

# Zombies !!!

## La règle du jeu

### Contenu

- 30 tuiles de lieux
- 50 cartes d'événements
- 100 zombies en plastique
- 6 survivants armés d'un fusil de chasse
- 30 jetons de vie
- 60 jetons de balles
- 2 dés
- 1 livret de règles



### Objectif du jeu

Le but de Zombies !!! est d'être le premier joueur à rejoindre la carte d'**hélicoptère** à partir du centre ville et de s'échapper au devant de la horde de zombies. Un joueur gagne également la partie s'il parvient à constituer un tableau de chasse de **25 zombies**.

### Mise en place du jeu

- De manière aléatoire, un joueur est désigné comme le premier joueur. Il retire la tuile « Centre ville » et la tuile « Hélicoptère » du paquet de tuiles. Il place la tuile « Centre ville » au centre de la table ainsi qu'un pion survivant par joueur sur celle-ci.
- Le premier joueur mélange alors le paquet de tuiles restantes et place la tuile « Hélicoptère » en dernière position (note du traducteur : une variante existe où cette tuile est placée aléatoirement dans les 10 dernières tuiles du paquet, afin d'éviter que sa position soit connue des joueurs). Il place ensuite le paquet de tuiles à côté des joueurs.
- Le premier joueur mélange alors le paquet de cartes d'événements et distribue **3 cartes à chaque joueur**. Le paquet de cartes restantes est à nouveau placé à proximité des joueurs.
- Chaque joueur reçoit enfin **3 jetons de vie** et **3 jetons de balles** de fusil de chasse.

### Aperçu du tour de jeu

Pendant son tour, le joueur actif doit suivre les étapes suivantes :

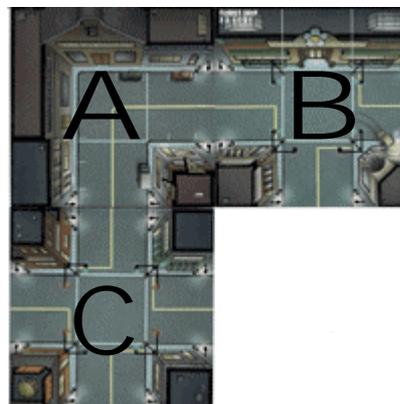
1. Piocher une **tuile de lieu** et la placer sur la table (voir section *Placer des tuiles de lieux*),
2. **Combattre** tous les zombies présents sur la tuile où se trouve son pion survivant (voir section *Règles de combat*),
3. Piocher autant de **cartes d'événements** que nécessaire pour en avoir 3 en main,
4. Réaliser un **jet de déplacement** (voir section *Règles de déplacement d'un joueur*),
5. **Déplacer** son pion du nombre de cases indiqué par le jet de dé. Il doit s'arrêter et combattre tous les zombies rencontrés sur son trajet. Il peut ensuite poursuivre sa route après avoir remporté les combats en question,
6. Après son déplacement, le joueur jette un dé à 6 faces. Il doit alors déplacer, si possible, autant de **zombies** qu'indiqué par le dé, d'une case chacun (voir section *Règles de déplacement d'un zombie*),
7. A la fin de son tour, le joueur a la possibilité d'**écarter** une carte d'événement de sa main.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur procède de même.

## Placer des tuiles de lieux

Il y a quelques règles que les joueurs doivent respecter quand ils placent des tuiles de lieux :

- Les tuiles peuvent être tournées dans n'importe quelle direction, mais doivent être connectées de manière correcte. Vous ne devez jamais faire coïncider une route et un bâtiment.
- Une fois placée, une tuile de lieu avec un bâtiment nommé, comme la tuile **B** ci-dessous, (c'est à dire possédant des indications inscrites en texte blanc) recueille autant de zombies (**Z**), de balles (**B**) et de vies (**L**) qu'indiqués. Tous les jetons et pions zombies doivent être placés à l'intérieur du bâtiment et non sur la route. Consultez la section *Règles additionnelles et précisions* pour plus de détails sur le placement des zombies et des jetons.
- Il est permis de poser une tuile de lieu de telle manière que plus aucune ne pourra être placée. Dans ce cas, le joueur qui vient de la poser, achève immédiatement son tour sur cette action. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait détruit 25 zombies.
- Quand une tuile de lieu sans bâtiment nommé est jouée, elle recueille autant de zombies qu'elle possède de **routes atteignant les bords**. Par exemple, la carte **C** ci-contre recueille 4 zombies. La carte **A** en recueille 2. Ces zombies sont placés sur n'importe quelle case de route autorisée (note du traducteur : le joueur actif place un seul zombie par case, pour respecter le fait qu'un seul pion par case est admis).



## Règles de combat

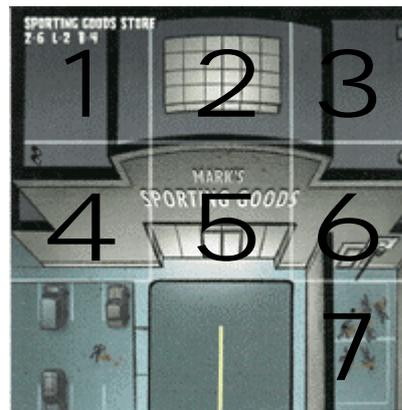
- A chaque fois qu'un joueur commence son tour sur la même case qu'un zombie, ou qu'il traverse une case occupée par un zombie durant sa phase de déplacement, un combat survient.
- Le combat est résolu par le jet d'un dé à 6 faces. Si le résultat est **4, 5 ou 6**, le joueur **remporte** le combat et le zombie rejoint son tableau de chasse ; si le résultat est **1, 2 ou 3**, le joueur est en passe de **perdre** le combat et doit, soit perdre un **jeton de vie et rejouer** le dé, soit dépenser suffisamment de **jetons de balles** pour que le résultat du dé devienne victorieux. Par exemple, si vous obtenez un 2 avec le dé, vous pouvez rendre un jeton de vie et rejeter le dé ou dépenser 2 jetons de balles pour obtenir un résultat de 4 et remporter le combat.
- Le combat se poursuit jusqu'à ce que le joueur gagne ou ait dépensé tous ses jetons de vie. Un joueur ne peut jamais abandonner un combat en cours.
- Quand un joueur n'a plus de jeton de vie, il déplace immédiatement son pion survivant sur la tuile « Centre ville ». Sa phase de déplacement s'achève immédiatement, toutes ses armes et la moitié des zombies collectés (arrondie à la valeur supérieure) sont perdus (note du traducteur : seules les armes posées sur la table sont effectivement remises dans le paquet). Le reste du tour se poursuit normalement.
- Quand un joueur meurt et est obligé de repartir du « Centre ville », il commencera son tour suivant avec **3 jetons de vies et 3 jetons de balles**.

## Règles des cartes d'événements

- Les événements peuvent être joués à n'importe quel moment.
- **Une seule carte** d'événement peut être jouée par un joueur durant un tour (c'est à dire entre le début de son tour et le début de son prochain tour).
- On ne peut jamais posséder plus de **3 cartes** d'événements en main.
- Un joueur peut écarter une carte d'événement en phase 7 de son tour. Cet écartement termine le tour de ce joueur, et plus aucune action ne peut être jouée dans ce tour.

## Règles de déplacement d'un joueur

- La capacité de déplacement est déterminée par le jet d'un dé à 6 faces.
- Les joueurs ont le droit de **ne pas utiliser la totalité** de la capacité et s'arrêter quand bon leur semble.
- Tous les zombies rencontrés pendant un déplacement doivent être battus avant que le mouvement puisse se poursuivre. Consultez la section *Règles de combat* pour plus de détails. (Des cartes d'événements, telles que « Nourriture alternative » peuvent **outrepasser** cette règle).
- Si un joueur se déplace sur une case contenant un jeton de vie ou de balle, et aucun zombie, il récupère immédiatement ce jeton.
- Les zombies et les joueurs peuvent uniquement se déplacer à l'intérieur et à l'extérieur des bâtiments nommés et ils doivent passer par les portes représentées. Aucun autre bâtiment ne peut être visité.
- Toutes les cases des bâtiments nommés sont utilisables. Celles-ci sont délimitées par les pointillés à l'intérieur des bâtiments. Par exemple, le « Sporting goods store » ci-contre contient 7 cases intérieures et 1 case extérieure de route.



## Règles de déplacement d'un zombie

- En phase 6 de son tour, le joueur actif jette un dé à 6 faces et le résultat indique le nombre de zombies qui déplacera d'une case chacun, si possible.
- Chaque case ne peut contenir qu'un seul zombie en même temps.
- Les cases qui contiennent un zombie peuvent éventuellement contenir soit un jeton de vie, soit un jeton de balle, mais, si le zombie se déplace, le jeton reste sur place.

## Règles additionnelles et précisions

- Quand la tuile « Hélicoptère » est piochée, le joueur qui a **le tableau de chasse le moins fourni** la place sur la table. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, il est désigné aléatoirement parmi ceux-ci.
- Chaque case peut contenir un zombie et, éventuellement, soit un jeton de vie, soit un jeton de balle, **jamais les 3 ensemble**.
- Aucun joueur ne peut détenir plus de **5 jetons de vies** en même temps.
- Les joueurs peuvent posséder autant de jetons de balles qu'ils ont réussi à en ramasser.



Traduction réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr/Zombies.htm> - 2002