

ZOMBIES!!! 3

Errants dans la Galerie marchande

T'as une pièce ?

De Paul C. Wilhouse

« Mec, l'hélicoptère, il est où ? » demanda Rick, forçant la voix pour couvrir les gémissements venant de la cage d'escalier derrière eux.

Chris examina le toit du centre commercial, et sa zone d'atterrissage déserte, pour la troisième fois en trois secondes. « Je ne sais pas, dit-il. Je suppose que quelqu'un d'autre l'a pris avant nous. »

« Super, marmonna Rick. Vraiment super. »

« Allons, lui dit Chris, nous allons retourner à la maison, trouver un autre moyen de s'en sortir. »

« Pas question, mec, répondit Rick. C'est un centre commercial. C'est presque aussi rempli qu'à Noël, en bas, dit-il. On n'atteindra jamais le parking. Je dis qu'on reste là, on bloque la porte et on attend un hélicoptère de secours. »

« Qui dit qu'il y en aura un ? demanda Chris. Allez, viens. »

Rick secoua la tête. « Non. Je reste..., mais si tu veux y aller, t'as intérêt à te bouger en vitesse », déclara-t'il, en indiquant les escaliers.

Chris se retourna pour voir un premier mort-vivant atteindre le palier inférieur et commencer à grimper la dernière volée de marches vers eux avec l'équilibre et la détermination d'un enfant de deux ans.

Il se tourna vers Rick. « J'y vais, frangin, dit il en mettant le pied sur l'escalier. Fais gaffe. »

Rick acquiesça : « Toi aussi. » Et il ferma la porte.

Seul à présent, Chris pointa le fusil à pompe sur la tête du zombie et pressa la détente. Le fusil rugit et le torse du cadavre éclata en une gerbe de chair desséchée et d'éclats d'os. « Celui là, c'est un vieux » remarqua Chris. Il avait déjà remarqué que les morts-depuis-longtemps explosaient presque à l'impact... les plus récents, plus frais en quelque sorte, avaient tendance à éclabousser.

Chris se précipita en bas, descendant les marches quatre à quatre. Il traversa le palier et trouva la prochaine volée de marche dégagée. Il descendit jusqu'au palier du niveau Balcon de la galerie, tourna devant la porte et stoppa brutalement. Six marches plus bas, une véritable horde de mort-vivants étaient en train de monter. Il semble bien que Rick et lui avaient attiré toute cette troupe dans leur fuite initiale vers la plateforme hélico.

Il obliqua et pénétra au niveau Balcon de la galerie marchande, flinguant un zombie dans l'encadrement de la porte.

« Très frais, celui-là. Probablement mort dans l'heure » remarqua-t'il. Il prit un instant pour examiner la situation. Un étage pour sortir. Les escalators sont proches, mais ils descendent dans la cafétéria. « Aller direct vers l'Autre Monde » pensa-t'il. L'autre option, les escaliers du Grand Magasin, étaient plus loin, mais probablement plus raisonnablement accessibles. Il commença par prendre ce chemin, mais après avoir flingué deux zombies au bout de seulement cinq mètres, il se rendit compte que même par là, c'était une mauvaise idée.

Il regarda rapidement alentour – il avait besoin d'une autre option. Alors, il la vit. A deux devantures de là, la grille de sécurité de la salle de jeux vidéo était relevée à quelques pouces du sol. Bien calme, et les clés encore dans la serrure.

Courir jusqu'à la grille, la lever, ouvrir la cloison de séparation au-delà, plonger derrière, puis claquer et verrouiller la grille...cela lui prit moins de trente secondes. Ahh, le pouvoir de l'adrenaline. Qu'ils grillent aux enfers avec de la moutarde. Refermant la cloison de séparation, il se retrouva seul – pour l'instant, tout au moins – dans l'obscurité quasi complète.

Chris savait qu'il ne pourrait rester ici longtemps. Il trouva et alluma les lumières du magasin tandis que les morts vivants commençaient à frapper la grille. Sa meilleure chance était de se glisser par la porte de derrière. Il partit rapidement au fond de la boutique et trouva deux portes. La première ouvrait dans un petit bureau. Pas bon, ça. Il vérifia la deuxième porte. Des W.C. Pas de papier toilette. Et pas de porte de derrière.

Il réalisa alors qu'il était piégé. Le jeu était fini, et il n'avait plus de pièces. Chris réfléchit une longue minute à ses options : Essayez de foncer au dehors, ou attendre qu'ils foncent à l'intérieur. Il réalisait enfin qu'il n'avait pas le choix, vraiment pas.

Il lui restait cinq cartouches. Faudra faire avec. Il épaula le fusil à pompe et commença à revenir à l'entrée quand quelque chose accrocha son regard. C'était un jeu – un jeu d'arcade avec des hordes de zombies peints sur ses flancs en couleurs vives et criardes.

« Errants dans la Galerie marchande. Redéfinir la consommation. »

Chris sourit – c'est simple, il devait le faire – puis ajusta le fusil et déchargea dans la carcasse de la machine silencieuse. « Mange moi » dit-il avant de reprendre son chemin. Quatre cartouches suffiront bien.

Merci d'avoir acheté Zombies!!! 3 : Errants dans la Galerie marchande. Plein de monde nous demandait une extension commerciale pour Zombies!!! depuis la première sortie. Bien, la voilà ! Nous espérons que vous l'apprécierez et trouverez que cela valait la peine d'attendre. Après le plaisir que nous avons eu à le concevoir, tout ce que nous pouvons dire est... **LE CENTRE COMMERCIAL EN TREMBLE!**

Comme d'habitude, nous vous invitons à visiter notre site internet : www.twilightcreationsinc.com . On y a un tas de trucs super cools en chantier. Si vous aimez celui qui est entre vos mains, vous aimerez le reste de notre matos. Allez voir et vérifiez par vous-mêmes. Le site contient aussi l'habituelle FAQ (Foire Aux Questions), des mises à jour de règles et des variantes, ainsi que plein de trucs gratuits. On aime aussi écouter nos fans. Dites nous ce que vous pensez. Et encore merci, Todd et Kerry Breitenstein.

Maintenant revenons aux bonnes choses

Contenu :

16 Tuiles- plans de boutiques

32 Cartes d'évènements

Ces règles.

Le nouveau matériel

D'abord, une petite clarification des règles : à moins que cela ne soit précisé autrement, toute carte qui est jouée devant vous sur la table compte comme une arme pour satisfaire aux besoins de diverses choses telles que la carte d'évènement «Doigts Gras» (« **Butter Fingers** ») par exemple.

Vous pouvez vous demander «Comment je vais utiliser ce nouveau matos?» Merci de poser cette question. Il y a deux manières d'utiliser le nouveau matériel.

Vous pouvez l'utiliser pour lui-même en utilisant les règles originales de Zombies!!! avec tous les joueurs commençant à l'entrée principale, bien que vous ayez besoin des zombies et jetons de la boîte originale. Ou bien :

Vous pouvez ajouter ce matériel au jeu original Zombies!!! ou Zombies!!! 2 en suivant ces étapes :

- Mélangez les nouvelles cartes d'évènement avec les anciennes. Vous êtes libre de tout utiliser ou d'éliminer celles qui ne vous conviennent pas.
- Ne mélangez pas les tuiles (sauf si vous voulez vraiment essayer ça). Prenez la nouvelle tuile nommée « Entrée Principale » (« **Front Door** ») et mélangez là au jeu de tuiles du jeu d'origine ou de l'extension (base militaire).
- Prenez une tuile « quatre voies » et gardez là de côté. Mélangez le reste des tuiles **Z3** (y compris la Plateforme hélico « **Helipad** ») et placez les à côté de l'autre pile de tuiles. Sinon, vous pouvez mettre la plateforme hélico en bas de la pile pour être plus sûr de cette voie de fuite.

Comment jouer

Le jeu se déroule comme dans les règles originelles jusqu'à ce que quelqu'un tire la tuile « Entrée Principale » (« **Front Door** »). Quand cette tuile apparaît et est jouée, vous devez immédiatement connecter la « quatre voies » que vous aviez mise de côté plus tôt pour cela. Placez les zombies sur ces tuiles conformément aux règles d'origine.

A partir de ce moment dans le jeu, les joueurs peuvent tirer des tuiles de la pile de leur choix. Mais les tuiles **Z3** doivent être placées dans le centre commercial. Ceci inclut la nouvelle Plateforme hélico (« **Helipad** »).

Par ailleurs, quand une pile est terminée, les joueurs doivent piocher dans l'autre pile.

Les cartes d'évènements subissent également une petite variante avec l'ajout du centre commercial. Les cartes qui contiennent les mots « ville », « rue » ou « bâtiment » ne peuvent être utilisées que sur les tuiles qui contiennent ceux-ci. Le centre commercial n'est pas dans la ville, ne contient pas de rues et n'est pas un bâtiment. Même les magasins intérieurs ne sont pas considérés comme des bâtiments. En contrepartie, si une carte d'évènement parle de « couloir » ou de « magasin », cette carte ne peut pas être utilisée en « ville », sur une « rue » ou dans un « bâtiment ». Est-ce bien clair !?!?

Le jeu se déroule comme d'habitude jusqu'à ce que quelqu'un réalise l'une des conditions de victoire. Enfin, presque...

Il y a une tuile particulière dans **Z3**. C'est l'Escalator (« **Escalator*** ») marqué par une astérisque (*) sur la tuile. Quand il est tiré, il est joué comme n'importe quelle tuile du centre commercial, sauf que tout ce qui s'y accole se trouve à l'étage du centre. Les magasins du rez-de-chaussée NE PEUVENT PAS être joints aux magasins de l'étage. De plus, la plateforme hélico du centre commercial DOIT être connectée à l'étage.

Il y a également de nouvelles règles pour les tuiles du centre commercial. Chaque magasin du centre commercial a des conduits d'aération qui y arrivent. Par exemple, le conduit d'aération du magasin de jeux est sur la même case que la porte. Les joueurs peuvent utiliser ces conduits pour aller d'un magasin au magasin adjacent sans utiliser les couloirs.

Si un joueur souhaite utiliser un conduit d'air conditionné, il doit d'abord terminer son mouvement sur une case contenant une arrivée d'air. A son tour suivant, il ne s'occupe pas de son résultat de dé de déplacement et bouge de l'arrivée d'air dans son magasin de départ jusqu'à l'arrivée d'air du magasin adjacent. Il n'y a pas de lancer de dé de déplacement, mais les autres règles du tour s'appliquent.

Comme cela a déjà été dit, la Plateforme hélico (« **Helipad** ») ne peut être rattachée qu'à l'étage du centre commercial. Elle peut être connectée à un couloir ou à l'extérieur d'un magasin. C'est parce que les joueurs peuvent atteindre la plateforme hélico par le système de conduits d'air conditionné.

Scénarios Bonus

Cherchez et Sauvez-les !

Les joueurs doivent courir dans le centre commercial pour sauver les gens qui ont été piégés par la horde de zombies. Pour ce scénario, à la place de zombies, placer des jetons (des piécettes feront très bien l'affaire) dans les magasins contenant trois cases. Placez les zombies de ce magasin sur les cases disponibles au dehors. Quand vous arrivez sur une case avec un jeton-'rescapé', ramassez le dans votre réserve avec tout jeton balle ou cœur qui pourrait s'y trouver.

Si un joueur est tué par les zombies, il perd tous ces jetons 'rescapés'.

En dehors de cela, le jeu se déroule normalement.

Le premier joueur à atteindre le centre de la plateforme hélico avec le plus de jetons rescapés gagne la partie.

Tuez le Gars Qui A les Clés.

L'un des joueurs trouve les clés de l'hélicoptère au début du jeu. Les autres joueurs doivent essayer de les lui prendre et d'arriver en premier à la plateforme hélico.

Ce scénario peut utiliser **Zombies!!!**, **Zombies!!! 2**, et/ou **Zombies!!! 3**.

Les joueurs commencent le jeu par un lancer de dé supplémentaire. Le joueur au résultat le plus haut obtient les clés et bougera en premier.

Le jeu se déroule normalement excepté que le joueur gagnant les clefs lancera deux dés pour son premier déplacement.

Par ailleurs, si un joueur se trouve sur la même case que le joueur aux clés, il peut essayer de les lui prendre. Si cela arrive, les deux joueurs lancent un dé, le plus haut résultat gagne et entre en possession des clés. Les joueurs peuvent dépenser leurs jetons cœur et balle comme d'habitude pour améliorer leur résultat. En cas d'égalité, c'est la personne possédant déjà les clés qui les garde.

Si le joueur possédant les clés est tué par les zombies, il perd les clés sur la case où il a été vaincu. Tout joueur arrivant sur la case contenant les clés peut dès lors les ramasser comme s'il s'agissait d'un jeton 'vie' (cœur) ou 'balle'.

Le premier joueur arrivant au centre de la plateforme hélico avec les clés gagne la partie.

Pour d'autres scénarios et une liste complète des F.A.Q. (Foire aux Questions), vous pouvez visiter notre site :

www.twilightcreationsinc.com.

Traduction des Tuiles – plans de boutique – Z3:MW

Les tuiles-plans de boutique de **Zombies !!!3 – Mall Walkers** sont facilement repérables par la mention **Z3:MW** dans le coin supérieur gauche.

Nom original du magasin : Nom traduit
Appliance Store : Electro-ménager
Consignment Shop: Dépôt-Vente de marchandises
Costume Shop: Magasin de vêtements
Department store: Grand magasin
Escalator*: Escalator (Sans blague!)
Food Court : Cafétéria
Front Door : Entrée principale
Game Store : Boutique de jeux
Helipad : Zone d'atterrissage pour hélicoptère, Plateforme hélico.
Lingerie Shop: Boutique de lingerie.
Music Store : Disquaire
Outfitter : Articles de plein air
Pet Store : Animalerie

Traduction des Cartes d'évènements – Z3:MW

Les cartes d'évènements de **Zombies !!!3 – Mall Walkers** sont facilement repérables par la mention **Z3:MW** dans le coin inférieur droit.

Abandon All Hope (Abandonnez Tout Espoir)

Le joueur cible souffre d'une pénalité de -1 pour tous ses lancers de dé durant son prochain tour.

Aww, isn't he cute (Gnakk, il est « à croquer » !)

Jouez cette carte devant vous quand vous êtes dans l'Animalerie (« **Pet Store** »). Défaussez cette carte pour éviter tous les combats sur la tuile que vous occupez, pour le reste de votre tour.

Barricade the Door (Porte Barricadée)

Jouez cette carte quand vous êtes dans un bâtiment ou magasin. Tous les zombies du bâtiment ou magasin sont enlevés et placés sur toute case disponible immédiatement en dehors de ce bâtiment ou magasin, en respectant les règles habituelles de placement des zombies.

Cleanup in aisle 5 (Nettoyage de l'aile 5)

Jouez cette carte quand vous êtes dans un bâtiment ou magasin. Eliminez tous les zombies de ce bâtiment ou magasin. En commençant par vous, distribuez ces zombies un par un à chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur peut les ajouter dans sa réserve.

Clearance Sale (Liquidation)

Jouez cette carte pour éliminer tous les zombies des couloirs de votre tuile et les mettre dans votre réserve.

Crossbow (Arbalète)

Jouez cette carte devant vous quand vous êtes dans le magasin d'Articles de plein air (« **Outfitter** »). Tant que cette carte reste en jeu, vous pouvez ajouter +1 à un résultat de dé de combat, une fois par tour.

Hello, may I help you ? (Bonjour, je peux vous aider?)

Jouez cette carte pour placer un zombie sur chaque case de joueur, y compris la vôtre.

I will survive ! (You, on the other hand, may not...) (JE survivrai ! En revanche, peut-être pas toi...)

Jouez cette carte quand vous êtes sur la même case qu'un autre joueur. Les deux joueurs se combattent en lançant un dé. Celui qui a joué cette carte ajoute +1 à son résultat. Le score le plus bas perd une vie. On ne peut pas dépenser de balle dans ce combat et le joueur ayant lancé la carte gagne en cas d'égalité.

Jammed (Enrayé)

Après avoir joué cette carte, les joueurs ne peuvent plus utiliser d'arme ou de jeton balle jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Lots of luck with that ! (Cela, c'est de la chance!)

Jouez cette carte quand vous êtes sur la même case qu'un autre joueur. ! Votre déplacement se termine alors et vous pouvez prendre une balle et une carte au hasard à ce joueur.

Lucky Shot (Tir Chanceux)

Jouez cette carte lors d'un combat. Dépensez un jeton balle pour tuer automatiquement le zombie que vous êtes en train de combattre.

Now, that's just gross! (Là, franchement, c'est trop !)

Jouez cette carte devant vous quand vous êtes dans le Magasin de Lingerie (« **Lingerie Shop** »). Défaussez la pour vous déplacer dans la case de votre choix d'un magasin ou bâtiment voisin.

One man's garbage... (Ce que quelqu'un a laissé...)

Jouez cette carte devant vous quand vous êtes au Dépôt-Vente (« **Consignment Shop** »). Défaussez cette carte pour récupérer une carte au dessus de la pile de défausse.

Sprinkler System (Déclenchement du Système Anti-incendie) Après avoir joué cette carte, aucun zombie ne peut se déplacer jusqu'à la fin de votre prochain tour. Tout combat se déroule normalement.

We're all gonna die! (On va tous mourir!)

Jouez cette carte pour ajouter un zombie sur chaque case possible d'une tuile.

You Want Fries with That ? (Voulez-Vous des Frites avec?)

Posez cette carte devant vous quand vous êtes dans la Cafeteria (« **Food Court** »). Défaussez là pour marquer la tuile où vous êtes : aucun zombie ne peut plus se déplacer vers cette tuile jusqu'à la fin du jeu.