

REGLES ZOMBIES!!!

But du jeu

Etre le premier à atteindre la case centrale d'un hélicoptère ou collectionner 25 zombies dans sa « réserve ».

Placement initial

- Mélanger les cartes événement, en donner 3 à chaque joueur
- Mettre à part les plateaux de l'hélicoptère du jeu standard et du « TOWN SQUARE », ainsi que le « FRONT GATE », un croisement et une route droite de la base militaire (plateaux notés « ZC » pour ZOMBIE CORPSES).
- Placer le « TOWN SQUARE » au centre de la table avec un pion coloré par joueur
- Mélanger les plateaux non ZC avec le « FRONT GATE » de la base militaire, puis mettre l'hélicoptère au bas du paquet. Le croisement et la route droite de la base militaire restent de côté
- Mélanger les plateaux de la base militaire entre eux
- Chaque joueur reçoit 3 vies et 3 balles (note : on ne peut jamais avoir plus de 5 vies en jeu, les balles sont illimitées)

Tour de jeu

Durant un tour chaque joueur doit effectuer les actions suivantes. Le premier joueur est déterminé aléatoirement, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Plateau

Le joueur doit tirer le plateau situé en haut du tas et le placer sur la table. Le tas peut être celui de la base militaire après que le « FRONT GATE » soit en jeu.

On peut placer le plateau dans le sens désiré, mais toutes les routes doivent être connectées : vous ne pouvez bloquer une route avec un immeuble sur le plateau adjacent.

Si vous placez un plateau avec un immeuble « nommé », vous devez immédiatement poser le nombre adéquat de zombies (« Z »), balles (« B ») et vies (« L »). Les zombies et pions (vie ou balles) doivent être placés sur des cases d'immeuble et non de route. On ne peut placer qu'un pion (vie ou balle) par case et un seul zombie par case mais on peut avoir un zombie et un pion.

- Si un plateau est placé de sorte qu'il n'est plus possible d'en ajouter de nouveaux, le jeu continue, mais la seule façon de gagner et d'avoir 25 zombies dans sa réserve.
- Si un plateau sans nom est placé, il convient de lui adjoindre un nombre de zombies égal à ses accès de toutes (par exemple, le « TOWNSQUARE » en a 4). Ces zombies peuvent être placés sur n'importe quelle case légale.
- Lorsqu'un hélicoptère entre en jeu c'est le joueur qui a le moins de zombies en réserve qui le place (résoudre aléatoirement les égalités). Si aucun des deux hélicoptères n'a pu être placé et qu'ils ont tous deux été défaussés, le jeu sera gagné par celui qui aura 25 zombies dans sa réserve
- Si le plateau pioché est le « FRONT GATE » de la base militaire, le placer, puis prendre le croisement et la route droite de la base militaire qui avaient été mis de côté. Placer les zombies selon les règles normales. A partir de ce moment un joueur pourra piocher dans un des 2 tas, à son choix (standard ou base militaire) mais s'il prend un plateau de la base militaire il doit le placer en le connectant à cette même base. Les plateaux de la base militaire ne doivent pas être connectés avec ceux de la ville
- Certains plateaux de la base militaires sont spéciaux et marqués d'une « * ». Il s'agit du « TOP SECRET LAB » qui contient des zombies « phosphorescents » qui nécessitent un résultat de 5 ou plus pour être détruits et se déplacent de 2 cases au lieu d'une. L'autre est le « MOTORPOOL » (qui compte comme un immeuble, pas de la route) qui permet d'acquérir une jeep : le mouvement du joueur est alors doublé tant qu'il reste sur une route, le fait de quitter une route permet de garder le mouvement dans son entité pour ce tour, mais ensuite la jeep est perdue (on peut aller en récupérer une au « MOTOR POOL ») ; la jeep n'empêche pas d'avoir à affronter les zombies.

· La tuile « FIRE STATION » a 3 portes

· Le « SPORTING GOODS STORE » et le « FIRE STATION » ont tous deux 7 cases.

- Si la Tuile ne peut être jouée, la mettre hors du jeu, le joueur en cours ne placera pas de tuile ce tour

Combat

Eventuellement, le joueur doit combattre le zombie sur la case qu'il occupe. Lancer 1d6, si vous obtenez 4 ou + (ou 5 ou + pour les zombies phosphorescents), le zombie est détruit et ajouté à votre réserve.

Sinon 2 possibilités s'offrent à vous :

vous perdez une vie et vous relancer les dés

Vous dépensez une balle par point qui vous manque pour atteindre 4 (chaque balle donne +1)

Le combat continue jusqu'à la victoire du joueur ou à la perte de son dernier point de vie.

Lorsqu'un personnage n'a plus de vie, ses mouvements sont abandonnés, il est placé au centre du plateau « TOWN SQUARE », il perd toutes ses armes et la moitié (arrondir au dessus les pertes) de sa réserve de zombies, il a maintenant 3 vies et 3 balles. Le reste de son tour continue normalement.

Cartes événement

Le joueur doit compléter sa « main », il doit en avoir 3. Si le tas arrive à sa fin, mélanger les cartes jouées et défaussées.

Les cartes événement peuvent être jouées à tout moment (y compris au milieu d'un combat ou de mouvements)

On peut poser devant soi Une carte par tour (ce sont des objets qui peuvent être utilisés plus tard) et On peut jouer autant de carte qu'on veut par tour

Vous ne pouvez avoir plus de 3 cartes en main (les cartes posées ne comptent pas dans cette limite)

Si une carte précise spécifiquement qu'elle peut être jouée sur un plateau de la ville ne peut l'être sur la base militaire

On ne peut avoir en jeu (placé devant soi) qu'une carte de même titre (pas 2 « FIRE AXE » pour un même joueur)

Le fait de défausser une carte en face de vous peut être fait à tout moment

Mouvement

Le joueur tire un dé de mouvement : le résultat du d6+vie indique le nombre de points de déplacement dont vous disposez.

Déplacement

Le joueur peut se déplacer du nombre de cases indiqué par son dé de mouvement.

S'il pénètre sur une case occupée par un zombie, il doit le combattre (voir le chapitre précédent consacré au combat). Après une victoire, vous pouvez reprendre vos déplacements.

Le nombre de points de mouvement est un maximum, on peut ne pas bouger ou s'arrêter avant

Si le joueur pénètre sur une case contenant une vie ou une balle et aucun zombie, il ajoute le pion à sa réserve. S'il y a un zombie, il doit attendre de l'avoir détruit

On ne peut entrer dans des immeubles sans nom. Pour les immeubles nommés, on peut pénétrer toutes les cases mais on doit entrer et sortir de l'immeuble par une porte

Le nombre de joueurs par case est illimité

On ne peut pas se déplacer en diagonale

On ne peut pas marcher sur les parkings ou sur les pelouses !

Zombies

Le joueur lance un dé et doit déplacer ce nombre de zombies d'une case chacun (s'il le peut).

Il ne peut y avoir qu'un seul zombie par case à tout moment

Les zombies phosphorescents se déplacent de 2 cases au lieu d'une

Ils ne peuvent pas entrer dans les immeubles non nommés

Défausse

Le joueur peut se défausser d'une carte événement s'il le désire. Ceci indique la fin de son tour.

REGLES ZOMBIES!!! 2 Corpses

Jeu

Le jeu se déroule normalement jusqu'à ce qu'un des joueurs pioche le panneau " Front Gate ". Lorsqu'il est pioché et joué, connecté immédiatement les panneaux " route droite " et " croisement " mis de côté auparavant.

(Après tout, nous ne voudrions pas que la base militaire secrète soit si près de la ville, n'est-ce pas ?)

Placez les zombies sur ces panneaux conformément aux règles.

C'est ici que les choses deviennent un peu plus périlleuses alors faites attention. A partir de ce moment les joueurs peuvent choisir un panneau de l'un ou l'autre des tas. Mais les panneaux de Zombies!!!2 (ZC) doivent impérativement être attachés à la section de la base militaire. Ceci inclut, bien entendu, le 2ème Héliport (celui de ZC). Une fois qu'un des tas est vide, les joueurs doivent utiliser l'autre.

De plus, les cartes Evénements qui stipulent qu'elles doivent être jouées dans la ville ne peuvent être jouées que sur des joueurs ou des panneaux qui sont dans la section ville du jeu.

Le jeu continue normalement jusqu'à ce que quelqu'un réalise l'une des conditions de victoire. Enfin presque...

Il existe quelques panneaux spéciaux dans le nouvel assortiment. Ils sont marqués d'un astérisque (*) sur le panneau.

Le Laboratoire Top Secret – Top Secret Lab : Lorsque ce panneau est joué, placez les zombies phosphorescents dans les espaces du laboratoire conformément aux règles originales. Les zombies sont améliorés par le gouvernement – Government Enhanced " et nécessite un jet de 5 ou 6 sur un dé à 6 faces afin d'être battus. De plus, ils peuvent être déplacés de 2 espaces au lieu d'un seul pendant la phase de mouvement des zombies.

La zone de parking – Motor Pool : Lorsqu'un des joueurs passe la grille indiquée sur le panneau, il peut acquérir une jeep. Cela permet de doubler le mouvement obtenu lors du jet de dé, à condition toutefois de rester sur un espace " route ". Lorsqu'un joueur commence sur un espace " route " et bouge dans un bâtiment, il peut continuer à utiliser la valeur doublée du mouvement jusqu'à la fin de son tour. Lorsqu'il pénètre dans un bâtiment, le joueur perd sa jeep mais il peut retourner dans la zone de parking – Motor Pool – pour en récupérer une autre. De plus, le panneau –Motor Pool- est considéré comme un lieu intérieur, même s'il se trouve dehors aussi est-il impossible d'utiliser l'Evénement " Champ de Mines – Mine Field " sur lui.

Règle optionnel

Dans chaque bâtiments nommé découvert lors du placement des zombie, le joueur qui découvre la tuile doit lancer un dé

1 Tout les zombis present dans ce batiment sont des Zombie modifié par le gouvernement

2 - 5 le joueur remplace un des zombies de base par 1 zombie du gouvernement

6 ce ne sont que des zombies normaux

REGLES ZOMBIES!!! 3 Mall Walkers

JEU

La partie est jouée avec les règles originales jusqu'à ce que quelqu'un pioche la tuile de la porte d'entrée. Quand cette tuile est piochée et jouée, connectez immédiatement la tuile en "T" que vous avez mise de côté. Placez les zombies sur ces tuiles comme les règles le stipulent.

À partir de ce point et pour le restant de la partie, les joueurs peuvent placer une tuile de la pile de leur choix. Mais, les tuiles Z3 doivent être attachées au centre commercial. Ceci inclut le nouvel hélicoptère. Aussi, quand une pile est épuisée, les joueurs doivent piger dans l'autre pile.

Les cartes d'événements deviennent un peu bizarres avec l'ajout du centre commercial. Les cartes contenant les mots "town", "road", ou "building" peuvent n'être utilisées sur les tuiles qui rencontrent ces exigences.

Le centre commercial n'est pas une ville, ne contient pas de routes et n'est pas un immeuble. Ni les magasins à l'intérieur sont considérés comme un immeuble. À l'inverse, si une carte d'événement dicte "hall" ou "store" elle ne peut être utilisée dans "town", "road", ou dans un "building". Est-ce que nous sommes clairs dessus?!?!

Le jeu continue comme à l'usuel jusqu'à ce que quelqu'un obtienne une des conditions de victoire. En fait, presque...

Il y a une tuile spéciale dans Z3. C'est "Escalator" et est marqué avec un astérisque (*) où le titre. Quand il est pioché, il est joué comme toute autre tuile du centre commercial sauf que tout ce qui va être attaché à cette tuile est au deuxième étage du centre commercial. En addition, l'hélicoptère du centre commercial DOIT être attaché au deuxième étage.

Il y a aussi quelques nouvelles règles pour les tuiles du centre commercial. Chaque magasin dans le centre commercial a un conduit d'aération en lui. Par exemple, le conduit d'aération dans la salle d'arcade (game store) est dans le même espace que la porte. Les joueurs peuvent utiliser ces conduits pour aller d'un magasin à un autre adjacent sans utiliser le couloir.

Si un joueur décide d'utiliser un conduit d'aération, il doit arrêter leur mouvement sur un espace de conduit d'aération. À leur prochain tour, il oubliera leur mouvement et se déplacera du conduit d'aération du magasin à la sortie du conduit d'aération du magasin suivant. Aucun jet de mouvement n'est fait mais le restant des tours se fait normalement.

Comme il a été dit auparavant, l'hélicoptère ne peut être attaché qu'au deuxième étage du centre commercial. Il peut être attaché à un couloir ou à l'extérieur d'un magasin. Ceci est possible parce que les joueurs peuvent atteindre l'hélicoptère via le conduit d'aération.

REGLES ZOMBIES!!! 4 The end... ?

Modification

Les zombies dogs peuvent se déplacer de 2 cases et il peut y avoir un maximum de 2 Zombies dogs sur une même case

Il faut faire 5 ou 6 pour tuer un Zombie dogs, ils infligent ½ point de vie

La condition de victoire est d'aller à la « CABIN » tuer tout les zombies et Lancer le Sort ou tuer 25 zombies (normal ou chien)

Si on n'a plus de vie on respawn sur le pont

Regles sur les cartes PAGE

Les cartes PAGE peuvent uniquement être posée devant le joueur

On peut en poser devant soit autant que l'on desire, mais qu'une par tour

Elles peuvent être défaussées à tout moment pour être utilisées, mais qu'une par tour

Elles sont prise en compte par la limite d'utilisation de carte événement (une fois que vous en posez une, vous ne pouvez pas par exemple poser un objet)

Une seule carte PAGE peut être jouée par tour

Regle sur les mouvements de zombie

- 2 zombie dogs peuvent partager la même case, mais qu'un seul zombie humain par case

Gagner la partie

Aucun chien ne doit se trouver dans la « CABIN » avant d'effectuer le sort et il faut être à l'intérieur pour effectuer le sort

Pour réussir à lancer le sort il faut lancer 1D6 pour faire un 6

Pour chaque page en jeu que le joueur possède cette valeur se réduit de 1

Exemple : si tu as 3 pages il faut juste faire un 3 ou mieux pour gagner

On peut essayer de faire le sort qu'UNE FOIS par tour

Regles additionnel

Chaque joueur ne peut avoir qu'une copie de chaque carte en jeu (armes, objets et pages)

Possédé

Lorsque 5 pages sont posées en jeu ou lorsque la cabin est apparue. 1 des joueurs se fait posséder par l'esprit maléfique qui habite la forêt. Le joueur possédé est celui qui a le moins de GUTS, si il ya égalité, tirage au sort entre ces joueurs.

Voici les règles qui lui sont propres :

A son arrivée en jeu, il place tout les zombies de sa réserve là où il veut sur le jeu

Le joueur possédé a 5 PV mais rien d'autre, plus de bullets ni guts

Il se déplace de 1d6+vie et Les zombies ne l'attaquent plus

Il ne tire qu'une carte événement par tour

Il ne peut plus utiliser d'arme

A la fin du tour de chaque joueur, C'est lui qui déplace les zombies !!!!!

Les joueurs ne peuvent l'attaquer qu'une fois chacun par tour (ils doivent faire un 5-6)

Il peut attaquer les joueurs (5-6) de plus il lance 2d6 pour connaître l'effet supplémentaire

Le but du possédé est d'effectuer un sort à l'autel (1D10 et doit faire 10) il peut le tenter une fois par tour

La règle des pages du livre des morts est aussi applicable pour le sort du possédé

Si il échoue il place là où il veut autant de zombie qu'indique le dé

Si il réussit c'est lui qui gagne

Si il se fait tuer, le joueur possédé redevient normale (retour au pont 3 vie 3 bullets), et le joueur qui l'a tué devient le possédé (la condition de victoire des joueurs ne changent pas)

Grille de pouvoirs du possédé pour ZOMBIES !!!4

2	Invocation de zombies	Invocation d' 1D6 zombies qui peuvent être placés uniquement sur la tuile où se trouve le Possédé
3	Main de la malédiction	Avec un mouvement de sa main, il cause une incroyable souffrance à 1 joueur de son choix qui se trouve sur la même tuile que lui (1 point de vie)
4	La tenaille (cf darkvador)	Identique à la main de la malédiction
5	Enchantement	Le possédé lance un sort hypnotique sur le joueur de son choix qui se trouve sur la même tuile que lui. Le possédé doit IMMEDIATEMENT déplacer ce joueur (avec les règles habituelles de déplacement, et peut l'utiliser pour le faire attaquer un autre joueur (5-6 pour blesser) le possédé peut utiliser les balles du joueur pour améliorer son jet. Le joueur redevient normal à la fin du tour du Possédé
6	Paralysie	Le possédé jette un froid ! le joueur ciblé de son choix sur la même tuile que lui perd son prochain tour.
7	Désarmement	Avec une grande agilité le Possédé désarme un joueur au choix sur la même tuile que lui d'une arme active (toujours au choix du possédé) si aucun joueur équipé n'est présent, il ne se passe rien.
8	Évite les balles	Un joueur du choix du possédé occupant la même tuile que lui perd une balle.
9	Lancé de joueur !	Envoie valdinguer le joueur de son choix (sur la même tuile que lui) d'1d6 cases en ligne droite dans la direction du choix du possédé (vous devez choisir AVANT de lancer le 1D6). Si le joueur rentre en collision avec un zombie ou un joueur son mouvement s'arrête et ces personnages sont sonnés. Tout personnage sonné doit utiliser son prochain tour pour reprendre ces esprits. Si le joueur rentre en collision avec un objet solide son mouvement s'arrête et il perd un point de vie.
10	Onde de choc	TOUT les personnages (zombie, joueurs, chien, asticots...) sur la même tuile que le possédé sont sonnés, tout le monde présent sur cette tuile devra utiliser leur prochain tour pour s'en remettre. Aucune autre action possible
11	Téléportation	Le Possédé se déplace instantanément sur une case de son choix sur la même tuile, si il n'y a aucun emplacement possible il ne se passe rien.
12	Régénération	Les blessures du possédé se resorbent devant les yeux horrifiés des joueurs.....le Possédé retrouve ces 5 points de vie (ne peut pas dépasser ce maximum).

Regles ZOMBIES!!!5 School's out Forever

Ajout : les tripes !!!! (guts en anglais)

Plus on a de tripe et plus on peut porter de carte evenement

A chaque debut de partie on commence (en plus des cœurs et des balles) de 3 points de guts

Ce qui veut dire que l'on peut porter 3 cartes evenements

A chaque 6 non modifié lors d'un combat, on gagne 1 guts

En contrepartie pour chaque 1 dans un combat on perd 1 guts

Et donc a la fin du tour si on a moins de Guts que de carte evenement

Il faut défausser les cartes en surplus

Si on atteint 0 guts, on ne pioche qu'une carte evenement par tour

La prise en compte des guts est au debut du tour lors de la phase de tirage de cartes

On ne peut avoir que 5 Guts au maximum

Modification

La tuile de l'HELIPAD Z5 doit etre rattaché à une tuile de batiment qui porte un nom

Il sera donc necessaire d'entrer dans ce batiment pour atteindre l'helipad

Regles Optionelle

Uberzombie

1. Quand un zombie humain tue Un joueur, marquer le, Il devient UBER, on subit un -1 pour chaque combat conter lui, de plus ce zombie peut se déplacer de 2 cases
2. Règle alternative : Si un UBERZOMBIE tue un autre joueur, il devient un ZOMBIEKING soit malus de -2 aux joueurs qui l'attaque et se déplace de 3 cases

Revivre c'est mal

1. au début 4 PV (MAX 5), A chaque mort, le joueur perd 1 point de vie de plus et son maximum aussi : si le joueur est déjà mort 2 fois il recommencera la partie avec 2 PV (MAX 3)
2. Au bout de 4 morts le joueur a perdu

Extensions

Pour chaque extensions rajouté il faut rajouter 5 zombie à avoir dans la réserve de zombie pour gagné (soit Z1+Z2 = 30 Zombies pour gagné), de plus n'utilisé la regle de la reserve uniquement si il est impossible de placer l helipad, ils servent uniquement a départager les joueurs en cas d'egalité

Helipad

Règle a utilisé si on utilise plusieurs extensions, Une fois l'helipad vidé de tout zombie, le joueur lance 1d6

6 il part et donc gagne la partie, L'helipad sera de nouveau utilisable dans 2 tours

5 Il n'y a plus d'essence, les joueurs doivent se rendre à la gas station pour faire partir l'helico, il part automatiquement apres avoir ramené l'essence

4 l'hélico ne démarre pas, le joueur pourra relancer le dé au prochain tour

2-3 Le conducteur de l'hélico ne décollera pas tant que le joueur ne ramène pas un autre joueur vivant (il ne peut plus relancer le dé pour essayer de décollé tant qu'il n'y aura pas 2 joueurs sur l helipad)... Une fois un minimum de 2 joueurs sur l helipad, faire un 2-3 reviens à faire 4

Si l'hélico démarre, ce sera la réserve de zombie qui départagera les 2 joueurs

1 l'hélico est défectueux il ne décollera jamais. Il faut essayer sur un autre helipad

REGLES MIDEVIL

Objectif du jeu

Vous vous retrouvez soudainement dans le passé et devez revenir dans votre siècle en trouvant le « Nécronomicon » et l'amener jusqu'à l'altar

Mise en place du jeu

- Prenez la carte "Necronomicon" et mettez la de côté.
- Mélangez les autres cartes événement.
- Chaque joueur prend un pion.
- Chaque joueur prend 3 jetons de vie et 3 cartes événement.
- Mettez les autres jetons de vie de côté.
- Séparez les squelettes par couleur et mettez les de côté.
- Prenez la tuile "Altar" et mettez la au milieu de la table.
- Mélangez les tuiles restantes et mettez de côté.
- Choisissez un joueur qui débutera la partie.

Tour de jeu

1. Piochez une tuile.
2. Placez la contre une autre tuile déjà posée.
3. Combattez les squelettes présents sur votre case.
4. Piochez des cartes événement pour arriver à 3 si vous en avez moins que ce nombre.
5. Jetez un dé, le résultat sera votre mouvement.
6. Déplacez vous d'autant de case qu'indiqué sur le dé.
7. Combattez les squelettes rencontrés pendant le déplacement.
8. Jetez un dé et déplacez autant de squelettes qu'indiqué. Vous les déplacez d'une case.
9. Vous avez la possibilité de défausser une carte de votre main.

Après avoir défaussé une carte ou non le tour de jeu est terminé et on passé au joueur suivant.

Placement des tuiles

- La nouvelle tuile piochée doit être placée de façon à ce qu'aucune route ne soit coupée ou une entrée bouchée.
- Quand une tuile nommée est placée, les squelettes et les jetons de vie sont placés sur la tuile en fonction des indications. Si un bâtiment est présent sur la tuile, les squelettes doivent être placés à l'intérieur.

Le joueur qui a pioché la tuile décide de la couleur des squelettes qui sera placée dessus. (Exemple: Alex pioche une tuile sur laquelle est inscrit que 3 squelettes doivent être placés. Il décide d'y mettre 1 squelette rouge et 2 squelettes bleus).

- Il ne peut jamais y avoir plus d'un jeton de vie ou d'un squelette sur la même case, mais il peut y avoir un squelette et un jeton de vie sur la même case.
- Pour les tuiles sans nom, jetez un dé. Vous obtenez alors le nombre de points (en squelette) à placer sur la tuile. Donc, pour un 3, vous pouvez mettre 3 squelettes blancs ou 1 squelette blanc et 1 squelette rouge. S'il n'y a pas assez de squelettes ou pas assez de cases, vous placez le nombre de squelettes le plus proche du résultat obtenu sur le dé. (Exemple: Marissa obtient un 6. Il y a 3 squelettes blancs et 1 squelette rouge dans la réserve mais il n'y a que trois cases de libre sur la tuile. Elle place donc le squelette rouge et 2 squelettes blancs.

Règle de combat contre les squelettes

- A chaque fois que vous commencez votre tour ou que vous tombez sur la même case qu'un squelette vous devez le combattre.
- Jetez un dé. Sur 4, 5 ou 6, vous gagnez le combat.
- Si vous faites moins de 4 vous devez défausser des squelettes en fonction du nombre de points qu'ils représentent. Aucun échange ne peut être fait sans regarder la valeur des squelettes (Exemple: Jonathan débute son tour sur la même case qu'un squelette. Il obtient 1 au jet de combat. Il peut donc remettre en jeu 1 squelette blanc et 1 squelette rouge pour atteindre 4 et gagner le combat).
- Au lieu de remettre en jeu un squelette, il est possible de défausser un jeton de vie pour relancer le dé de combat.
- Le combat se poursuit jusqu'à la victoire ou votre mort. Si vous mourez, vous retournez sur l'autar et vous défaussez tous vos squelettes ainsi que toutes les cartes placées devant vous. Le reste de votre tour est perdu. Vous débutez votre prochain tour avec les conditions initiales.
- Les squelettes défaussés ne sont pas réutilisés dans le jeu. Les jetons de vie peuvent l'être autant que cela est nécessaire.

Règles de combat entre les joueurs

- Le premier à atteindre le centre du “Graveyard” prend le “Necronomicon” et le place devant lui.
- Quand un joueur entre en possession du “Necronomicon”, Les combats entre joueurs peuvent commencer entre celui qui a le livre et un autre joueur. Le combat se fait aux dés. Le plus au score gagne le combat et possède le Necronomicon.

Les joueurs peuvent utiliser des squelettes et de jetons de vie pour modifier leur score.

Mouvement des joueurs

- Le mouvement est déterminé par le jet d'un dé.
- Vous n'est pas obligé d'utiliser la totalité de votre mouvement.
- Vous ne pouvez jamais vous déplacer diagonalement.
- Tous les squelettes rencontrés pendant le mouvement doivent être combattus avant de poursuivre votre déplacement.
- Si vous arrivez sur une case sans squelette mais avec un jeton de vie, vous pouvez le récupérer immédiatement. S'il y a un squelette, vous devez le combattre avant de le récupérer.
- Les joueurs, comme les squelettes, doivent entrer et sortir des bâtiments nommés par les portes. Les jetons de vie (représentés par des humains) ne bougent jamais.
- Toutes les cases sur toutes les tuiles sont des espaces légaux sauf celles contenant des arbres, celles sur la tuile du “Bridge” mais situées à côté (comme l'eau) et celles du fourneau sur la tuile « Smith ».
- La carte “Horse” permet de doubler le mouvement. Si vous récupérez le « Horse » d'un autre joueur pendant votre mouvement, le reste de votre mouvement est doublé. Cette carte est considérée comme un objet (item).

Cartes événement

- Les cartes événement peuvent être jouées à n'importe quel moment.
- Vous pouvez jouer autant de cartes événement par tour, mais vous ne pouvez en poser qu'une devant vous par tour.
- Les cartes posées devant vous n'entrent pas en compte dans la règle “une carte par tour”.
- Vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 cartes en main à la fin de votre tour.
- Vous pouvez, si vous le désirez, défausser une carte à la fin de votre tour. Cela marque la fin de votre tour et aucune action de votre part ne peut être effectuée après cela.
- Quand une carte entre en contradiction avec la règle du jeu, la règle énoncée sur la carte prime toujours.

Mouvement des squelettes

- A la fin de votre tour, jetez un dé pour déterminer le nombre de squelettes à déplacer. Aucun squelette ne peut être déplacé deux fois au cours du même tour
- Les squelettes se déplacent d'une case, jamais diagonalement.

Conditions de victoire

- Pour gagner, il faut être en possession du "Necronomicon" obtenu au "Graveyard" et aller au centre de la tuile "Altar" OU collecter 30 POINTS en valeur de squelettes

Règles additionnelles

- Une fois les jetons de vie placés, ils ne bougent plus.
- Vous ne pouvez avoir plus de 5 jetons de vie en même temps.
- Chaque joueur ne peut avoir devant lui plus d'un exemplaire d'une carte (comme les fire axe dans la série zombies!!!) en même temps.
- une fois que la réserve de squelettes est vide, il ne peut y en avoir d'autres mis en jeu sans l'aide d'une carte événement.
- Les squelettes défaussés pour augmenter le résultat d'un dé de combat ou défaussés en raison de la mort d'un joueur, ne sont plus tout remis en jeu.

REGLES MIDEVIL 2 Castle chaos

Préparation:

- Pour commencer la partie, Prenez les 12 tuiles "Castle", le "Drawbridge" (Drawbridge coté levé) et une plaine sale (du jeu de base) et placer les au milieu de la table. Seul des squelettes blancs peuvent être mis dans la zone de départ.
- Mélangez les tuiles (de MidEvil et MidEvil 2).
- Prenez la carte "Necronomicon" et mettez la de coté.
- Mélangez les cartes evenements (de MidEvil et MidEvil 2) et distribuez 3 cartes a chacun.
- La case de depart est la tuile 3 "castle".
- Separez les Squelettes par couleur, les squelettes noir ne font pas parties de la reserve

Mise à jour de règle

Aucune tuile ne peut être posée à coté du "Drawbridge."

La tuile "Filth" peut couper les autres tuiles

Les squelettes place dans le "Windmill" doivent être place à l'extérieur du bâtiment.

- Quand la tuile "Graveyard" est découverte, les 6 squelettes noir seront placé dessus avec 3 autres squelettes.

Règle de combat des squelettes noirs

- Pour batter un squelette noir on doit obtenir un 6 sur le jet de combat. Ils se déplacent de 2 cases ils n'ont aucune valeur et ne peuvent pas être utilisé pour améliorer un jet de combat.

Mise à jour sur les combats entre joueurs

- Une fois les dés lancés, chaque joueur prend secrètement dans leur mains les squelette/point de vie qu'ils veulent utiliser pour ces jets de dés. Quand les 2 joueurs sont prêts, ils révèlent leur mains et s'en suivent la résolution du combat. Chaque joueur peut alors relancer le dé autant de fois qu'il a mis de point de vie en jeu son dé jusqu'à obtenir le chiffre qu'il veut ou jusqu'à ce qu'il est utilisé tout ces point de vie mis en jeu, les points de vie non utilisés sont jetés. Après les jets de dés, les joueurs utilisent les squelette de sa main pour améliorer son score final. Tous ces squelettes sont retirés de la partie après le combat

- Aucune arme ne peut être utilisée quand vous combattez un autre joueur.
- Après les jets de dés et les modifications, le joueur avec le plus haut score devient le détenteur du "Necronomicon." S'il y a égalité le "Necronomicon" ne change pas de main.

Règle de Déplacement des joueurs

- Toutes les cases sur les tuiles sont légales, sauf pour le centre de la tuile "The Pit" (à part si vous y êtes envoyés de force par une carte événement), les 4 cases du Moulin sur la tuile "Windmill", Toute les tuiles de la tuile "Filth", et toutes les tuiles du Drawbridge sauf le pont levé.
- Quand vous quittez un cheval à l'extérieur d'un bâtiment, Marquez l'entrée du bâtiment avec un jeton, Vous pouvez remonter dessus si un autre joueur ne vous l'a pas volé.
- Vous ne pouvez pas passer le pont levé si il est levé. Quand vous voulez passer cette tuile, un jet de 4, 5 ou 6 est nécessaire pour abaisser le pont (retourner la tuile). Après être sortis de la tuile "Drawbridge", lancez un 1d6. Sur un jet de 1,2 ou 3, la tuile repasse en pont levé. Cela peut arriver uniquement s'il n'y a pas de joueurs ou de squelette sur le pont. Si vous loupez ce jet, le pont restera baissé et personne n'aura besoin d'effectuer de jet pour le rabaisser. (Malgré ça, les joueurs doivent continuer de lancer le dé quand ils ont finis de traverser le pont pour savoir si il remonte.

Gagné la partie

- Pour gagné, il faut ramener le "Necronomicon" du cimetière (ou d'un autre joueur) jusqu'au centre de la tuile 3 "Castle 3" ou en collectant 30 points grâce au squelette.

Règle additionnelles

- Une ligne de vue est nécessaire pour utiliser une arme à distance (on ne peut pas utiliser une arme à travers les murs).
- Le squelette blanc vaut 1 point, le rouge 2 et le bleu 3, cela s'applique pour gagner la partie ou pour améliorer son jet de combat.
- Si un joueur atterrit dans le puits, il ne peut plus bouger par aucun moyen jusqu'à la fin de son prochain tour. Le reste du tour se déroule normalement (mouvement des squelettes, cartes événements, etc.)
- The Castle walls are the walls that surround the castle and the courtyard.
- Si vous possédez le necronomicon et que vous mourrez, il retourne automatiquement au cimetière. Les joueurs doivent retourner la base pour le récupérer.
- Le necronomicon est considéré comme un objet.

Règle optionnelle

- Si un joueur termine son mouvement à la case centrale de la tuile « altar », lors de son prochain tour il peut, à la place de lancer son jet de déplacement, se téléporter sur la plaine adjacente à la tuile drawbridge.

Possédé

Lorsque La GRAVEYARD est posé en jeu, 1 des joueurs se fait posséder par l'esprit maléfique. Le joueur possédé est tiré au sort.

Voici les règles qui lui sont propres :

A son arrivée en jeu, il place tout les squelettes de sa réserve là où il veut sur le jeu

Le joueur possédé a 5 PV

Il se déplace de 2d6 et les squelettes ne l'attaquent plus

Il ne tire qu'une carte événement par tour

Il ne peut plus utiliser d'arme

À la fin du tour de chaque joueur, c'est lui qui déplace les squelettes !!!!!

Les règles de combat entre le joueur possédé et les joueurs normaux sont différentes des règles de combat entre joueurs

Les joueurs ne peuvent l'attaquer qu'une fois chacun par tour (ils doivent faire un 5-6)

Il peut attaquer les joueurs (5-6) de plus il lance 2d6 pour connaître l'effet supplémentaire

Le but du possédé est de récupérer le necronomicon et d'effectuer un sort à l'altar (1D6 et doit faire 6) il peut le tenter une fois par tour

Si il échoue il place là où il veut autant de squelettes qu'indique le dé

Si il réussit c'est lui qui gagne la partie

Si il se fait tuer, le joueur possédé redevient normal (retour au pont 3 vie 3 bullets), et le joueur qui l'a tué devient le possédé (la condition de victoire des joueurs ne changent pas)

Grille de pouvoirs du possédé pour MIDEVIL

2	Invocation d'Os !	Invocation d' 1D6 squelettes qui peuvent être placés uniquement sur la tuile où se trouve le Possédé
3	Main de la malediction	Avec un mouvement de sa main, il cause une incroyable souffrance à 1 joueur de son choix qui se trouve sur la même tuile que lui (1 point de vie)
4	La tenaille (cf darkvador)	Identique à la main de la malediction
5	Enchantement	Le possédé lance un sort hypnotique sur le joueur de son choix qui se trouve sur la même tuile que lui. Le possédé doit IMMEDIATEMENT déplacer ce joueur (avec les règles habituelles de déplacement, et peut l'utiliser pour le faire attaquer un autre joueur (5-6 pour blesser) le possédé peut utiliser les squelettes du joueur pour améliorer son jet. Le joueur redevient normal à la fin du tour du Possédé
6	Paralysie	Le possédé jette un froid ! le joueur ciblé de son choix sur la même tuile que lui perd son prochain tour.
7	Désarmement	Avec une grande agilité le Possédé désarme un joueur au choix sur la même tuile que lui d'une arme active (toujours au choix du possédé) si aucun joueur équipé n'est présent, il ne se passe rien.
8	Tombé sur un os	Un joueur du choix du possédé occupant la même tuile que lui perd un squelette (toujours au choix du possédé).
9	Lancé de joueur !	Envoie valdinguer le joueur de son choix (sur la même tuile que lui) d'1d6 cases en ligne droite dans la direction du choix du possédé (vous devez choisir AVANT de lancer le 1D6). Si le joueur rentre en collision avec un zombie ou un joueur son mouvement s'arrête et ces personnages sont sonnés. Tout personnage sonné doit utiliser son prochain tour pour reprendre ces esprits. Si le joueur rentre en collision avec un objet solide son mouvement s'arrête et il perd un point de vie.
10	Onde de choc	TOUT les personnages (zombie, joueurs, chien, asticots...) sur la même tuile que le possédé sont sonnés, tout le monde présent sur cette tuile devra utiliser leur prochain tour pour s'en remettre. Aucune autre action possible
11	Téléportation	Le Possédé se déplace instantanément sur une case de son choix sur la même tuile, si il n'y a aucun emplacement possible il ne se passe rien.
12	Régénération	Les blessures du possédé se resorbent devant les yeux horrifiés des joueurs.....le Possédé retrouve ces 5 points de vie (ne peut pas dépasser ce maximum).

VARIANTE POUR CAMPAGNE

L'histoire

Suite à l'alarme provenant de la base militaire à côté de la ville, vous vous êtes réfugié dans le bunker situé dans les égouts, cela fait maintenant 2 mois que vous y êtes enfermé, Vos amis Paul, Georges et Ringo est partis à l'extérieur mais ne sont toujours pas revenus, les vivres se faisant de plus en plus rares, Vous décidez qu'il est temps de sortir. Vous arrivez au TOWN SQUARE et là vous voyez que toute la ville est infestée de morts vivants, ne désirant qu'une chose Manger Votre cerveau. Vous décidez de partir à la recherche de nourriture de survie et de trouver un moyen de vous échapper de cette ville.

Préparation

1. Il est juste nécessaire d'avoir quelques jetons supplémentaires ainsi qu'une feuille de papier pour noter les scores
2. Doit se jouer au minimum avec 1 extension
3. Il faut retirer l'héliport de la ville, il ne doit être présent que dans les extensions

Jouez

Lors du tirage des tuiles, Lancez 1D6. Pour 1-2 tirez 1 tuile, 3-4 tirez 2 tuiles, pour 5-6 tirez 3 tuiles

Pour trouver des vivres, il faut lancer le dé approprié (voir liste) dans les lieux. Une fois le dé jeté dans un lieu, si le joueur ne trouve rien, c'est qu'il n'y a rien. On place un marqueur disant que ce bâtiment est vide.

Si il y a quelque chose, le joueur l'emporte puis on met un marqueur pour dire que ce bâtiment a été vidé, Il faut être rapide !

Il est impossible de fouiller si des zombies sont présents dans le bâtiment.

Il est possible de voler des denrées à des joueurs qui en possèdent
Il faut pour ça se positionner sur la case du joueur, les 2 joueurs lancent le dé et prennent discrètement dans leur main le nombre de balles qu'ils désirent utiliser pour améliorer ce jet
Ainsi que le nombre de cœurs qu'il désire utiliser pour relancer ce jet de dé
Une fois les 2 joueurs prêts, s'en suit la résolution
Les joueurs ayant des cœurs dans la main peuvent relancer leur dé
Les balles servent à améliorer ce score, le score le plus haut gagne !
Tout jeton utilisé pour ce combat est utilisé et donc défausser MEME si il n'est pas utilisé !
Le perdant perd son prochain tour mais ne perd pas de points de vie
Le gagnant pique le sac à dos du joueur, et récupère toutes les denrées qu'il avait ramassé
Si l'attaquant se fait battre et qu'il avait des denrées sur lui, il se les fait prendre !!!!!

Une fois un joueur arrivant à l'hélicoptère, et qu'il arrive à s'enfuir on compte les points, le nombre de points équivaut au chiffre mentionné sur la table.

Outils	→ 1 point
Nourriture	→ 2 points
Matériel Médical	→ 3 points
Armes	→ 4 points
Carburant	→ 5 points

Liste des tuiles Zombies!!!

Count	Name	Bouffe	Outils	Medical	Armes	Carburant
1	TOWN SQUARE	NA	NA	NA	NA	NA
1	HELIPAD (Civilian)	NA	NA	NA	NA	NA
1	Army Surplus Store	1D4-1	1D4-1	1D4-2	1D4-1	NA
1	Drug Store	1D4-1	NA	NA	NA	NA
1	Fire Station	NA	1D4-1	1D4-1	NA	NA
1	Florist Shop	NA	NA	NA	NA	NA
1	Gas Station	1D4-2	1D4-1	NA	NA	1D6-1
1	Hardware Store	NA	1D6-1	NA	NA	NA
1	Hospital	1D4-1	NA	1D6-1	NA	NA
1	Lawn & Garden Store	NA	1D4-1	NA	NA	NA
1	Police Station	NA	NA	NA	1D6-1	NA
1	Skate Shop	NA	1D4-1	NA	NA	NA
1	Sporting Goods Store	NA	1D4-1	NA	NA	NA
1	Toy Store	NA	NA	NA	NA	NA
4	Corner (Warehouse)					
4	Crossroads (Bob's Burgers)					
4	Straight (Theater 6)					
4	T-Junction (Media Buy)					

Il y a naturellement plus de denrées dans la ville

Mais c'est aussi le seul endroit où il n'y a pas d'Helipad !!

Liste des tuiles Zombies!!2 Corpses

Count	Name	Bouffe	Outils	Medical	Armes	Carburant
1	FRONT GATE					
1	HELIPAD (Military)					
1	Armory	NA	NA	NA	1D6-1	NA
1	Barracks	NA	NA	NA	1D4-1	NA
1	Mess Hall	NA	1D4-1	NA	NA	NA
1	MOTOR POOL	NA	1D4-1	NA	NA	1D6-1
1	TOP SECRET LAB	NA	1D4-1	1D6-1	NA	NA
2	Corner (Flag)					
2	Crossroads (Water Cooler)					
2	Straight (Lorry Crash)					
2	T-Junction (Satellite Dish)					

Liste des tuiles Zombies!! 3: Mall Walkers

Count	Name	Bouffe	Outils	Medical	Armes	Carburant
1	FRONT DOOR					
1	HELIPAD (Commercial)					
1	Appliance Store	NA	1D4-1	NA	NA	NA
1	Consignment Shop	NA	1D4-1	NA	1D4-1	NA
1	Costume Shop	NA	NA	NA	NA	NA
1	Department Store	NA	1D4-1	NA	NA	NA
1	Food Court	1D6-1	NA	NA	NA	NA
1	Game Store	NA	NA	NA	NA	NA
1	Lingerie Shop	NA	NA	NA	NA	NA
1	Music Store	NA	NA	NA	NA	NA
1	Outfitter	NA	NA	NA	NA	NA
1	Pet Store	1D4-2	1D4-2	NA	NA	NA
1	ESCALATOR					
3	Crossroads (Fountain?)					

Liste des tuiles Zombies!! 5: School's Out Forever

Count	Name	Bouffe	Outils	Medical	Armes	Carburant
5	Cross-Roads					
2	Parking Lot	NA	NA	NA	NA	1D4-2
1	Science Center	NA	1D4-1	NA	NA	NA
1	Rec Hall	1D4-1	NA	NA	NA	NA
1	Phys Ed Bldg	NA	1D4-1	NA	NA	NA
1	Medical School	NA	NA	1D4-1	NA	NA
1	Hospital	NA	NA	1D6-1	NA	NA
1	Dormatory	1D4-1	NA	NA	NA	NA
1	Admin Bldg.	NA	NA	NA	NA	NA
1	SCHOOL ENTRANCE					
1	HELIPAD (Civilian)					

Table D8 pour le scenario de sauvetage

- 1 Science Center
- 2 Rec Hall
- 3 Phys Ed Bldg
- 4 Medical School
- 5 Hospital
- 6 Dormatory
- 7 Admin Bldg

CAMPAGNE ZOMBIES !!!

Premiere partie, Mise en bouche!!!

Suite a l'alarme provenant de la base militaire a coté de la ville, vous vous etes réfugié dans le bunker situé dans les egouts, cela fait maintenant 2 mois que vous y etes enfermé, Vos amis Paul, Georges et Ringo est partis à l'exterieur mais ne sont toujours pas revenu, les vivre se faisant de plus en plus rare, Vous decidez qu'il est temp de sortir. Vous arriver au TOWN SQUARE et la vous voyez que toute la ville est infesté de mort vivants, ne désirant qu'une chose Manger Votre cerveau. Vous decidez de partir a la recherche de necessaire de survie et de trouver un moyen de vous echapper de cette ville.

Une partie dans la ville + extension Z2 Z3 Z3.5 Z5, ou juste Z1 + Z3.5

Ordre d'arrivé à l'helico

1^{er} 20 points – 2^{ème} 15 points – 3^{ème} 10 points – 4^{ème} 5 points

Points alloué par zombie tué

15 points donné au maximun, bonus de 10 points si le joueurs atteind 40 zombie tué

Points de survie

Outils	→ 1 Point chaque
Bouffe	→ 2 Points chaque
Materiel Medical	→ 3 Points chaque
Armes	→ 4 Points chaque
Carburant	→ 5 Points chaque

Deuxieme partie, Chez Prixbas les prix sont bas!!!

Les villes sont assaillis par les zombies, un petit tour en helicoptere suffit pour s'en rendre compte. Mais au moment ou vous survoler une grande cité vous voyez un enorme centre commercial..... de quoi peut on rever de mieux pour se faire du matériel de survie en attendant de trouver un coin pasible !

Mais voila en se posant sur le toit de du centre commercial, l'helico abime le toit et ne peut pas y rester, L helipad le plus proche est dans la ville avoisinante, Il va falloir se dépêcher si on ne veut pas se faire submerger par des femelles zombies en manque de chair fraiche en solde !

A jouer avec le jeu de base + ext Z3.5 et Z3

On demarre sur l helipad du centre commercial (qui est inutilisable et qui se situe au deuxieme étage)

Mission de récolte !

Celui qui rapporte la plus grande quantité (pas valeur) de denrées gagne des points selon se tableau

1^{er} 20 points – 2^{ème} 15 points – 3^{ème} 10 points – 4^{ème} 5 points

Points alloué par zombie tué

15 points donné au maximun, bonus de 10 points si le joueurs atteind 40 zombie tué

Points de survie

Outils	→ 1 Point chaque
Bouffe	→ 2 Points chaque
Materiel Medical	→ 3 Points chaque
Armes	→ 4 Points chaque
Carburant	→ 5 Points chaque

Troisième partie, Nom de code : Ramasse miettes!!!

Pendant votre ballade en hélicoptère, Vous recevez un message radio d'une base militaire, La fille du président ainsi que d'autres survivants se sont réfugiés dans le campus d'une ville proche de votre position. Après discussion, l'armée vous propose de vous offrir un refuge dans leur base si vous ramenez ces survivants, Vous êtes tous partants et vous vous posez donc dans cette ville. On vous a dit les bâtiments où sont situés les survivants, il ne reste plus qu'à vous y rendre. De plus il y a possibilité de récupérer encore des vivres dans cette ville

A jouer avec le jeu de base + ext Z3.5 et Z5

On démarre sur l'héliport de la ville et se fera aussi la sortie

On lance autant de D8 qu'il y a de joueurs

Le D20 indique la position des survivants

1 – 7 indique le bâtiment où se trouve un rescapé sur le plateau Z5 (voir tableau mission de récupération)

8 le joueur choisit le bâtiment (qui peut dans ce cas même être un de la ville)

A chaque fois qu'on rentre dans un bâtiment où se trouve un rescapé, on lance 1D6

- 1 Jeune étudiant qui a été zombifié (on rajoute un zombie sur la case du joueur)
- 2-4 Jeune étudiant tétanisé
- 5-6 Fille du président

Une fois la fille du président trouvée il n'est plus nécessaire de lancer ce dé

Et inversement si il ne reste plus qu'un survivant, ça ne peut être que la fille du président

Les joueurs ne peuvent porter qu'un survivant, mais peuvent le déposer où il veut

Si un joueur meurt, le survivant part se cacher dans le bâtiment le plus proche

Le combat entre joueur fonctionne toujours donc on peut piquer un survivant à un joueur

Quand on reprend l'hélicoptère avec un survivant, le joueur peut choisir de partir continuer à récupérer des ressources ou des survivants, si c'est le dernier joueur sur le plateau de jeu, il est obligé de quitter

Mission de sauvetage !

La fille du Président 20 points – Les autres survivants 10 points

Points alloués par zombie tué

15 points donnés au maximum, bonus de 10 points si le joueur atteint 40 zombies tués

Points de survie

- Outils → 1 Point chaque
- Bouffe → 2 Points chaque
- Matériel Médical → 3 Points chaque
- Armes → 4 Points chaque
- Carburant → 5 Points chaque

Quatrième partie, Alpha Tango Zou.. ZOMBIES !!!

Après cette petite mission de sauvetage..... Tou travail mérite salaire.

Malgré que la fille du président soit morte pendant le voyage (elle n a pas digérer le sandwich rassi au casoulet), Vous allez a cette base militaire ramener sa dépouille et surtout y trouver un petit havre de paix protéger par des gros bras sans cervelles et surarmé !

Mais comme une fatalité ILS SONT TOUS MORT enfin presque....

De plus, la fille du president que vous pensiez morte, ne letait pas vraiment et a zombifié tout les survivants ET le pilote de l'helicoptre ! Ce dernier se crash lamentablement dans la base militaire. Mais par chance vous vous en sortez indemne (comme quoi on peu aussi avoir de la chance dans ce jeu) Pour vous en sortir, il faut : sortir de la base militaire (en recuperant le plus de ressources possibles) et trouvez l helicoptre dans la ville à coté..... Une Jeep pourrais etre utile....

Une partie dans la ville + Z2 (Z3.5), appliqué la règle supplémentaire de l'hélipad

Ordre d'arrivée à l'helico

1^{er} 20 points – 2^{ème} 15 points – 3^{ème} 10 points – 4^{ème} 5 points

Points alloué par zombie tué

15 points donné au maximum, bonus de 10 points si le joueurs atteind 40 zombie tué

Points de survie

Outils	→ 1 Point chaque
Bouffe	→ 2 Points chaque
Materiel Medical	→ 3 Points chaque
Armes	→ 4 Points chaque
Carburant	→ 5 Points chaque

Cinquième partie, Et si on se tappais une petite ballade en forêt ?

Depuis votre escapade de la base militaire, vous errez.... Ne trouvant rien de rien. Plus de survivant. Aucun endroit sur..... Juste des zombies de plus en plus pourrissant. Jusqu'au jour au vous recevez un message radio préenregistrer qui tourne en boucle, un homme parlant d'un livre, le nécronomicon, et d'une espece de magie à effectuer dans une cabane en bois au milieu de la forêt. Il se dit responsable du fléau Zombies, Vous pensez qu'il est fou, mais bon, après tout qui ne l'est plus ? et puis après tout vous avez utilisé toutes les reserves de survie que vous vous etiez fait..... alors entre mourir idiot et mourir tout court Vous vous arretez donc à l'entrée de la foret. Mais à peine le pont passé, Il s'écroule. Comme si une force maléfique l avait fait exprès. La forêt a l'air vraiment malsaine et en plus vous n'avez plus aucun moyen de revenir en arriere.....

Se joue avec Z4 uniquement

Si victoire Joueur

20 points pour celui qui a fait le sort et 10 pour les autres

Si victoire du Possédé

40 points pour lui et 0 pour les autres joueurs !!!!!!!

Points donné pour zombie tué

15 points donné au maximum, bonus de 5 points si le joueurs atteind 30 zombie tué

Points donné pour chaque meurtre de joueur

Possédé tué par joueur	→ 10 Points
Joueurs tué par possédé	→ 5 Points

Sixième partie, KLATU VERRATA Ntouss touss.... Ca va je l'ai dit !

Quand on vous dit qu'il faut pas écouter les speech de personne atteinte de maladie mentale sur un bouquin magique et d'un sort a faire bon bah faut pas se plaindre ! vous vous en etes sortis de tout ces zombies.... Mais bon vous vous retrouver du coup a l'époque Médival et de plus vous n avez pas etez teletransporter seul... la force démoniaque qui rodais dans la foret vous a suivi !!! depuis le temp vous avez fortement ameliorer votre odorat, surtout pour sentir les emmerdes ! donc vous courrez au château le plus proche demandant de l'aide a la populace du coin, mais malheureusement ce château etait abandonné. Mais il y avait quand meme UNE personne, une espece de vieille bonne femme vous racontant un baratin sur un bouquin (tiens encore le meme...) comme quoi il faut le ramener et faire encore un sort de magie en vous disant que ca pouvais pas etre pire vous vous lancer a la recherche de ce bouquin, qui d après la vieille serait dans un cimetierre. Au moment même ou il prononce ce mot, des mains squelettique surgissent du sol et agripe la vieille l enfoncant dans le sol, vous n aviez pas le temp de reagir vous esperez qu elle as eu le temp de tout vous raconter et vous decidez de sortir du château Haaaaa mais tiens ya pleins de squelette partout maintenant

Pour MIDEVIL 1 + 2

Si victoire Joueur

20 points pour celui qui a fait le sort et 10 pour les autres

Si victoire du Possédé

40 points pour lui et 0 pour les autres joueurs !!!!!!!

Points donné pour Squelettes tué

15 points donné au maximun, bonus de 5 points si le joueurs atteinnd une valeur de 30, les squelettes noir valent autant que les squelettes bleu UNIQUEMENT pour le decompte des points

Points donné pour chaque meurtre de joueur

Possédé tué par joueur → 10 Points

Joueurs tué par possédé → 5 Points

Règle spécifique à la campagne

Les armes encore actif du joueurs à la fin d un scénario sont toujours actif pour le prochain scénario, Sauf pour le cas du dernier chapitre ou l'on perd tout son materiel (normal, vous êtes aspiré par le vortex généré par le sort)

A la fin de chaque scénario le joueur qui obtiens le meilleur score sur CETTE PARTIE UNIQUEMENT peut gagner une aptitude spéciale, pour la connaître il lance 1D6 sur la table suivante :

- | | | |
|---------------|---|---|
| 1 PAS DE BOL | : | Aucun bonus |
| 2 SURARME | : | le joueur commencera tout les prochain scénario avec un bonus permanent de +1 pour tout ces jets de combats |
| 3 VIF | : | Le joueur gagne +1 a tous ses jets de déplacements |
| 4 DUR A CUIRE | : | Le joueur commence toutes les prochaines parties avec +1 GUTS et ne peut pas Tomber en dessous de 1 GUTS |
| 5 COSTAUD | : | Votre maximun de vie augmente de +1 cœur, vous commencer la partie avec Donc +1 de vie, idem quand vous mourrez |
| 6 VEINARD | : | Le joueur choisit une aptitude dans la liste |

CARTES EVENEMENTS

ZOMBIES!!!

Adrenaline Rush (Coup de boost)

Cette carte se joue avant de lancer les dés de combat. Le joueur ciblé peut doubler son dé de déplacement ou avoir +2 à son jet de combat

All The Marbles (Toutes les billes)

Posez cette carte devant vous quand vous êtes dans le TOY STORE (magasin de jouet). Défausser cette carte pour empêcher tout zombie de bouger jusqu'à votre prochain tour

Alternate Food Source (Bouffe alternative)

Aucun zombie ne peut attaquer jusqu'à la fin de votre prochain tour. Aucun joueur ne peut tuer de zombies non plus. Si cette carte est jouée il est possible de s'emparer des pions (vie et balle) sans se soucier de la présence des zombies

- *Si "Alternate Food Source" est joué, Je peu gagner la partie même si il y a un zombie sur la tuile de l'Helipad ?*
- *Oui*
Est-ce que "Alternate Food Source" est effectif a tout les joueurs ou uniquement celui qui a jouer la carte ?
- *Effectif sur tout le monde*
- *Quand "Alternate Food Source" est utilisé, Est-ce que je peux tuer des zombies avec la « Grenade » ?*
- *Oui.*

Bad Sense of Direction (Mauvais sens de l'orientation)

Déplace le joueur ciblé au TOWN SQUARE

- *Que se passe t il quand quelqu'un joue "Bad Sense of Direction" sur moi pendant le milieu de mon déplacement ?*
- *Vous continuez d'utiliser le reste de vos points de déplacement après être retourner au TOWN SQUARE*

Brain Cramp (Crampe du cerveau)

A jouer quand un joueur commence à se déplacer. Vous décidez des déplacements de ce joueur

- *Quand je joue "Brain Cramp" sur un joueur, est ce que je peux décider que ce joueur ne se déplace pas ?*
Oui tu peux

Butter Fingers (Doigts gras)

Choisissez de défausser une arme ou jusqu'à 2 Bullets au joueur ciblé

Chainsaw (Tronçonneuse)

Posez cette carte devant vous quand vous êtes dans le LAWN ou le GARDEN CENTER. Défaussé cette carte pour avoir +2 contre tout les zombies jusqu'à la fin de votre tour

Claustrophobia (Claustrophobie)

Le joueur ciblé ne peut pas entrer dans un bâtiment pendant sont prochain tour. S'il est dans un bâtiment, il doit en sortir au plus vite

Fear (Peur)

Le joueur ciblé ne peut pas se déplacer pendant son prochain tour

- **Si je joue "Fear" sur un joueur adverse pendant le milieu de son tour, Est ce qu'il perd ces mouvements pour le reste de son tour ?**
Non, il perdra les mouvements de son prochain tour
- **Est-ce que je peux déplacer un joueur qui est affecté par « fear » au TOWN SQUARE en utilisant "Bad Sense of Direction?"**
Pas durant son tour mais au prochain

Fire Axe (Hache de pompier)

Posé cette carte devant vous quand vous êtes dans une FIRE STATION (caserne de pompier). Ajouter +1 à tout vos combats.

- **Est-ce que "Fire Axe" continue de fournir son bonus quand on utilise "Hey Look... A Shotgun?"**
Oui

First Aid Kit (Trousse à pharmacie)

Posez cette carte quand vous êtes dans un HOPITAL ou un DRUG STORE. Vous pouvez défausser cette carte au lieu de perdre un point de vie pendant un combat.

Grenade

Poser cette carte quand vous êtes dans un ARMY SURPLUS STORE. Défaussez cette carte pour éliminer tout les zombies se trouvant dans un bâtiment. Vous perdez aussi un point de vie.

- **Est-ce qu'il y'a une porté a la grenade "Grenade?"**
elle peut uniquement être lancée dans un bâtiment ou vous vous trouvez ou si vous êtes devant la porte ou fenêtre

Hey Look... a Shotgun! (Hey mate.... Un fusil a pompe!)

Le joueur ciblé gagne +1 pour les 3 prochains combats.

Hysterical Paralysis (Hystérie paralysante)

Le joueur ciblé saute son prochain tour.

- **Si quelqu'un joue "Hysterical Paralysis" sur moi, est ce que je combats quand même le zombie sur ma case ?**
Non, tu saute ton tour, pas de déplacements, pas de combat

I Don't Think They're Dead (Je ne pense pas qu'ils sont mort)

Jouez cette carte pour obliger l'adversaire choisi à lancer 2d6. Si l'un des deux dés est de 3 ou moins, il doit se débarrasser de 2 zombies de sa réserve. (On peut utiliser des balles pour ces jets ou des vies). Il s'agit en fait de 2 zombies déjà tués qui reviennent à la « vie »

Just When You Thought It Couldn't Get Any Worse (Juste quand tu dis que ca ne pouvait pas être pire)

Place un zombie sur chaque espace libre d'un bâtiment qui n'est pas déjà occupé par un zombie.

Lots of Ammo (Pleins de munitions)

Posez cette carte devant vous quand vous êtes dans un SPORTING GOOD STORE. Défausser cette carte pour avoir 3 balles supplémentaire.

Molotov Cocktail (Cocktail Molotov)

Posez cette carte devant vous quand vous êtes dans une GAS STATION. Défausser cette carte pour avoir +2 a tout les jets de combat contre les zombies dans un bâtiment.

- **Combien de temps dure "Molotov Cocktail" ?**
Cela dure uniquement 1 tour et il faut rester dans le même bâtiment

Much Needed Rest (Je devrais me reposer)

Jouez cette carte au lieu de faire un jet de mouvement. Gagne 2 points de vie.

- **Est-ce que "Much Needed Rest" peut être joué pendant "Fear" or "Hysterical Paralysis?"**
Oui pour "Fear" mais non pour "Hysterical Paralysis."

Skateboard

Posé cette carte quand vous êtes dans un SKATESHOP. Vous obtenez +2 a tous vos déplacements. Le skateboard est considéré comme une arme.

Slight Miscalculation (Mauvais calcul)

A jouer sur un bâtiment. Le nombre de zombie présent dans ce bâtiment est doublé. Dans la limite des places possibles.

The Keys Are Still In It (Les clefs sont encore la)

Déplacé vous de 10 cases au lieu de faire un jet de déplacements. Vous effectuer les rencontres de zombies comme a l'habitude

This Isn't So Bad (Ce n'est pas si mauvais)

Déplacez 2 zombies dans des cases légales de votre choix

We're Screwed (On est de la baise)

Placez des zombies sur 10 cases de votre choix qui n'en contiennent pas.

Where Did Everybody Go (ou est passé tout le monde ?)

Jouez cette carte pour déplacer un adversaire de 5 cases. A noter que le joueur peut avoir à affronter des zombies en cours de route.

Your Shoe's Untied (Tes lacets sont défaits)

Divisez le déplacement du joueur ciblé par 2 (arrondi au dessous). Ne fonctionne pas sur « the Keys are still in it ? »

Zombie Master

Casez 5 zombies n'importe où en ville (pas dans la base militaire ni centre commerciale ni école), dans des cases non occupées par un joueur

CARTES EVENEMENTS

ZOMBIES!!! 2 Corpses

Adjusting nicely (bien ajusté)

Jouez cette carte devant vous si vous avez tué 13 zombies au moins. Si vous perdez toutes vos vies, défaussez cette carte pour ignorer les pertes de zombies.

Breakthrough (Brèche)

Permet de créer 1 route depuis 1 espace légal que vous occupez vers une case légal d'une tuile adjacent. Ne peut partir de ou aller vers l'héliport. Lancer 1d6, de 1-4, votre mouvement se termine vous perdez 1 vie, de 5 à 6, le passage est créé.

Dynamite

Jouez cette carte et lancez 1d6 : sur un jet de 4 à 6 tuez tous les zombies sur 3 cases adjacentes à votre personnage. De 1 à 3, perdez 2 vies. Compte pour une arme. Les cases adjacentes à votre personnage ne peuvent être en diagonale, les cases d'immeuble sont affectées. Les zombies sur votre case ne sont pas affectés

Govt. Enhanced Zombies ! (Zombies amélioré du gouvernement)

Jouez cette carte pour obliger tous les joueurs à lancer 5 ou 6 pour tuer un zombie jusqu'à la fin de votre prochain tour

I feel alive (je me sens vivant)

Jouez cette carte et lancez 2 dés. Si vous obtenez 4 ou plus sur les 2 dés, gagnez 2 vies. Cette carte ne peut porter votre total de vie à plus de 5.

I see the Helicopter (je vois l'hélicoptère)

Jouez cette carte devant vous si l'héliport a été placé. Compte pour une arme, ajoute 1 aux mouvements

I think it's over here (je crois que c'est par là)

Jouez cette carte quand un adversaire tire une tuile (ou plusieurs) : c'est alors vous qui le placez. Ne peut concerner l'héliport

In the zone (dans la place)

A jouer au début de votre tour. Pour chaque 6 naturel que vous lancez durant ce tour, tirez une carte. A la fin du tour, vous ne pouvez en conserver que 3 pour 3 guts (et ainsi de suite)

Mine field (champ de mines)

Lancez un dé : retirez ce nombre de zombies de cases de rue sur une tuile et ajoutez les à votre réserve

No Brains here (pas de cerveaux ici)

Lorsque le joueur ciblé est sur la même case qu'un zombie cette carte permet de déplacer le zombie sur une case adjacente

Rocket Launcher (lance rocket)

A jouer devant vous si vous pénétrez dans le « ARMORY ». Défaussez cette carte pour supprimer une tuile du jeu (il doit être situé sur un bord). Ne peut être joué sur un héliport. Tous les zombies présents rejoignent votre réserve, les joueurs présents sur cette tuile sont renvoyés sur le « TOWN SQUARE »
Ce dernier ne peut pas être détruit

Weekend pass : DENIED ! (Laissez passez du weekend : REFUSER)

Oblige un adversaire à se défausser de toutes ses cartes evenements

What is that smell (c'est quoi c't'odeur)

Jouez cette carte sur un adversaire avant qu'il ne lance son dé de mouvement. Cet adversaire doit utiliser son mouvement pour changer de tuile par le chemin le plus court (et ne peut y revenir ce tour), s'il ne peut pas (ou choisit de ne pas le faire), il passe son tour suivant

Where did everybody go ? (où est ce que tout le monde vas ?)

Jouez cette carte pour déplacer un adversaire de 5 cases. A noter que le joueur peut avoir à affronter des zombies en cours de route

You don't need that ! (Tu n'as pas besoin de ça !)

Jouez cette carte si vous êtes sur la même case qu'un adversaire. Vous pouvez lui prendre une arme qu'il a en jeu

You lookin' at me !?!? (c'est moi que tu regarde ?)

Jouez cette carte si un adversaire vient juste d'en jouer une. L'adversaire doit changer alors la cible de sa carte. S'il ne peut changer de cible, rien ne se passe

CARTES EVENEMENTS

ZOMBIES!!! 3 Mall Walkers

Abandon all hope (Abandonne tout espoir)

Le joueur ciblé subit une pénalité de **-1** à tous jets de dés de son prochain tour.

Aww' isn't he cute! (ooohh, n'est il pas mignon !)

A jouer devant vous. Si vous pénétrez dans le (**Pet Store**). Défaussez cette carte pour ignorer tous les combats sur votre tuile pour le reste du tour.

Barricade the door (Barricader la porte)

A jouer lorsque vous êtes dans un immeuble ou magasin. Tous Zombies se trouvant à l'intérieur de l'immeuble ou du magasin sont immédiatement placés à l'extérieur en suivant les règles normales déplacement de Zombie.

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

Jouez cette carte lorsque vous êtes dans un immeuble ou un magasin.

Enlevez tous Zombies se trouvant dans cet immeuble ou magasin. En commençant par vous, distribuez les Zombies dans le sens des aiguilles d'une montre un à la fois à chaque joueurs. Les Zombies sont inclus dans la collection des joueurs.

Clearance Sale (Vente éclair)

Jouez cette carte pour enlever tous les zombies des couloirs de votre tuile actuelle. Les Zombies sont ajoutés à votre collection.

Crossbow (Arbalete)

A jouer devant vous. Si vous pénétrez dans le (**Outfitter**). Cette carte reste en jeu et vous pouvez ajouter **+1** à un combat une fois par tour.

Hello, may i help you? (Salut, je peu vous aider ?)

Jouez cette carte et placer 1 zombie sur la case de chaque joueurs Incluent le vôtre.

I will survive! (Je survivrais !)

Jouez cette carte lorsque vous êtes sur la même case qu'un autre joueur. Les 2 joueurs entre en combat et lance un dé. Le joueur qui joue cette carte ajoute **+1** a son score. Le score le plus bas perd **1 Vie**.

Aucune **Balle** ne peut-être utilisée et le joueur qui a joué cette carte gagne automatiquement les match nuls.

Jammed (foiré)

Après avoir joué cette carte. Le joueur adverse ne peut utiliser ni **Armes** ni **Balles** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Lots of luck with that! (Trop de chance en plus)

Jouez cette carte lorsque vous êtes sur le même espace qu'un autre joueur. Votre mouvement s'arrête et vous pouvez prendre **1 Balles** et **1 carte** au hasard des mains de ce joueur.

Lucky Shot (HEADSHOT !!!)

Jouez cette carte en combat. Défaussez **1 Balle** pour automatiquement tuer le Zombie que vous combattez.

Now that's just gross! (mais c'est degeu !)

A jouer devant vous. Si vous pénétrez dans le (**Lingerie Shop**) Défaussez cette carte pour bouger dans n'importe quelle case d'un bâtiment adjacent ou d'un magasin.

One man's Garbage... (la poubelle a lui tout seul)

A jouer devant vous. Si vous pénétrez dans le (**Consignement shop**) Défaussez cette carte pour récupérer la première carte du paquet déjà défaussé.

Sprinkler System (Système anti-incendie)

Après avoir joué cette carte, aucun Zombie, se trouvant dans le centre commercial, ne peut se déplacer jusqu'à la fin de votre prochain tour. Les combats se passent normalement.

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

Jouez cette carte et ajoutez 1 Zombie sur chaque espace légal d'une tuile.

You want fries with that? (Vous voulez des frites avec ça ?)

A jouer devant vous. Si vous pénétrez dans le (**Food Court**) Défaussez cette carte et marquez votre case actuelle. Aucun Zombie ne peut entrer dans cette case pour le reste de la partie.

CARTES EVENEMENTS

ZOMBIES!!! 3.5 Not dead yet !

Did you hear that ? (Vous avez entendu ?)

Déplacez tout les zombies de votre tuile sur n'importe quel espace légale sur une tuile adjacente. N'importe quel zombie qui ne peut être placé légalement est retourné dans la réserve.

Don't go to sleep (ne vas pas dormir)

Cette carte doit être jouée au début du tour d'un adversaire. Ce joueur doit immédiatement lancer un **1 ou 6** pour continuer le tour comme à la normale. Si n'importe quel autre chiffre est lancé, ce joueur perd son tour et un zombie est placé dans sa case.

Hey, I got one of those (Hey j'en ai eu un)

Jouez cette carte quand un autre joueur joue une carte arme/article. Cette carte est une copie exacte de l'arme/article et compte comme une arme.

I could use a drink (Je pourrais boire un coup)

Si vous vous trouvez dans un lieu Défaussez cette carte et le reste de votre main, piocher autant de cartes que de guts (3 minimum).

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

Jouez cette carte si tous les autres joueurs ont plus de zombies que vous pour vous déplacez de votre tuile à n'importe quel espace légale sur une tuile adjacente.

It's hard being you (c'est dur de te ressembler)

À jouer après qu'un adversaire viens juste de perdre sa dernière **vie**. Prenez un arme/article de votre choix qui est en jeu devant l'adversaire avant qu'il soit défaussé. Placez le immédiatement devant vous.

Lots of running and screaming (pleins de cris et de fuite)

Jouez cette carte quand un adversaire lance le jet pour bouger. À la place de l'adversaire, utilisez immédiatement son jet pour bouger votre pion. Après avoir bouger, le tour se continue normalement. Ceci ne compte pas pour votre déplacement à votre prochain tour.

Machete

À jouer devant vous quand vous êtes dans (**Outfitter, Barracks, ou Lawn and Garden Center**). Pendant que vous avez cette carte en jeu ajoutez **+1** à tout vos jets de combat. La machette compte comme une arme.

Meat Cleaver (Couteau de boucher)

À jouer devant vous quand vous êtes dans un immeuble (**building**) ou magasin (**store**). Vous ajoutez **+1** à tous vos jets de combat jusqu'à ce que vous perdiez une vie en combat. Le (**meatcleaver**) compte comme une arme.

My, you look familiar (Tu me fais penser à quelqu'un)

Jouez cette carte pour regarder les trois premières cartes d'une des piles événements. Après avoir regardé, défaussez en une, placez en une au dessous de la pile, et remplacez en une sur le dessus de la pile dans lequel vous avez regardé.

No guts, no glory (Pas de tripes pas de gloire)

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, aucun joueur ne peut utiliser de **balle** en combat contre zombie.

ooooh, what luck ! (Oooh, la chance !)

À jouer quand vous êtes dans un immeuble (**building**) ou magasin (**store**). Vous pouvez immédiatement jouer n'importe quel arme de votre main et la placer devant vous comme si vous veniez de la trouver. L'arme pourra être utilisé comme à la normale.

Power outage (outrage puissant)

À jouer à n'importe quel moment. Personne ne peut prendre de **jetons** (vie balle guts) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Sheer determination (Grosse détermination)

Défaussez **1 balle** et **1 vie** pour prendre n'importe quel carte de la défausse et la mettre dans votre main. Vous ne pouvez violer la quantité normale de carte dans une main en utilisant cette carte.

That's not so scary (c'est pas si flippant)

À jouer seulement pendant votre tour. Si vous avez exactement **1 vie** et **1 balle**, prenez un autre tour.

There you are ! (Je vous ai trouvé)

Placez votre pion sur la même case que le pion de l'adversaire le plus proche. Si il y a plusieurs adversaire à même distance, c'est a vous de décider

They're coming for you, _____ (Ils viennent pour toi, « nom de la personne »)

Placez un zombie sur chaque espace légale sur la tuile d'un adversaire.

Too...tired...to...run (Trop...fatigué....pour.....courir)

Après que cette carte est joué aucun jet de déplacement sont fait jusqu'à la fin de votre prochain tour. Les joueurs peuvent toujours bouger suite à l'effet d'une carte.

Troubled childhood (Enfance troublée)

Regardez les cartes dans la main d'un adversaire.

What could possible be behind that door ? (qu'y a t'il derriere cette porte?)

À jouer quand vous entrez dans un immeuble (**building**) ou magasin (**store**). Jetez un dé. Sur un **4, 5 ou 6**, enlevez tout les zombies de cet immeuble (**building**) ou magasin (**store**) et replacez les dans la réserve. Sur un **1, 2 ou 3**, ajoutez des zombies dans tout les espaces légaux de cet immeuble (**building**) ou magasin (**store**).

Where did he go ? (Où est il parti ?)

À jouer devant vous quand un adversaire viens juste de tué un zombie en combat. Placer ce zombie sur cette carte. Vous pouvez défausser cette carte à n'importe quel moment pour placer ce zombie n'importe où sur le plateau. Ceci compte comme une arme/article.

Where is that music coming from? (D'où viens cette musique ?)

À jouer pour annuler tout événement qui est joué directement sur vous. Vous ne pouvez pas violer les règlements normaux des cartes avec cette carte.

Why don't we go some place more private? (Pourquoi on irais pas dans un coin plus tranquille?)

À jouer quand votre pion occupe le même espace qu'un autre pion. Les deux pions continue à bouger comme un seul jusqu'à la fin de phase de déplacement. Le combat et les autres phases se font comme à la normale.

Why won't you die !?!?!? (Pourquoi tu ne veu pas mourir !?!?!?)

À jouer quand un adversaire viens juste de tuer un zombie. L'adversaire doit combattre le même zombie.

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

À jouer à n'importe quel moment quand vous avez un arme/article en jeu. Tous les joueurs (incluant celui qui a joué cette carte) doivent défausser tout armes/articles en jeu.

CARTES EVENEMENTS

ZOMBIES!!! 4 The End...

Amulet (Amulette)

Posé cette carte quand vous vous trouvez dans la tuile "Abandoned Cars ». Défaussez la pour vous téléporter sur une tuile adjacente (tout carré).

Bad Zombie, No Biscuit (Méchant zombie, pas de biscuit)

Déplacez tout les zombies present sur votre tuile sur une tuile adjacente. Cette carte ne peut pas etre joué sur la "Cabin" ou sur un "Helipad".

Clair Warlock

Déplacez un adversaire sur une tuile de foret adjacente. Adjacente a la position de l adversaire, pas celle du joueur qui joue le Clair Warlock

Dog Repellent (Produit répulsif pour chien)

Après avoir joué cette carte, Aucun chien ne peut se déplacé sur vous jusqu'à la fin de votre prochain tour. Par contre tout chien rencontré durant votre mouvement donne lieu a un combat comme d'habitude.

Full Moon Fever (La fièvre de la pleine lune)

Pendant son prochain tour, Le joueur ciblé se transforme en loup garou et peut attaquer les autres joueurs. Il peut attaquer 1 fois le meme joueur pendant son tour. Si un des deux joueur fait un 1 il meurt (il est possible d'utiliser des balles pour améliorer son score).

Fully Loaded (Chargé a bloc)

Joué cette carte pour obtenir autant de vie de guts et bullets que le joueur que votre choix.

Here Doggie! (Viens là mon toutou!)

Quand vous jouez cette carte, remplissez le "Pet cemetery" de 9 zombie dogs.

Lost in the Woods (Perdu dans les bois)

Le joueur ciblé ne peut pas quitté sa tuile jusqu'a la fin de son tour.

Magic Key (La clef magique)

Posez cette carte devant vous quand vous etes dans une des "CAVES". Défaussez la pour regarder la main d'un adversaire et lui prendre une carte. La regle des GUTS est toujours active.

Monkeys are Funny! (Les singes, c'est marrant!)

Après avoir joué cette carte vous vous deplacez sur les cases bois comme si vous suatiez d'arbres en arbres, vous ne combattez pas de zombies. Cette carte reste en jeux jusqu'à ce que vous entrez dans dans une case sans bois.

Portal (Portail)

Jouez cette carte quand vous etes sur L "ALTAR", pour echanger immédiatement de place avec un autre joueur.

Return to Sender (Retour à l'envoyeur)

Retirez cette carte du jeu pour teleporter un adversaire en dehors de la cabin pour une autre case de la tuile de la cabine.

Rolled-Up Newspaper (Journal enroulé)

Déplacez vous vers la case d'un adversaire.

Sickle (Faucille)

Posé cette carte quand vous etes dans un des batiments de Zombies 4. Pour chaque combat ajouter +1 a votre premier jet d'attaque et déplacez un zombie dogs qui se trouve dans la meme case sur une case adjacente.

Something Doesn't Feel Quite Right... (Ya quelque chose qui cloche)

Retirer cette carte de la partie pour retirer de la partie 3 cartes evenement de la pile ciblé (défausse comprise),il est impossible de retirer des pages du livre des morts

Spear (Lance)

Posé cette carte quand vous etes dans un des batiments de Zombies 4. donne +1 a toute les attaque.

Talk to the Hand (Parle à ma main)

Quand vous jouez cette carte, le joueur ciblé se trouvant sur votre tuile est envoyé sur une tuile adjacente de votre choix.

That Didn't Just Happen!?! (Ca ne peut pas se passer comme ca)

Annule la carte evenement qui viens d etre joué.

The Trees Are Alive! (Les arbres sont vivants !)

Retirez cette carte de la partie pour faire combattre tout vos adversaries qui se trouvent sur des cases avec du bois, ils doivent combattre un arbre (4 ou mieux pour le battre)

Tranquilizer Gun (pistolet tranquilisant)

Posé cette carte quand vous etes dans un des batiments de Zombies 4. Défaussez cette carte pour battre tout les chiens sur une case.

Twist of Fate (les aléas du destin)

Retirer cette carte du jeu pour prendre a tout les joueurs 1 bullet.

We're all Friends Here (Il n'y a que des amis ici)

Prenez une page du livre des morts qui est en jeu et posez la devant vous comme si vous veniez de la poser.

CARTES EVENEMENTS

ZOMBIES!!! 5 School's Out Forever !

Bat (Chauve souris)

Posez cette carte en jeu quand vous etes sur une tuile Z5. La BAT donne +2 a tout vos jet de combats. Défaussez la carte si vous etes forcez d'utiliser une vie ou des balle pendant un combat

Cram Session (Session de rattrapage)

Regardez les 3 premieres tuiles du paquet de votre choix et replacez les dans l ordre de votre choix.

Electro Shock Therapy (Therapie par electrochoc)

Le joueur ciblé gagne 3 guts.

Go Team Go!!! (Allez l'équipe !!!!)

Le joueur ciblé passé au travers de tout les combat sur 1 tuile pour 1 tour.

I've got a bike! (J'ai un velo!)

Posez cette carte en jeu quand vous etes sur une tuile Z5. donne +2 au mouvement. Défaussez si vous entrez dans un batiment.

Pillow Fight (Bataille de polochon)

les balles ne valent plus que la moitié de leur valeur, défaussez la carte a la fin de votre prochain tour.

Pool Cue (Queue de billard)

Posez cette carte quand vous etes dans le "REC HALL". Donne +1 à tout les jet de combat. Défaussez cette carte si vous devez depensez de la vie ou des balles pendant le combat.

Raise your hand... (Lève les mains...)

Jouez cette carte annule imediatement toute carte joué sur vous.

Scalpel

A jouer quand vous etes dans hospital, science center, or Lab et donné le à un adversaire. Celui qui possède cette carte souffre d'une penalité de -1 à tout ces jets de combats. A la fin de son tour, Le possesseur du scalpel peut utiliser une balle ou une vie ou un guts pour donner cette carte a un adversaire

Sedatives (Tranquilisant)

Le joueur ciblé prend 1 guts a tout les joueurs.

Shots (on se fait une marianne ?)

Quand cette carte est joué TOUT les joueurs gagne 1 guts.

Straight Jacket (cintré)

Le joueur ciblé perd tout ces Guts.

Student Loan (prêt étudiant)

Utilisé cette carte pour emprunter un objet en jeu d un autre joueur. Redonnez l'objet à la fin de votre tour.

Valedictorian

A utiliser quand vous tirez vos tuiles, prenez le nombre de tuiles que vous devez tirez + 2 autres, posez celles que vous voulez et remettez en 2 autres dans l'ordre que vous voulez sur le dessus de la pile.

Where's the Admin Bldg.? (Où est le batiment administratif)

Le joueur ciblé doit utiliser tout ces movement pour aller le plus directement possible au Administration Building. Si l' Administration Building n'est pas en jeu, ce sera le town square.

CARTES EVENEMENTS

MIDEVIL

Axe (hache)

Jouez cette carte devant vous quand vous venez de tuer un squelette. Vous pouvez utiliser le "axe" pour ajouter +2 à un de vos combats par tour. Vous devez dire que vous utilisez le "axe" avant de jeter un dé de combat.

Catapult (catapulte)

Jouez cette carte devant vous quand vous venez de tuer un squelette. Défaussez un squelette rouge et cette carte pour viser une tuile éloignée de deux tuiles de la votre. Jetez un dé et ajoutez à votre collection le nombre de squelettes indiqué par le dé.

Crossbow (arbalète)

Jouez cette carte devant vous quand vous venez de tuer un squelette rouge. Vous pouvez attaquer un squelette situé à 3 ou 4 case de votre personnage et ajouter +2 au combat. Vous devez défausser un squelette rouge chaque fois que vous utilisez cette carte.

Explosives (explosifs)

Jouez cette carte devant vous quand vous venez de tuer un squelette. Défaussez un squelette bleu et défaussez cette carte pour viser une tuile adjacente. Jetez un dé et ajoutez à votre collection le nombre de squelettes indiqué par le dé. Si des joueurs sont sur cette tuile, ils perdent une vie.

Give me that before you hurt yourself! (Donne moi ça avant que tu te blesses !)

Jouez cette carte pour regarder les cartes de la main d'un adversaire. Défaussez un squelette pour chaque carte que vous récupérez.

Horse (cheval)

Jouez cette carte devant vous quand vous venez de tuer un squelette rouge. Votre mouvement est doublé jusqu'à ce que vous entriez dans un bâtiment. Un adversaire peut vous voler votre "horse" s'il pénètre dans ce bâtiment alors que vous y êtes encore.

How many did you say there were!?! (t'as dit qu'ils étaient combien !?!)

Jouez cette carte pour prendre 5 points de squelettes de la réserve et les ajouter n'importe où sur le plateau de jeu.

It's all about me! (c'est tout moi !)

Jouez cette carte dès qu'un joueur place une tuile. Vous décidez quels squelettes sont placés sur la tuile.

It's just a flesh wound (c'est juste une égratignure)

Jouez cette carte pour prendre 5 squelettes défaussés et les placer n'importe où sur le plateau de jeu.

Look..nothing in my hand! (Regarde.... Rien dans les mains !)

Jouez cette carte pour jouer toutes les cartes de votre main.

Lost (perdu)

Jouez cette carte pour déplacer un joueur sur n'importe quelle case d'une tuile adjacente.

Mace (Masse d'arme)

Jouez cette carte devant vous quand vous venez de tuer un squelette bleu. Vous pouvez ajouter +1 à une attaque par tour.

My precious (mon précieuuuuu)

Quand vous êtes sur la même case qu'un adversaire, jouez cette carte pour lui voler une carte arme/item.

Polearm (Hallebarde)

Jouez cette carte devant vous quand vous venez de tuer un squelette. Vous pouvez utiliser cette carte pour attaquer un squelette sur une case adjacente. Vous devez défausser le "Polearm" si vous perdez une vie lorsque vous l'utilisez.

Short bow (petit arc)

Jouez cette carte devant vous quand vous venez de tuer un squelette blanc. Vous pouvez attaquer un squelette situé à 1 ou 2 cases de vous et ajouter +1 aux résultats du dé de combat. Vous devez défausser un squelette blanc chaque fois que vous utilisez cette carte.

Swing and a miss (esquive et loupé)

Jouez cette carte juste après qu'un joueur ait lancé un dé. Ce joueur doit relancer le dé.

They're all mine! (Ils sont tout a moi !)

Jouez cette carte pour passer votre tour et prendre un squelette (n'importe lequel) à deux adversaires.

Uh... nevermind (Euhh..... non rien)

Jouez cette carte pour annuler immédiatement n'importe quelle carte jouée par un adversaire. Cela n'affecte pas les cartes déjà en jeu.

What am I gonna do with that?!?!? (Mais qu'est ce que je vais faire de ça ???)

Défausser cette carte et un squelette blanc pour défausser toute votre main et piocher immédiatement trois nouvelles cartes.

What?!?!? (Quoi ?!?!)

Jouez cette carte pour relancer un dé.

Yoink!

Lancez un dé. Le nombre indiqué est le nombre de points squelettes que vous pouvez prendre à un adversaire pour l'ajouter à votre collection.

You got nothin'! (T'as pas de tripes !)

Lancez un dé et choisissez l'adversaire qui doit défausser le nombre de points squelettes indiqué par le dé.

You stay there! (Tu reste la !)

Jouez cette carte lorsque vous êtes sur une case adjacente à un bâtiment dans lequel se situe un adversaire. Ce joueur ne peut quitter ce bâtiment jusqu'à ce qu'il fasse 3, 4, 5 ou 6. Il ne peut tenter sa chance qu'avant chaque phase de mouvement.