



Synthèse des règles

But du jeu

2 façons de gagner Le but du jeu ZOMBIES!!! est d'être le premier joueur à atteindre LE CENTRE de la tuile HELIPAD (« Plateforme hélico »), de TUER tout zombi qui s'y trouve tout en échappant à la horde de zombi qui vous poursuit. Une victoire alternative peut être obtenue aussi pour le premier joueur qui arrive à collecter 25 zombis.

Les cartes « événement » de Z 3.5 sont directement intégrées, ainsi que les tuiles-plateau et les cartes « événement » de Z 6, et les jetons « tripe » de Z 5.

3 cartes
« événement »

3 jetons « vie »

3 jetons
« munition »

{+ 3 jetons « tripe »
et 2 jetons
« plaque d'égout »

Démarrage du jeu

Tirez au sort le joueur qui sera le donneur. Le donneur prend les tuiles-plateau de quartier et en retire le TOWN SQUARE (« Place Centrale ») et l'HELIPAD (« Plateforme hélico »). Placez la tuile TOWN SQUARE au centre de la table de jeu ainsi qu'un pion (gars armé de fusil à pompe) pour chacun des joueurs dans la case centrale de cette tuile. Ceci fait, le donneur mélange le reste et place la tuile HELIPAD sous la pile. Posez alors la pile sur la table, à portée des joueurs. Ensuite, le donneur mélange les cartes « événement » et distribue trois cartes à chaque joueur. Cette fois encore, placez la pile de cartes restantes sur la table de jeu, à portée de tous. Chaque joueur reçoit également trois jetons « vie » (cœur) et trois jetons « munition » (balle).

Description d'un tour de jeu

Pendant son tour, chaque joueur doit réaliser les étapes suivantes :

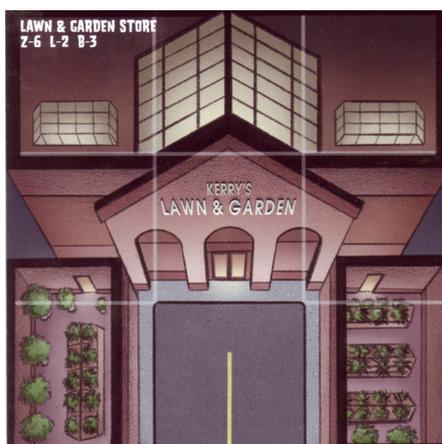
1. Tirer la tuile-plateau au-dessus de la pile et la placer sur la table.
2. Combattre tout zombi se trouvant sur la même case que lui. (Voir le paragraphe règles de combat)
3. Piocher jusqu'à avoir trois cartes « événement », s'il en a moins de trois en main (modifié si la règle des jetons « tripe » est appliquée).
4. Lancer un dé pour son déplacement. (Voir le paragraphe des règles de déplacement).
5. Se déplacer du nombre de cases indiquées par ce jet de dé. Il doit s'arrêter pour combattre sur chaque case occupée par un zombi. Il peut continuer son mouvement après avoir vaincu le zombi, jusqu'à atteindre le chiffre indiqué par le dé de déplacement.
6. Lancer un dé, après s'être déplacé. Il doit alors bouger le nombre indiqué de zombis, d'une case chacun, si possible.
7. Se défausser éventuellement d'une carte de sa main, à la fin de son tour.

Le jeu continue avec le tour du joueur suivant en faisant le tour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre.

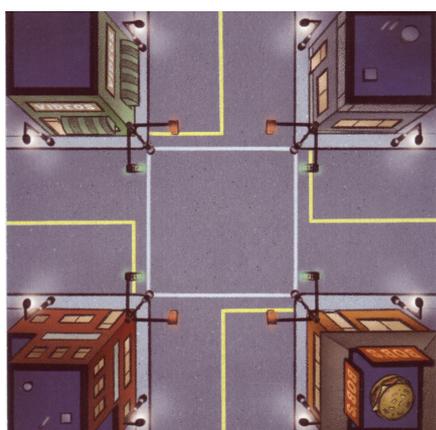
I Placement des tuiles-plateau

Il y a quelques règles que doivent suivre les joueurs pour placer les tuiles-plateau :

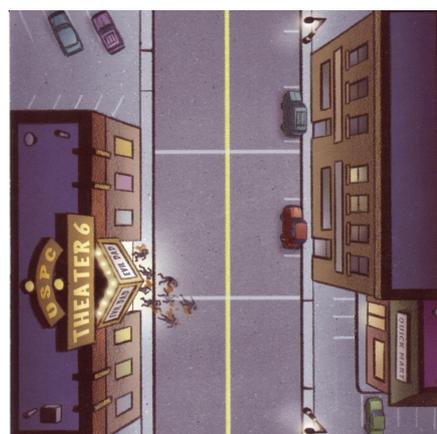
- Le plateau peut être orienté à volonté, mais il doit être disposé de manière à connecter toutes ses rues. Il est interdit de bloquer une rue en impasse contre le côté d'un immeuble.
- Quand elles entrent en jeu, les tuiles comportant un bâtiment spécifique (un bâtiment identifié par un nom) apparaissent aussitôt avec le nombre de figurines Zombi (abrégé Z), de jetons « Munition » (abrégé B pour Bullet) et de jetons « Vie » (abrégé L pour Life) indiqués après le nom du bâtiment. Tous les jetons et les zombis indiqués doivent être placés dans le bâtiment concerné et ne peuvent être placés sur une case de rue.



- Quand une tuile « commune » (avec des bâtiments sans nom) est jouée, elle est mise en jeu avec le nombre de zombis correspondant au nombre d'accès routiers que présente la tuile. En d'autres termes, le nombre de zombis est égal au nombre de connexions routières qui quittent la tuile. Par exemple, la tuile « A », ci-dessous, sera posée avec quatre zombis sur elle. La tuile « B » avec deux seulement. Ces zombis peuvent être placés sur n'importe quelle case « rue » libre de la tuile.



Tuile A



Tuile B

Attention ! Il est possible de placer une tuile-plateau de manière qu'aucune autre tuile ne puisse plus être jouée. Si cela arrive, le joueur responsable perd immédiatement le reste de son tour de jeu. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur collecte 25 zombis.

1 dé pour le combat

II Règles de combat

Victoire sur un résultat de 4 ou +

- Chaque fois que vous commencez votre tour avec un zombi sur votre case, ou que vous arrivez sur une case occupée par un zombi lors de votre déplacement, un combat s'ensuit.

Echec sur un résultat de 3 ou -

- Le combat est résolu selon le résultat d'un lancer de dé. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous gagnez et prenez le zombi pour l'ajouter à votre réserve/collection ; si vous obtenez 1, 2 ou 3, vous avez perdu et vous devez choisir entre vous défausser d'un jeton « vie » ou dépenser suffisamment de jetons « munition » pour améliorer le jet de dé jusqu'à obtenir un succès. Par exemple, si vous avez obtenu 2, vous pouvez perdre un jeton « vie » et relancer le dé, ou dépenser deux jetons « munition » pour monter le résultat de 2 à 4.

Les jetons « vie » et « munition » permettent de relancer ou compenser un échec

- Le combat continue jusqu'à ce que le joueur gagne...ou n'ait plus de jeton « vie ».

Un joueur ne peut jamais quitter volontairement un combat.

En cas de mort

Quand on meurt seul le mouvement s'arrête

Quand un joueur n'a plus de jeton de « vie » :

- son déplacement est terminé, il perd le reste de son déplacement.
- il doit replacer son pion au centre du TOWN SQUARE.
- il perd la moitié (arrondie au chiffre supérieur) des zombis qu'il a collectés.
- il perd ses jetons « tripe ».
- il perd toute carte arme/objet qu'il aurait mise en jeu (posé devant lui).

On perd armes/objet, tripe, 1/2 de la collection de z'

Le reste du tour continue normalement (mouvement des zombis, défausse), il a donc toujours la possibilité de jouer une carte. On peut toujours jouer des cartes normalement quand on meurt.

Lorsqu'un joueur est tué et forcé de recommencer au début, il commencera son prochain tour avec trois jetons « vie » et trois jetons « munition » (plus trois jetons « tripe » si la règle est utilisée).

1 seule carte jouée par round

III Utilisation des cartes « évènement »

Défausser une carte signifie la fin de son tour

- Les cartes « évènement » peuvent être jouées n'importe quand.
- On ne peut jouer qu'une carte « évènement » par round (c'est-à-dire depuis le commencement de votre tour de jeu jusqu'au début de votre prochain tour de jeu).
- Vous ne pouvez jamais avoir en main plus de trois cartes « évènement » à la fin de votre tour (sauf en cas d'utilisation des jetons « tripe »).
- Un joueur peut se défausser d'une carte « évènement » à la fin de son tour. Cette défausse signifie aussitôt la fin de son tour et aucune action supplémentaire ne peut être entreprise une fois qu'une carte a été défaussée. Défausser n'est pas jouer une carte.

On joue une seule arme à la fois (un seul bonus)

Pas d'arme en double

Il existe des cartes dite objet/arme, ces cartes sont à poser devant soi quand les conditions le permettent (en général, être dans un lieu X). Elles sont à conserver devant soi en attendant une utilisation ultérieure.

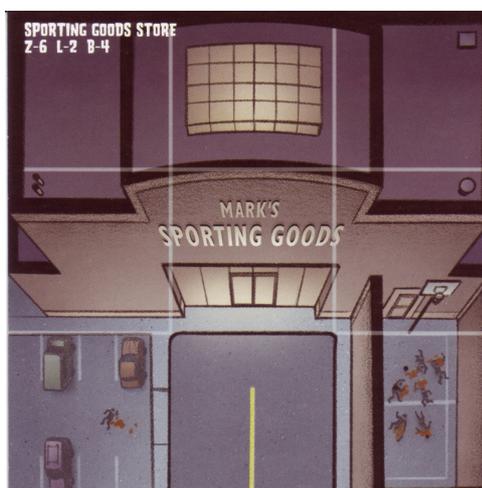
- Un joueur ne peut mettre en jeu qu'un seul exemplaire d'une carte donnée (exemple on ne peut avoir deux haches, mais il est possible de transporter plusieurs armes/objet).
- On ne peut utiliser qu'un seul objet/arme à la fois.
- Les cartes en jeu (jouée devant soi) ne comptent plus comme des cartes « en main ».

IV Règles de déplacement des joueurs

- Le nombre de cases du déplacement est déterminé par le résultat du jet d'un dé.
- Les mouvements en diagonale ne sont pas autorisés.
- Les joueurs peuvent choisir de ne pas utiliser tous leurs points de mouvement et peuvent s'arrêter quand ils le veulent.
- Les joueurs ne peuvent se déplacer que sur une case de rue ou d'un bâtiment « nommé ».
- Tout zombi rencontré en cours de mouvement doit être combattu avant la poursuite du déplacement. Les cartes « événement » telles que « Alternate Food Source » font exception à cette règle.
- Si un joueur se déplace sur une case contenant un jeton « vie » ou « munition », et aucun zombi, ce jeton peut aussitôt être ajouté au stock du joueur.
- Les zombis et les joueurs ne peuvent entrer ou sortir que des bâtiments « nommés », et pour cela ils doivent utiliser les cases sur lesquelles figure une porte. On ne peut pas entrer dans les autres bâtiments ou parkings.
- Toutes les cases des bâtiments « nommés » sont utilisables. Ces cases sont indiquées par les lignes à l'intérieur des bâtiments. Par exemple, le « SPORTING GOODS STORE » possède sept cases intérieures et une case de rue.

1 dé pour le déplacement

On ne peut entrer dans les bâtiments non nommés



V Règles de déplacement des zombis

1 dé pour le nombre de z' à déplacer

1 seul z' par case

Les z' se déplacent d'une seule case

- A la fin de chaque tour, un dé est lancé et le résultat indique le nombre de zombis qu'il faut déplacer d'une case, si possible.
- Les zombis ne peuvent pas se déplacer en diagonale.
- Chaque case ne peut contenir qu'un zombi à la fois.
- Les cases contenant un zombi peuvent également porter un jeton « vie » OU « munition » mais, si le zombi se déplace, le jeton reste sur place.

VI Règles additionnelles et Clarifications

5 jetons « vie » maximum

Aucune limite pour les jetons « munition »

- Quand la carte HELIPAD est mise en jeu, c'est le joueur qui possède le moins de zombis qui la place sur la table. En cas d'égalité, les ex-æquos détermineront au hasard qui devra la placer.
- Il ne peut jamais y avoir plus d'un jeton sur une même case.
- Aucun joueur ne peut posséder plus de cinq jetons « vie » à un moment donné.
- Les joueurs peuvent posséder autant de jetons « munition » qu'ils peuvent en trouver.
- Quand on joue des cartes « événement », les tuiles TOWN SQUARE et HELIPAD ne sont pas

Pas plus d'un jeton par case

L'Helipad est posé par le joueur ayant le moins de z'

considérés comme des bâtiments «(nommés)».

- Si une tuile-plateau est tirée mais ne peut pas être posée en respectant les règles, elle est défaussée et l'on reprend le déroulement de la suite du tour.

- Si une carte événement telle que « Alternate Food Source » précise qu'aucun zombi n'attaque, le joueur ne peut pas non plus les éliminer.

- Pour des parties plus courtes, placez la carte HELIPAD au hasard dans la moitié inférieure de la pile.

VII Les extensions

A/ Incorporer les tuiles-plateau et les cartes « événement » des extensions

Z2 La Base militaire

Z3 Le Centre commercial

Z4 La Forêt

Z5 Le Campus universitaire

Z7 Le Cirque

Z8 La Prison

- Mélangez les nouvelles cartes « événement » avec les anciennes. Vous êtes libres de tout utiliser ou d'éliminer celles que vous n'aimez pas.

- Ne mélangez pas les nouvelles tuiles avec les tuiles du jeu de base. (Sauf si vous tenez absolument à essayer cela). Prenez la nouvelle tuile faisant office d'ENTRÉE PRINCIPALE (propre à chaque extension) et mélangez-la aux tuiles du jeu d'origine. Une autre option est de placer cette tuile dans la moitié supérieure du jeu de tuiles d'origine.

- Prenez une tuile de simple rue « droite » et une tuile de « carrefour à quatre voies » et mettez-les de côté. Mélangez le reste des tuiles de l'extension y compris l'HELIPAD et faites-en une pile à placer à côté des tuiles d'origine.

Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule normalement jusqu'à ce que quelqu'un tire la tuile ENTRÉE PRINCIPALE. Quand cette tuile est tirée et posée, connectez lui immédiatement la rue « droite » et le « carrefour » que vous aviez mis de côté plus tôt. Placez les zombis sur cette tuile conformément aux règles du jeu d'origine. A partir de ce moment et pour la suite du jeu, les joueurs peuvent utiliser les tuiles de l'une ou l'autre pile. Mais les tuiles des extensions doivent être connectées aux tuiles de la même extension. Ceci inclut le nouvel HELIPAD. Ensuite, lorsqu'une des piles est épuisée, les joueurs doivent piocher dans l'autre pile. De plus, les cartes « événement » qui disent qu'elles peuvent être jouées en ville ne peuvent être jouées que sur les joueurs et tuiles de la partie ville sur la table de jeu. Le jeu continue comme d'habitude jusqu'à ce que quelqu'un remplisse l'une des conditions de victoire.

B/ Les règles supplémentaires

1. Les jetons « tripe » (Z 5)

3 jetons « tripes »

Ils sont utilisés pour mesurer comment vous supportez le stress de la confrontation aux zombis. Meilleur vous êtes dans leur extermination, plus vous avez de tripes. Plus vous avez de tripes, plus vous pouvez posséder de cartes « événement » en main. Comme pour les jetons « vie » et « munition », chaque joueur commence avec trois jetons « tripe ». Cela

6 au jet de combat

= +1 jeton « tripe » signifie tout aussi bien que chaque joueur commence le jeu avec trois cartes « évènement ». Chaque fois que vous avez obtenu un résultat naturel de 6 au dé durant un combat, vous gagnez un jeton « tripe » supplémentaire. Si vous obtenez un 1 durant le combat, vous perdez un jeton « tripe ».

1 au jet de combat = -1 jeton « tripe » A la fin d'un tour, si vous avez moins de jetons « tripe » que de cartes « évènement » en main, vous devez vous défausser de suffisamment de cartes pour égaler le nombre de jetons « tripe » en votre possession. Cependant, même si vous ne possédez plus aucun jeton « tripe », vous pourrez garder tout de même une carte « évènement ».

5 jetons « tripe » au maximum Inversement, si au début de votre tour, si vous possédez plus de jetons « tripe » que de cartes « évènement », piocher suffisamment de cartes « évènement » de la pile pour avoir en main autant de cartes que de jetons « tripe » en votre possession.

Autant de cartes évènement que de jetons « tripe » Vous ne pouvez jamais avoir plus de cinq jetons « tripe » à n'importe quel moment du jeu. De plus, si vous mourrez, vous redémarrez avec 3 jetons « vie », 3 jetons « munition » et 3 jetons « tripe ». Vous devrez vous défausser ou piocher des cartes pour redémarrer avec trois cartes « évènement ».

2. Les jetons « plaque d'égout » (Z 6)

Chaque joueur reçoit en début de partie deux jetons « plaque d'égout », ces jetons figurent les entrées (et sorties) du système d'égout de la ville.

- Ces jetons ne peuvent être placés que dans des cases « rue ».
- Ils sont aussi inamovibles (à moins qu'une carte ne permette le contraire).
- Les joueurs les placent à leur tour, au moment de leur mouvement.
- Ils servent autant d'entrée que de sortie.

2 jetons « plaque d'égout » au début de la partie

1 pénalité à chaque tour sous terre.

Le joueur qui décide d'emprunter les égouts déclare son intention, pose un jeton « plaque d'égout » et couche son pion pour signaler qu'il n'est plus dans les rues mais sous les rues. Attention, à chaque tour suivant, il doit payer une pénalité pour rester dans les égouts : il dépense un jeton « vie » ou un jeton « tripe » (Z 5). Il tire ensuite normalement son déplacement.

Pour ressortir, le joueur déclare son intention, relève son pion et pose un jeton « plaque d'égout » sur la case où il fait surface.

- Il n'y a aucun combat dans les égouts.
- Il est possible de passer au travers/sous les bâtiments.

3. Les tuiles-plateau « station de métro » (Z 6)

Quand un joueur pénètre dans une « station de métro », il peut déclarer qu'il utilise le système de transport en commun. Il doit alors passer son prochain tour, se rendant ensuite directement sur n'importe quelle case « station de métro » de la ville.

On passe un tour pour prendre le métro

Attention !

- Pendant son tour « passé » le joueur devra tout de même combattre tout zombi qui viendrait sur sa case.
- Cette option n'est pas utilisable s'il n'y a pas d'autre « station de métro » en ville.

Un résultat de 3 au combat = esquive

4. La règle d'esquive (Z 8)

Lors d'un combat, un résultat de 3 avec le dé équivaut désormais à une esquive (et non

plus un échec). Le joueur peut traverser la case du zombi sans heurts et sans devoir compenser son score. Il peut de même ramasser un jeton qui se trouve sur cette même case. Il reste toutefois toujours possible de compenser ce résultat par un jeton « munition » pour détruire le zombi.

Attention !

- le zombi esquivé n'est pas éliminé : il demeure sur place. S'il croise à nouveau la case d'un joueur, où si un joueur traverse à nouveau sa case, il y aura un nouveau jet de combat.**
- Il n'est pas possible de compenser un résultat de 2 avec un jeton « munition » pour esquiver, il faudra toujours 2 jetons « munition » pour arriver à un résultat de 4.**