[VWdSVSe badSe bSdS WfdSVSe VW Lg_T[ež 7Se `āā [ea/S_ Uí_aVae Va dWfa Va bdVfaž
- Um sobrevivente pode derrubar totalmente uma

barricada da mesma forma que poderia abrir uma porta. Ele ainda precisa ter uma arma de abertura de porta (machado, serra, etc.) em mãos para fazê-lo.

• Sempre que os Zumbis obtiverem uma ativação adicional, remova todas as fichas de barricadas das Zonas onde esteja pelo menos um Zumbi do tipo indicado. Estes Zumbis gastam toda a sua ativação para destruir a barricada, mesmo que tenham várias Ações para gastar. Se um Corredor recebe uma ativação extra que o leva para uma Zona com uma barricada em sua primeira Ação, ele usará sua segunda Ação para destruir a barricada.

- Os Zumbis seguem o caminho mais curto até a Zona mais barulhenta ou Sobrevivente visível, como se não houvesse barricada, embora barricadas completas ainda os detenham. Eles se acumulam lá até que um caminho mais curto seja definido ou a barricada seja destruída.



#7 ULTRARED MODE

Cada cultura tem suas lendas, e os sobreviventes não são exceção. Do que as lendas da nossa cultura raivosa fala? Armas. Não, eu digo: ARMAS!

O modo Ultravermelho permite que seus Sobreviventes ganhem pontos de experiência além do Nível de Perigo Vermelho e adquiram habilidades adicionais. Ele também permite que usem armas Ultravermelhas, máquinas de matar impressionantes para os Sobreviventes do Nível Vermelho. Este modo é ótimo para atingir incríveis contagens de corpos e tabuleiros completos muito grandes.



Angry Neighbors has the following Ultrared weapons: Flaming Nailbat, Nico Special, The Holy Pan, The Reaper, The Zombicider, Uber Shield, and Zantetsuken. These weapons are so powerful that they can only be used by Red Level Survivors. Any Survivor can discard one Ultrared weapon during their turn to immediately gain 5 experience points.

Modo Ultravermelho: Coloque todas as armas Ultravermelhas na pilha de Equipamentos e a embaralhe. Quando seu Sobrevivente chegar ao Nível Vermelho, coloque o marcador de experiência em "0" e continue adicionando pontos de experiência, que serão somados aos já adquiridos quando o personagem atingiu o Nível Vermelho. Seu Sobrevivente ainda estará no Nível Vermelho e guardará suas habilidades. Conte pontos de experiência adicionais como de costume e adquira Habilidades não selecionadas ao atingir Níveis de Perigo novamente. Quando todas as Habilidades de Sobrevivência tiverem sido selecionadas, escolha uma

Habilidade entre todas as Habilidades Zombicide (exceto aquelas com colchetes, como "Começa com um [equipamento]", por exemplo), ao atingir o Nível Laranja e, depois, o Vermelho.

EXEMPLO: Tiff (versão normal) acabou de ganhar seu 43º ponto de experiência, chegando ao nível vermelho. SEla tem as seguintes habilidades: Começa com uma Sub MG (Azul), +1 Ação (Amarelo), +1 Ação de CBT de Alcance (Laranja), e +1 Ação de CBT de Alcance (Vermelho). O jogador coloca o Marcador de Experiência de volta no início enquanto o Zombicídio continua. A Tiff ainda está no Nível Vermelho.



Tiff não obterá uma Habilidade adicional ao atingir os Níveis Azul e Amarelo pela segunda vez. Ela tem todas as Habilidades disponíveis para esses Níveis. Ao atingir o Nível Laranja novamente, ela ganha "Sniper", sua segunda Habilidade do Nível Laranja. Ao chegar ao próximo Nível Vermelho de novo, o jogador escolhe uma nova Habilidade entre as duas restantes para este Nível e vai para "+1 dado: Alcance". O Marcador de Experiência volta ao início.

Durante sua terceira rodada na barra de experiência, Tiff não recebe qualquer Habilidade nos Níveis Azul, Amarelo, Laranja, uma vez que ela já tem todos eles. Ao atingir o Nível Vermelho pela terceira vez, ela ganha a última Habilidade de Nível Vermelho: "Pistoleiro". O Marcador de Experiência volta ao início novamente. A partir de agora, Tiff ainda ganha pontos de experiência e recebe uma Habilidade escolhida pelo jogador cada vez que atingir o Nível Laranja, e depois outra, ao atingir o Nível Vermelho. Quem vai ter a maior contagem de corpos?

#8 COMPANHEIROS

Durante meses, muitas pessoas usavam seus cérebros para fugir e evitar os zumbis completamente. Não há lugar para se esconder agora, e estamos reunindo todo pessoal disponível para enfrentar nossos inimigos de cabeça erguida. Eles têm suas próprias habilidades, mas não são guerreiros treinados como nós. Trazemos um ou dois desses recrutas como companheiro - "Sobreviventes em formação", se você preferir.



Separe as Cartas de Companheiro no começo do jogo. Embaralhe elas em uma olha de Companheiros, e coloque-as de face para baixo perto do tabuleiro.

ADQUIRINDO UM COMPANHEIRO

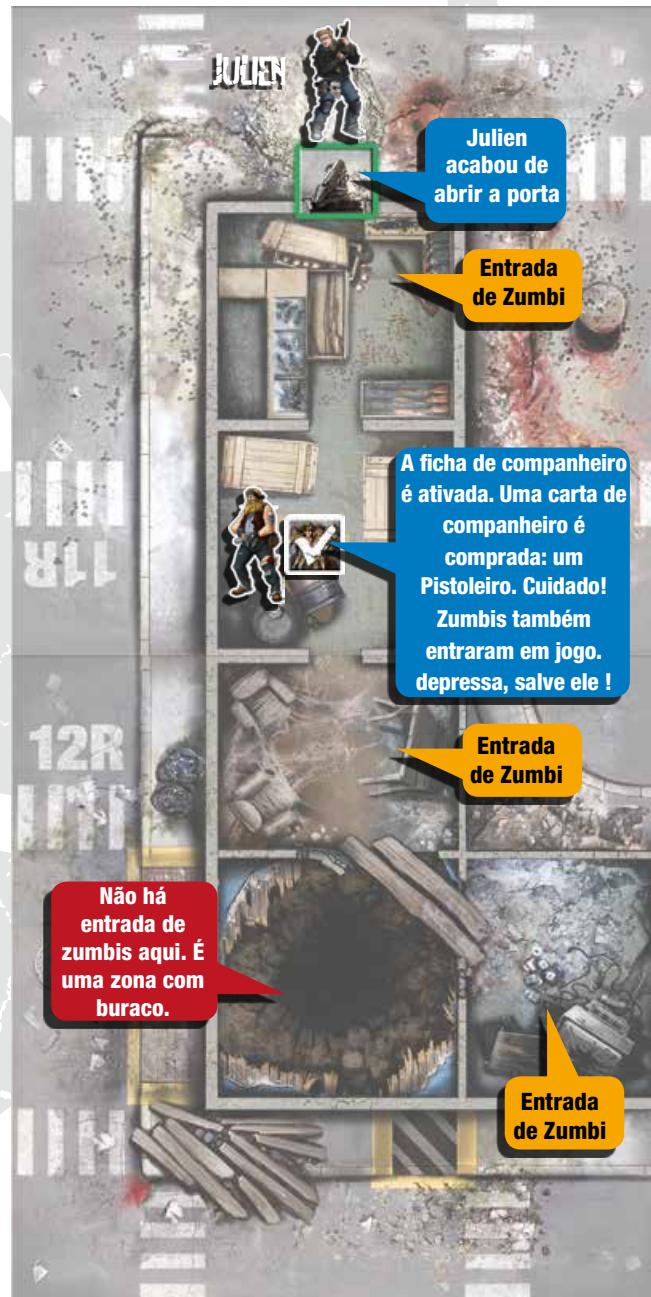


Algumas missões apresentam fichas de companheiro.

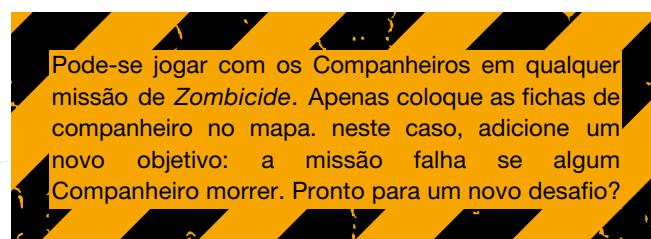
- Algumas fichas de companheiro são colocadas em zonas de rua (ou qualquer zona sem construção). Eles são revelados após a configuração. Compre uma carta do baralho de companheiro para cada uma delas e coloque a miniatura do companheiro correspondente ali.
- Outras fichas de companheiro são colocadas em zonas de construção. Abrir um edifício pela primeira vez revela todas as fichas de companheiro dentro do prédio. Compre uma carta do baralho de companheiro para cada ficha ativada e coloque a miniatura de companheiro correspondente no tabuleiro. Pode haver zumbis lá também, então é melhor você se apressar se quiser salvar a bunda dele!

Fichas de companheiro são tomados da mesma forma que as fichas de objetivos. Um companheiro não pode fazer nada antes que sua ficha tenha sido tomada.

- 1- Pegar uma ficha de companheiro rende 5 pontos de experiência ao sobrevivente que o pegou.
- 2- O sobrevivente que se reúne ao companheiro se torna então seu líder (veja abaixo). Coloque a carta de companheiro no seu inventário. Cartas de companheiro são como cartões de equipamento. Um companheiro reconhece o sobrevivente que tem o seu cartão no inventário como líder.
- Um sobrevivente pode ter até dois cartões de companheiro em seu inventário e, portanto, pode liderar até dois companheiros. Escolha seus parceiros sabiamente.



- Cartas de companheiro podem ser trocadas, descartadas ou perdidas da mesma maneira que as cartas de equipamento. Se essa carta é descartada ou perdida, retire a miniatura do companheiro. Seu companheiro fugiu.
- Uma carta de companheiro não precisa estar equipada em mãos para ser utilizada.





TRAÇOS GERAIS DOS COMPANHEIROS

Um companheiro:

- É um sobrevivente.
- Pertence a equipe do líder dele.
- Morre e é removido no primeiro ferimento que recebe (descarte a carta de companheiro correspondente).
- Sempre fica na mesma zona que o líder dele. Todas as regras especiais e habilidades relacionadas a movimento também se aplica ao companheiro
- Não possui um inventário
- Pode ter um ou mais efeitos passivos em seu líder. Os efeitos passivos estão sempre em uso e acumulativos.
- Pode ter um ou mais efeito ativo. Cada uso de um efeito ativo custa ao líder uma ação. Ações ativas não se beneficiam das habilidades do líder.



Faz Tudo

Efeito ativo: Gasta uma ação. Seu Faz Tudo abre portas silenciosamente ou quebra barricadas em sua zona. pré-requisitos especiais ainda são aplicados, tal como pegar um objetivo para abrir determinada porta.

Efeito passivo: Barricadas custam 1 Ação a menos para ser construída como líder (o mínimo de 1). além disso, o líder pode construir barricadas onde quiser.



EXPLORADOR

O explorador tem dois efeitos passivos.

Efeito passivo #1: O líder ganha a habilidade Procura: +1 carta.

Efeito passivo #2: O Explorador não ocupa lugar no inventário de seu líder.



SNIPER

Efeito ativo: Gasta uma ação. Seu Sniper e todos de sua equipe parados na zona dele executa uma ação com um Rifle Sniper. Todos atiram na mesma zona simultaneamente. Estes ataques são beneficiados com a Habilidade Precisão. Coloque uma ficha de ruído para cada atirador.

Efeito passivo: O líder ganha a habilidade +1 Máx. Alcance.

NOTA: O Rifle do Companheiro Sniper é menos preciso que um Rifle normal.

COMPANHEIROS DE ANGRY NEIGHBORS

PISTOLEIRO



Efeito ativo: Gasta uma ação. Seus Pistoleiro e todos de sua equipe parados na zona dele executam uma ação com uma pistola. Todos atiram na mesma zona simultaneamente. Coloque uma ficha de ruído para cada atirador.

Efeito passivo: O líder ganha a habilidade +1 dado: Alcance.

PISTOLA

Barulhento
Alcance: 0-1
Dados: 1
Precisão: 4+
Dano: 1

SNIPER RIFLE

Barulhento
Alcance: 1-3
Dados: 1
Precisão: 4+
Dano: 1

#9 HABILIDADES

Cada sobrevivente em *Zombicide* tem habilidades específicas com efeitos descritos nessa seção. Em caso de conflito destas regras com as regras gerais, as regras das Habilidades têm prioridade.

O efeito das habilidades a seguir e/ou bônus são imediatos e podem ser usados no turno em que foram adquiridos. Isto significa que se uma ação faz um sobrevivente subir de nível e ganhar uma habilidade, esta habilidade pode ser usada imediatamente se o sobrevivente tiver Ações restantes (ou o sobrevivente pode usar qualquer Ação extra garantida a ele).

NOTA: Habilidades com um * são versões atualizadas usando o conteúdo de *Zombicide Season 3: Rue Morgue*.

+1 Ação – O Sobrevivente ganha uma Ação extra e pode usar como desejar.

+1 Ação de Combate – O Sobrevivente ganha uma Ação extra de Combate. Esta Ação pode ser usada somente para Combate Corpo-a-corpo ou Combate de Alcance.

+1 Ação de Combate (CBT) Corpo-a-corpo – O Sobrevivente ganha uma Ação extra de Combate Corpo-a-corpo. Esta Ação pode ser usada somente para Combate Corpo-a-corpo.

+1 Ação de Combate (CBT) de Alcance – O Sobrevivente ganha uma Ação extra de Combate de Alcance. Esta Ação pode ser usada somente para Combate de Alcance.

+1 Ação de Equipe – O sobrevivente pode usar uma Ação de Equipe extra durante a sua Ativação, selecionando a carta de Ação de Equipe que não tenha sido usada ainda nesta rodada. Esta habilidade pode ser usada mesmo se a equipe do Sobrevivente já usou uma Ação de Equipe durante a fase dos jogadores. Esta habilidade permite usar a mesma ação de equipe várias vezes no turno dos jogadores, se a equipe escolheu cartas de ações da equipe idênticos durante a configuração.

+1 Ação de Movimento – O Sobrevivente ganha uma Ação extra de Movimento. Esta Ação pode ser usada somente para Movimento.

+1 Ação de Procura – O Sobrevivente ganha uma Ação extra de Procura. Esta Ação somente pode ser utilizada para Procurar e o Sobrevivente ainda pode Procurar somente uma vez por turno.

+1 Ação do Cachorro – O Sobrevivente tem uma ação extra para usar com Cão Companheiro (ver caixa Cão Companheiro). Esta ação só pode ser utilizada pelo Cão Companheiro.

+1 dado: Alcance – A arma de Alcance do Sobrevivente rola um dado extra em uma Ação de Combate de Alcance (com Alcance maior ou igual a 1). Armas com Alcance Duplas ganham um dado cada, para um total de +2 dados por Ação de Combate Dupla de Alcance.

+1 dado: Combate – A arma do Sobrevivente rola um dado extra em Combate (Corpo-a-corpo ou de Alcance). Armas Duplas ganham um dado cada, para um total de +2 dados por Ação de Combate Dupla.

+1 dado: Corpo-a-corpo – A arma Corpo-a-corpo do Sobrevivente rola um dado extra em uma Ação de Combate Corpo-a-corpo. Armas Corpo-a-corpo Duplas ganham um dado cada, para um total de +2 dados por Ação de Combate Dupla Corpo-a-corpo.

+1 Dano com [Equipamento] – O Sobrevivente ganha um bônus de +1 com o Equipamento indicado.

+1 Dano: [Tipo] – O Sobrevivente ganha um bônus de +1 no tipo de Ação de Combate indicada (Corpo-a-corpo ou de Alcance).

+1 Máx. Alcance – O Alcance máximo das armas do Sobrevivente aumentam em 1.

+1 no dado: Alcance – O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado que rolou em uma Ação de Combate de Alcance (com Alcance maior ou igual a 1). O Resultado máximo é sempre 6.

+1 no dado: Combate – O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado que rolou em uma Ação de Combate (Corpo-a-corpo ou de Alcance). O Resultado máximo é sempre 6.

+1 no dado: Corpo-a-corpo – O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado que rolou em uma Ação de Combate Corpo-a-corpo. O Resultado máximo é sempre 6.

+1 Zona por Movimento* – O Sobrevivente pode se mover por uma Zona a mais cada hora que realiza uma Ação de Movimento. Esta Habilidade se soma a outros efeitos de Habilidades que beneficiem Ações de Movimento. Entrar em uma zona com Zumbis acaba com a ação de movimento do Sobrevivente.

1 rerrolada por turno – Uma vez por turno, você pode rerrolar todos os dados ligados a uma Ação feita pelo Sobrevivente. O novo resultado substitui o resultado anterior. Esta Habilidade se soma a outros efeitos de Habilidades que permitem rerrolar os dados.

2 Coquetéis são melhores que 1 – Quando cria um Molotov, o Sobrevivente ganha 2 cartas de Molotov ao invés de uma.

2 Zonas por Movimento* – Quando o Sobrevivente utiliza uma Ação para se Movimentar, ele pode se mover uma ou duas Zonas ao invés de uma. Entrar em uma zona com Zumbis acaba com a ação de movimento do Sobrevivente.

À Queima-Roupa – Quando o Sobrevivente dispara com Alcance 0, ele escolhe os alvos de suas Ações de Combate de Alcance e elimina qualquer tipo de Zumbi (inclusive Zumbis Enfurecidos). As armas de Combate de Alcance precisam causar a quantidade de Danos suficiente para matar os alvos.

Acertar e Correr – O sobrevivente pode usar esta habilidade livremente, apenas depois de uma Ação de Combate corpo-a-corpo ou Ação de Combate de Alcance resultar em pelo menos uma morte de Zumbi (ou uma morte de Sobrevivente rival). Então ele pode usar a Ação de Movimento. O sobrevivente não gasta Ações extras para executar este movimento de Ação se Zumbis estiverem na mesma zona.

Agilidade – Quando o Sobrevivente está equipado com Armas de Alcance Duplas, ele pode escolher duas Zonas alvo diferentes, utilizando uma arma para cada, e gastando somente 1 Ação.

Ambidestro – O Sobrevivente trata todas as armas Corpo-a-corpo ou de Alcance como se elas possuissem o símbolo Dupla .

Apegado – O Sobrevivente não descarta nenhum Equipamento quando recebe um Ferimento. Esta Habilidade é ignorada se não houver espaço livre no Inventário para a carta de Ferimento.

Apodrecido* – Ao final de seu turno, se o Sobrevivente não fez Ações de Combate, não dirigiu um carro ou helicóptero (mas pode ter sido passageiro) e não produziu Fichas de Barulho, ele coloca uma ficha de Apodrecido próximo a sua miniatura. Enquanto tiver esta ficha, todos os tipos de Zumbis (exceto os Zumbivientes) ignoram sua presença e ele não conta como uma Ficha de Barulho. Os Zumbis passam pelo Sobrevivente e não o atacam. Mas, se o Sobrevivente realizar uma Ação de Combate ou produzir Fichas de Barulho, ele perde a ficha Apodrecido. Mesmo com a ficha Apodrecido, o Sobrevivente deve gastar Ações extras para sair de uma Zona infestada por Zumbis.



Atacar – O sobrevivente pode usar esta habilidade de graça, quantas vezes quiser, durante cada uma das suas Ativações: Ele se move até duas zonas para uma zona que contém pelo menos um Zumbi (ou sobrevivente rival). Regras normais de movimento ainda se aplicam. Entrando em uma zona contendo Zumbis termina a Ação de Movimento do sobrevivente.

Bárbaro – Ao resolver uma ação corpo-a-corpo, o sobrevivente pode substituir o valor dos Dados das armas corpo-a-corpo que ele usa pelo número de atores que estão na sua zona (incluindo outros sobreviventes e ele próprio). Habilidades que afetam o valor de dados, como um +1 no dado: Corpo-a-corpo, ainda se aplicam.

Barulhento – Uma vez por turno, o Sobrevivente pode fazer quanto barulho quiser! Até o próximo turno deste Sobrevivente, a Zona onde ele usou esta Habilidade é considerada como a Zona com a maior quantidade de Fichas de Barulho em todo o tabuleiro. Se diferentes Sobreviventes possuem esta Habilidade, somente a última delas utilizada tem efeito. **Blindado: [tipo do Zumbi]*** – O Sobrevivente ignora todos os Ferimentos causados por Zumbis Normais do tipo indicado (tal como “Lerdo”, “Corredor”, “Zombie Dog”, “Normal”, “Enfurecido”, etc.).

Blitz – Sempre que o Sobrevivente eliminar o último Zumbi de uma Zona, ele ganha uma Ação extra de Movimento para usar imediatamente.

Colecionador: [tipo do Zumbi] – O Sobrevivente dobra os pontos de experiência ganhos sempre que eliminar um Zumbi do tipo indicado.

Começa com um [equipamento] – O Sobrevivente começo o jogo com o Equipamento indicado; esta carta é entregue a ele automaticamente no início do jogo.

Compreensão da morte – Não descarte uma carta de Equipamento quando o Sobrevivente receber uma Carta de Ferimento. Esta Habilidade é ignorada se não houver espaço sobrando no inventário para receber a Carta de Ferimento.

Conexão com Zumbis* – O Sobrevivente tem um turno extra toda vez que uma carta de ativação extra é comprada da Pilha de Cartas de Zumbi. Ele realiza seu turno antes da ativação extra dos Zumbis. Se vários Sobreviventes tiverem esta Habilidade, os jogadores decidem a ordem de ativação dos turnos. Se times rivais (veja Rue Morgue página 39 – Modo Competitivo) possuírem essa habilidade, isto é realizado em uma ordem (começando com o primeiro jogador, então sentido horário).

Correr – O sobrevivente pode usar esta habilidade uma vez durante o seu turno. Gaste uma Ação de Movimento com o Sobrevivente: Ele pode mover-se um, dois, ou três zonas, em vez de uma. Entrando em uma zona contendo Zumbis termina a Ação de Movimento do Sobrevivente.

Desembarque rápido – O Sobrevivente sabe como usar cordas para sair de um helicóptero voando. Ele pode sair de um helicóptero para entrar em uma zona de rua (mas não numa zona interna).

Destino – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez por turno, quando ele revela uma carta de Equipamento que ele comprou. Descarte esta carta e compre outra carta de Equipamento.

Distribuidor* – No passo Entrada da Fase dos Zumbis, vire a quantidade de Cartas de Zumbi de acordo com os dados rolados (adicone uma a mais a cada Spawn sem cartas). Escolha qual dessas cartas reveladas vai para cada Zona de Entrada e coloque o número de Zumbis indicado. Cada Zona de Spawn Ativada sem um Locador de Spawn deve receber uma Carta de Zumbi. Se times rivais (veja Rue Morgue página 39 – Modo Competitivo) possuir essa habilidade, o primeiro jogador escolhe o time que irá usa-lá. Os outros não podem usa-lá até a próxima rodada.

Dupla Letal! – Quando um Sobrevivente realiza uma Ação de Procura e compra uma carta com o símbolo de Dupla                             <img alt="Icon of two crossed axes" data-bbox="11600 275 11

Liso* – O Sobrevivente não gasta Ações Extras quando realiza uma Ação de Movimento através de Zonas que contêm Zumbis. Entrar em uma zona com Zumbis acaba com a ação de movimento do Sobrevivente.

Louco Por Sangue: Combate* – O Sobrevivente gasta uma Ação para se mover até duas Zonas para uma Zona que tenha pelo menos um Zumbi (ou um Sobrevivente rival), e ganha uma Ação extra de Combate.

Louco Por Sangue: Combate Corpo-a-corpo* – O Sobrevivente gasta uma Ação para se mover até duas Zonas para uma Zona que tenha pelo menos um Zumbi (ou um Sobrevivente rival), e ganha uma Ação extra de Combate Corpo-a-corpo.

Louco Por Sangue: Combate de Alcance* – O Sobrevivente gasta uma Ação para se mover até duas Zonas para uma Zona que tenha pelo menos um Zumbi (ou um Sobrevivente rival), e ganha uma Ação extra de Combate de Alcance.

Mão firme* – O Sobrevivente pode ignorar outros Sobreviventes de sua escolha (mesmo rivais) quando ele usa uma arma de alcance ou dirige um carro por uma zona. Esta Habilidade não se aplica a armas de Alcance capazes de matar tudo dentro da Zona alvo (como o Coquetel Molotov, por exemplo).

Mãos Rápidas – Todos os Equipamentos no inventário do Sobrevivente são considerados em uso. **Médico** – Uma vez por turno, o Sobrevivente pode remover uma carta de Ferimento de um Sobrevivente que esteja na mesma Zona que ele. Ele pode também utilizar essa Habilidade nele mesmo.

Mestre Espadachim – O Sobrevivente trata todas as armas de combate Corpo-a-corpo como se elas possuíssem o símbolo Dupla .

Ninja – O Sobrevivente não faz barulho algum. Nada. Sua miniatura não conta como uma Ficha de Barulho, e o uso de seu Equipamento ou arma não produz nenhuma Ficha de Barulho! O Sobrevivente pode escolher não utilizar esta Habilidade a qualquer momento se ele desejar ser barulhento.

Piloto de helicóptero – O sobrevivente pode pilotar um helicóptero.

Pistoleiro – O Sobrevivente trata todas as armas de Alcance como se elas tivessem o símbolo Dupla.

Pode começar no [Nível de Perigo] – O Sobrevivente pode começar a partida no Nível de Perigo indicado (ou seja, no primeiro ponto de experiência do Nível de Perigo indicado). Todos os jogadores devem concordar com isso.

Precisão – O Sobrevivente pode escolher livremente o alvo de seus Combates de Alcance.

Prenda a respiração* – Esta Habilidade pode ser utilizada uma vez por turno. O Sobrevivente ganha uma Ação de Procura em sua Zona se ele eliminou um Zumbi naquele mesmo turno (mesmo em um hospital, tenda, ou rua). Esta Ação somente pode ser utilizada para Procurar, e o Sobrevivente ainda pode Procurar somente uma vez por turno.

Procura: +1 Carta – Compre uma carta extra quando Procurar com o Sobrevivente.

Provocar – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade, sem gastar Ação, somente uma vez durante cada um de seus turnos. Escolha uma Zona que o Sobrevivente consegue enxergar. Todos os Zumbis da Zona escolhida ganham imediatamente uma ativação extra: eles tentarão chegar ao Sobrevivente provocador de qualquer jeito. Os Zumbis que foram provocados ignoram a presença dos demais Sobreviventes (que não são atacados) e passam pela Zona em que esses Sobreviventes estão, caso precisem, para chegar ao Sobrevivente provocador.

Recarga Grátis – O Sobrevivente recarrega armas recarregáveis (Double Barrel, Mac-10, Cano Serrado, etc) de forma gratuita.

Regeneração – Ao final de cada rodada, descarte todos os Ferimentos do Sobrevivente. A Regeneração não tem efeito se o Sobrevivente tiver sido eliminado.

Resultado 6: +1 dado em Combate – O Sobrevivente pode rolar um dado extra para cada resultado “6” que conseguir em um ataque com armas de Alcance ou Corpo-a-corpo. Continue rolando dados extras enquanto conseguir resultados “6”. Efeitos que permitem rerrolagens (a Habilidade “1 rerrolada por turno” ou a carta de Equipamento “Muita Munição”, por exemplo) devem ser aplicados antes da rolagem de dados extras para esta Habilidade.

Resultado 6: +1 dado em Combate Corpo-a-corpo – O Sobrevivente pode rolar um dado extra para cada resultado “6” que conseguir em um ataque Corpo-a-corpo. Continue rolando dados extras enquanto conseguir resultados “6”. Efeitos que permitem rerrolagens (a Habilidade “1 rerrolada por turno”, por exemplo) devem ser aplicados antes da rolagem de dados extras para esta Habilidade.

Resultado 6: +1 dado em Combate de Alcance – O Sobrevivente pode rolar um dado extra para cada resultado “6” que conseguir em um ataque com armas de Alcance. Continue rolando dados extras enquanto conseguir resultados “6”. Efeitos que permitem rerrolagens (a Habilidade “1 rerrolada por turno” ou a carta de Equipamento “Muita Munição”, por exemplo) devem ser aplicados antes da rolagem de dados extras para esta Habilidade.

Saltar – O sobrevivente pode usar esta habilidade uma vez durante cada Ativação. O sobrevivente gasta uma ação: Ele se move duas zonas em direção aonde se tenha linha de visão. Habilidades de movimento relacionado (como uma Ação de Movimento ou Liso) são ignorados, mas penalidades de movimento (como ter Zumbis na Zona de partida) se aplicam. Ignore todos os agentes, barricadas e buracos que estejam intervindo na zona. Qualquer outro obstáculo na zona que não seja agentes, barricadas ou buracos que esteja na zona impedirá o uso dessa habilidade.

Salva-vidas* – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade, sem gastar Ação, somente uma vez durante cada um de seus turnos. Escolha uma Zona com pelo menos um Zumbi a 1 de Alcance do Sobrevivente. Todos os Sobreviventes aliados na Zona escolhida podem ser arrastados para a Zona do Sobrevivente sem sofrer nenhuma penalidade. Isto não conta como um Movimento. O Sobrevivente pode recusar o resgate e ficar na Zona escolhida se seu jogador preferir. Ambas as Zonas devem compartilhar um caminho desobstruído: um Sobrevivente não atravessa barricadas, cercas ou paredes. A Habilidade Salva-vidas não pode ser utilizada se o Sobrevivente estiver em um carro, helicóptero ou em uma torre de observação (veja Prison Outbreak), e também não pode ser utilizada para tirar Sobreviventes de carros ou da torre de observação.

Sortudo – O Sobrevivente pode rerrolar, uma vez, todos os dados de cada Ação que ele fez. O novo resultado substitui o resultado anterior. Esta Habilidade se soma a outros efeitos de Habilidades (como “1 rerrolada por turno”, por exemplo) e Equipamentos que permitem rerrolar os dados.

Super força – O Sobrevivente causa 3 Danos com armas de Combate Corpo-a-corpo.

Totalmente Automático - Ao resolver uma ação de Alcance, o sobrevivente pode substituir o valor dos Dados das armas de Alcance que ele usa pelo número de atores que estão na sua zona (incluindo outros sobreviventes e ele próprio). Habilidades que afetam o valor de dados, como um +1 no dado: Alcance, ainda se aplicam.

Trancar – Ao custo de uma Ação, o Sobrevivente pode fechar uma porta aberta em sua Zona. Abrir essa porta novamente no futuro não aciona uma nova Entrada de Zumbis no cômodo. **Varredor de Ruas** – O sobrevivente pode Procurar em qualquer Zona. Isto inclui Zonas de ruas, corredores internos, Zonas de Hospitais, Heliportos, tendas, etc.

Varredor de Ruas – O sobrevivente pode Procurar em qualquer Zona. Isto inclui Zonas de ruas, corredores internos, Zonas de Hospitais, Heliportos, tendas, etc.



ZOMBICIDE

MISSÕES

#10 ADDITIONAL MISSIONS

These Missions were conceived and tested mixing *Angry Neighbors*' contents with *Zombicide* Seasons 1, 2, and 3. Feel free to add or alter anything you want, at your own risk!

- Mission 01 to 05 use *Zombicide Season 1*.
- Missions 06 to 10 use *Zombicide Season 2: Prison Outbreak*.
- Missions 11 to 15 use *Zombicide Season 3: Rue Morgue*.

M01 WITH A LITTLE HELP

MEDIUM / 6 TO 8 SURVIVORS / 120 MINUTES

We were on a supply run when we heard gunshots a few blocks away, quickly followed by an emergency flare. It's been a while since we saw one of those. A small survivor community we used to trade with lives near here. They keep very useful equipment and need help. Should we go and risk our lives for a few more zombie trophies, spare clips, a kiss, and free lemonade? Mmmmh.

-Sure!

Material needed: Season 1, Angry Neighbors.

Tiles needed: 4E, 5C, 6B, 10V, 11R & 12R.

OBJECTIVES

The shelter is compromised! Please follow the instructions to evacuate. Follow these steps to win the game.

- 1 – Get all Objectives and at least one Companion for each Survivor.
- 2 – Reach the Exit with all starting Survivors (and rallied Companions). Any Survivor (and his Companions) may escape through this Zone at the end of his turn, as long as there are no Zombies in it.



SPECIAL RULES

- Keep calm and only take the gist. Each Objective gives 5 experience points to the Survivor who takes it.
- People to evacuate. Place Companion miniatures at random in the indicated Zones. They can be taken in the same way as Companion tokens. Each Companion gives 5 experience points to the Survivor who takes him.
- A monster in the closet. Place an Abomination in the indicated Hole Zone. If you own Rue Morgue, you can replace the Abomination with an A-Bomb!

11R	12R
5C	6B
4E	10V



M02 THE SIEGE

MEDIUM / 6+ SURVIVORS / 90 MINUTES

Well, this time we may have pushed the limits a little too far. We're running back to our shelter with a zombie horde hot on our tail, and we may have attracted the attention of all the infected in the nearby districts.

Here we are, and...yikes. Our shelter is under attack. Our friends are already battling. Let's rush the infected and hold the bunker until the day is saved!

Material needed: Season 1, Angry Neighbors.

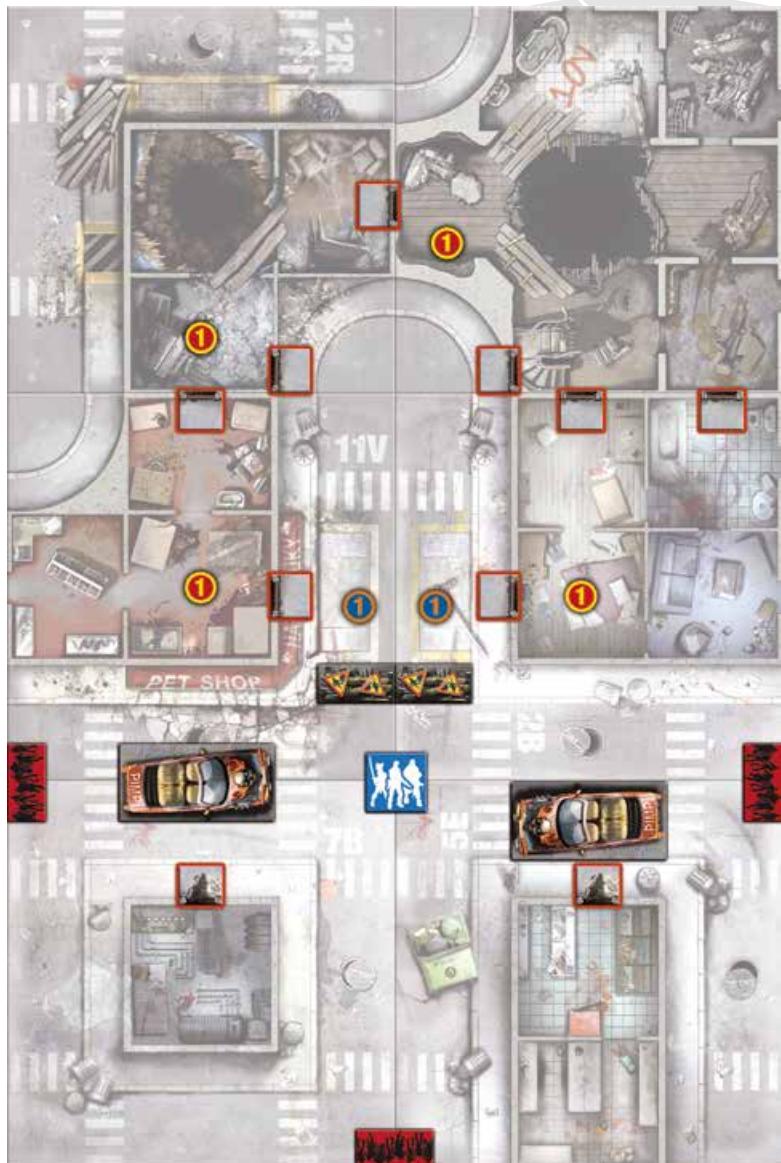
Tiles needed: 2B, 5E, 7B, 10V, 11V & 12R.

12R	10V
11V	2B
7B	5E

OBJECTIVES

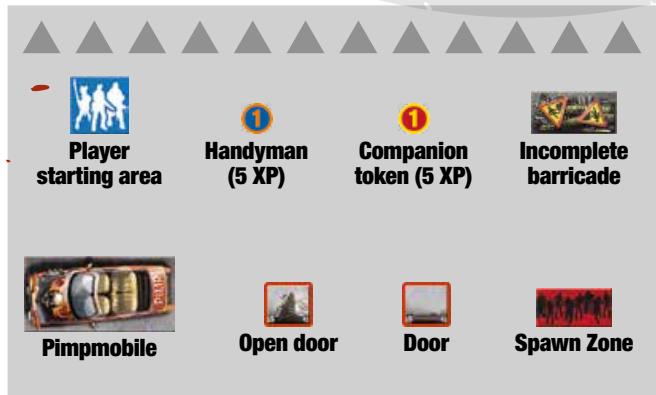
Survive the siege. The siege ends when:

- All Companions have been taken and are alive.
- The Zombie deck is exhausted, and there are no Zombies on the board (see special rules).
- Barricades on tiles 2B and 11V are complete.



SPECIAL RULES

- Your garrison. Place two Handyman miniatures in the indicated Zones. They can be taken in the same way as Companion tokens. Each Companion token (and revealed Companion) gives 5 experience points to the Survivor who takes it.



M03 A DRAMATIC RESCUE

EASY / 6+ SURVIVORS / 90 MINUTES

A pair of kids from the next district just came for help. Their parents and friends went on a raid for weapons, got separated, and are now stuck in the middle of a zombie meeting. Things may soon get nasty if we don't lend an armed hand, and I couldn't stand tears on those little faces. Today, we're the heroes!

12R	6B
5C	5B
5E	11V

Material needed: Season 1, Angry Neighbors.
Tiles needed: 5B, 5C, 5E, 6B, 11V & 12R.

OBJECTIVES

Save them! Be a hero! You win the game when all Companions have been taken and are alive.

SPECIAL RULES

- Saving Private R... No, we save everybody.** Place a Gunman, a Handyman, a Searcher, and a Sniper Companion miniatures in the indicated Zone. Don't spawn Zombies in their Zone when their building's door is opened. They can be taken in the same way as Companion tokens. Each Companion token (and revealed Companion) gives 5 experience points to the Survivor who takes it.

- I have the magic key!** Put the blue Objective randomly among the Objectives, face down. Each Objective is paired with the Companion token in its Zone—taking a Companion token reveals the paired Objective as well (without additional experience gain). The blue door cannot be opened until the blue Objective has been revealed.

- Fire in the hole!** Place 10 Standard Walkers in the Hole Zone of tile 12R.

- Arsenal.** Set the Evil Twins and Ma's Shotgun Equipment cards in the marked Zone, face down. Any Survivor Searching in this Zone can take one of them at random instead of an Equipment card.



M04 GHOSTS ON BIRCH STREET

MEDIUM / 6+ SURVIVORS / 120 MINUTES

The Ghosts of Birch Street are a singular survivor team. They believe in hiding as much as we believe in bashing zombies, and they don't mix well with other teams—if you see them at all. As the zombie threat grows stronger, we think we should find the Ghosts on their own turf and make sure they will join everyone if a full-scale battle occurs. I'm sure they know we're here, yet they want to play hide and seek.

And zombies are coming. What jokers.

Material needed: Season 1, Angry Neighbors.

Tiles needed: 1C, 5C, 5D, 5E, 6B, 6C, 7B, 10V & 11R.

OBJECTIVES

To live happily, live in hiding. Follow these steps to win the game.

1 – Get all Objectives and at least one Companion of each type (Gunman, Handyman, Searcher, and Sniper).

2 – Reach the Exit with all starting Survivors (and rallied Companions). Any Survivor (and his Companions) may escape through this Zone at the end of his turn, as long as there are no Zombies in it.

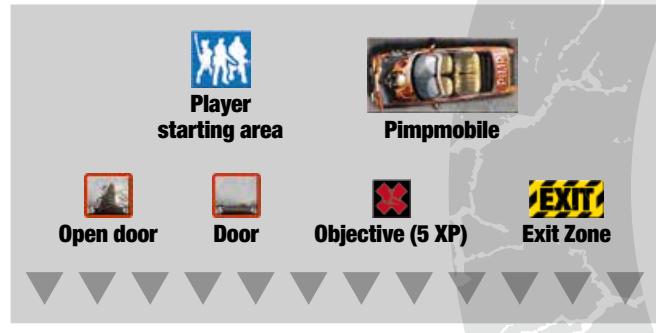
SPECIAL RULES

- The Ghosts of Birch Street. Shuffle 2 Gunman, 2 Handyman, 2 Searcher, and 2 Sniper Companion cards into the Equipment deck.

- Supply stash. These Ghosts don't just hide themselves, they also hide useful things. Each Objective gives 5 experience points to the Survivor who takes it.

- The ghost cars. What we thought were useless wrecks are in fact cars ready to go, loaded with weapons! Both pimpmobiles can be driven. You can Search a pimpmobile only once per game. It contains either the Evil Twins or Ma's Shotgun (draw randomly).

5C	7B	5D
6B	5E	1C
11R	6C	10V



M05 CONSTRUCTION PERMIT

HARD / 6+ SURVIVORS / 120 MINUTES

We found a rare treasure: a self-sufficient building. Because they were survivalists, the people who lived here installed a generator, a simple yet efficient water system, and even kept earth, fertilizer, and seeds to cultivate crops on the roof. They clearly weren't strong enough to hold back the zombie tides, however, as their homely bunker is devastated. Those that survived the attack live in a smaller house nearby. They made us a simple deal: if we can reclaim their haven, we're allowed in for any length of time. I'm eager to see how they built their stuff and figure out how to replicate it. Hot shower, anyone?

Material needed: Season 1, Angry Neighbors.
Tiles needed: 1B, 1C, 6B, 10R, 11V & 12R.

1C	6B
11V	12R
10R	1B

OBJECTIVES

Barricade the doors. You win the game when a complete barricade is built on every open door of the main building (tiles 6B, 10R, 11V, and 12R). Note: Saving the Handymen on tile 1C is optional.



SPECIAL RULES

- **Previous owners.** Place two Handyman Companion miniatures in the indicated Zone. They can be taken in the same way as Companion tokens, giving 5 experience points to the Survivor who takes them.



- **The secret cache.** Set the Evil Twins and Ma's Shotgun Equipment cards in the marked Zone, face down. Any Survivor Searching in this Zone can take one of them at random instead of an Equipment card.
- **Construction permit.** Barricades can be built on every open door.

M06 THE MECHANICS

MEDIUM / 6+ SURVIVORS / 120 MINUTES

How lucky we are! We found a muscle car, a rare asset nowadays. With a few repairs and improvements, we'll be able to get around town at full speed. The previous owner lived here and kept the missing pieces behind a locked door. Our mechanic friends are ready to begin the work. We'll get the stuff and keep the zombies at bay until they finish. Ahoy, mateys! Fun ahead!

Material needed: Season 2: Prison Outbreak, Angry Neighbors.

Tiles needed: 6P, 10V, 11V, 12R, 16P & 18P.

11V	18P	12R
10V	6P	16P

OBJECTIVES

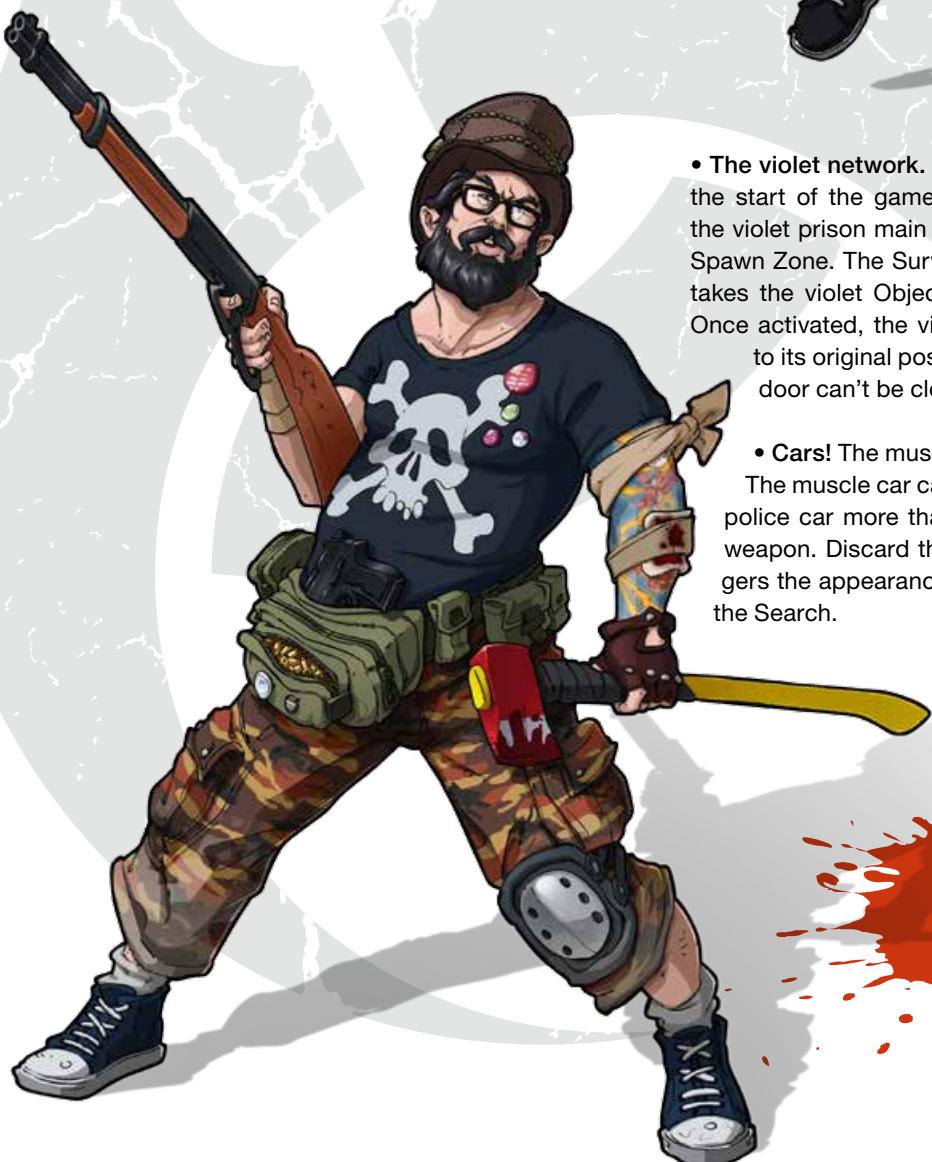
Fix the muscle car! And then be ready to ride it:

- Find a good spark plug. There is a box of these babies in the room marked with an "X". Take the white Objective.
- Be ready to ride in your new car! You win if, during any End Phase, all starting Survivors and both Handymen are on the Exit Zone without any Zombies.



SPECIAL RULES

- They are working on the car. Don't distract them and keep Zombies away! Place two Handyman Companion miniatures in the indicated Zone. They can't be taken, and the game is lost if one of them dies.
- It's not a spark plug, but it's useful anyway. Each Objective gives 5 experience points to the Survivor who takes it.
- Spare time pimpin'. Set a Gunblade card in each marked Zone. Any Survivor Searching in these Zones can take one of them instead of an Equipment card.
- Men at work. Put three Noise tokens in the marked Zone. These tokens are never removed.
- The blue key. Put the blue Objective randomly among the red Objectives, face down. The blue door cannot be opened until the blue Objective has been taken.



- The violet network. The violet Spawn Zone is active from the start of the game. Activating the violet Switch opens the violet prison main entry door and deactivates the violet Spawn Zone. The Survivor activating the violet Switch also takes the violet Objective and gains 5 experience points. Once activated, the violet Switch cannot be brought back to its original position, and the violet prison main entry door can't be closed again.

- Cars! The muscle car and police car can't be driven. The muscle car can't be Searched. You can Search the police car more than once. Draw cards until you find a weapon. Discard the other cards. The Aaahh! card triggers the appearance of a Walker as usual and interrupts the Search.

M07 THE LIGHTHOUSE

MEDIUM / 6+ SURVIVORS / 90 MINUTES

The Lighthouse, as everyone calls it, is one of the best shelters around. It's well stocked with ammo, supplies, weapons, and most of all, skilled people. Every survivor in the country has heard about it, and knocked at its door if they stop in this town. Well, the Lighthouse is currently under zombie attack. What are we waiting for?

Material needed: Season 2: Prison Outbreak, Angry Neighbors.

Tiles needed: 1P, 2P, 3P, 4P, 10R, 11V, 12R, 17P & 18P.

OBJECTIVES

Reclaim the Lighthouse. Here is the plan:

1 – Save the inhabitants. Find and take all Companions. The mission is lost as soon as any Companion is killed.

2 – Restore the Lighthouse defenses. Build four complete barricades in the indicated places on tile 17P. You win if there are no Zombies inside the central buildings and all Zones above them (basically, the secure area behind barricades).

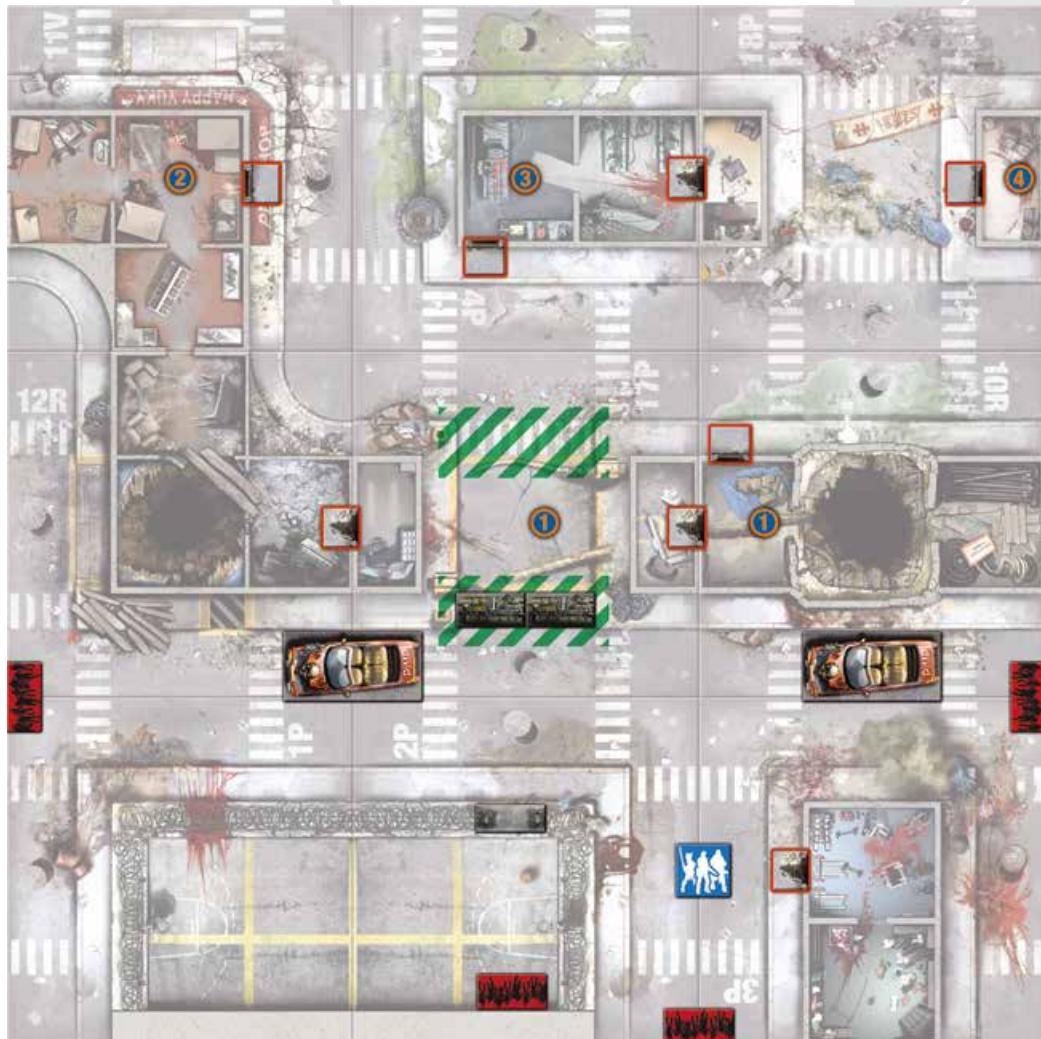
SPECIAL RULES

- Lighthouse inhabitants. Place Companion miniatures in the indicated Zones. They can be taken in the same way as Companion tokens, giving 5 experience points to the Survivor who takes them.

- Construction permit. Barricades can be built in indicated areas.

- Is that your car? Both pimpmobiles can be driven. You can Search each pimpmobile only once per game. Each contains a Gunblade.

11V	4P	18P
12R	17P	10R
1P	2P	3P



M08 RAID ON THE NEST

HARD / 6+ SURVIVORS / 120 MINUTES

There was a minimum-security prison in a remote area, a few miles outside the suburbs. When the zombies came, they resisted for a while but were soon surrounded by berserkers. As they were convicts, no one came to help them. They eventually fell and became berserkers themselves, shaming everyone around.

Well, their prison is like a haunted house, but for real. Nobody dares go in there. We're sure the place is stuffed with weapons and quality supplies, as well as angry zombies. If we're quick enough, we can get in and out without serious bruises. We hope.

Material needed: Season 2: Prison Outbreak, Angry Neighbors.

Tiles needed: 1P, 2P, 3P, 4P, 11R, 12R, 17P & 18P.

17P	12R
1P	3P
2P	11R
4P	18P



Player starting area



A pair of Gunblades



Objective (5 XP)



Observation tower



Exit Zone



Torn barbwire



Spawn Zones



SPECIAL RULES

- **Raid Objectives.** Each Objective give 5 experience points to the Survivor who takes it.
- **Danger Zones.** Only the red Spawn Zones are active.
- **Awakening the beasts.** The blue, green, violet, yellow, and white Spawn Zones are inactive at the start of the game. Put the blue, green, violet, yellow, and white Objectives randomly among the Objectives, face down. When one of these colored Objectives is taken, flip the matching Spawn Zone to its red side. It is now active. Taking a double-sided red Objective has no additional effect.
- **Secret drop.** Set both Gunblade cards in the marked Zone. A Survivor standing in this Zone can take one of them at the cost of an Action. This is not a Search Action, so he can spend two Actions to take them both.

OBJECTIVES

Raid the place, and run like hell!

1 – Raid! Take all Objectives.

2 – Run! Reach the Exit with at least one Survivor. Any Survivor may escape through this Zone at the end of his turn, as long as there are no Zombies in it.

NOTE: A building on tile 17P has no door on purpose.

M09 FLASH FLOOD

EASY / 6+ SURVIVORS / 90 MINUTES

Some zombicides are not planned at all. You're just roaming around with your best friends, looking for fellow survivors or supplies, or just going from a point to another, and the unexpected happens. Sometimes you get in front of a zombie horde chasing a stray dog or waiting behind the door of a building in their party suits. We call these events "flash floods". Heeeere we go.

Material needed: Season 2: Prison Outbreak, Angry Neighbors.

Tiles needed: 1P, 12R, 17P & 18P.

OBJECTIVES

Zombicide them all! You win the game if all starting Survivors are in the Observation tower when the Zombie deck is exhausted. Keep on reshuffling the Zombie deck until this condition can no longer be met.

SPECIAL RULES

- Unexpected but useful stuff. Each Objective give 5 experience points to the Survivor who takes it.

- Reinforcements! Shuffle 2 Gunman, 2 Handyman, 2 Searcher, and 2 Sniper Companion cards into the Equipment deck.

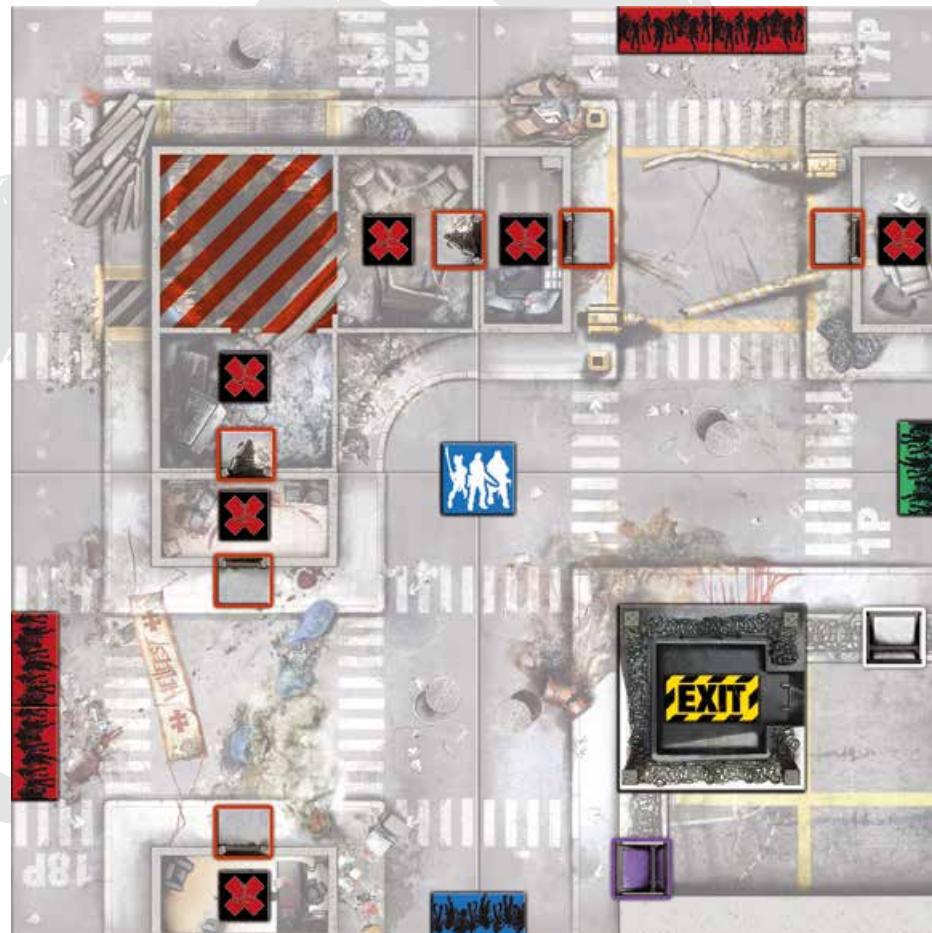
- Damn reinforced doors. The violet and white prison main entry doors cannot be opened until the corresponding Objectives have been taken.

- Securing the area. Put the blue, green, violet, and white Objectives randomly among the Objectives, face down. When one of these colored Objectives is taken, resolve the related game effect:

- Red Objective: Choose a red Spawn Zone and remove it.
- Blue or green Objective: Remove the corresponding Spawn Zone.
- Violet or White Objective: The corresponding prison main entry door can be opened.

- Unearthed treasures. Set both Gunblade cards in the marked Hole Zone. A Survivor standing in this Zone can take one of them at the cost of an Action. This is not a Search Action, so he can spend two Actions to take them both.

12R	17P
18P	1P



M10 EAST YATES ASYLUM

HARD / 6 TO 8 SURVIVORS / 150 MINUTES

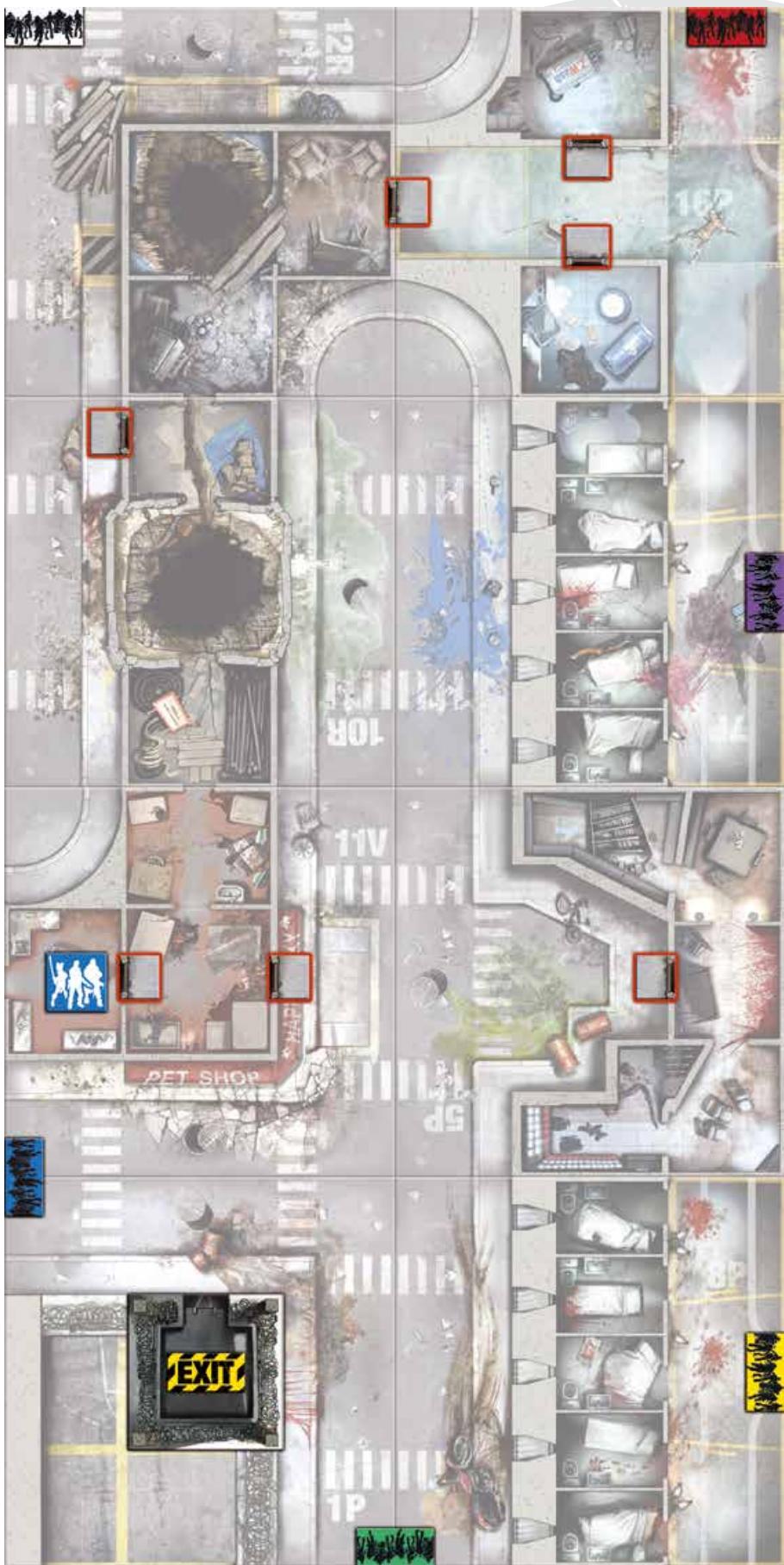
East Yates Asylum is a huge place held by a handful of people. It was a hot battleground in the first months of the invasion, and it's still not completely safe. Some courageous survivors periodically try to clean out the whole place, but without success so far. Either more zombies are coming to the asylum for some unknown reason, or there are some unexplored sections packed with infected.

Last night, a sizeable survivor group found shelter in East Yates. We woke up this morning hearing gunshots and screams. We have to go and see for ourselves. Something went really, really wrong.

Material needed: Season 2: Prison Outbreak, Angry Neighbors.

Tiles needed: 1P, 5P, 7P, 8P, 10R, 11V, 12R & 16P.

12R	16P
10R	7P
11V	5P
1P	8P



OBJECTIVES

Save these folks from the slaughter. Each Survivor must reach the Exit with at least one Companion. Any Survivor (and his Companions) may escape through this Zone at the end of his turn, as long as there are no Zombies in it.

SPECIAL RULES

- **Danger Zones.** Only the red Spawn Zones are active.
- **Fresh meat.** Shuffle 2 Gunman, 2 Handyman, 2 Searcher, and 2 Sniper Companion cards into the ZOMBIE deck (yes, the Zombie deck—you'll see them when they appear on the top of the pile). Drawing a Companion card from the Zombie deck replaces the Zombie card you should have drawn:

- Put the Companion miniature displayed on the card on a colored Spawn Zone of your choice. The chosen Spawn Zone token is flipped to its red side and is now active.

- If all Spawn Zones are active, put the Companion miniature in the Zone (or Spawn Zone) for which the Companion card was drawn.

Drawn Companion cards are not put in the Zombie discard pile but are removed from the game until someone collects them. Yep, you have only eight Companions to save. Be careful!

Fleeing Companions can be taken in the same way as Companion tokens, giving 5 experience points to the Survivor who takes them.

- **Fleeing the horde.** Companions without a Leader move like Standard Walkers. They can't move if a Zombie stands in their Zone.



M11 THE CLEANERS

EASY / 10 SURVIVORS / 90 MINUTES

The town is getting more dangerous, and the supplies more scarce, by the week. We decided to ask around if anyone wanted to go with us to anywhere else, and the trip has been good so far. That is, until now. The dispensary shelter has been attacked and failed to resist. The bodies are still warm, and we hear zombies moaning behind the barred windows. We have to clean this place. If it's not for potential survivors trapped inside, it's for vengeance. Zombicide!

Material needed: Season 3: Rue Morgue, Angry Neighbors.

Tiles needed: 6V, 10V, 11V & 12R.

OBJECTIVES

Clean the dispensary. Explore the place and then secure it:

- 1 – Explore the area. Trigger all the Event Triggers.
 - 2 – Secure the area. Build a complete barricade on every open door. You win the Mission if there are no Zombies left in the building (even in the Hole Zones).

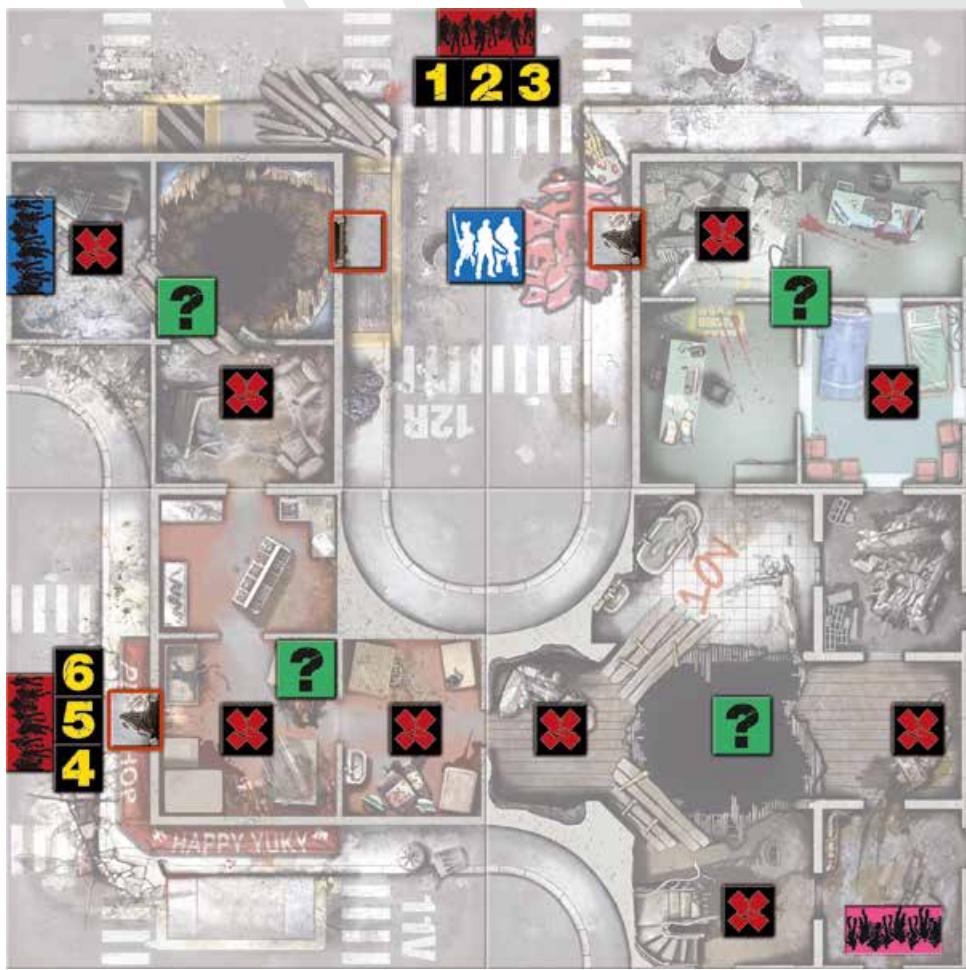


12R **6V**
11V **10V**

SPECIAL RULES

- **Pleasant surprises.** Each Objective gives 5 experience points to the Survivor who takes it. Put the blue Objective randomly among the Objectives, face down. The Survivor taking the blue Objective gets the La Guillotine Equipment card for free. Survivors taking red Objectives get a random Companion card (without additional experience gain) and its matching Companion miniature for free.

- **Construction permit.** Barricades can be built on both the blue and pink Spawn Zones and on every open door (even the closed one if you open it during the game). Each colored Spawn Zone is discarded as soon as a barricade is built upon it.



M12 PLACE YOUR BAITS

MEDIUM / 6+ SURVIVORS / 90 MINUTES

We've just opened a way to a hospital section we didn't see before. This explains the random zombie encounters we've had the past few days, and the huge A-Bomb we saw yesterday morning near the mall. We're sure the monster is lurking around, along with what remains of the infected army we decimated to secure the rest of the area. Fortunately, we found a nice trap. All we have to do now is go deeper into this gloomy aisle, lure out the A-Bomb, and live to see another day.

Child's play.

Material needed: Season 3: Rue Morgue, Angry Neighbors.

Tiles needed: 1V, 2V, 5V & 10V.

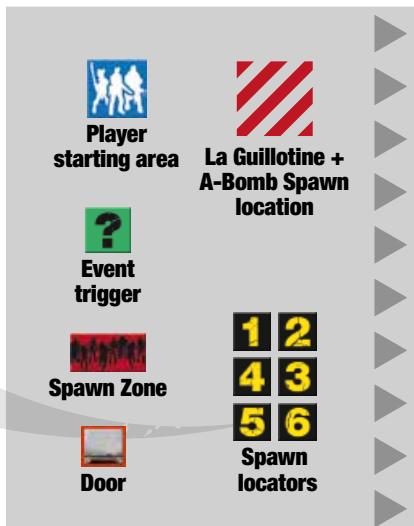
OBJECTIVES

Trap the A-Bomb Abomination. Don't worry, we have a plan!

- 1 – Explore the Abomination's nest. Activate all the Event Triggers.
- 2 – Trap your prey. Make the A-Bomb Abomination fall in the Hole Zone on tile 10V.

SPECIAL RULES

- Reinforcements! Shuffle 2 Gunman, 2 Handyman, 2 Searcher, and 2 Sniper Companion cards into the Equipment deck.
- **Allons enfants de la patrie.** Set the La Guillotine card in the marked Zone. Any Survivor Searching in this Zone can take it instead of an Equipment card.
- Waiting for the bomb to drop.
 - Until all Event Triggers are activated, replace all spawning A-Bomb Abominations with a Skinner Fatty and its two Skinner Walker escorts.
 - As soon as the last Event Trigger is activated, place an A-Bomb Abomination in the mortuary Zone of tile 5V (where the Guillotine is located).



M13 THE PARKER EXPERIENCE

HARD / 6+ SURVIVORS / 120 MINUTES

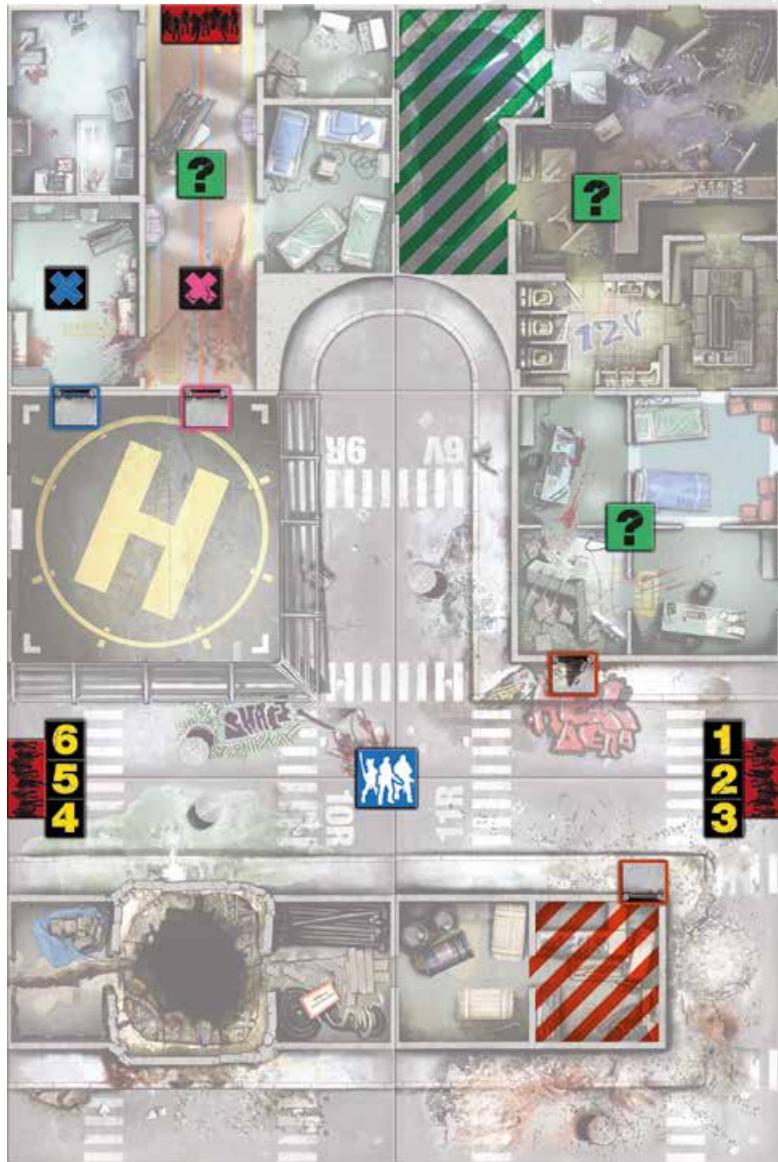
We never really wondered why fatties were, well, fatties, or how they became the zombies' underbosses, but Parker does. Everyone guessed they were bullies of some kind when human, and the infection simply strengthened this aspect of their personality. Why, then, Parker asks, are they larger and bulkier, and how do they attract walkers to them?

Now I can't help but think about it every time I see a fatty. I'm sure we all do. That's why we're going to help Parker to trap a few fatties for experimentation. I just don't want to see the probes she will use. No, no.

Material needed: Season 3: Rue Morgue, Angry Neighbors.

Tiles needed: 3V, 6V, 9R, 10R, 11R & 12V.

3V	12V
9R	6V
10R	11R



OBJECTIVES

Get a few Fatties for Parker to toy with. The Mission is a success as soon as these conditions are met:

- At least four Skinner Fatty miniatures, and Skinner Fatties only, are in the Hole Zone of tile 12V ("Fatty trap").
- There are no Zombies on tile 3V.

SPECIAL RULES

• **Laboratory equipment.** Each Objective gives 5 experience points to the Survivor who takes it. The blue and pink doors cannot be opened until the corresponding Objectives have been taken.

• **Here is your scientific team.** Place 2 Gunman, 2 Handyman, 2 Searcher, and 2 Sniper Companion miniatures in the indicated Zone. They can be taken in the same way as Companion tokens, giving 5 experience points to the Survivor who takes them.



- **The armory's prize.** Set the La Guillotine card in the marked Zone. Any Survivor Searching in this Zone can take it instead of an Equipment card.
- **Hospital invasion.** The Spawn Zone on tile 3V doesn't have a Spawn locator.

M14 CAMP NIGHTMARE

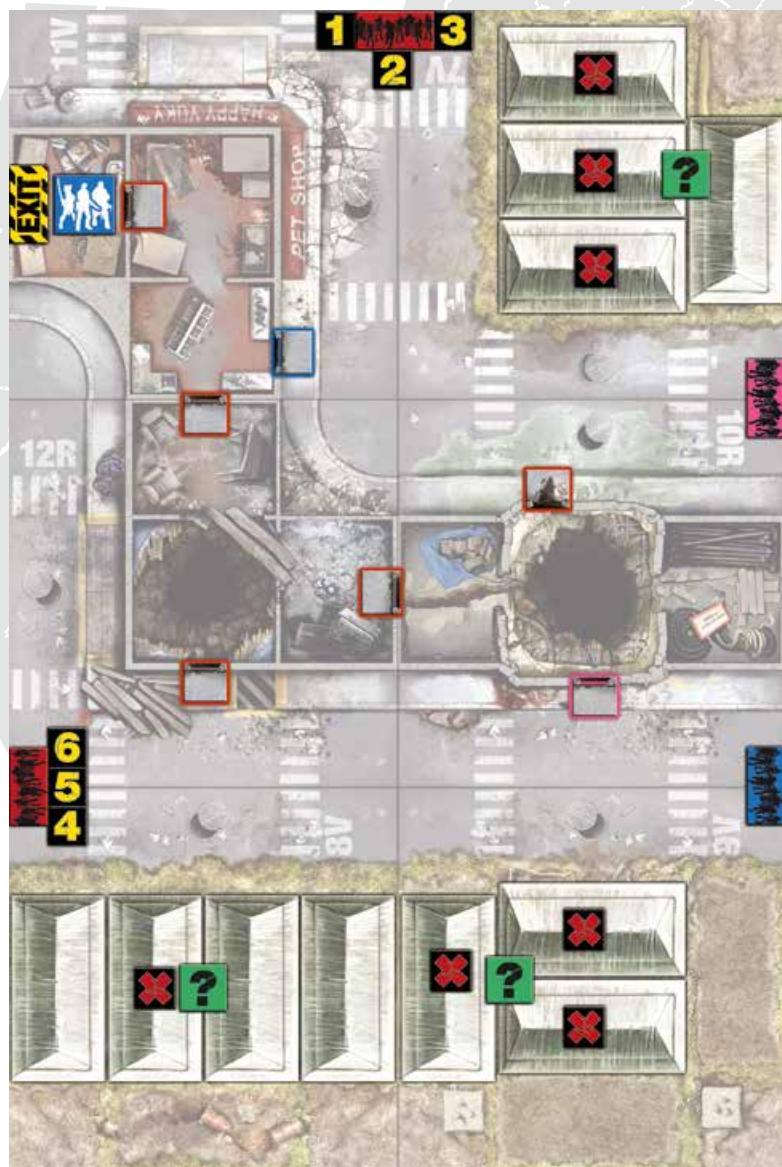
HARD / 6+ SURVIVORS / 150 MINUTES

Each time we get to a new area, we do our best to explore thoroughly, just to avoid unwanted competition and nasty surprises. We found a great place to rest for a few weeks, but there is a camp nearby that gives me the creeps. There are dried cadavers and blood traces everywhere. I guess many wounded people from the hospital a few blocks away came here, and things got nasty. Whatever. Night will fall soon, we found a nice place, and we have to secure the area. Let's do it quick and get some sleep.

Wait. Something just moved, and it wasn't a zombie. Are some living people hiding there?

Material needed: Season 3: Rue Morgue, Angry Neighbors.

Tiles needed: 7V, 8V, 9V, 10R, 11V & 12R.



OBJECTIVES

A trip to Camp Nightmare. Find your new friends and retreat to your resting place.

1 – Find the inhabitants. Each "X" indicates where you have seen something moving. Take Objectives until you find the six Companions.

2 – Retreat with your new friends. Reach the Exit with the six Companions. Any Survivor (and his Companions) may escape through this Zone at the end of his turn, as long as there are no Zombies in it.

SPECIAL RULES

- Something is moving. Put the blue and pink Objectives randomly among the Objectives, face down. Each Objective give 5 experience points to the Survivor who takes it.

- Taking a red Objective grants the Survivor a random Companion card (without additional experience gain) and its matching Companion miniature.

- Taking the blue Objective activates the blue Spawn Zone. The blue door cannot be opened until the blue Objective has been taken.

- Taking the pink Objective activates the pink Spawn Zone. The pink door cannot be opened until the pink Objective has been taken.

- Pull the trigger. Activating the first Event Trigger in the game activates all Event Triggers on the board as well. Reveal all the tents and spawn in them.

An Event Trigger on its "activated" side is removed as soon as a Survivor stands in one of its Tile's Zones at the end of an Action (meaning the first Event Trigger is removed as soon as it is activated). Until then, revealed Event Triggers count as Survivors for bed invasion purposes only.

11V	7V
12R	10R
8V	9V



M15 NED'S KEY

HARD / 6+ SURVIVORS / 180 MINUTES

At last. Three years after the initial outbreak, Crazy Ned finally has a clue about his bunker key's whereabouts. He's almost sure he left it with his antiquarian friend to get a duplicate made, just in case he might, you know, lose it.
Could the mystery be finally solved?

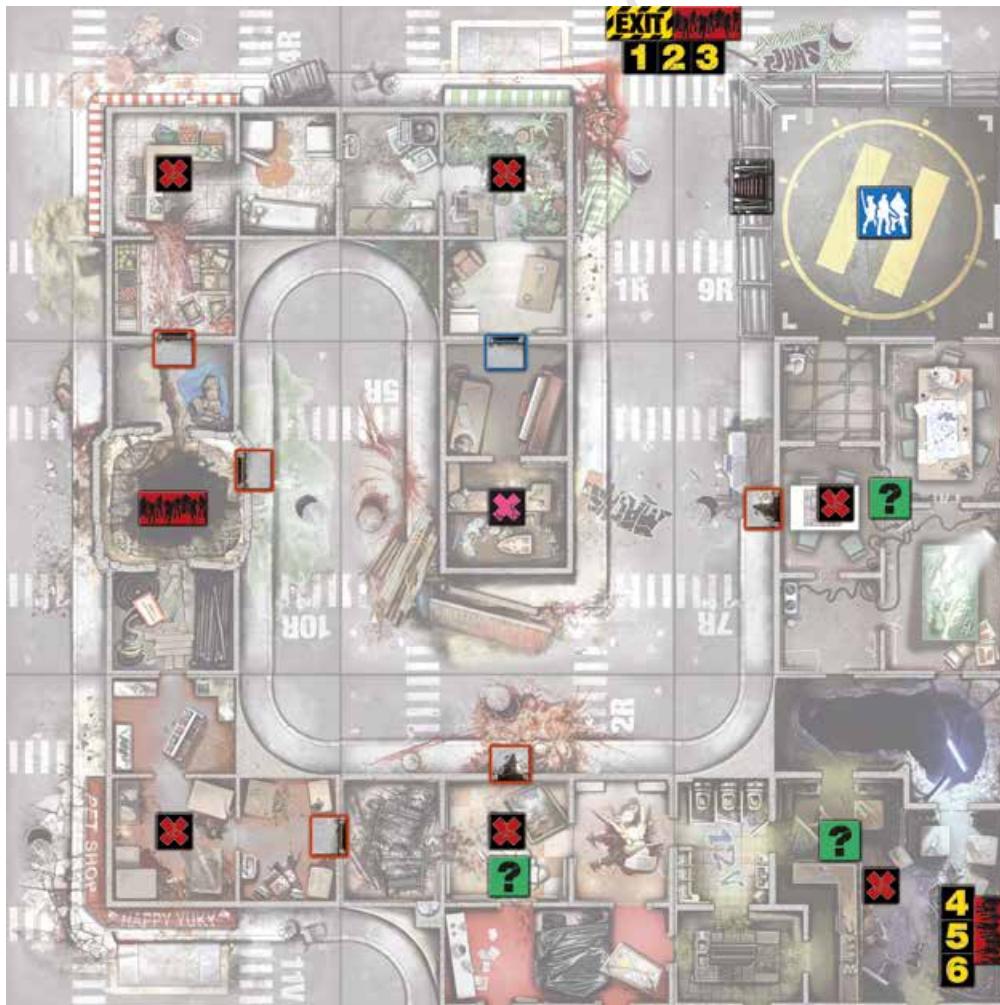
Material needed: Season 3: Rue Morgue, Angry Neighbors.

Tiles needed: 1R, 2R, 4R, 5R, 7R, 9R, 10R, 11V & 12V.

OBJECTIVES

Is it the key? After all this time, we can't believe it, but it's worth a try. So let's try, and do this in the right order:

1 – Find a way to enter the antique shop. In fact, there is only one way in: find the shop's key. Ned has marked red "X"s where it might be hidden. Take the red Objectives until you find the blue one.



- 2 – Take Ned's duplicated key. Take the pink Objective.
- 3 – Go back home with Ned's key. It may not open the bunker, but you sure had fun finding it! Reach the Exit with all starting Survivors. Any Survivor may escape through this Zone at the end of his turn, as long as there are no Zombies in it.

SPECIAL RULES

- **Keys. Keys? KEYS!** Each Objective gives 5 experience points to the Survivor who takes it. Put the blue Objective randomly among the red Objectives, face down. The blue door cannot be opened until the blue Objective has been taken.
- **Infected trampling.** The Spawn Zone on tile 10R doesn't have any Spawn locator.
- **Zombies overflow.** As soon as there are at least fifteen Zombies in a Hole Zone, Zombies (NOT Survivors) treat this Hole Zone as a standard building Zone and can leave it like it's an ordinary Zone (even if by doing so they reduce the Zombie numbers in the Hole Zone below fifteen). The Hole Zone reverts back to its normal status and rules if it holds less than fifteen Zombie miniatures.

4R	1R	9R
10R	5R	7R
11V	2R	12V



Player starting area



Event trigger



Objectives (5 XP)



Doors



Stairs



Open door



Exit Zone



Spawn Zones



Spawn locators



Spawn locators

#11 INDEX

Barricades	8
Companion rules	11-12
Hole Zones.....	6
Planks.....	6
Seeker Zombies.....	4-5
Targeting Priority Order.....	5
Ultrared mode & weapons.....	10
Zombivors	5-6



CREDITS

GAME DESIGNERS:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN
and Nicolas RAOULT

EXECUTIVE PRODUCER:

Percy DE MONTBLANC

ART:

Miguel COIMBRA, Nicolas FRUCTUS,
Edouard GUITON, Mathieu HARLAUT,
Jérémie MASSON and Eric NOUHAUT

GRAPHIC DESIGN:

Mathieu HARLAUT

SCULPTORS:

Juan NAVARRO PEREZ, Elfried
PEROCHON and Rafal ZELAZO

EDITING:

Christopher BODAN and Thiago ARANHA

PUBLISHER:

David PRETI

PLAYTEST:

Thiago ARANHA, Christophe CHAUVIN,
Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN,
Yuri FANG, Guilherme GOULART, Michelle
GOULART, Vitor GRIGOLETO, Odin
GUITON, Mathieu HARLAUT, Thaissa
LAMHA, Eric NOUHAUT, Frederico
PERRET, David PRETI, Sergio ROMA,
Renato SASDELLI, Roberto "Pena"
SPINELLI and Rafal ZELAZO.

Guillotine Games would like to thank
Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng
Ann, Stephen Yau, Spencer Reeve, Jogando
Offline, M. Phal, Gilles Garnier, Jose Rey and
our great friend Paolo Parente.

© 2015 Guillotine Games Ltd., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Zombicide, Guillotine Games, and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Games. Coolminionnot, and the CoolMiniOrNot logo are trademarks of CoolMiniOrNot, Inc. Coolminionnot is located at 1290 Old Alpharetta Road, Alpharetta GA 30005, U.S.A.

Retain this information for your records.
Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown.

Made in China.

Expansion for Zombicide :
Angry Neighbors
First Edition: January 2015

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

TURN SUMMARY

**GAME RULES
OVERRISE
THIS TURN SUMMARY
RULES.**

1

FIRST
STEP

EACH TURN
BEGINS WITH:

2

PLAYERS'
PHASE

WHEN EVERY
PLAYER'S FINISHED:

3

ZOMBIES'
PHASE

4

END
PHASE

TARGETING
PRIORITY

- (1) Each Fatty comes with two Walkers of the same type when it spawns (Standard, Skinner, Toxic & Berserker).
- (2) Toxic Abomination: Toxic. Turns Standard Zombies into Toxic Zombies.
- (3) A-Bomb Abomination: Impervious. Grabbing.
- (4) Berserker Abomination: Berserker. 2 Zones per Move.

Choose the first player (he receives the "first player" token)

The first player activates all of his or her Survivors, one after the other, in any order. When he or she's done, the next player's turn begins. Play clockwise. Each Survivor initially has three Actions to spend, chosen from the following list. Unless stated otherwise, each Action may be performed several times per turn.

- ✖ **MOVE:** Move one Zone.
- ✖ **SEARCH:** Indoor only. Draw a card in the Equipment deck (always only one Search per turn per Survivor).
- ✖ **OPEN A DOOR:** Special Equipment or Skill required. Spawn Zombies inside a building if it's the first door.
- ✖ **REORGANIZE INVENTORY:** Equipment exchange with another Survivor (in the same Zone) is possible.
- ✖ **RANGED COMBAT:** Equipped Ranged weapon required.
- ✖ **MELEE COMBAT:** Equipped Melee weapon required.
- ✖ **HELICOPTER ACTIONS:** See Rue Morgue rulebook, page 16.
- ✖ **TAKE AN OBJECTIVE TOKEN OR ACTIVATE AN OBJECT** (in the Survivor's Zone).
- ✖ **MAKE NOISE.** Gotta need it to risk it.
- ✖ **DO NOTHING** (and live with it).

1. ACTIVATION All Zombies spend one Action doing one of these two things:

- ▶ **ATTACK**
- ▶ **OR MOVE**
 - Zombies in the same Zone as a Survivor attack them.
 - The Zombies who didn't Attack, Move. The others are having a brunch.
 - Each Zombie favors visible Survivors, then noise.
 - Choose the shortest path. If needed, split groups and add Zombies to make the groups even.

NOTE: Runners get two Actions per turn. Once all Zombies have taken their first Action, Runners go through the Activation step again to resolve their second Action.

2. SPAWN

- Always draw Zombie cards for all Spawn Zones in the same order (play clockwise).
- Danger Level used = highest Danger Level among active Survivors.
- Fatties spawn with two Walkers.
- No more minis of specified type? All Zombies of specified type get an extra activation!

- Remove all Noise tokens from the board.
- The next player receives the "first player" token (play clockwise).

TARGETING PRIORITY	NAME	ACTIONS	MIN DMG TO DESTROY	EXPERIENCE POINTS
1	SURVIVOR (EXCEPT SHOOTER)	-	-	-
2	TOXIC WALKER	1	1	1
3	STANDARD WALKER / SEEKER / SKINNER WALKER	1	1	1
4	BERSERKER WALKER	1	1	1
5	TOXIC FATTY (1)	1	2	1
6	STANDARD ABOMINATION	1	3	5
7	SKINNER FATTY (1)	1	2	1
8	A-BOMB ABOMINATION (3)	1	A lot	5
9	BERSERKER FATTY (1)	1	2	1
10	BERSERKER ABOMINATION (4)	1	3	5
11	TOXIC RUNNER	2	1	1
12	STANDARD RUNNER	2	1	1
13	SKINNER RUNNER	2	1	1
14	BERSERKER RUNNER	2	1	1
15	ZOMBIE DOG	3	1	1
16	CRAWLER	1	1	1