

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Zombies!!!™

Le Jeu

Le fusil à pompe rugit. Le corps sans vie fut éjecté du capot quand la jeep tourna sur le parking du supermarché.

Les rues dégorgeaient de mort-vivants poursuivant lentement les deux survivants dans leur véhicule. Un semi-remorque renversé au milieu de la route obligea Loren à faire un détour. La jeep rebondit sur le trottoir.

"L'héliport est de ce côté !" Bruno montra l'autre direction tout en rechargeant la pompe avec ses six dernières cartouches.

"On va couper par le drive-in et tourner derrière !" cria Loren en prenant un gauche serré. La jeep éclata un couple de zombies se régaland des restes d'un enfant.

"Non, par ici !" Bruno se mis debout dans la jeep et tira dans la masse de cadavres qui se dirigeait vers eux.

Alors qu'elle tournait dans le Drive-in, Loren écrasa les freins pour éviter la carcasse en flamme devant eux. Les pneus hurlèrent alors que la jeep dérapait dans la voiture en feu. Bruno fut éjecté à travers le pare-brise et la tête de Loren heurta violemment le volant.

Ensanglantée et confuse, elle releva la tête et essuya le sang qui lui bouchait la vue. Bruno était inanimé sur le capot de la jeep. Loren tourna difficilement la tête et vit la horde de zombies se diriger vers eux.

Elle enclencha la marche arrière. Les pneus crissèrent mais la voiture ne bougea pas. Le pare-choc avant était encastré dans la carcasse. Ils étaient coincés.

En se retournant, elle vit que les zombies se rapprochaient. Elle attrapa le pistolet coincé sous le siège. Étourdie, elle fit feu sur les mort-vivants.

Le bruit de l'arme de Loren réveilla Bruno. Une douleur aiguë parcourait son bras droit et sa jambe gauche. Il leva la tête pour voir les zombies escalader le capot. L'un d'eux arracha un bout de son bras et un autre commença à mordre sa jambe.

Bon sang, pensa-t-il... ne jamais passer dans un Drive-in... on se fait toujours avoir dans un Drive-in.

George Vasilakos

Créateur du jeu de rôle "All Flesh Must Be Eaten".

Mai 2001

Merci d'avoir acheté le jeu ZOMBIES!!! Ce jeu s'est inspiré des nombreux films de zombies que nous avons adorés. Sachant cela, nous espérons que vous nous comprendrez quand nous disons que ZOMBIES!!! n'est pas un beau jeu. Par contre, il est très fun. Un truc avec autant de cadavres vivants ne peut pas être tout à fait mauvais. Oui, vous allez mourir et recommencer à zéro. Oui, vous allez être bloqué dans un coin, encerclé par des morts tout frais. Mais vous allez aussi faire souffrir vos partenaires et si vous arrivez à sortir le premier de la ville, ça aura valu le coup.

Nous espérons sincèrement que vous allez apprécier ZOMBIES!!! et nous vous invitons à visiter notre site internet www.editions-ubik.com pour découvrir nos autres jeux.

Matériel

- 1 Livret de règles
- 30 tuiles carte
- 50 cartes événement
- 100 zombies en plastique
- 6 gars armés d'un fusil à pompe (les pions)
- 30 pions vie
- 60 pions balle
- 2 dés

But Du Jeu (ou "comment je gagne ?")

Le but du jeu est d'être le premier joueur à atteindre la case centrale de la tuile Hélicopter, en tuant les zombies qui s'y trouvent ou en les esquivant. Un joueur peut également gagner s'il est le premier à récupérer (tuer) 25 zombies.

Préparation

On désigne aléatoirement un premier joueur. Il retire la tuile Grand-Place et la tuile Hélicopter du paquet de tuiles. On pose la tuile Grand-Place au centre de la table et chaque joueur place sa figurine sur la case centrale de cette tuile. Le donneur mélange les tuiles restantes pour former une pioche avec la tuile Hélicopter dans la seconde moitié de ce paquet. On mélange les cartes événement et chaque joueur en reçoit trois. Chaque joueur prend 3 pions vie (cœur) et 3 pions balle.

Déroulement

A son tour de jeu, le joueur doit faire les actions suivantes :

1. Piocher une tuile et la placer sur la table.
2. Combattre les zombies présents sur la case où se trouve sa figurine.
3. Piocher (si nécessaire) des cartes événement pour en avoir 3 en main.
4. Réaliser un jet de déplacement.
5. Déplacer sa figurine du nombre de cases indiqué par le dé. Il doit s'arrêter et combattre sur la case où se trouve un zombie. Il peut continuer son mouvement s'il a battu le zombie jusqu'à son total de déplacement.
6. Après son déplacement, le joueur jette le dé à 6 faces. Il doit alors déplacer, si possible, ce nombre de zombies d'une case chacun.

7. A la fin du tour, le joueur a la possibilité de défausser une de ses cartes événement. C'est au joueur à sa gauche de prendre son tour.

Placer Une Tuile

- Pour poser une tuile, il faut respecter les règles suivantes.
- On peut poser la tuile dans n'importe quelle direction mais elle doit être posée de façon à ce que les routes soient connectées. On ne peut pas bloquer une route avec le bord d'un bâtiment.
- Si la tuile posée a un nom comme la tuile B de l'exemple on y pose autant de zombies (Z), de pions balle (B) et de pions vie (V) qu'indiqués. On doit placer tous ces pions et les zombies dans le bâtiment (pas dans la rue).
- Il est possible de poser une tuile qui empêche la pose d'autres tuiles. Si cela arrive, le joueur qui a posé la dernière tuile perd le reste de son tour. On continue le jeu jusqu'à ce qu'un joueur tue 25 zombies.
- Si la tuile posée n'a pas de nom (tuiles A et C), on y pose autant de zombies que son nombre de routes d'accès. Le nombre de zombies à poser est égal au nombre de routes quittant la tuile. Dans cet exemple, on poserait 4 zombies sur la tuile C. On place ces zombies sur les cases route autorisées.
- Si la tuile piochée ne peut pas être posée, on la défausse et le joueur continue son tour.



Règles de Combat

- À chaque fois que vous commencez votre tour sur la même case qu'un zombie, ou que vous traversez une case occupée par un zombie lors du mouvement, il y a un combat.
- On résout le combat en lançant un dé à 6 faces. Si vous obtenez 4, 5 ou 6 au dé, vous avez gagné le combat et le zombie est ajouté à votre collection. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, vous avez perdu et vous devez perdre un pion vie, ou dépenser des balles pour augmenter votre résultat au dé afin de le rendre victorieux. Par exemple, vous avez 2 au dé, vous devez défausser un pion vie et relancer le dé ou dépenser 2 pions balle pour transformer le résultat du dé en un 4 (2+2) et remporter le combat.
- Le combat continue jusqu'à ce que le joueur gagne ou n'a plus de pion vie. Un joueur ne peut jamais quitter volontairement le combat.
- Quand un joueur n'a plus de pion vie, il arrête son déplacement et place sa figurine sur la case centrale de la tuile Grand-Place. Il a perdu le reste de son mouvement pour ce tour, il perd la moitié (arrondi au supérieur) de ses zombies récupérés et toutes ses cartes arme. Le reste de son tour se poursuit normalement (il bouge les zombies et défausse une carte).
- Quand un joueur meurt et doit recommencer, il commencera son prochain tour avec 3 pions vie et 3 pions balle.

Règles des Cartes Événement

- On peut jouer une carte événement à tout moment.
- Vous ne pouvez jouer qu'une carte événement lors d'un tour (c'est à dire entre le début de votre tour et le début de votre prochain tour).
- Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes événement à la fin de votre tour.
- Un joueur peut se défausser d'une carte événement à la fin de son tour. Cela indique la fin du tour et on ne peut plus faire d'action pour ce tour une fois que l'on a défaussé une carte.

- On mélange la pile de défausse pour former la nouvelle pioche quand celle-ci est épuisée.
- Les cartes jouées devant vous comme les objets, sont considérées "en jeu," et ne comptent pas dans la limite de votre main. Utiliser un objet ne compte pas comme jouer une carte.

Règles de Déplacement d'un Joueur

- La capacité de déplacement est déterminée par le dé à 6 faces. 1 point de mouvement = 1 case.
- Il est interdit de se déplacer en diagonale mais des joueurs peuvent occuper la même case.
- Les joueurs peuvent décider de ne pas utiliser tous leurs points de mouvement et peuvent s'arrêter à tout moment. Les joueurs ne peuvent aller que sur les cases de route et de bâtiment avec un nom.
- Un zombie rencontré en se déplaçant doit être battu avant de continuer à bouger. Les cartes événement comme "source de nourriture alternative" contredisent cette règle.
- Quand un joueur entre dans une case avec un pion vie ou balle, et sans zombie, il récupère immédiatement ce pion.
- Les zombies et les joueurs ne peuvent entrer et sortir que des bâtiments avec un nom. Il faut passer par les portes indiquées. On ne peut pas entrer dans d'autres bâtiments ou des parkings.
- Toutes les cases des bâtiments avec un nom sont utilisables. Les cases sont délimitées par les lignes à l'intérieur des bâtiments. Par exemple, le Magasin de Sport a 7 cases intérieures et 1 case route.

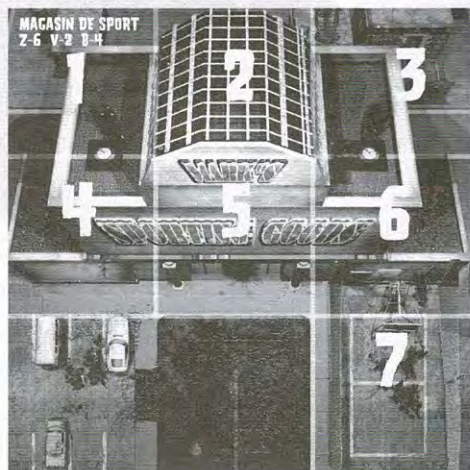
Règles de Mouvement des Zombies

- À la fin de son tour, le joueur lance un dé à 6 faces et ce nombre de zombies est déplacé d'une case chacun, si possible.
- Un zombie ne peut pas se déplacer en diagonal.
- Une case ne peut avoir qu'un seul zombie.
- Les cases ayant un zombie peuvent aussi avoir un pion vie ou un pion balle (mais

pas les trois à la fois), mais si le zombie se déplace, le pion reste sur place.

Règles Supplémentaires Et Clarifications

- Quand on pioche la tuile Héliport, c'est le joueur qui a le moins de zombies qui la pose. En cas d'égalité, les joueurs à égalité déterminent au hasard qui la place.
- Chaque case peut contenir un zombie et un pion vie ou balle –jamais les trois en même temps.
- Aucun joueur ne peut avoir plus de 5 pions vie au même moment.
- On peut avoir autant de balles que l'on réussit à en ramasser.
- Quand on joue une carte événement, la Grand-Place et l'Héliport ne sont pas considérés comme des bâtiments avec un nom. Les deux sont considérés comme des tuiles génériques à 4 voies pour le placement.
- Seules les portes accessibles des cases route peuvent être utilisées pour entrer ou sortir d'un bâtiment.
- Si la tuile piochée ne peut être posée, on la défausse et le joueur continue son tour.
- Chaque joueur ne peut avoir qu'un exemplaire de chaque arme en jeu.
- Quand un événement comme "Source de Nourriture Alternative" dit que les zombies n'attaquent pas, on ne peut pas les attaquer non plus.
- On ne peut pas attaquer les autres joueurs sans l'effet d'une carte.
- Pour un jeu plus rapide, on mélange la tuile "Héliport" dans la pioche de tuiles.
- On ne peut pas cacher le nombre de zombies que l'on a tués.



Deuxième Édition des Règles

Création du jeu : Todd A. Breitenstein

Illustrations : Dave Aikins

Développement Additionnel : Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Darin Hiner

Sculpture : Behrle Hubbuch

Édition : Greg Conyers, Phil Lacefield Jr, et Todd Breitenstein

Testeurs : Brian Woodward, Ted Treibull, David May, Phil Lacefield Jr, Marcus D'Amelio, Johnny Queen,

Kathleen Thill, Dan Frohlich

Remerciements spéciaux à Heather Barnhorst et à tous les membres du Product Guidance Council.

©2006 Twilight Creations, Inc. Tous Droits Réservés



UBIK

www.editions-ubik.com