

# **ZOMBIES!!! 3.5**

## **Pas Encore Mort!**

**Merci d'avoir acheté Zombies!!! 3.5 : Pas Encore Mort ! Nous espérons que vous vous amuserez avec les 50 nouvelles cartes et ces règles de personnalisation.**

**Zombies!!! a fait beaucoup de chemin en peu de temps. Nous avons décidé avec la sortie de cette extension d'agiter un peu le tout et de commencer à entraîner le jeu dans une nouvelle direction plus excitante. Pour allonger sa durée de vie, nous avons imaginé les règles de customisation de jeux de cartes. Et comme nous l'avons toujours dit depuis le premier jour, utilisez les règles que vous aimez et laissez tomber les autres. Ces règles sont une variante et n'ont pas vocation à remplacer ou supplanter quoi que ce soit.**

**Bien entendu, si vous avez des questions, des commentaires, des critiques ou simplement envie de dire bonjour, venez visiter notre site internet [www.twilightcreationsinc.com](http://www.twilightcreationsinc.com) et laissez nous un message. En attendant, rappelez vous : vous n'avez pas besoin de courir vite, vous avez juste besoin de courir un peu plus vite que le joueur le plus lent...**

### **Les règles de personnalisation des jeux**

Avec la sortie de Zombies!!! 3.5, il y a maintenant environ 100 cartes d'évènements différentes. Les utiliser toutes ferait un paquet vraiment énorme. C'est parfait si c'est ce que vous voulez, mais avec autant de cartes, nous avons pensé que ça pourrait en valoir la peine d'introduire de nouvelles règles de personnalisation. Ces règles sont là comme une alternative aux règles d'origine et ne sont en aucun cas supposées les remplacer.

### **Le Jeu Zombies!!! Personnalisable (= Custom)**

Les joueurs doivent d'abord se mettre d'accord pour utiliser un ou plusieurs jeux (par exemple Zombies!!! plus Zombies!!! 2), avant de jouer. Une autre possibilité est de les tirer au hasard.

Avant de jouer, chaque joueur construit un jeu personnel de cartes d'évènements d'au moins cinquante cartes, qu'ils utiliseront pendant la partie. Une autre possibilité est de construire en commun un jeu qui sera utilisé par tous et joué comme d'habitude.

On ne peut pas placer plus de deux cartes semblables dans un jeu, exception faite des cartes à utilisation restreinte citées plus loin.

Un seul exemplaire d'une carte de la liste « Utilisation restreinte » peut être placé dans un jeu.

Le jeu se déroule normalement, sauf que les joueurs piochent dans leur propre jeu de cartes d'évènements (ou dans le jeu commun si cela a été décidé ainsi). Quand un joueur n'a plus de cartes à piocher dans son jeu personnel, il ne peut plus tirer de nouvelles cartes. **ON NE REMELANGE PAS LES JEUX PERSONNELS DE CARTES D'ÉVÈNEMENTS.**

Si un jeu est utilisé en commun, celui-ci peut être remélangé et remis en jeu comme d'habitude.

### **La Liste d'Utilisation Restreinte**

Comme vous avez pu le remarquer, il y a quelques cartes dans le jeu **Zombies!!!** qui sont un peu plus puissantes que les autres. Pas excessivement puissantes, mais suffisamment pour avoir besoin d'être limitées en cas de construction de jeu personnel. Rappelez vous : il ne peut y avoir qu'un exemplaire de chacune des cartes de la liste qui suit dans un jeu personnalisé. Ceci est valable aussi bien pour les jeux individuels que les jeux mis en commun.

Liste des Cartes à Utilisation Restreinte :

- **The Keys Are Still In It** (Les Clés Sont Encore Sur le Contact!)
- **Zombie Master** (Maître des Zombies)
- **We're Screwed** (Nous sommes Foutus)
- **Bad Sense of Direction** (Mauvais Sens de l'Orientation)
- **Alternate Food Source** (Autre Source de Nourriture)
- **Minefield** (Terrain Miné)

Pensez à vérifier sur le site internet les ajouts et les éclaircissements sur cette liste.

## **Traductions des Cartes d'évènements de Z3.5**

Les cartes d'évènements de **Zombies !!!3.5 – Pas Encore Mort !** sont facilement repérables par la mention **Z3.5** dans le coin inférieur droit.

**Did you hear that?** (Tu as entendu ce bruit?)

Déplacez tous les zombies de la tuile que vous occupez vers les cases libres d'une tuile adjacente. Tout zombie qui ne peut être placé ainsi retourne à la réserve de zombie.

**Don't go to sleep** (Évitez de dormir)

Cette carte doit être jouée au début du tour d'un joueur adverse. Ce joueur doit alors obtenir un résultat de 1 ou 6 au jet d'un dé pour continuer normalement son tour. S'il obtient un autre chiffre, il perd son tour et un zombie est placé sur la case qu'il occupe.

**Hey, I got one of those** (Hé ! J'en ai un, moi aussi.)

Jouez cette carte quand un autre joueur joue une carte arme/ou objet. Cette carte représente alors la copie exacte de la carte adverse et compte comme une arme/ou objet.

**I could use a drink** (Je prendrai bien un verre)

Défaussez cette carte avec celles qui vous restent en main, si vous en avez. Piochez immédiatement trois cartes pour les remplacer.

**I know what you did** (Je sais ce que tu as fait)

Vous pouvez jouer cette carte si un autre joueur possède plus de zombies que vous, pour vous déplacer de la tuile actuelle vers n'importe quelle case possible d'une tuile adjacente.

**It's hard being you** (C'est dur pour toi)

Jouez cette carte quand un adversaire vient de perdre son dernier jeton de vie (coeur). Prenez une arme/ou objet de votre choix qu'il avait mis en jeu avant qu'il soit défaussé. Placez le aussitôt devant vous.

**Lots of running and screaming** (Y'en a plein qui courent et qui hurlent)

Jouer cette carte quand un adversaire lance son dé de déplacement. Utilisez aussitôt son mouvement pour déplacer votre pion à la place du sien. Après ce déplacement, le tour reprend son cours normal. Ce mouvement ne vous empêchera pas de vous déplacer lorsque ce sera votre tour.

**Machete** (Machette)

Placez cette carte devant vous quand vous êtes dans le Magasin d'articles de plein air (« **Outfitter** »), les Casernes (« **Barracks** ») ou la Jardinerie (« **Lawn and Garden Center** »). Tant que cette carte est en jeu, vous ajoutez +1 à tous vos résultats de dés de combat. La machette compte pour une arme.

**Meat Cleaver** (Hachoir)

Jouez cette carte devant vous quand vous êtes dans n'importe quel bâtiment ou magasin. Vous gagnez alors +1 à tous vos résultats de dés de combat jusqu'à ce que vous perdiez un jeton vie lors d'un combat. Le hachoir compte pour une arme.

**My, you look familiar.** (On s'est déjà vus quelque part ?)

Jouez cette carte pour regarder les trois premières cartes de l'une des piles d'évènements. Défaussez en une, placer une deuxième dessous la pile et la troisième en haut de la pile dont elles proviennent.

**No Guts, No Glory (Pas de Tripes, Pas de Gloire)**

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, aucun joueur ne peut dépenser de balle pour combattre les zombies.

**Ooooooh, what luck ! (Ouaaaais, quelle veine !)**

Jouez cette carte quand vous êtes dans un bâtiment ou magasin. Vous pouvez alors aussitôt mettre en jeu une arme (dans vos cartes en main) et la placer devant vous comme si vous veniez de la trouver. L'arme peut ensuite être utilisée normalement.

**Power Outage (Coupure de Courant)**

Jouez cette carte n'importe quand. Personne ne peut plus ramasser le moindre jeton jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Sheer determination (Détermination sans faille)**

Dépensez un jeton balle et un jeton vie (cœur) pour reprendre dans votre main une carte de votre choix de votre pile défaussée. Vous ne pouvez pas avoir en main plus de cartes qu'il n'est permis à la suite de l'utilisation de cette carte.

**That's Not So Scary (C'est Pas Si Terrible)**

Jouez cette carte pendant votre tour. Si vous n'avez qu'un jeton vie (cœur) et un jeton balle (exactement), vous jouez un tour supplémentaire.

**There You Are ! (Ouf, Te Voilà !)**

Déplacez votre pion sur la case du pion adverse le plus proche. Selon votre choix s'il y a plusieurs adversaires à la même distance.

**They're Coming For You (Ils Viennent Pour Toi)**

Placez un zombie sur chaque case possible de la tuile d'un adversaire.

**Too...tired...to...run (Trop...épuisé...pour...courir)**

Dès que cette carte est jouée personne ne lancera de dé de déplacement jusqu'à la fin de votre prochain tour. Des joueurs peuvent encore bouger en conséquences de cartes jouées.

**Troubled Childhood (Enfance Agitée)**

Regardez les cartes dans la main d'un adversaire.

**What could possibly be behind that door ? (Qu'est-ce qui m'attend derrière cette porte?)**

Jouez cette carte en entrant dans un bâtiment ou magasin. Lancez un dé. Sur un résultat de 4,5 ou 6, enlevez tous les zombies du bâtiment ou du magasin et renvoyez les à la réserve de zombie. Sur un résultat de 1, 2 ou

3, ajoutez des zombies pour remplir toutes les cases libres de ce bâtiment ou magasin.

**Where did he go ? (Où est-il passé?)**

Placez cette carte devant vous quand un adversaire vient juste d'éliminer un zombie en combattant. Placez alors ce zombie sur cette carte. Vous pouvez défausser cette carte à n'importe quel moment pour placer ce zombie n'importe où sur la table de jeu. Cette carte compte comme une arme/un objet.

**Where is that music coming from? (Mais d'où vient donc cette musique?)**

Jouez cette carte pour annuler n'importe quelle carte qui vient d'être jouée contre vous. Vous ne pouvez pas violer les règles normales d'utilisation des cartes avec celle-ci.

**Why don't we go some place more private? (Pourquoi ne trouverions nous pas un coin plus tranquille?)**

Jouez cette carte quand votre pion occupe la même case qu'un autre joueur. Les deux pions se déplacent alors ensemble jusqu'à la fin de cette phase de mouvement. Les combats et autres événements du tour se déroulent comme d'habitude.

**Why Won't You Die ?!?!? (Pourquoi Tu Meurs Pas ?!?!?)**

Jouez cette carte quand un adversaire vient juste d'éliminer un zombie. Il doit alors combattre celui-ci à nouveau.

**With friends like you... (Avec des amis comme toi...)**

Jouez cette carte n'importe quand si vous avez une arme/ou objet en jeu. Tous les joueurs (y compris le joueur utilisant cette carte) doivent défausser toutes leurs armes et tous les objets en jeu.