

# **Zombies !!!**

## **Le Jeu**

**Le fusil à pompe rugit. Le corps sans vie fut éjecté du capot de la jeep quand elle vira dans le parking de la 'Casa des Tacos'.**

**Dehors, les rues étaient envahies de morts qui marchent, suivant lentement les deux survivants dans leur véhicule.**

**Un semi remorque renversé en travers de la route obligea Loren à faire un détour. La jeep bondit sur le trottoir.**

**« La plateforme hélico, c'est par là ! » Bruno montrait la direction opposée tout en rechargeant le fusil avec ses six dernières cartouches.**

**« On passera par le drive-in et on fera le tour ! » hurla Loren en virant brutalement à gauche. Traversant l'aire de jeu de la 'Casa des Tacos', la jeep explosa une paire de zombies festoyant sur les restes d'un petit enfant.**

**« Pas par là ! » Bruno se mit debout dans la jeep et déchargea son fusil sur la meute de cadavres se dirigeant vers eux.**

**Obliquant vers le drive-in, Loren dut piler brutalement pour éviter de percuter l'épave en feu devant eux. Les pneus hurlèrent quand la jeep dérapa dans la voiture en flammes. Bruno fut éjecté au dessus du pare-brise et la tête de Loren percuta le volant.**

**Etourdie et ensanglantée, elle releva la tête et essuya le sang coulant devant ses yeux.**

**Bruno gisait inanimé sur le capot de la jeep. Loren tourna douloureusement la tête et vit la foule de zombies se frayant un passage à l'angle de la 'Casa des Tacos'.**

**Elle lança la jeep en marche arrière. Les pneus hurlèrent. Ils ne bougèrent pas d'un pouce...Loren se redressa pour se pencher au dessus de Bruno. Le pare choc était coincé dans l'épave devant eux. Ils étaient pris au piège ...**

**Se retournant une nouvelle fois, elle vit les zombies se rapprocher. Elle chercha entre ses jambes et agrippa le pistolet sous son siège. Hébétée, elle se tourna pour tirer sur la meute de morts en marche...**

**Bruno fut réveillé par le tonnerre de l'arme de Loren. Une douleur aiguë venait de son bras gauche, puis on tira sa jambe gauche. Il redressa la tête pour voir des zombies escalader le capot. Ils se faisaient un chemin à coups de griffes, l'un arrachant une bouchée de son bras et l'autre mâchonnant sa jambe.**

**Damnation, pensa-t'il...ne jamais prendre le drive-in... on se fait toujours avoir au drive-in !**

**Zombies !!! Le Jeu**

**Ce que vous tenez entre les mains est un petit jeu qui va vous donner une chance de revivre le suspense et la trouille d'échapper aux griffes des morts-vivants.**

**Quand il s'agit de survie, c'est chacun pour soi ! Ne vous occupez pas de votre copain d'enfance ou de ce que pense votre petite amie (vous pourrez toujours en trouver un/une autre). Quand vous les laissez en arrière ou leur donnez une arme en omettant de leur**

**donner des munitions de réserve, vous serez celui qui exultera de trouver son chemin vers cette île des caraïbes préservée, loin de l'invasion des zombies.**

**Alors saisissez votre fusil à pompe, verrouillez et armez et assurez vous de leur tirer dans la tête. Vous allez avoir une chance d'atteindre la plateforme hélico. Débrouillez vous pour que personne ne se mette en travers de votre chemin et vous survivrez.**

**George Vasilakos (créateur du jeu de rôle « Toute chair doit être mangée ») Mai 2001**

Merci d'avoir acheté le jeu Zombies !!! Ce jeu trouve son origine dans les innombrables films de zombies que nous avons appris à aimer.

Connaissant cette toile de fond, nous espérons que vous comprendrez que Zombies !!! n'est pas un jeu gentil. Néanmoins, c'est un max de fun.

D'ailleurs, quelque chose qui est rempli de tant de cadavres vivants ne peut pas être complètement nul. D'accord, vous mourrez et serez forcés de recommencer au début. D'accord, vous vous retrouverez piégé dans une impasse, encerclé par les morts encore frais. Mais, vous deviendrez aussi une vraie plaie pour vos camarades de jeu et si vous êtes le premier à vous tirer de la ville, cela en vaudra bien la peine.

Nous espérons sincèrement que vous apprécierez Zombies !!! et vous invitons à visiter notre site web : [www.twilightcreationsinc.com](http://www.twilightcreationsinc.com) pour jeter un œil sur nos autres chouettes jeux.

### **Contenu du jeu :**

30 Tuiles- plans de quartier

50 Cartes d'« Evènements »

100 figurines plastiques de zombies

6 figurines plastiques armées de fusil à pompe (les pions).

30 jetons « Vie » (cœur)

60 jetons « Balle »

2 dés

La règle du jeu.

### **But du jeu**

Le but du jeu **ZOMBIES!!!** est d'être le premier joueur à atteindre le centre de la tuile « Plateforme hélico » («**Helipad**»), de tuer tout zombie qui s'y trouve tout en échappant à la horde de zombie qui vous poursuit. Une victoire alternative peut être obtenue aussi pour le premier joueur qui arrive à collecter 25 zombies.

### **Démarrage du jeu**

Tirez au sort le joueur qui sera le donneur. Le donneur prend les tuiles – plans de quartier et en retire la Place Centrale («**Town Square**») et la plateforme hélico («**Helipad**»). Placez la tuile Place Centrale («**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 « Plateforme hélico » (« **Helipad** ») sous la pile. Posez alors la pile sur la table, à portée des joueurs. Ensuite, le donneur mélange les cartes d'évènements 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 « balle ».

### **Description d'un tour de jeu**

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

1. Tirer une tuile-plan de la pile et la placer sur la table.
2. Combattre tout zombie se trouvant sur la même case que lui. (Voir le paragraphe règles de combat)
3. Piocher jusqu'à avoir trois cartes d'évènements, s'il en a moins que trois en main.
4. Lancer un dé pour son déplacement (voir le paragraphe règles de déplacement).
5. Se déplacer du nombre de cases indiqué par ce jet de dé. Il doit s'arrêter pour combattre sur chaque case occupée par un zombie. Il peut continuer son mouvement après avoir vaincu le zombie, jusqu'à atteindre le chiffre indiqué par le dé.
6. Lancer un dé, après s'être déplacé. Il doit alors bouger le nombre indiqué de zombies, 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.

### **Placement des tuiles – plans de quartier**

Il y a quelques règles que doivent suivre les joueurs pour placer les tuiles-plans.

- Le plan 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 « nommé » apparaissent aussitôt avec le nombre de figurines Zombie (abrégé Z), de jetons Balle (abrégé B) et de jetons Vie (cœur, abrégé L pour Life) indiqués après le nom du bâtiment. Tous les jetons et les zombies indiqués doivent être placés dans le bâtiment concerné et ne peuvent être placés sur une case de rue. Voir le paragraphe "Règles additionnelles et Clarifications" pour compléter les règles de placement des zombies et des jetons.
- Il est possible de placer un plan 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 zombies.

- Quand une tuile avec des bâtiments non « nommés » est jouée, elle est mise en jeu avec le nombre de zombies correspondant au nombre d'accès routiers qu'elle présente. En d'autres termes, le nombre de zombies est égal au nombre de connexions routières qui quittent la tuile. Par exemple, la tuile « C » ci-dessus sera posée avec quatre zombies sur elle. La tuile « A » avec deux. Ces zombies peuvent être placés sur n'importe quelle case de rue libre de la tuile.

### **Règles de combat**

- Chaque fois que vous commencez votre tour avec un zombie sur votre case, ou que vous arrivez sur une case occupée par un zombie lors de votre déplacement, un combat s'ensuit.
- Le combat est résolu selon le résultat d'un lancer de dé. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous gagnez et prenez le zombie pour l'ajouter à votre réserve ; si vous obtenez 1, 2 ou 3, vous avez perdu et vous devez choisir entre vous défausser d'un jeton de vie ou dépenser suffisamment de jetons 'balle' pour améliorer le jet de dé jusqu'à obtenir un succès. Par exemple, si vous avez obtenu 2, vous pouvez perdre un jeton de vie ou dépenser deux jetons 'balle' pour monter le résultat de 2 à 4.
- Le combat continue jusqu'à ce que le joueur gagne...ou n'ait plus de jeton de vie. Un joueur ne peut jamais quitter volontairement un combat.
- Quand un joueur n'a plus de jeton de vie, son déplacement est terminé, et il doit replacer son pion au centre de la Place Centrale de la Ville. De plus, il perd le reste de son déplacement, ainsi que la moitié (arrondie au chiffre supérieur) des zombies qu'il a collectés, et toute carte d'arme qu'il aurait mise en jeu. Le reste du tour continue normalement.
- Lorsqu'un joueur est tué et forcé de recommencer au début, il commencera son prochain tour avec trois jetons 'vie' et trois jetons 'balle'.

### **Utilisation des cartes d'évènements**

- Les cartes d'évènements peuvent être jouées n'importe quand.
- On ne peut jouer qu'une carte d'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 d'évènements à la fin de votre tour.
- Un joueur peut se défausser d'une carte d'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.

### **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 zombie rencontré en cours de mouvement doit être combattu avant la poursuite du déplacement. Voir le paragraphe Combat pour plus de détails. (Les cartes d'évènements telles que « Autre Source de Nourriture » (« **Alternate Food Source** ») font exception à cette règle)
- Si un joueur se déplace sur une case contenant un jeton 'vie' (cœur) ou 'balle' et aucun zombie, ce jeton peut aussitôt être ajouté au stock du joueur.
- Les zombies et les joueurs ne peuvent entrer ou sortir que des bâtiments « nommés », et pour cela ils doivent utiliser les cases de portes. 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 « Magasin d'Articles de Sport » (« **Sporting Goods Store** ») sur la droite possède sept cases intérieures et une case de rue.

### **Règles de déplacement des zombies**

- A la fin de chaque tour, un dé est lancé et le résultat indique le nombre de zombies qu'il faut déplacer d'une case, si possible.
- Les zombies ne peuvent pas se déplacer en diagonale.
- Chaque case ne peut contenir qu'un zombie à la fois.
- Les cases contenant un zombie peuvent également porter un jeton 'vie' (cœur) ou 'balle' mais, si le zombie se déplace, le jeton reste sur place.

### **Règles additionnelles et Clarifications**

- Quand la carte Plateforme hélico (« **Helipad** ») est mise en jeu, c'est le joueur qui possède le moins de zombies qui la place sur la table. En cas d'égalité, les ex-aequo détermineront au hasard qui devra le placer.
- Chaque case peut contenir un zombie et un jeton 'vie' ou 'balle'...mais jamais les trois en même temps.
- Aucun joueur ne peut posséder plus de cinq jetons 'vie' à un moment donné.

- Les joueurs peuvent posséder autant de jetons 'balle' qu'ils peuvent en trouver.
- Quand on joue des cartes d'évènements, les tuiles « Place Centrale » (« **Town square** ») et « Plateforme hélico » (« **Helipad** ») ne sont pas considérés comme des bâtiments « nommés ».
- Seules les portes accessibles depuis une case de rue peuvent être utilisées pour entrer ou sortir des bâtiments.
- Si une tuile-plan de quartier 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.
- Chaque joueur ne peut posséder qu'un exemplaire de chaque arme mise en jeu.
- Si une carte événement telle que Autre Source de Nourriture (« **Alternate Food Source** ») précise qu'aucun zombie n'attaque, le joueur ne peut pas non plus les éliminer.
- La carte « Je ne Suis Pas Sûr qu'ils Soient Morts... » (« **I Don't think They're Dead** ») signifie maintenant : « Jouer cette carte pour faire qu'un joueur adverse lance deux dés. Si l'un des dés donne un résultat de 3 ou moins, le joueur doit rendre ce nombre de zombies à la réserve de figurines. Des marqueurs 'vie' ou 'balle' peuvent être dépensés pour modifier ces résultats de dés. »
- Pour des parties plus courtes, placez la carte « Plateforme hélico » (« **Helipad** ») au hasard dans la moitié inférieure de la pile.

## Traduction des Tuiles – Plans de quartier

Les tuiles de Zombies!!! n'ont pas de signe distinctif pour les différencier des extensions... c'est leur signe distinctif.

**Nom de tuile** : Nom traduit.

**Army Surplus Store** : Vente des Surplus de l'Armée.

**Fire Station** : Caserne des pompiers.

**Florist Shop** : Fleuriste.

**Gas Station** : Station Service.

**Hardware Store** : Quincaillerie - Outillage.

**Helipad** : Zone d'atterrissage pour hélicoptère, Plateforme hélico.

**Hospital** : Hôpital.

**Lawn & Garden Store** : Jardinerie

**Police Station** : Poste de police, Commissariat.

**Skate Shop** : Vendeur de Skateboards.

**Sporting Goods Store** : Magasin d'Articles de Sport.

**Town Square** : Place Centrale de la Ville.

**Toy Store** : Magasin de Jouets.

# Traduction des Cartes d'évènements de Zombies!!!

## **Adrenaline Rush** (Décharge d'Adrénaline)

Cette carte doit être jouée avant de lancer un dé. Le joueur peut doubler son mouvement pour un tour, ou ajouter +2 à un résultat de dé de combat.

## **All The Marbles** (Toutes Les Billes)

Placez cette carte devant vous quand vous êtes dans le bâtiment Magasin de Jouets (« **Toy Store** »). Défaussez cette carte pour empêcher tous les zombies de bouger jusqu'à la fin de votre prochain tour.

## **Alternate Food Source** (Autre Source de Nourriture)

Aucun zombie n'attaquera jusqu'à la fin de votre prochain tour.

## **Bad Sense of Direction** (Mauvais Sens de l'Orientation)

Renvoie le joueur désigné, de nouveau sur la Place Centrale de la Ville.

## **Brain Cramp** (Foutue Migraine)

Jouez cette carte quand un autre joueur veut se déplacer. Vous pouvez alors décider où il se déplacera.

## **Butter Fingers** (Doigts Gras)

Choisissez un adversaire qui se défaussera d'une arme ou de deux balles.

## **Chainsaw** (Tronçonneuse)

Placez cette carte devant vous quand vous êtes dans la Jardinerie (« **Lawn & Garden Center** »). Défaussez cette carte pour gagner +2 contre tous les zombies que vous combattrez pour le reste de votre tour.

## **Claustrophobia** (Claustrophobie)

Le joueur atteint ne peut pas entrer dans un bâtiment pendant son prochain tour. S'il est dans un bâtiment, il doit utiliser tout son déplacement pour en sortir.

## **Fear** (Terreur)

Le joueur désigné ne peut pas bouger pendant son prochain tour.

## **Fire Axe** (Hache d'Incendie)

Placez cette carte devant vous quand vous êtes dans la Caserne de Pompiers (« **Fire Station** »). Ajoutez à partir de maintenant +1 à tous vos résultats de dés de combat.

### **First Aid Kit (Trousse de Premiers Secours)**

Placez cette carte devant vous quand vous êtes dans l'Hôpital («**Hospital**») ou la Pharmacie («**Drug Store**»). Vous pourrez ensuite défausser cette carte au lieu de perdre un jeton de vie lors d'un combat.

### **Grenade (Grenade)**

Placez cette carte devant vous quand vous êtes dans le bâtiment Vente de Surplus de l'Armée («**Army Surplus Store**»). Défaussez cette carte pour éliminer tous les zombies dans un bâtiment. Mais vous devez aussi perdre un jeton de vie.

### **Hey Look !...A Shotgun ! (Hé, Regardez !...Un Fusil à Pompe !)**

Le joueur gagne +1 à ces trois prochains résultats de dés de combat.

### **Hysterical Paralysis (Panique Paralysante)**

Le joueur visé passe son prochain tour.

### **I Don't Think They're Dead ... (Je ne Pense Pas qu'ils Soient Morts...) :**

Changement de règles par rapport à la carte d'origine, pour : « Jouez cette carte pour faire que le joueur cible lance deux dés. Si l'un des dés donne un résultat de 3 ou moins, le joueur doit rendre ce nombre de zombies à la réserve de figurines. Des marqueurs 'vie' ou 'balle' peuvent être dépensés pour modifier ces résultats de dés. »

### **Just When You Thought It Couldn't Get Any Worse... (Juste au Moment où Vous Pensiez que Cela ne Pourrait Pas Être Pire...)**

Placez un zombie dans chaque case d'un bâtiment qui n'est pas déjà occupée par un zombie.

### **Lots of Ammo (Plein de Munitions)**

Placez cette carte devant vous quand vous êtes dans le Magasin d'Articles de Sport («**Sporting Goods Store**»). Défaussez cette carte pour obtenir trois jetons 'balle' de plus.

### **Molotov Cocktail (Cocktail Molotov)**

Placez cette carte devant vous quand vous êtes dans la Station Service («**Gas Station**»). Défaussez cette carte pour obtenir +2 à tous les dés de combat concernant l'ensemble des zombies dans un seul bâtiment.

### **Much Needed Rest (Vraiment Besoin de Repos)**

Jouez cette carte à la place de votre lancer de dé de déplacement. Regagnez 2 jetons 'vie' (cœur).



**Skateboard (Skate)**

Placez cette carte devant vous quand vous êtes dans le Vendeur de Skateboards (« **Skate Shop** »). Vous pouvez ensuite ajouter +2 à tous vos résultats de déplacement. Le skateboard est considéré comme une arme.

**Slight Miscalculation (Légère Erreur de Calcul)**

A jouer sur un bâtiment. Le nombre de zombies qui s'y trouve est doublé, au maximum jusqu'à remplir toutes les cases possibles.

**The Keys Are Still In It! (Les Clés Sont Encore Sur le Contact!)**

Déplacez vous jusqu'à dix cases au lieu de lancer un dé de déplacement.

**This Isn't So bad (C'est Pas Si Mal, Finalement)**

Déplacez 2 zombies de votre choix en jeu vers n'importe quelle case autorisée.

**We're Screwed! (Nous Sommes Foutus!)**

Placez des zombies sur dix cases qui n'en contenaient pas.

**Where Did Everybody Go ? (Où Sont-Ils Tous Passés?)**

Jouez cette carte pour déplacer un joueur adverse de cinq cases.

**Your Shoe's Untied (Ton Lacet est Défait)**

Divise le déplacement du joueur atteint de moitié (arrondi à l'entier inférieur).

**Zombie Master (Maître des Zombies)**

Placez 5 zombies n'importe où dans la ville, sur une case non occupée par un joueur.