

# **Zombies!!! 3**

## **Mall Walkers**

**(Traduction française des règles)**

### **T'as-tu 30 cennes?**

“Mon pote, l’hélicoptère, où est elle?” a demandé Rick, sa voix augmentant pour enterrer les gémissements qui s’en venait de l’escalier derrière eux.

Chris inspecta le toit du centre commercial, et son hélicoptère vide, pour la troisième fois en plusieurs secondes. “Je ne le sais pas” A-t-il dit. “Je devine que quelqu’un est arrivé avant nous”.

“Super” marmonne Rick. “Super”

“Allez” a dit Chris, “on va retourner à la maison, et essayer de trouver une autre solution”

“Pas d’affaire, mon pote” répondit Rick. “Ceci est un centre commercial. C’est quasiment aussi pire que le temps de Noël la dedans” a-t-il dit. “On arrivera pas au stationnement. Je dit qu’on reste ici, bloque la porte et attendre une hélicoptère de secours”.

“Qui dit qu’il va y en avoir une” demande Chris. “Allez”.

Rick secoua la tête. “Non, je reste ici, mais si y vais, tu devrais te dépêcher” répondit Rick, pointant le bas des escaliers.

Chris se tourna pour voir les premiers mort-vivants qui sont rendus à quelque marche de eux avec une détermination d’un enfant de deux ans. Il se retourna vers Rick. “Je dois partir, frère” a-t-il dit pendant qu’il descendait l’escalier. “Soit sûr”.

Rick hocha la tête. “Toi aussi”. Et il ferma la porte.

Maintenant seul, Chris pointa le fusil a chevrotine sur la tête des zombies et appuya sur la gâchette. Le fusil rugit et le haut du torse du corps explosa dans une douche de chaire desséchée et de fragment d’os. “Un vieux” nota Chris. Il a observé auparavant que ceux qui étaient mort depuis longtemps explosait pratiquement sur l’impact – les plus jeunes, étant plus frais, avait tendance a éclabousser.

Chris se dépêcha à descendre, prenant trois marches à la fois. Il tourna rendu sur le plancher pour trouver le prochain escalier vide. Il descendit au plancher du balcon à la porte, tourna et arrêta brusquement. Juste six marches plus bas, une horde véritable de morts-vivants était en train de faire leur chemin pour monter. Il semble que lui et Rick est attiré l’attention de plusieurs pendant leur course initiale pour hélicoptère.

Il tourna et entra le plancher du balcon du centre commercial, fusillant un zombie juste en entrant dans la porte. “Très frais, probablement mort dans l’heure” observa-t-il. Il fit une pause pour considérer ses options. Un étage à faire. L’escalier roulant sont les plus près, mais

descendent dans la cours de restaurations. “Trop Twilight Zone” pensa-t-il. L’autre option, les marches proches des magasins, ils étaient plus loin, mais avait plus de bon sens. Il partit vers les marches, mais après avoir fusillé deux zombies en 15 pieds il réalisa que même cette direction était une mauvaise idée.

Il regarda autour rapidement – il avait besoin d’une autre option. Puis il l’a trouva. Deux portes plus loin, la barrière de sécurité de l’arcade était levée de plusieurs pouces à partir du sol. Encore mieux, les clés étaient encore dans la serrure.

Courant vers la barrière, la levée, ouvrir la partition qui se plie dans le mur, se baisser brusquement à l’intérieur, puis fermer et barrer la barrière pri moins de 30 secondes. Ahhh, le pouvoir de l’adrénaline. Fermant la partition du mur le laissa seul – du moins pour le moment – dans la noirceur.

Chris savait qu’il ne pourrait pas rester trop longtemps ici. Il trouva et alluma les lumières pendant que les morts-vivants commença à frapper la barrière. Son meilleur choix est de se faufiler par la porte arrière. Il marcha rapidement à l’arrière de l’arcade et trouva deux portes. La première ouvrit dans un petit bureau. Pas un bon signe. Il vérifia la seconde porte. Une toilette. Pas de papier toilette. Pas de porte arrière.

Il réalisa maintenant qu’il était prit. Le jeu est terminé, et il n’avait plus de 25 cents.

Chris pensa une longue minute à ses options : Essayer de sortir, ou attendre qu’ils rentre. Il réalisa finalement qu’il n’y a plus de choix, pas vraiment.

Il lui restait cinq balles. Ça doit suffire. Il épaula le fusil et s’approcha de l’avant du magasin quand quelque chose attira son œil. C’était un jeu – un jeu avec des hordes de zombies représenté sur les côtés dans des couleurs voyantes. “Les Marchants Des Centre Commerciaux. La Consommation Redéfinie”.

Chris sourit – il devait le faire – ensuite pris le fusil et tira sur la machine maintenant silencieuse. “Mange moi” a-t-il dit, ensuite continua sur son chemin. Quatre balles vont suffire.

## **Les Nouvelles Choses**

En premier, un clarification des règles, sauf si ça dit le contraire, n’importe quel carte joué sur la table devant vous compte comme une arme pour l’utilité des cartes d’événement comme “Butter Fingers”.

Vous pouvez vous demander, “comment je peux utiliser les nouvelles choses” je suis content que vous me le demandiez. Il y a plusieurs façons que vous pouvez utiliser ces nouvelles choses.

Vous pouvez les utiliser seul utilisant les règles de Zombies!!! Original et tout les joueurs partant de la porte d’entrée, bien que vous ayez besoin des zombies et jetons du jeu original.

**OU :**

Vous pouvez l’ajouter à Zombies!!! Original et Zombies!!! 2 en :

- Brassant les nouvelles cartes d'événements avec les vieilles. Sentez vous à l'aise de tout les utilisés ou enlevez ceux que vous n'aimez pas
- Ne brassez pas les tuiles ensembles. (Sauf si vous le voulez vraiment) Prenez la nouvelle tuile appelé "Front Door" et brassez là avec les tuiles originales ou avec les tuiles de la base militaire
- Prenez une tuile en "T" et mettez là de côté. Brassez le reste des tuiles de Z3 (incluant l'héliport) et placez les à côtés des autre piles de tuiles. Alternativement, vous pouvez mettre l'héliport au dessous de la pile comme cela vous aurez une sortir de secours sur.

## Façons de Jouez

La partie est jouée avec les règles originales jusqu'à ce que quelqu'un pige la tuile de porte d'entrée. Quand cette tuile est pigée 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 n'importe quel pile. Mais, les tuiles Z3 doivent être attachées au centre commercial. Ceci inclut le nouvel héliport. 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 utilisé sur les tuiles qui rencontre 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 utilisé dans "town", "road", ou dans un "building". Est-ce que nous sommes claire la dessus???**

Le jeu continue comme à l'usuel jusqu'à ce que quelqu'un obtiennent une des conditions gagnantes. 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 pigé, il est joué comme n'importe quel 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'héliport 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 l'arcade (game store) est dans le même espace que la porte. Les joueurs peuvent utilisés ces conduits pour aller d'un magasin a 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 fais mais le restant des tours se fait normalement

Comme il a été dit auparavant, l'héliport 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'héliport via le conduit d'aération.

## **Scénario Bonis**

### **Recherche et Rescousse**

Les joueurs doivent courir dans le centre commercial et secourir les personnes prises à l'intérieur par la horde de zombie.

- Pour ce scénario, à la place de zombies, placez des jetons dans les magasins qui ont trois espaces. Placez les zombies de ce magasin dans tout l'espace à l'extérieur du magasin. Quand vous atterrissez sur un espace avec un jeton, vous le prenez avec les balles ou cœurs qui y sont.
- Si un joueur est tué par les zombies il perd tout ses jetons secourus
- Autrement, la partie est jouée normalement
- Le premier joueur à atteindre le centre de l'héliport avec le plus de jetons secourus gagne la partie

### **Tuez le gars avec les clés**

Un des joueurs trouve les clés de l'hélicoptère au début de la partie. Les autres joueurs essaient de les prendre du détenteur et essaient de se rendre à l'héliport.

- Ce scénario peut utiliser *Zombies!!!*, *Zombies!!! 2*, et/ou *Zombies!!! 3*.
- Les joueurs commencent la partie en tirant le dé une fois de plus. Le joueur ayant le chiffre le plus haut a les clés et commence la partie
- La partie est jouée normalement sauf que le joueur avec les clés lance deux dés pour son premier mouvement.
- Aussi, si un joueur est sur la même case que le joueur avec les clés, il peut essayer de les prendre. Quand cela arrive, les deux joueurs lancent un dé, le résultat le plus haut gagne et a la possession des clés. Les joueurs peuvent dépenser des cœurs et des balles comme la normale pour ajuster leur jet, dans le cas d'égalité, la personne qui a les clés les garde.
- Si le joueur possédant les clés est tué par les zombies, il laisse tomber les clés dans l'espace où il a été tué. N'importe quel joueur atterrissant sur l'espace avec les clés peut les ramasser comme s'elle était une balle ou une vie.
- Le premier joueur au centre de l'héliport avec les clés gagne la partie.