

ZOMBIES !!! 4

La Fin...

Merci d'avoir acheté Zombies !!! 4 : La Fin... Nous espérons que ça vous plaira terriblement !

Ouah ! Ca a été un long et étrange chemin, et il y a plein de choses que je voudrais dire... Malheureusement, temps et espace me sont imposés pour faire court, aussi je profiterai juste de l'occasion pour vous dire MERCI ! Oh, ne vous inquiétez pas de ce qui gratte à la porte... ce n'est que mon petit chien...

Ce que nous avons déjà dit depuis le premier jour s'applique à cet ensemble tout autant qu'avant, utilisez les règles que vous aimez et laissez de côté les autres.

Si vous avez n'importe quelle question, commentaire, critique ou juste envie de dire bonjour, n'hésitez pas à visiter notre site internet à twilightcreationsinc.com et nous laisser un mot. D'ici là rappelez vous : vous n'avez pas besoin de courir vite, vous avez juste besoin de courir plus vite que le joueur le plus lent...

Contenu

30 Tuiles – plans de terrain

Jeu de 50 Cartes d'évènement

100 figurines plastiques de Chiens Zombies

6 figurines plastiques de Gars armés de fusil à pompe (les pions)

Jetons Cœur rouges

Jetons Balle noirs

2 dés

Ces règles du jeu.

But du Jeu

Eh bien, vous avez réussi ! Vous vous êtes échappé de la ville, vous avez combattu les super-zombies du camp militaire et exploré la galerie commerciale à la recherche de l'origine de cette engeance zombie. Tout ce sale boulot a payé et maintenant vous vous retrouvez dans cette sombre forêt

isolée. Ne vous préoccupez pas de ce hurlement au loin. Ce n'est probablement rien... De toutes façons, on n'a jamais entendu parler d'un chien zombie ...

L'objectif dans **Zombies !!!4 : La Fin** est d'être le premier joueur à réussir à annihiler le sortilège qui a relevé les morts. Pour y arriver, vous aurez besoin de trouver autant de pages que possible du Livre des Morts-Vivants ; atteignez alors le chalet et lancez le contresort avant les autres joueurs. Mais, méfiez-vous des chiens « morts ».

Modification par rapport aux jeux ZOMBIES!!! précédents

Si vous n'avez jamais joué à **ZOMBIES!!!** auparavant, vous pouvez sauter ce paragraphe. Si vous êtes un ancien fan de **ZOMBIES!!!** ce chapitre s'adresse à vous.

. Dans **ZOMBIES!!! 4** vous combattrez des chiens zombies. Comme ce jeu peut être utilisé avec les autres extensions, les règles parlent des zombies ou des chiens zombies sous la simple appellation de « zombies ». Quand on ne parlera que des chiens, on utilisera exprès l'appellation « chiens zombies ».

Les chiens zombies peuvent bouger de deux cases, et il peut y avoir jusqu'à deux chiens zombies (maximum) sur une case. Il faut réussir 5 ou 6 au dé pour tuer un chien zombie, en contrepartie, ils ne vous font que des demi-dommages (un demi cœur).

La condition de victoire est d'atteindre le chalet, d'éliminer tous les zombies qui s'y trouvent et de réussir à lancer le sort, ou bien d'éliminer 25 zombies (normaux ou chiens).

Puisqu'il n'y a pas de routes sur les tuiles du jeu, excepté pour le pont, une tuile peut être placée n'importe comment, tant qu'elle reste adjacente à une autre tuile.

Quand vous n'avez plus de jeton cœur, votre pion ne reprendra place sur la table qu'au début de votre prochain tour.

Installation du jeu

Chaque joueur choisit un pion.

Chaque joueur reçoit 3 jetons balle, 2 jetons cœur, deux jetons de demi-cœur et trois cartes d'évènement.

Placez de côté le reste des jetons balle et cœur.

Mélangez les cartes d'évènements restantes et placez les sur la table à portée des joueurs.

Prenez la tuile Pont (« **Bridge** ») du paquet et placez là au milieu de la table. Tous les joueurs posent alors leur pion sur la première case du pont (Fig.1 « Z »). La première tuile en jeu sera posée du côté opposé du pont.

Mélangez le reste du paquet de tuiles et posez le face cachée sur la table.

Choisissez au hasard un joueur pour commencer.

Déroulement d'un tour de jeu

Pendant un tour de jeu, vous devrez réaliser les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Tirer une tuile du paquet
2. Poser cette tuile en la connectant où vous voudrez sur la carte existante.
3. Combattre tout zombie se trouvant sur votre case.
4. Piocher jusqu'à trois cartes, si vous en avez moins de trois.
5. Lancer un dé, le résultat indiquant votre déplacement dans ce tour.
6. Déplacer votre pion au maximum du nombre de cases indiqué par ce jet de dé.
7. Lancer un dé et déplacer un nombre de zombies correspondant à ce jet de dé.
8. Vous pouvez si besoin défausser une carte d'évènement de votre main.

Après avoir décidé de vous défausser (ou non), votre tour sera terminé et le jeu continuera avec le joueur suivant (à votre gauche).

Placement des tuiles – plans de terrain

Puisqu'il n'y a pas de routes sur les tuiles de ce paquet, celles-ci peuvent être placées dans n'importe quelle orientation en tenant compte du cas particulier de la tuile Pont (« **Bridge** ») (Fig.1 « A »).

La tuile Pont (« **Bridge** ») entre en jeu dès le commencement. La première tuile tirée sera posée à l'autre bout de la tuile Pont (« **Bridge** »), et ce sera la seule du jeu à pouvoir être placée

contre la tuile du pont ; en d'autres termes, aucune tuile ne pourra être placée contre les autres côtés de la tuile du pont. (Fig.1. "B")

Quand une tuile « nommée » est placée (Fig.1. "C"), les jetons balle et cœur et les chiens zombies sont placés sur la tuile conformément aux nombres indiqués dans le coin supérieur gauche.

Pour les tuiles de simple forêt (tuiles avec un astérisque "*") sans nom particulier comme titre, jetez un dé. Le résultat indique alors le nombre de chiens zombies à placer sur cette tuile.

Les chiens zombies peuvent être placés sur n'importe quel case des tuiles. Dans le cas des tuiles « nommées », ils peuvent être placés à l'intérieur des bâtiments. Deux chiens peuvent être placés sur une même case. Les jetons de balle ou de cœur doivent être placés dans les bâtiments, et à raison de seulement un par case. (Il ne peut jamais y avoir deux jetons quels qu'ils soient sur une même case).

Quand une tuile demande un certain nombre de jetons cœur à placer dans un bâtiment, tous les jetons cœur doivent être placés. Vous ne devrez jamais placer de jetons "demi-cœur" sur les tuiles.

Quand la tuile Chalet (« **Cabin** ») apparaît, le joueur qui a le plus faible nombre de "pages" dans son jeu choisit son emplacement. En cas d'égalité, les joueurs jettent chacun un dé et le joueur ayant obtenu le meilleur résultat (le plus haut) gagne le droit de placer la tuile.

Règles de combat

Chaque fois que vous commencez votre tour sur la même case qu'un zombie ou que vous passez sur une case contenant un zombie, un combat a lieu.

Le combat est résolu par le jet d'un dé. Vous devez faire 5 ou 6 pour éliminer un chien zombie (il faut obtenir 4, 5 ou 6 pour éliminer un zombie humain)

Si vous échouez (en faisant moins que 5), vous pouvez dépenser des jetons balle pour augmenter votre résultat jusqu'à cinq au prix d'un jeton pour un point au dé.

Si vous n'avez pas suffisamment de jetons pour améliorer votre résultat, ou si vous choisissez de ne pas en dépenser, vous devez vous défausser d'un jeton demi-cœur. (Contre un zombie humain, vous devriez perdre un jeton cœur entier). Le combat continue jusqu'à ce que vous éliminiez le zombie ou que vous n'avez plus de jeton cœur. Vous ne pouvez jamais quitter un combat avec un zombie, sauf par l'effet d'une carte d'évènement.

Quand vous n'avez plus de jeton cœur, votre mouvement se termine et votre pion est retiré de la table. Il sera replacé sur la première case de la tuile Pont (« **Bridge** ») au commencement de votre prochain tour. Vous perdez la moitié de vos zombies (arrondie au chiffre supérieur) et toute carte arme/objet/page en jeu devant vous. Le reste de votre tour se poursuit comme d'habitude.

Quand votre pion a été tué, il recommencera à votre prochain tour avec comme jetons 3 balles, 2 cœurs et 2 demi-cœurs.

Règles de déplacement des joueurs

Le déplacement est déterminé par le jet d'un dé.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tout le déplacement indiqué par votre résultat au dé et pouvez vous arrêter quand vous voulez pendant votre phase de déplacement.

Vous ne pouvez jamais faire un déplacement en diagonale. Tout zombie rencontré au cours du déplacement doit être immédiatement combattu avant la poursuite de votre mouvement.

Si vous passez sur une case contenant un jeton cœur ou balle mais pas de zombie, vous pouvez le ramasser et le mettre immédiatement dans votre réserve. S'il y a un zombie sur la case, vous devez d'abord le combattre avant de pouvoir prendre le jeton.

Les joueurs comme les zombies ne peuvent pénétrer ou sortir des bâtiments ou lieux "nommés" qu'en passant par l'entrée/la sortie ou par les portes.

Toutes les cases dans les tuiles de ce paquet sont utilisables sauf les cases d'eau de la tuile Loueur de barques (« **Boathouse** ») et les six cases de la tuile Pont (« **Bridge** ») en dehors du pont lui-même.

Règles concernant les cartes d'évènements

Les cartes d'évènement (Carte A) peuvent être jouées n'importe quand sauf les cartes "page" (Carte B). Ces dernières ne peuvent être jouées en les posant devant vous que pendant votre tour de jeu. Elles peuvent ensuite être défaussées n'importe quand pour utiliser leur effet, mais un joueur ne peut en dépenser qu'une par tour de jeu (du début de son tour jusqu'au commencement de son prochain tour). Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte d'évènement ou carte "page" par tour de jeu (du commencement de votre tour actuel jusqu'au commencement de votre prochain tour). A moins qu'il ne soit précisé autre chose, une carte d'évènement peut être jouée dans n'importe quel bâtiment ou lieu "nommé".

Vous ne pouvez jamais avoir plus de trois cartes d'évènements dans la main à la fin de votre tour.

Vous pouvez vous défausser d'une carte à la fin de votre tour.

Cette défausse indique la fin de votre tour et vous empêche de réaliser toute autre action ensuite. Si une carte d'évènement entre en contradiction avec les règles du jeu, c'est bien la carte qui l'emporte sur la règle habituelle.

Si la pile de cartes d'évènements est terminée, mélanger les cartes défaussées pour former une nouvelle pile à piocher.

Règles de déplacement des zombies.

A la fin de votre tour, vous lancez un dé pour déterminer le nombre de zombies à bouger. Vous devez déplacer le nombre de zombies indiqués (si c'est possible) et aucun zombie ne peut être bougé deux fois dans un tour, pendant la phase de déplacement des zombies.

Un zombie humain se déplace d'une case et un chien zombie de deux cases.

Deux chiens zombies peuvent être sur la même case, mais il ne peut y avoir qu'un seul zombie humain sur une case. Il ne peut jamais partager sa case avec un autre zombie humain ou chien.

Les zombies ne peuvent pas se déplacer en diagonale.

Gagner la partie

Pour gagner à ce jeu, vous devez arriver à la tuile Chalet (« **Cabin** ») et lancer le « sort » avec succès, avant les autres joueurs.

Tout chien doit être éliminé du chalet et vous devez vous trouver à l'intérieur de celui-ci pour votre tentative d'accomplissement du contresort.

Pour réussir le lancement du sort, vous devez lancer un dé. Il faut obtenir 6. Pour chaque page que vous avez en jeu, le chiffre à atteindre décroît de un. Par exemple, si vous avez trois « pages » en jeu devant vous, vous devez obtenir 3 ou plus pour gagner la partie.

Vous ne pouvez tenter de lancer le « sort » qu'une fois par tour.

Règles complémentaires

Une fois que les jetons balle et cœur sont placés sur la table, ils ne peuvent plus être déplacés.

Une case peut contenir un zombie et un jeton (cœur ou balle)...mais jamais les trois ensemble.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 5 jetons cœur (deux jetons demi-cœur valant un jeton cœur).

Vous pouvez posséder autant de jetons balle que vous avez pu en récupérer.

Un joueur ne peut mettre en jeu qu'un seul exemplaire d'une carte donnée (armes, pages ou objets).

Toute carte mise en jeu devant un joueur est considérée comme un objet ou une arme.

Pour les besoins de ce jeu de tuiles, les Cases Boisées (« **Wooded Squares** ») sont les cases qui contiennent une broussaille ou un arbre feuillu.

Pour utiliser ce jeu en complément des autres jeux Zombies !!! ou ses extensions, vous n'avez qu'à mélanger la tuile Pont (« **Bridge** ») dans la pile principale de tuiles, comme c'est le cas pour Zombies !!! 2 et 3.

Traduction des tuiles – plans de terrain de Z4:TE

Facilement repérables par la mention ‘‘Z4:TE’’ (= **Zombies!!! 4 : The End**) dans le coin supérieur gauche.

Nom de la tuile : Nom traduit

Abandoned Cars : Epaves de voitures.

Altar : Autel.

BoatHouse : Loueur de barques.

Bridge : Pont.

Burnt Cabin : Cabane incendiée.

Cabin : Chalet, Cabane.

Campground : Campement.

Cave : Grotte.

Outhouse : Toilettes.

Pet Cemetery : Cimetière pour animaux.

Ranger Post : Poste de garde forestier.

Shed : Abri forestier, cabane à outils.

Traduction des cartes d'évènements – Z4:TE

Repérables par la mention ‘‘Z4:TE’’ (= **Zombies!!! 4 : The End**) dans le coin inférieur droit.

Amulet (Amulette)

Jouez cette carte devant vous quand vous êtes sur la tuile des épaves de voitures. Défaussez là pour vous téléporter (= déplacement) sur une tuile adjacente, sur la case de votre choix.

Bad Zombie. No Biscuit ! (Méchant Zombie. Pas de Friandise !)

Déplacez tous les zombies de votre tuile sur une tuile voisine. Cette carte ne peut pas être jouée sur une tuile « cabin » (chalet) ou « helipad » (plateforme hélico).

Clair Warlock (Sorcellerie, à coup sûr !)

Déplacez un adversaire sur une tuile de simple forêt voisine (adjacente).

Dog Repellent (Répulsif à chiens)

Après avoir joué cette carte, aucun chien ne peut se rapprocher de votre pion jusqu'à la fin de votre prochain tour. Tout chien rencontré au cours du déplacement doit être combattu normalement.

Full Moon Fever (Coup de Pleine Lune)

Pendant son prochain tour, le joueur se transforme en loup-garou et peut attaquer les autres joueurs. Les deux joueurs lancent alors un dé et peuvent ajouter des « balles » pour augmenter leur résultat. Le perdant se retrouve aussitôt déplacé sur la tuile du pont (case de son choix).

Fully Loaded (Charge maxi)

Jouez cette carte pour prendre assez de jetons balle et cœur pour égaliser ceux d'un autre joueur de votre choix.

Here Doggie ! (Ici, le Chien !) – Page du Livre des Morts

Quand vous placez cette carte devant vous, remplissez le Cimetière des Chiens de 9 chiens zombies.

Lost in the Woods (Perdu dans les Bois)

L'adversaire pris pour cible ne peut pas se déplacer hors de la tuile qu'il occupe jusqu'à la fin de son prochain tour.

Magic Key (Clé Magique)

Posez cette carte devant vous quand vous êtes dans l'une des grottes. Défaussez là pour regarder dans la main d'un adversaire et lui prendre une de ses cartes. Vous devez défausser toute carte en trop si vous en avez plus de trois en main.

Monkeys are Funny! (Drôles de Singes!)

Après avoir joué cette carte, vous pouvez vous déplacer à travers les cases boisées de branche en branche. Vous ne pouvez alors pas combattre les zombies de ces cases. Cette

carte reste en jeu jusqu'à ce que vous entriez sur une case non boisée : elle est alors défaussée.

Portal (Portail)

Jouez cette carte quand vous êtes sur la tuile Autel (« **Altar** »). Echangez instantanément votre place avec un autre joueur.

Return to Sender (Retour à l'Envoyeur) – Page du Livre des Morts
Défaussez cette carte pour transporter un adversaire hors du chalet vers une autre case de la tuile « Chalet » (« **Cabin** »)

Rolled up Newspaper (Journal Roulé comme Gourdin)

Déplacez un zombie de votre case sur la case d'un adversaire instantanément.

Sickle (Faucille)

Jouez cette carte devant vous quand vous êtes dans l'un des bâtiments « nommés » de Zombies !!! 4. A chaque combat, vous pouvez ajouter +1 à votre première attaque et déplacer l'autre chien zombie de la même case vers une case voisine.

Something Doesn't Feel Quite Right... (Je Sens Que Quelque Chose ne va pas...) – Page du Livre des Morts

Défaussez cette carte pour éliminer définitivement trois cartes d'évènements (sauf « Pages du Livre des Morts ») d'une pile.

Spear (Lance)

Jouez cette carte devant vous quand vous êtes dans l'un des bâtiments « nommés » de Zombies !!! 4. Vous pouvez ajouter +1 à chacune de vos attaques.

Talk to the Hand (Parle à ma Main)

Quand vous jouez cette carte, un adversaire sur la même tuile que vous est déplacé sur une tuile voisine de votre choix.

That Didn't Just Happen!?! (Cela N'est Pas Réellement Arrivé !?!)

Elimine n'importe quelle carte qui vient juste d'être jouée.

The Trees Are Alive ! (Les Arbres Sont Vivants !) – Page du Livre des Morts

Défaussez cette carte pour animer la forêt ; tous vos adversaires placés sur une case boisée doivent se battre contre les arbres et broussailles qui s’y trouvent. Ils doivent faire au moins quatre pour les vaincre.

Tranquilizer Gun (Fusil Tranquillisant)

Jouez cette carte devant vous quand vous êtes dans l’un des bâtiments « nommés » de Zombie !!! 4. Défaussez là pour vaincre tous les chiens se trouvant sur une case.

Twist of Fate (Caprice du Destin) – Page du Livre des Morts

Défaussez cette carte pour prendre une « balle » à chacun des joueurs.

We’re All Friends Here (Entre Amis, On Partage Tout...)

Prenez une page du Livre des Morts déposée par l’un des joueurs et placez là devant vous comme si vous veniez de la mettre en jeu.