

Zombies!!! 4: The End

Objectif du jeu

Le but de Zombies!!!4 The end est d'être le premier joueur à défaire le sortilège qui a ramené les morts à la vie. Pour cela vous devez trouver les plus possible de pages du livre des morts (book of the undead). Il vous faut aller dans la cabane et réciter les contre sort avant les autres joueurs. Mais attention aux chiens zombies.

Modifications par rapport aux précédents épisodes

Si vous n'avez jamais joué à Zombies!!! Vous pouvez sauter ce titre.

Dans Z4, vous combattez des chiens zombies. Vous pouvez utiliser ce jeu avec d'autres extensions ou seul. Si les règles parlent de zombies cela concerne tant les zombies que les chiens zombies. S'il s'agit des chiens zombies, ce sera précisé.

Les chiens zombies peuvent bouger de deux cases et il peut y avoir un maximum de 2 chiens par case.

Les chiens ne sont tués que sur un 5 ou un 6 mais vous perdez un ½ coeur de vie.

Les conditions de victoire sont : Aller à la cabane, tuer tous les zombies de la cabane et délier le sort grâce aux pages ou tuer 25 zombies.

Il n'y a pas de route dans ce jeu donc vous pouvez placer les tuiles comme vous le voulez dès lors qu'elles sont toutes collées les unes autres.

Quand vous perdez, votre pion n'est pas place sur sur le jeu jusqu'à votre prochain tour.

Mise en place

Chaque joueur prend un pion.

Chaque joueur prend 3 balles 2 vies et 2 ½ coeurs, ainsi que 3 cartes.

Mélangez les cartes restantes.

Prenez le pont et placez le sur la table, placez les pions sur la première case (celle du milieu en bas donc à l'opposé du nom de la carte), la première tuile piochée sera donc posée du côté du titre de la carte.

Mélangez le reste des tuiles et placez-les face cachée sur la table (comme tous les autres jeux de la série, d'ailleurs).

Choisissez qui commence.

Tour de jeu

1. Piochez une tuile et placez-la où vous voulez.
2. Combattez les éventuels zombies sur votre case.
3. Piochez des cartes pour en avoir 3 si au début de votre tour vous en aviez moins.
4. Jetez un dé de mouvement.
5. Déplacez vous du nombre de case indiqué par le dé de mouvement.
6. Jetez un dé et déplacez autant de zombie qu'indiqué sur le dé de déplacement de zombies.
7. Défaussez ou jouez un carte de votre main.

Placement des tuiles

Le pont est la première tuile à placer. La deuxième tuile ne doit pas être placée en bas la tuile mais du côté du titre de la tuile.

Quand une tuile nommée est placée, les jetons et les chiens sont placés comme cela est indiqué sous le titre de la tuile.

Quand une tuile de forêt est piochée (avec un * sans nom particulier), jetez un dé et vous obtenez le nombre de chiens à placer.

Les chiens sont placés sur n'importe quelle case de la tuile. Pour les tuiles nommées, les chiens sont placés dans les bâtiments, jusqu'à deux chiens par case. Les jetons sont également placés dans les bâtiments mais il ne peut y avoir qu'un jeton par case. Un jeton peut être placé sur une case contenant un chien.

Quand une tuile doit avoir un certain nombre de vies, il faut toutes les placer. Les $\frac{1}{2}$ vies ne peuvent jamais être placées sur le jeu.

Quand la cabane est piochée, le joueur ayant le moins de pages la place sur la table. En cas d'égalité, un jet de dé détermine celui qui la place (plus haut chiffre obtenu).

Règles de Combat

Chaque fois que vous commencez votre tour sur la même case qu'un zombie, vous devez le combattre.

Le combat est gagné sur 5 ou 6 pour les chiens et 4, 5 ou 6 pour les zombies normaux (sauf les zombies du top secret lab)

Si vous faites moins, vous devez donner des balles pour atteindre le chiffre de victoire (4 pour les zombies normaux et 5 pour les chiens).

Si vous n'en avez pas assez, vous devez défausser un $\frac{1}{2}$ cœur pour les chiens et un cœur pour les zombies normaux pour relancer le dé. Le combat continue jusqu'à la mort du zombie ou la votre. Vous ne pouvez jamais abandonner un combat sans l'effet d'une carte.

Quand vous êtes à court de Coeur, votre pion est retiré du plateau de jeu jusqu'à votre prochain tour, votre mouvement s'arrête là. Vous le placez alors sur le pont, vous vous défaussez de cartes posées devant vous, de la moitié de vos zombies (arrondi au supérieur). Et vous continuez votre tour comme d'habitude.

Quand vous recommencez après avoir perdu, vous reprenez 3 balles, 2 coeurs et 2 $\frac{1}{2}$ coeurs.

Mouvement des joueurs

Le mouvement se fait par le jet d'un dé à 6 faces.

Vous pouvez choisir de ne pas vous déplacer d'autant de cases que cela vous est indiqué.

Il n'y a aucun mouvement en diagonale.

Tous les zombies rencontrés pendant votre mouvement doivent être combattus.

Si vous vous déplacez sur une case contenant un jeton, vous l'obtenez immédiatement, s'il y a un zombie sur cette case, vous devez le combattre avant de récupérer le jeton.

Les joueurs et les zombies ne peuvent entrer et sortir des bâtiments nommés que par les portes.

Toutes les cases de ce jeu sont des cases légales sauf celles contenant de l'eau sur la tuile « Boathouse » et la tuile « Bridge » (pont).

Règles des cartes événement

Les cartes événements peuvent être jouées (c'est-à-dire posées devant vous) à n'importe quel moment. Les cartes « pages » ne peuvent l'être qu'à votre tour de jeu mais peuvent être défaussées n'importe quand pour être effectives. Il ne peut y avoir qu'une seule carte « page » défaussée par tour (du début de votre tour jusqu'au début de votre prochain tour).

Vous ne pouvez jouer qu'une carte événement ou carte page par tour.

A moins qu'il n'est soit autrement, les cartes événement sont jouées lorsque vous êtes dans un bâtiment ou un lieu nommé.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 cartes en main à la fin de votre tour.

Vous devez défausser une carte à la fin de votre tour, cela marque la fin du tour et plus aucune action ne peut être faite après cela.

Les cartes priment toujours sur la règle du jeu en cas de contradiction.
Si le paquet de cartes est épuisé, il faut les remélanger pour en faire un nouveau.

Mouvements de Zombies

A la fin du tour jetez un dé pour déterminer le nombre de zombies à déplacer (dans la mesure du possible). Un zombie ne bouge qu'une fois, les zombies chiens peuvent se déplacer de deux cases, les zombies normaux d'une case.

Il peut y avoir deux chiens par case mais il y a toujours un zombie normal par case et ne peuvent occuper une case en même temps qu'un chien. Ils ne peuvent se déplacer en diagonale.

Conditions de victoire

Pour gagner, il faut être dans la cabane et réciter les sortilèges avant les autres joueurs. Il y a cinq sortilèges: Here doggie!, Return to sender, Something doesn't feel quite right..., The trees are alive! et Twist of fate.

Tous les chiens de la cabane doivent être tués.

Pour réciter correctement le sortilège, vous devez jeter un dé. Pour une page, vous devez faire 6, 2 pages vous devez faire 5, etc....

Vous ne pouvez tenter de réciter un sortilège qu'une fois par tour.

Règles additionnelles

Une fois que les jetons sont placés, ils ne peuvent plus être déplacés.
Chaque espace peut contenir un zombie et un jeton balle ou vie, jamais les 3 en même temps.

Vous ne pouvez avoir plus 5 vies (2 ½ vies = 1 vie).

Vous pouvez avoir autant de balles que vous le pouvez.

Chaque joueur ne peut avoir qu'un exemplaire d'une carte (arme, page, objet).

Pour jouer avec d'autres jeux de la série, combinez le «Bridge» avec le tas de tuiles principal.

Game Concept and Design: Kerry Breitenstein and Todd A. Breitenstein

Art: Dave Aikins

Additional Development: Late Nite Movie Hosts Everywhere...Ohh...and DVDs...DVDs are cool!

Layout and Design: Todd Breitenstein

Playtesters: Mark Bordenet...YO, Steve Donohue, John Humphlett, Everyone on the Zombies!!!
List (THE BEST "DAMNED" MAILING LIST ON EARTH...OR UNDER IT) and The Usual Cast of Living Impaired...Thanks to everyone who helped bring the dead back to life... We love you all...

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076

© 2004 Twilight Creations, Inc. All Rights Reserved.

Twilight Creations, Inc., The Twilight Creations, Inc. logo and "Where Fun Comes To Life" are trademarks or registered trademarks of Twilight Creations, Inc. All Rights Reserved.

Zombies!!! and the Zombies!!! logo are registered trademarks of The United States Playing Card Co. and are used under license. All Rights Reserved.

Special thanks to Bonky! You always believed! Even when everything and everyone looked like it they were dead!...I LOVE YOU!!!

Traduit par Wolfo dei wolfy le 27 septembre 2005