

ZOMBIES !!!

Le Jeu

Traduction française des règles

Contenu

30 panneaux

50 cartes événements

100 zombies en plastique

6 pions (soldats en plastique)

30 jetons vie

60 jetons balles

2 dés

Les règles du jeu

But du jeu

Le but de ZOMBIES !!! est d'être le premier joueur à atteindre le carré central du panneau Héliport et d'échapper à l'avancée de la marée des zombies. D'un autre côté, un joueur peut aussi gagner s'il est le premier à collecter 25 zombies.

Installation du jeu

Choisissez au hasard un joueur qui sera le donneur. Le donneur retire les panneaux "Place publique – Town Square" et "Héliport" de la pile des panneaux. Placez le panneau "Place Publique" au centre de la table avec un pion pour chacun des joueurs sur le carré central. Le donneur mélange ensuite le reste des panneaux et place l'Héliport en dessous du tas. Placez le tas de panneaux sur le côté afin que chaque joueur puisse y avoir accès.

Le donneur mélange alors les cartes Événements et en distribue trois à chacun des joueurs. Le tas des cartes événements doit être lui aussi placé de manière à être à portée de chacun des joueurs.

Chaque joueur reçoit aussi trois jetons Vie et trois jetons Balles.

Description d'un tour de jeu

Pendant un tour, les joueurs doivent réaliser les opérations suivantes

1. Tirer un panneau et le placer sur la table
2. Combattre les zombies qui se trouvent dans son actuel espace (Voir la section des Règles de combats)
3. Ramener sa main à trois cartes – s'il en avait moins que trois –
4. Faire un jet de mouvement (Voir la section des Règles de mouvement)

ZOMBIES !!!

Le Jeu

Traduction française des règles

5. Bouger d'un nombre d'espace au plus égal à celui indiqué par le jet de mouvement. Il est obligatoire de s'arrêter et de combattre lorsqu'un espace est occupé par un zombie. Après la défaite d'un zombie, le déplacement peut reprendre dans la limite du mouvement total.
6. Suite au déplacement, jeter un dé à six faces. Déplacer d'un espace un nombre de zombies égal au chiffre indiqué sur le dé – dans la limite du possible -.
7. A la fin du tour, il est possible d'écarter une carte Événement de la main.

Le jeu se continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Placement des panneaux

Il y a plusieurs règles que les joueurs doivent respecter lorsqu'ils placent les panneaux.

- Les panneaux peuvent être tournés dans tous les sens mais doivent être placés de manière à ce que toutes les routes soient interconnectées. Vous ne pouvez pas bloquer une route avec le côté d'un bâtiment.
- Lorsqu'ils sont joués, les panneaux avec des noms de bâtiments (panneau "B" sur la gauche) reçoivent immédiatement le nombre de zombies (Z), de jetons balles (B) et de jetons Vie (L) précisé en haut à droite de celui-ci. Tous les jetons et les zombies doivent être placés à l'intérieur du bâtiment et en aucune façon sur l'un des espaces de la rue. Voir la section "Règles additionnelles et Clarifications" pour plus de détails concernant le placement des zombies et des jetons.
- Il est possible de placer les panneaux de façon à ce qu'il soit ensuite impossible de placer un autre panneau. Si cela est le cas, le joueur ayant placé le dernier panneau perd immédiatement le reste de son tour. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur collecte 25 zombies.
- Lorsqu'un panneau avec un bâtiment " sans nom " est joué (panneau "A" et "C" sur l'exemple), il arrive en jeu avec un nombre de zombies égal au nombre d'accès routier qu'il comporte. Cela signifie que le nombre de zombie est égal au nombre de route qui quitte le panneau. Par exemple, la carte "C" de l'exemple disposera de 4 zombies. La carte "A" en aura 2. Ces zombies peuvent être placés sur n'importe quel espace "route" du panneau.

ZOMBIES !!!

Le Jeu

Traduction française des règles

Règles de combat

- Lorsque vous commencez votre tour sur le même espace qu'un zombie ou lorsque vous passez sur un espace qu'occupe un zombie, un combat en résulte.
- Le combat se résout en lançant un dé à six faces. Si vous faites 4, 5 ou 6, vous gagnez et le zombie est ajouté à votre collection. Si vous faites 1, 2 ou 3, vous perdez et devez soit perdre un jeton Vie soit dépenser suffisamment de jetons Balle pour augmenter le résultat du jet jusqu'à ce que celui-ci soit favorable. Par exemple, si vous faites 2 au résultat de votre jet, vous pouvez perdre un jeton Vie et relancer à nouveau ou dépenser 2 jetons Balle pour que votre résultat passe de 2 à 4.
- Le combat continue jusqu'à ce que le joueur gagne ou qu'il ne possède plus aucun jeton Vie. Un joueur ne peut quitter le combat volontairement.
- Lorsqu'un joueur perd son dernier jeton Vie, sa phase de mouvement est arrêtée et il doit replacer son pion au centre du panneau " Place Publique – Town Square ". De plus, il perd le reste de son mouvement, ses armes et la moitié (arrondie au chiffre supérieur) des zombies qu'il a collectionnés. Le reste de son tour continue normalement.
- Lorsqu'un joueur meurt et qu'il est obligé de recommencer, il commence son prochain tour avec 3 jetons Vie et 3 jetons Balle.

Règles des Cartes Evénement

- Les Evénements peuvent être joués à tout moment.
- Vous ne pouvez jouer qu'un seul Evénement pendant un round. (C'est à dire du début de votre tour jusqu'au début de votre prochain tour).
- Vous ne pouvez avoir plus de 3 cartes Evénement.
- Un joueur peut se défausser d'une de ses cartes Evénement à la fin de son tour. La défausse implique la fin du tour du joueur ; aucune autre action ne peut être réalisée par celui-ci une fois qu'une carte Evénement a été défaussée.

Règles de déplacement

- La valeur du mouvement est déterminée en lançant un dé à 6 faces.
- Les joueurs ont la possibilité de ne pas dépenser tout leur mouvement et peuvent s'arrêter à tout moment.
- Tout zombie rencontré lors du mouvement doit être combattu avant que le mouvement ne puisse continuer. Voir la section "Combat " pour de plus

ZOMBIES !!!

Le Jeu

Traduction française des règles

amples détails. (Des cartes Evénements telles que "Autre source de nourriture – Alternate Food Source -" peuvent abroger cette règle.)

- Si un joueur se déplace dans un espace contenant un jeton Vie ou Balle et aucun zombie, le jeton s'ajoute automatiquement à la collection du joueur.
- Les zombies et les joueurs peuvent entrer et sortir des bâtiments disposant d'un nom. Ils doivent pour cela utiliser les espaces représentant des portes. On ne peut rentrer à l'intérieur des autres bâtiments.
- Tous les espaces à l'intérieur des bâtiments disposant d'un nom sont occupés. Ces espaces sont délimités par les lignes dans les bâtiments. Par exemple, le "Sporting Goods Store" à gauche dispose de 7 espaces intérieurs et 1 espace route.

Règles de déplacement des zombies

- A la fin de son tour, le joueur lance un dé à 6 faces ; il bouge ensuite, dans la mesure du possible, autant de zombies que le résultat obtenu d'un espace chacun.
- Un espace ne peut recevoir qu'un seul zombie à la fois.
- Les espaces contenant des zombies peuvent aussi contenir des jetons Vie ou Balle. Si le zombie est déplacé, le ou les jetons ne le sont pas.

Règles additionnelles et Clarifications

- Lorsque l'Héliport est retourné, la personne qui a le moins de zombies le place sur la table. Lorsqu'il y a égalité, les joueurs à égalité déterminent au hasard qui placera l'Héliport.
- Les espaces peuvent contenir un zombie et un jeton Vie ou Balle mais, en aucun cas, les 3 à la fois.
- Un joueur ne peut avoir plus de 5 jetons Vie en même temps.
- Les joueurs peuvent avoir autant de jetons Balle qu'ils peuvent en collecter.