セットアップ

1.各プレイヤーにキャラクターと初期装備をランダムに配る
※拳銃、バール、斧、4人以上キャラクターがいる場合はその分のフライパン。これはスキルで貰える初期装備とは別に数える
2.スタートキャラクターを決める

ゲームシークエンス

①プレイヤーターン

スタートキャラクターは下記の中から3つのアクションを実行する（探索以外は同じものを複数選んでも良い）。スタートキャラクターから時計回りに手番を移し、1周したらゾンビターンに移る。

〇移動
1ゾーン移動する。（屋内は1部屋が1ゾーン。屋外は横断歩道で区切られた区画が1ゾーン。ナナメ移動不可）

〇探索
建物内にいるとき、装備カードを1枚引ける。このアクションは各々1ターンに1回しか行えない。
※装備品を持っていない状態で引いた装備カードは、アクション消費ナシですぐに装備が可能。「スコープ」と「ライフル」／「ビン」と「ガソリン」は拾ったらその場で結合が可能。

〇ドアの開閉
ドアを開ける装備でドアを開けるか、ドアを閉じるスキルでドアを閉じる。

〇装備変更/受け渡し
装備の持ち替えをする/同じゾーンにいる仲間と装備を交換する

〇射撃攻撃
射撃攻撃を行う
※優先順位は（1.人間（自分以外）　2.ウォーカー　3.ファッティーとアブミネーション　4.ランナー）
※射程0でも射撃攻撃の際は優先順位を守る事。

〇近接攻撃
近接攻撃を行う　（ターゲットを選択可能）

〇車に乗る/降りる
車に乗るか降りる

〇オブジェクト
オブジェクトトークン（×印）を取るか、アクティブ状態にする

〇音を立てる
騒音トークンを1枚自分がいるゾーンに置く

〇パス
何もしない

②ゾンビターン

ボード上の各ゾンビは下記の優先順位でアクションをする

1.攻撃
同じゾーンにキャラクターがいたら攻撃する

2.移動
一番騒音が多いゾーンに向かって最短ルートを移動する
※キャラクター1体も1騒音と数えること
※騒音が一番多いゾーンが複数ある、あるいは最短ルートが複数ある場合、ゾンビの群れは2つに分かれる。その際、必ず分かれた群は同数になるようにゾンビを追加すること（アブミネーションだけは増えない。どっちに行くかプレイヤーが決める）。追加ゾンビが足りなかったらエクストラアクション（後述）が発生する。

3.ゾンビカード
全てのゾンビのアクションが終わったら、ゾンビカードを引き、現在一番危険度が高いプレイヤーのレベルに応じたゾンビが登場する。ファッティーが登場する場合は、1体につき一緒にウォーカー2体も登場する。アブミネーションが既に居る際にアブミネーションを引いたら、代わりにファッティーを登場させる。
ゾンビを置くに足るだけのフィギュアのストックが無かったら、ただちにそのタイプのゾンビはエクストラアクションを開始する。

③ターン終了

プレイヤー、ゾンビ両方のターンが終わったら、全てのノイズトークンを取り除き、スタートキャラクターを現在のスタートキャラクターの左隣に移して、①に戻る

ゾンビの種類と能力

ウォーカー
アクション1　耐久力1　経験値1
ランナー
アクション2　耐久力1　経験値1
ファッティー
アクション1　耐久力2　経験値1
アブミネーション
アクション1　耐久力3　経験値5

装備カード

アアアア（AAAAHH）
探索した部屋にウォーカーが1体登場する
懐中電灯（FLASHLIGHT）
探索の際にカードを2枚引ける
ホッケーマスク（GOALIE MASK）
このカードを捨てて、負傷カードを1枚捨てることができる。
弾丸いっぱい（PLENTY OF AMMO）
（装備していなくてもいい）射撃ダイスを振りなおすことができる振りなおしは成功失敗かかわらず全部のダイス。振りなおした結果には従うこと
ソードオフショットガン（SAWED OFF）
同じターン中に連続射撃する場合、1アクション使ってリロードが必要。（ターン終了時にアクション無しで自動でリロードされる）
スコープ（SCOPE）
ライフルと結合することで、スナイパーライフルになる。スナイパーライフルは近接攻撃と同じようにターゲットを選ぶことができる。
ガソリン(GASOLINE)
ビン(GLASS BOTTLES)
ガソリンとビンを結合することで火炎瓶になる

特殊装備カード

火炎瓶(MOLOTOV)
攻撃時にダイスを振らない。敵味方かかわらず攻撃したゾーンの全てのコマを破壊する。使ったら捨てる
ママの特製ショットガン（MA'S HOTGUN）
連続射撃する場合、1アクション使ってリロードが必要。（ターン終了時にアクション無しで自動でリロードされる）
悪魔の双子（EVIL TWINS）
2丁拳銃だけど装備時に1枚分のスペースしか消費しない