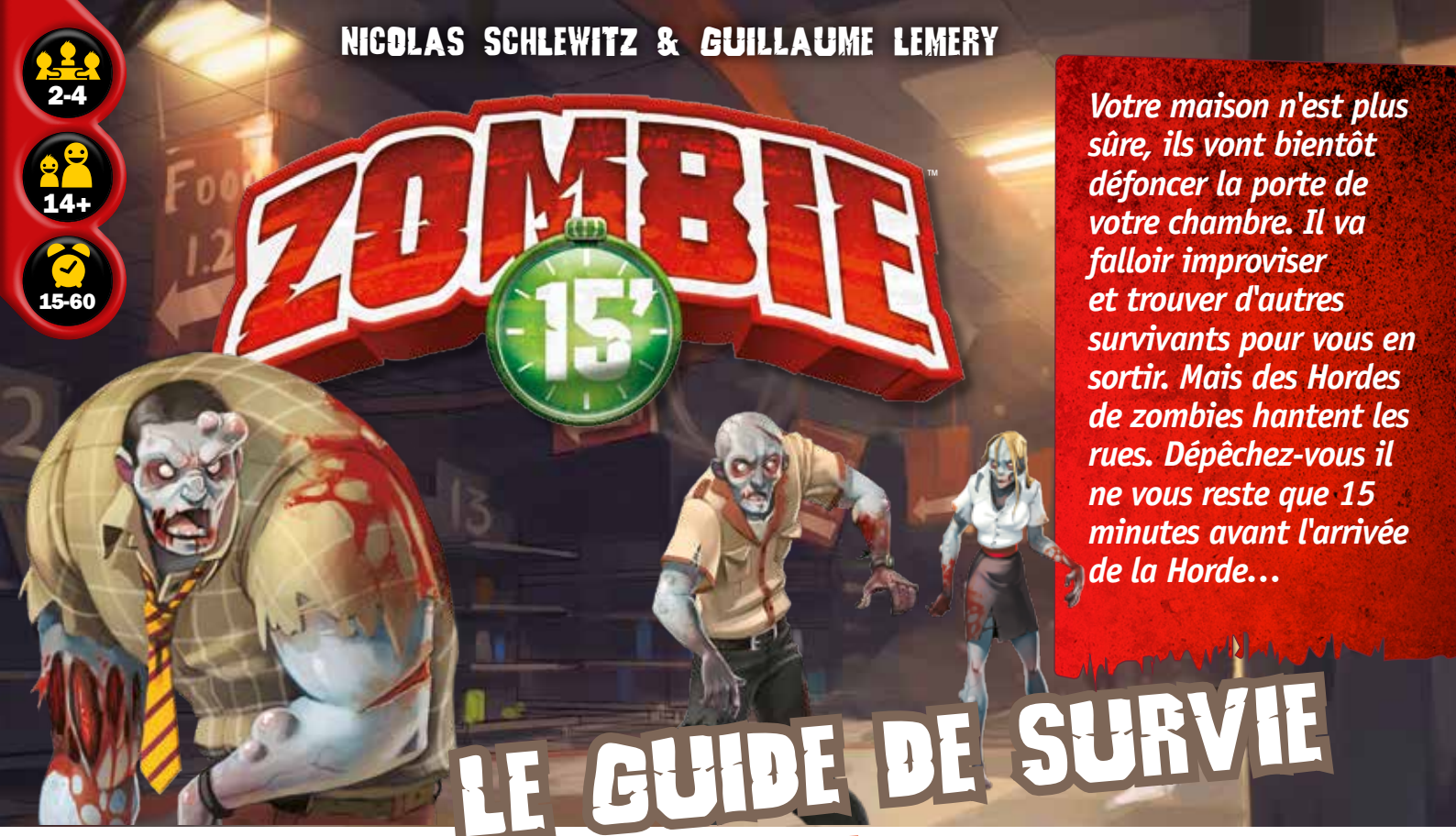
2-4

14+

15-60

NICOLAS SCHLEWITZ & GUILLAUME LEMERY

ZOMBIE 15'



Votre maison n'est plus sûre, ils vont bientôt défoncer la porte de votre chambre. Il va falloir improviser et trouver d'autres survivants pour vous en sortir. Mais des Hordes de zombies hantent les rues. Dépêchez-vous il ne vous reste que 15 minutes avant l'arrivée de la Horde...

LE GUIDE DE SURVIE

PRÉSENTATION

Zombie 15' est un jeu coopératif pour 2 à 4 joueurs où vous allez incarner des adolescents qui ont 15 minutes pour survivre et échapper à une Horde de zombies.

Le jeu est conçu comme une campagne mais vous pouvez jouer les scénarios individuellement ou créer les vôtres.

CONTENU

- Le guide de survie - Règles
- La mort aux trousses - Campagne
- 32 tuiles Terrain double face
- 1 CD
- 8 figurines Héros
- 99 figurines zombie +1 zombie Alpha
- 8 fiches de Héros
- 1 boîte Horde
- 25 jetons Munition/Résistance
- 15 jetons Point de vie
- 56 cartes Fouille
- 48 cartes Zombies
- 18 cartes Équipement spécial
- 33 cartes Scénario
- 40 jetons Fouille
- Divers jetons (Alarme, Voiture, Jerrican, Verrou, Exit, -1 Action, A, B, C et D, Hélicoptère, Mitrailleuse, Munitions et Radio)

BUT DU JEU

En fonction du scénario que vous jouez, les conditions de victoire et le niveau de difficulté sont différents. Pour gagner, il vous faudra survivre et réaliser les objectifs du scénario avant la fin de la bande son. Vous pouvez jouer les scénarios en mode campagne.

MISE EN PLACE

Avant de jouer, choisissez un scénario. Si c'est votre première partie nous vous conseillons de commencer par le scénario 1.

Les règles indiquées ici sont des règles générales et peuvent différer en fonction des scénarios.

Le scénario vous indique :

- La référence des tuiles dont vous aurez besoin.
- Le plan et la répartition des zombies et des éléments du scénario.
- La description de l'objectif.
- Les règles spéciales introduites par le scénario.
- La piste sonore à utiliser. Vous pouvez toujours modifier la difficulté en choisissant une bande son plus facile ou plus difficile.

- **Préparez votre scénario en plaçant au centre de la table les tuiles** en respectant le plan et placez les zombies sur les tuiles tel qu'indiqué par le scénario.
- **Constituez la Horde de départ** en plaçant 3 zombies dans le couvercle de la boîte Horde. Placez les zombies restants à côté du plateau pour former la Réserve.
- **Mélangez les cartes Fouille** et composez une pioche que vous placez près du plateau accessible à tous. Laissez de la place à côté de la pioche pour une défausse.
- **Préparez la pioche Zombies :** sortez les 8 cartes Horde de la pioche Zombies. Mélangez 4 de ces cartes avec la moitié des cartes Zombies et les 4 autres avec l'autre moitié. Posez un paquet sur l'autre pour ne constituer qu'une pioche Zombies.
- **Chaque joueur choisit un Héros**, prend sa fiche, son équipement de départ, sa figurine, un jeton Point de Vie qu'il place sur son maximum de Points de Vie et des jetons Munition/Résistance qu'il place sur ses Armes et équipement (si besoin) au maximum de leur utilisation, et place sa figurine sur la case de Départ.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie commence avec le début de la piste sonore.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur est le dernier qui a mangé de la viande crue.

Régulièrement la bande son fera entendre un cri de zombies qui indiquera que des nouveaux zombies arrivent sur le plateau.

POUR GAGNER

- Les joueurs gagnent s'ils ont atteint l'objectif du scénario avant la fin de la bande son.
- Ils perdent si la bande son s'arrête avant qu'ils aient atteint leur objectif ou s'ils sont tous à 0 Point de Vie.

DÉTAIL DU CONTENU

L'ensemble du contenu du jeu est décrit ici en détail.
Leur utilisation sera précisée par la suite dans les règles.

• 1 CD

Il contient 3 pistes sonores à jouer pendant les campagnes : une sans cri de zombies, une avec un cri toutes les minutes et une avec des cris toutes les 40 secondes. En fonction du scénario, la musique laisse entendre à intervalles réguliers un cri de zombies.

À chaque cri, il faut piocher une carte de la pioche Zombies et ajouter autant de zombies qu'indiqués sur la carte piochée dans la Rue de la tuile du Héros Actif.

Il y aura également régulièrement des bruits de sirène pour vous indiquer le temps qu'il vous reste : Début, 7 minutes, 10 minutes et 14 minutes.

• LE GUIDE DE SURVIE

Vous l'avez dans les mains. Vous y trouverez toutes les informations nécessaires à votre survie.

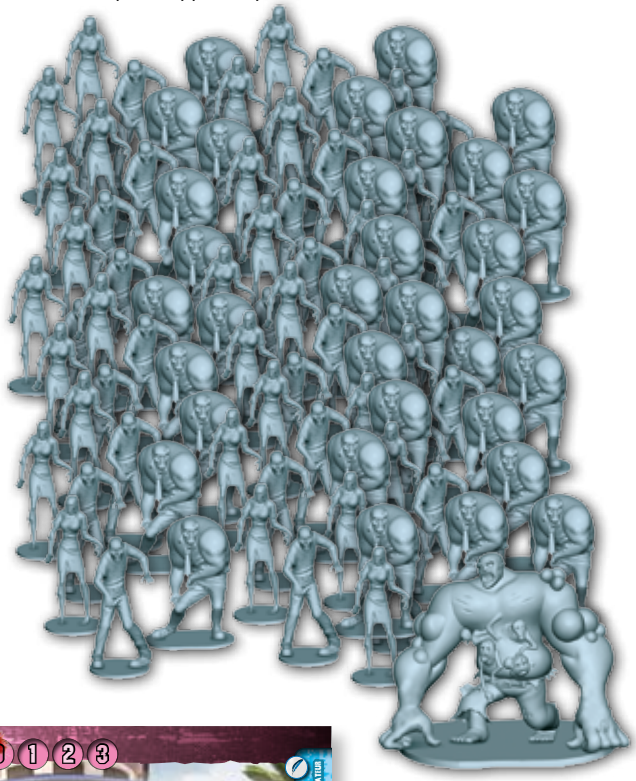
• LA MORT AUX TROUSSES

Ce livret contient plusieurs heures d'aventure décomposées en une campagne de 15 scénarios de 15 minutes.

• 8 FIGURINES HÉROS

• 99 FIGURINES ZOMBIE + 1 FIGURINE ZOMBIE ALPHA

Les modèles différents n'ont pas d'incidence dans le jeu.
Le Zombie Alpha n'apparaît que dans les scénarios où il est cité.



• 32 TUILES TERRAIN DOUBLE FACE

pour planter le décor d'une Californie ravagée par le fléau.

• 8 FICHES DE HÉROS RECTO/VERSO

• 25 JETONS MUNITION/RÉSISTANCE

Ces jetons sont recto/verso, utilisez le côté pour les Armes à feu et le côté pour les Armes de contact et les Objets. Ils vous permettent de contrôler le nombre d'utilisations qu'il vous reste d'une Arme ou d'un Objet. Placez-le toujours sur le maximum lorsque vous vous équipez et déplacez-le d'une case vers la gauche à chaque utilisation.

• 15 JETONS POINT DE VIE

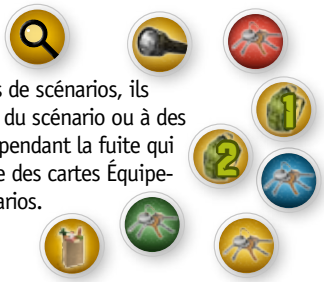
Ils vous permettent de contrôler votre résistance. Déplacez-le d'une case vers la gauche chaque fois que vous perdez 1 Point de Vie. Lorsqu'il atteint 0, vous n'êtes pas encore éliminé mais vous ne pouvez plus vous déplacer ou agir à votre tour.

• 1 BOITE HORDE

Placez 3 zombies dans la boîte au début de chaque scénario et ajoutez 1 zombie chaque fois qu'un joueur utilise un équipement qui fait du bruit.

• DES JETONS FOUILLE

Vous récupérez ces jetons lors de scénarios, ils correspondent à des objectifs du scénario ou à des Sacs d'équipement récupérés pendant la fuite qui pourront être échangés contre des cartes Équipement spécial entre deux scénarios.

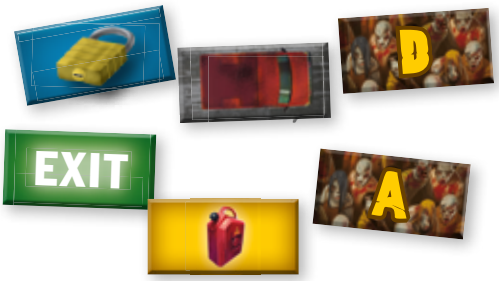


• DES JETONS SCÉNARIO

Ces jetons sont placés sur des lieux spécifiques précisés par le scénario et sont nécessaires à sa bonne réalisation.

Certains jetons représentent des Objets dont la carte doit être ajoutée sur la fiche de Héros lorsqu'il les récupère.

Vous avez plus de jetons que nécessaire, ils vous serviront dans de futurs scénarios, et pour créer les vôtres.



• 56 CARTES FOUILLE

Ce paquet est composé de cartes Zombies et de cartes Équipement (Armes et Objets légers).

• 18 CARTES ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

Certains scénarios vous permettront de récupérer de l' Équipement spécial pour vous aider à survivre.

• 33 CARTES SCÉNARIO

Les cartes scénario ont les 2 faces identiques pour vous permettre de les repérer rapidement. Ce sont des cartes d'équipement que les scénarios vous demandent d'utiliser.

• 48 CARTES ZOMBIES

Chaque fois que vous entendez le cri des zombies, piochez 1 carte dans la pioche Zombies et ajoutez autant de zombies qu'indiqué.

Lettre : Point alternatif d'arrivée des zombies dans certains scénarios.

DESCRIPTIF DES CARTES ZOMBIES

Chaque fois que vous entendez le cri des zombies, vous devez piocher immédiatement une carte Zombies.

- Si la carte possède un chiffre 1, 2, 3 ou 4, placez autant de zombies dans la Rue de la tuile du Héros Actif.
- Si la carte indique la Horde, placez tous les zombies de la boîte Horde dans la Rue de la tuile du Héros Actif. Ajoutez 3 zombies dans la boîte Horde.

Événement : Effet spécial qui se déclenche lorsque vous piochez la carte. Uniquement dans certains scénarios.

DESCRIPTIF DES CARTES FOUILLE

Lorsque vous faites une Fouille Rapide vous pouvez piocher des cartes Équipement ou des cartes Zombies.

- Si la carte montre des zombies avec le chiffre 1 ou 2 : placez autant de zombies dans la zone de Fouille du Héros Actif.
- Si la carte montre un équipement vous pouvez le récupérer ou le placer dans la défausse.

DESCRIPTIF D'UNE FICHE DE HÉROS

Règle d'encombrement : chaque emplacement ne peut recevoir qu'une carte. Si vous souhaitez remplacer un équipement (Arme ou Objet léger) par un nouveau, vous devez retirer de la partie le précédent. Il ne peut pas être récupéré par un autre joueur (car il est retiré du jeu).
Les Objets lourds et les jetons Fouille peuvent être déposés dans la zone du Héros actif et pourront être récupérés par un joueur.

Nom

Points de Vie : chaque fois que vous ne pouvez pas maintenir à distance les zombies de votre zone, vous tombez à terre et perdez 1 Point de Vie. Lorsque vous arrivez à 0, vous tombez et restez inconscient. Vous ne pouvez plus rien faire.

Capacités spéciales : chaque Héros possède des avantages et inconvénients. Choisissez le vôtre en fonction de vos préférences.

Emplacement Objet léger : vous ne pouvez mettre que des Objets légers sur les emplacements bleus.

Équipement de départ : sauf si le scénario vous indique autre chose, vous commencez avec cet équipement.

Sac à dos : c'est là que vous placerez les jetons Fouille. Si tous les emplacements sont pris, vous pouvez libérer un espace en posant gratuitement un de vos jetons Fouille dans votre zone.

Emplacements Arme : vous ne pouvez mettre que des Armes légères sur les emplacements verts et des Armes encombrantes ou légères sur des emplacements jaunes/verts.

Emplacement Objet lourd : un Objet lourd se place par dessus les Armes qui ne sont donc plus accessibles. Vous pouvez également porter un Héros (inconscient) en plaçant sa figurine sur cet emplacement.

EXEMPLE D'UNE FICHE DE HÉROS ÉQUIPÉE

DESCRIPTIF D'UNE TUILE TERRAIN

Zone de Fouille

Indiquée par la loupe, c'est le seul endroit où vous pourrez éventuellement récupérer de l'équipement (Armes et Objets) mais attention aux zombies, tous ces lieux ne sont pas forcément abandonnés.

- Vous ne pouvez pas fouiller en dehors d'une zone de Fouille.
- **Certaines tuiles n'ont pas de zone de Fouille** et donc vous ne pouvez pas fouiller dessus.

Zone Rue

Tout ce qui n'est pas délimité par la zone de Fouille est considéré comme étant la zone Rue (même s'il y a des maisons présentes, les grognements à l'intérieur vous dissuadent d'aller y fouiller).

- Les zombies révélés par le cri apparaissent dans la Rue (sauf si le scénario indique autre chose) de la tuile du Héros Actif.

Numéro de la tuile

Il vous servira de référence pour monter vos scénarios.

- A indique le recto et B le verso.

DESCRIPTIF DES CARTES ÉQUIPEMENT

Type : la couleur et l'icône indiquent si c'est une Arme ou un Objet et son emplacement.

Nom

Dégâts : nombre de zombies que vous éliminez à chaque utilisation.

Maintien à distance : nombre de zombies sur la tuile que vous pouvez maintenir à distance à la fin de votre tour.

Bruit : ce symbole indique si votre Arme est bruyante. Ajoutez autant de zombies dans la boîte Horde qu'indiqués par le nombre à chaque utilisation de l'Arme.

Nombre d'utilisation : nombre d'utilisations avant que l'équipement (Arme ou Objet léger) ne soit plus utile, placez le jeton Munition /Résistance sur la valeur la plus haute, décalez-le d'une case sur la gauche à chaque utilisation.

Les Armes terminent par une case ou : lorsque le jeton Munition/Résistance arrive sur cette case vous ne pouvez plus vous servir de l'Arme pour éliminer des zombies. Par contre sa capacité de Maintien à distance marche toujours.

Les Armes à feu peuvent être rechargées.

Les Objets qui terminent par une case sont retirés définitivement de la partie lorsque le jeton Résistance arrive sur la case .

COMMENT JOUER ?

Les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le premier joueur.

Le tour de jeu d'un joueur est décomposé en trois phases qui se jouent dans l'ordre :

1 ACTIONS DU HÉROS
2 ATTAQUE DES ZOMBIES
3 PASSER LA MAIN

1. ACTIONS DU HÉROS

À votre tour de jeu, **vous êtes le Héros Actif et vous disposez de 4 Actions.**

Vous n'êtes jamais obligé de toutes les effectuer, mais toute Action non utilisée est perdue. Vous pouvez effectuer une ou plusieurs fois chacune des Actions suivantes :

- s'il n'y a pas de zombies dans votre zone :

- **se déplacer**
- **fouiller** (si vous êtes dans une zone de Fouille)
- **utiliser un Objet**
- **prendre ou poser un Objet lourd**

- s'il y a des Zombies dans votre zone :

- **combattre**
- **utiliser un Objet**
- **prendre ou poser un Objet lourd**

- si vous êtes à terre :

- **se relever**

Attention : toute Action commencée doit être résolue avant d'entamer l'Action suivante.

Afin de clairement identifier combien d'Actions le joueur a déjà effectuées, il est conseillé de toujours compter l'ordre des Actions.

Exemple : 1. Je me déplace. 2. Je tire et je tue trois zombies, un va dans la Horde. 3. Je tire, je tue un zombie et le mets dans la Horde. 4. Je fouille.

Conseil : le joueur à la droite du Héros Actif vérifie qu'il ne commet pas d'erreur pendant son tour (pas plus de quatre Actions, ajustement des Munitions, maintien à distance des zombies, etc.), et le joueur à gauche ajoute les zombies en cas de cri ou de fouille malheureuse.

SE DÉPLACER

Vous ne pouvez pas vous déplacer s'il y a des zombies dans votre zone.

Chaque déplacement coûte 1 Action.

Vous êtes soit dans la zone Rue soit dans la zone de Fouille d'une tuile.

Les zones de Fouille sont délimitées par des pointillés jaunes et un symbole de loupe.

Si vous êtes dans la Rue, vous pouvez :

- **vous déplacer dans la Rue d'une tuile adjacente** (une tuile adjacente est une tuile connectée à la vôtre par une Rue).
- **entrer dans la zone de Fouille** de votre tuile.

Si vous êtes dans une zone de Fouille vous ne pouvez **vous déplacer que vers la Rue** de votre tuile.

FOUILLER

Vous ne pouvez fouiller que dans une zone de Fouille et seulement si elle n'est pas occupée par des zombies lorsque vous commencez à fouiller.

Chaque fouille coûte 1 Action.

Si vous êtes dans une zone de Fouille vous pouvez :

- **Fouiller rapidement :**
  - piochez 3 cartes dans la pioche Fouille ;
  - ajoutez dans la zone de Fouille autant de zombies qu'indiqué par les cartes ;
  - placez les équipements qui vous intéressent sur les emplacements correspondants de votre fiche de Héros ;
  - puis placez les autres cartes dans la défausse de la Fouille (y compris les cartes Zombies) dans l'ordre de votre choix.

Note : si la pioche Fouille est vide il n'est plus possible de faire cette Action.

Conseil : fouiller rapidement et défausser des équipements est le moyen le plus sûr de permettre à vos partenaires de récupérer de l'équipement sans danger.

Exemple : Snow, équipée d'un Fusil à pompe qui n'a plus qu'une munition, effectue une Fouille rapide. Elle trouve un Fusil d'assaut et deux cartes Zombies de valeur 2 et 2. 4 zombies sont placés dans sa zone de Fouille. Ensuite, Snow indique qu'elle souhaite conserver le Fusil d'assaut. Elle retire alors du jeu son Arme actuelle (le Fusil à pompe). À la fin de son Action de Fouille, Snow se retrouve avec 4 zombies dans sa zone, et un Fusil d'assaut tout neuf en main (son Fusil à pompe a été retiré du jeu).

- **Fouiller minutieusement :**
  - récupérez un équipement de votre choix dans la défausse de la Fouille sans tenir compte des cartes où il y a des zombies ;
  - puis, retirez de la partie toutes les cartes qui se trouvaient au-dessus de la carte récupérée.
  - Si vous ne récupérez pas d'équipemement, aucune carte n'est retirée de la partie, mais vous perdez quand même votre Action.

Exemple : la défausse contient les cartes suivantes (du haut vers le bas) :

Zombie 2
Machette
Zombie 2
Tronçonneuse
Zombie 1

Josh effectue une Fouille minutieuse et récupère la Tronçonneuse. Il retire du jeu les cartes au-dessus de la Tronçonneuse soit : Zombie 2, Machette et Zombie 2. Il ne reste dans la défausse que Zombie 1.

Conseil : ce mode de fouille est particulièrement recommandé quand vous n'avez plus d'Arme, ou peu de Munitions, à condition que vos partenaires aient pris soin de vous laisser de l'équipement dans la défausse.

LES JETONS CLÉ

Une Clé permet d'accéder au lieu qui possède le verrou de la même couleur.

L'accès à une tuile requérant une Clé est bloqué à tout joueur qui n'a pas la Clé. Une fois que le joueur qui a la Clé est entré dans le lieu, il est accessible à tous. La Clé et le verrou sont retirés du jeu. Ouvrir un lieu avec une Clé est automatique et ne coûte pas d'Action.

- **Prendre un jeton Fouille (🔍) dans votre zone :**
  - révélez un jeton Fouille dans votre zone. Vous pouvez l'ajouter à votre fiche ou choisir de le laissez sur la zone.
  - prenez un jeton Fouille sur un Héros inconscient qui se trouve dans la même zone que vous.

Exemple : *Snow est dans une zone contenant un jeton Fouille. Elle effectue une Action Récupérer un jeton Fouille et retourne face visible le jeton. C'est une Clé Bleue, elle la place sur sa fiche Héros sur un Emplacement libre de son Sac à dos.*

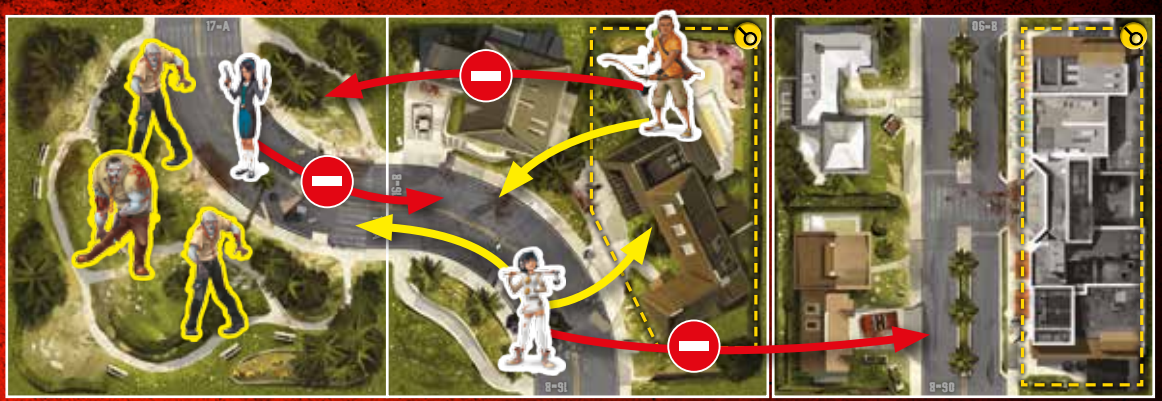
FOUILLE : PRÉCISIONS DE RÈGLES

- *Lorsque vous fouillez vous pouvez réorganiser votre fiche et ce que vous portez comme vous le voulez.*
- *Les équipements arrivent toujours en jeu chargés au maximum.*
- *Si vous souhaitez récupérer un équipement pour lequel vous n'avez pas d'emplacement libre vous devez en libérer un en retirant de la partie l'équipement qui était dessus : **IL NE VA PAS DANS LA DÉFAUSSE** et n'est pas récupérable par un autre joueur !*
- *Lorsque vous souhaitez vous débarrasser d'un jeton fouille de votre Sac à dos, **IL N'EST PAS RETIRÉ DE LA PARTIE** ! Placez-le sur votre zone, un joueur pourra le récupérer plus tard.*

EXEMPLES DE DÉPLACEMENT

Les tuiles 17-A et 16-B sont adjacentes (connectées par une Rue).

Les tuiles 16-B et 06-B ne sont pas adjacentes.



S'il y a des zombies dans votre zone, vous ne pouvez pas vous déplacer.
Severity ne peut pas se déplacer parce qu'elle est dans une zone occupée par des zombies.

Si vous êtes dans la Rue et qu'il n'y a pas de zombies, vous pouvez vous déplacer sur une tuile adjacente (connectée par la Rue) ou dans la zone de fouille de votre tuile.
Snow peut rejoindre Severity sur la tuile adjacente à gauche ou Josh dans la zone de Fouille de sa tuile mais ne peut pas aller à droite parce que cette tuile n'est pas adjacente à la sienne.

Si vous êtes dans la zone de Fouille et qu'il n'y a pas de zombies, vous pouvez vous déplacer dans la Rue de votre tuile.
Josh peut sortir dans la Rue de sa tuile mais ne peut pas aller directement rejoindre Severity. Il devra utiliser une deuxième Action pour le faire. Il peut également rester sur place et fouiller.

ARME À FEU

Les Armes à feu sont identifiables à leur illustration, mais aussi à la case à gauche du compteur de Munition.

- *Lorsque le jeton de Munition d'une Arme arrive sur la case , l'Arme ne peut plus être utilisée pour combattre des zombies tant qu'elle n'est pas rechargée. En revanche, elle peut encore servir pour maintenir à distance des zombies.*
- *Une Arme à feu peut être rechargée en utilisant une carte Munitions.*

ARME DE CORPS À CORPS

Les Armes de corps à corps sont identifiables à leur illustration, mais aussi à la case à gauche du compteur de Résistance.

- *Lorsque le jeton de Résistance d'une Arme arrive sur la case l'Arme ne peut plus être utilisée pour combattre des zombies. En revanche, elle peut encore servir pour maintenir à distance des zombies.*

COMBATTRE

Sauf Équipement spécial vous ne pouvez combattre que les zombies qui sont dans votre zone.

Chaque attaque coûte 1 Action.

Un joueur peut combattre des zombies situés dans la même zone que lui en leur tirant dessus avec une Arme à feu, en les attaquant au corps à corps avec une Arme de corps à corps, avec un Objet ou même à mains nues.

- **Utiliser un équipement (Arme ou Objet) contre les zombies :**
  - pour chaque Action utilisée, vous pouvez retirer autant de zombies que la puissance de l'équipement ;
  - déplacez le jeton Munition /Résistance d'une case vers la gauche.
    Pour une Arme, si le jeton Munition/Résistance arrive sur la case /, l'Arme ne peut plus être utilisée pour combattre, mais elle maintient toujours à distance les zombies (les Armes à feu peuvent être rechargées si vous trouvez des Munitions).
    Pour un Objet, si le jeton Résistance arrive sur la case , l'Objet est retiré de la partie ;
  - les zombies éliminés sont retirés du plateau et placés dans la réserve ;
  - si l'équipement est bruyant (=1 ou plus), ajoutez dans la Horde autant de zombies qu'indiqués par le symbole , +1 zombie s'il est utilisé sur une tuile qui a un jeton Alarme( ).

- **Attaquer les zombies à mains nues :**

Si vous n'avez plus d'Arme/de Munition ou que vous ne souhaitez pas utiliser votre équipement, vous pouvez toujours combattre les zombies à mains nues.

- Perdez 1 Point de Vie pour éliminer 1 zombie.

Note : combattre à mains nues n'ajoute jamais de zombie dans la Horde.

UTILISER UN OBJET

Vous pouvez toujours utiliser vos Objets ( ) même s'il y a des zombies dans votre zone.

Utiliser un Objet coûte 1 Action sauf si l'Objet a un effet permanent.

- **Utiliser un Objet :**
  - lorsque vous utilisez un Objet, déplacez le jeton d'une case vers la gauche.
    Si le jeton Résistance arrive sur la case , l'Objet est détruit et retiré de la partie.

Vous aurez l'occasion de gagner des équipements spéciaux au cours des scénarios. Certains peuvent avoir deux utilisations, un effet permanent qui dure tant que le joueur est équipé (et qui ne requiert pas d'Action pour en bénéficier) et un effet à usage unique (coût : 1 Action) qui provoque le retrait du jeu de l'Objet.

Exemple : *le Skateboard offre un bonus permanent au joueur (une Action de déplacement gratuite par tour pour changer de tuile). Mais il peut aussi être retiré du jeu pour éliminer deux zombies (coût : 1 Action).*

PRENDRE OU POSER UN OBJET LOURD

Vous pouvez toujours prendre ou poser un Objet lourd même s'il y a des zombies dans votre zone.

Prendre ou poser un Objet lourd coûte 1 Action.

- **Prendre un Objet lourd :**
  - retirez le jeton de l'Objet lourd de votre zone ;
  - posez sa carte sur votre fiche au-dessus de vos Armes. Elles deviennent inutilisables et ne peuvent pas servir pour le Maintien à distance des zombies.
  - Vous ne pouvez plus fouiller. Si vous souhaitez effectuer une action de Fouille ou utiliser une arme recouverte, il faut d'abord poser l'Objet lourd.
- **Poser un Objet lourd :**
  - retirez la carte de votre fiche. Vous pouvez à nouveau vous servir de vos Armes.
  - placez le jeton de l'Objet lourd dans votre zone.

Note : un Héros inconscient est considéré comme un Objet lourd (voir page suivante).

SE RELEVER

Un joueur qui est à terre ne peut rien faire tant qu'il ne s'est pas relevé.

Se relever coûte 1 Action.

Quand vous êtes à terre, vous ne pouvez que vous relever. Cette Action est possible même si des zombies sont présents dans votre zone.

- **Vous relever :**
  - relevez la figurine de votre Héros. Vous pouvez maintenant utiliser les actions qu'il vous reste.

Rappel : Quand un joueur est à terre, il a une capacité de Maintien à distance de 0.

OBJET LÉGER

Les Objets légers sont identifiables à leur illustration, à leur couleur (bleue), mais aussi au symbole en haut à gauche.

- *Placez un jeton Résistance sur son maximum lorsque vous récupérez un Objet qui possède des utilisations, et déplacez-le d'une case vers la gauche à chaque utilisation. Lorsque le jeton de Résistance arrive sur la case , l'Objet devient inutilisable et est retiré de la partie.*
- *Certains Objets ont des effets permanents qui ne nécessitent pas d'activation.*

OBJET LOURD

Les Objets lourds sont identifiables à leur illustration, à leur couleur (rouge) mais aussi au symbole en haut à gauche.

- *Les Objets lourds ne sont pas retirés de la partie lorsque vous les retirez de votre équipement. Ils sont déposés dans votre zone et pourront être récupérés plus tard.*

2. ATTAQUE DES ZOMBIES

À la fin de votre tour, même si vous êtes à terre, vous devez toujours vérifier si vous parvenez à maintenir à distance les zombies qui sont dans votre zone :

Additionnez la valeur de Maintien à distance (STOP) de la meilleure Arme de tous les joueurs de votre zone qui ne sont pas à terre.

Exemple 1 : *avec sa Batte de Baseball Snow peut maintenir à distance 3 zombies.*

Exemple 2 : *deux Héros dans la même zone équipés chacun d'une Batte de Baseball peuvent maintenir à distance 6 zombies.*

- **Si le nombre de zombies dans votre zone est supérieur** à votre capacité de Maintien à distance vous tombez à terre (si vous ne l'étiez pas déjà) et perdez 1 Point de Vie (déplacez votre jeton Point de Vie d'une case à gauche) .

Note : seul le Héros actif subit les effets d'une attaque de zombies.

- **Si vous tombez à terre,** couchez votre figurine sur le plateau. Vous ne pourrez pas faire d'autres Actions tant que vous n'aurez pas dépensé une Action pour vous relever.

Exemple : *8 zombies sont présents dans la même zone que Snow qui est équipée d'une Batte de Baseball et Severity qui est équipée d'une Hache. À sa phase d'Attaque des Zombies, Snow ne maintient à distance que 6 zombies (3 avec sa Batte de Baseball + 3 avec la Hache de Severity). Snow, dont c'est le tour, tombe à terre et perd 1 Point de Vie.*

Rappel : Un joueur qui est à terre a une capacité de Maintien à distance de 0.

Attention : s'il y a un cri de zombies sur la bande son pendant l'Attaque des Zombies, alors vous devez recalculer le maintien à distance des Zombies après avoir ajouté les nouveaux venus.

3. PASSER LA MAIN

À la fin de votre tour, après avoir résolu l'Attaque des Zombies, vous devez dire "À toi !" à votre voisin de gauche pour que celui-ci puisse jouer.

HÉROS INCONSCIENT

Quand vous perdez votre dernier Point de Vie, vous tombez à terre et êtes inconscient. Vous ne pouvez plus effectuer d'Action ou être soigné à l'aide d'une Trousse de secours jusqu'à la fin du scénario et vous lâchez votre Objet lourd ou Héros inconscient si vous en portiez un. La seule chose que vous pouvez faire est aider les autres joueurs dans les manipulations du jeu (placer les zombies sur le plateau et piocher les cartes Zombies).

Vous pouvez toutefois être emmené par un autre Héros jusqu'à la tuile de fin. Pour cela, il doit vous porter comme si vous étiez un Objet lourd (*voir p.7*). S'il y arrive, vous ne perdrez pas votre équipement et vos jetons Fouille.

Important : si vous êtes dans la même zone qu'un joueur inconscient vous pouvez toujours récupérer ses jetons Fouille (*exemple : les clés*) pour 1 Action par jeton. Par contre vous ne pouvez pas prendre son équipement.

Cas particulier : un Héros inconscient peut également être ranimé par l'utilisation d'un Défibrillateur (*voir Équipements spéciaux*).

Attention : s'il y a un cri de zombies sur la bande son après l'Attaque des Zombies mais avant d'avoir dit "À toi !", alors vous devez recalculer le maintien à distance des zombies en ajoutant les nouveaux venus avant de pouvoir dire "À toi !" et de passer la main.

BANDE SON

Chaque piste sonore diffuse à intervalles réguliers un cri de zombies. Chaque fois que vous l'entendez, piochez une carte Zombies et ajoutez dans la Rue de la tuile du Héros Actif autant de zombies qu'indiqués par la carte. Si vous piochez la Horde, placez tous les zombies de la Horde dans la Rue de la tuile du Héros Actif.

Note : les zombies sont placés dans la Rue du Héros Actif, même si celui-ci est dans la zone de Fouille. Vous êtes donc relativement en sécurité lorsque vous fouillez, à part quelques zombies égarés.

LA HORDE

La Horde commence toujours avec 3 zombies.

- À chaque utilisation d'un équipement, **ajoutez dans la Horde autant de zombies qu'indiqués par le symbole** .
- **Ajoutez 1 zombie** chaque fois que vous utilisez un équipement qui fait du bruit sur une tuile qui a un jeton Alarme ( ).
- **Lorsque la carte Horde est piochée,** la Horde arrive. Prenez alors tous les zombies placés dans la boîte Horde et mettez-les dans la Rue de la tuile du Héros Actif .
- Une fois que la Horde a été placée sur le plateau, **mettez 3 nouveaux zombies de la réserve dans la boîte Horde** pour la prochaine vague.

Conseil : utilisez vos Armes bruyantes à bon escient pour ne pas grossir inutilement la Horde, sinon vous risquez de ne pas pouvoir finir le scénario à temps.

FIN DE PARTIE

Les conditions de victoire sont propres à chaque scénario. En règle générale, pour remplir les conditions de victoire du scénario tous les Héros doivent atteindre un objectif (même inconscients et portés par d'autres Héros) avant la fin de la bande son, sinon vous avez perdu et il ne vous reste qu'à recommencer.

JEU EN CAMPAGNE

Ce jeu est destiné à être joué en campagne, vos décisions lors d'un scénario auront une incidence sur le suivant.

Quand les joueurs gagnent un scénario, avant de passer au scénario suivant, ils exécutent la phase de Checkpoint.

CHECKPOINT

Le Checkpoint est une phase entre deux scénarios si vous jouez en mode campagne.

- **Regagnez tous vos Points de Vie.**
- **Défaussez les Équipements spéciaux** qu'il vous reste (voir plus loin).
- **Choisissez votre équipement de départ :** vous pouvez démarrer le nouveau scénario avec l'équipement de départ de votre Héros OU vous pouvez conserver votre équipement actuel (hors Équipements spéciaux) mais dans l'état de Munition /Résistance où il se trouve.
- **Si vous avez un Sac d'équipement,** vous pouvez le défausser pour récupérer un Équipement spécial qui possède une valeur identique.

Les Équipements spéciaux ne peuvent être récupérés que pour un scénario et sont toujours défaussés à la fin du scénario.

Si vous possédez plusieurs Sacs, vous ne pouvez choisir qu'un équipement, mais vous pouvez donner les autres aux autres joueurs, les conserver pour plus tard ou les défausser.

Chaque Équipement spécial est unique, aux joueurs de s'arranger entre eux.

Les Sacs non utilisés peuvent être conservés sur sa fiche de Héros pour plus tard mais occupent des espaces et seront perdus automatiquement si vous échouez à un scénario.

SCÉNARIO PERDU

Lorsque les joueurs échouent lors d'un scénario, tous les Sacs d'équipement sont perdus et remis dans la boîte. Vous recommencez le scénario avec uniquement l'équipement de départ de votre Héros.

LES ÉVÉNEMENTS

Les règles qui suivent n'interviennent qu'à partir du scénario 12 du Livret La mort aux trousses.

Au cours de votre périple pour survivre, vous devrez parfois composer avec de malencontreux événements.

ARRIVÉE EN JEU

Chaque fois que vous piochez une carte Zombies sur laquelle se trouve un symbole Événement, son effet est appliqué quelle que soit la zone où se trouve le joueur.

DÉTAIL DES ÉVÉNEMENTS

Perte d'un Objet léger : dans la panique, le Héros Actif perd un Objet léger. Il doit retirer du jeu une carte Objet léger de sa fiche Héros. S'il n'a pas d'Objet léger, il ne se passe rien.

Attaque sournoise : le Héros Actif perd 1 Point de Vie s'il est le seul Héros dans sa zone.

Charge de zombies : le Héros Actif place 5 zombies sur la zone Rue d'une tuile adjacente de son choix.

Terreur : s'il est dans la zone Fouille, le Héros Actif est pris de terreur et s'enfuit dans la Rue. Déplacez sa figurine dans la Rue de sa tuile. S'il est déjà dans la Rue, il ne se passe rien.

PARTIES À 2 OU 3 JOUEURS

PARTIES À 2 JOUEURS

Chaque joueur prend deux Héros. Un joueur joue les actions de ses deux Héros avant de passer la main au joueur suivant. Les joueurs doivent jouer leurs Héros toujours dans le même ordre, et penser à passer la main (en disant « A moi ! » entre leurs deux Héros, pour la résolution des cris).

Il n'est pas possible pour un joueur d'échanger des cartes Équipement entre ses Héros.

Exemple : *Sabrina contrôle Josh et Severity, tandis qu'Isabelle contrôle Will et Snow. Lors du premier tour, Sabrina choisit de gérer Josh, puis Severity. Puis Isabelle effectue les actions de Will, et enfin de Snow.*

PARTIES À 3 JOUEURS

Chaque joueur choisit un Héros. Lors de leur tour, les joueurs ont cinq Actions. Le reste de la règle est inchangé.

CONSEILS AUX DÉBUTANTS

Dans le feu de l'Action, il arrive souvent que des joueurs fassent des erreurs au cours des premières parties. Voici un rappel des règles les plus souvent oubliées :

- **Toute Action commencée doit être terminée avant d'entamer la suivante :** c'est notamment le cas lors d'une Fouille rapide. Par exemple, lors d'une Fouille rapide vous ne pouvez pas éliminer des Zombies avec un équipement que vous allez retirer du jeu pour le remplacer par un autre que vous venez de piocher. Vous devez d'abord choisir l'équipement que vous conservez de la Fouille avant de passer à une autre action.
- Lors de la pioche d'une carte Horde, après avoir vidé la Horde sur le plateau, pensez à **remettre 3 zombies pour la prochaine Horde**.
- Quand un Héros **ne peut pas maintenir à distance les zombies**, il tombe **à terre et perd 1 Point de Vie**.
- **Si un Héros tombe à 0 PV**, il est inconscient et ne peut plus jouer. Il ne peut plus être soigné non plus. Il peut toutefois être réanimé par un autre Héros à l'aide d'un Défibrillateur. Dans ce cas, il repart avec 1 Point de vie.
- **Finir toutes ses Actions et vérifier son maintien à distance avant de dire "À toi !".** Par exemple, un joueur ne peut pas dire "À toi !" s'il est encore en train de résoudre sa dernière Action de fouille.
- **Ne pas oublier d'indiquer la fin de son tour** en disant "À toi !". Ce n'est pas à l'autre joueur de vous le rappeler ou de le demander.
- **Bien relire avant chaque scénario les avantages et inconvénients de son Héros** afin d'éviter des situations impossibles (Vance avec une Arme à feu, ou Sai Fon qui fait une fouille minutieuse…).
- **Dans certains scénarios, il arrive qu'un joueur n'ait plus que trois Actions par tour.** Pour s'en souvenir, placez le jeton « -1 Action » sur la Fiche du Héros.
- **Si un joueur reste à terre** pendant tout son tour et qu'il ne peut maintenir les zombies à distance (même avec l'aide d'autres joueurs), il perd 1 Point de Vie pendant la phase d'Attaque des Zombies.
- **Josh, Severity, Sai Fon et Snow** sont normalement plus faciles à jouer que les autres Héros. Si vous rencontrez des difficultés dans vos aventures, n'hésitez pas à choisir un autre personnage.

PARTIE RAPIDE

Si vous souhaitez jouer rapidement sans suivre une campagne, voici quelques éléments pour créer un scénario.

- **Placez la tuile de Départ** sur la table, puis avec 17 à 20 tuiles, constituez un parcours, dont la dernière tuile est la tuile d'Arrivée.
- Sur chaque tuile, sauf celle de Départ, **placez 3 zombies.**
- **Placez 3 zombies dans la Horde**.
- Les joueurs commencent avec leur **équipement de départ**.
- **La pioche Fouille** est constituée à partir de toutes les cartes Fouille (Zombies et Équipement).
- **Constituer la pioche Zombies** en prenant les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 et 4. Mélangez les cartes, et séparez-les en deux tas à peu près égaux. Dans chaque tas, mélangez 4 cartes Horde. Placez les deux tas l'un sur l'autre à proximité du plateau de jeu.
- **Si vous le souhaitez,** et selon votre expérience du jeu, vous pouvez également ajouter des jetons Fouille (Clés, Sacs…), des tuiles sans zone de Fouille, et jouer avec les Événements (sur les cartes Zombies de valeur 1, 2, 3 ou 4 selon la difficulté souhaitée). Nous vous conseillons d'abord de jouer les campagnes proposées avant d'introduire ces éléments.
- Enfin choisissez votre **mode de difficulté** :
  - **Mode normal :** utilisez la bande son 15 minutes + cri toutes les 60 secondes.
  - **Mode difficile :** utilisez la bande son 15 minutes + cri toutes les 40 secondes.
  - **Mode expert :** utilisez la bande son 15 minutes + cri toutes les 40 secondes. Les personnages commencent avec 1 Point de Vie de moins

Bon jeu !

DESCRIPTION DES ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX

Si vous jouez en campagne, vous pouvez échanger à la fin du scénario un Sac contre un Équipement spécial d'une valeur identique.

Lorsqu'un équipement a un effet permanent, il reste actif tant que vous en êtes équipé. Vous perdez l'effet dès que vous retirez l'équipement de votre fiche.

BOISSON ÉNERGISANTE : vous bénéficiez de 3 Actions supplémentaires à utiliser tout de suite.

BOITE DE GATEAUX : lorsque vous utilisez la Boîte de gateaux, regagnez 1 Point de Vie (vous ne pouvez pas dépasser votre limite) et bénéficiez de 2 Actions supplémentaires à utiliser tout de suite.

BOUCLIER IMPROVISÉ : vous pouvez maintenir à distance 3 zombies en plus d'une Arme tant que vous avez le Bouclier improvisé. Cet effet est permanent.

Si vous êtes à terre, votre capacité de maintien à distance des zombies reste à 0.

CASQUE : vous éliminez 1 zombie supplémentaire lorsque vous combattez à mains nues, vous ne perdez toujours qu'1 Point de Vie.

Cet effet est permanent.

CHAT : utilisez le Chat pour ne pas piocher de carte Zombies lors du prochain Cri de zombies.

CHEESBURGER : lorsque vous utilisez le Cheesburger, regagnez 1 Point de Vie (vous ne pouvez pas dépasser votre limite).

CHIEN vous pouvez maintenir à distance 1 zombie en plus de votre Arme tant que vous avez le Chien. Cet effet est permanent.

Lorsque vous êtes à terre, votre capacité de maintien à distance des zombies reste à 0.

Vous pouvez utiliser une fois votre Chien comme une Arme pour éliminer 2 zombies (il est ensuite défaussé).

COUVERCLE DE POUBELLE : vous pouvez maintenir à distance 2 zombies en plus d'une Arme tant que vous avez le Couvercle de poubelle. Cet effet est permanent.

Si vous êtes à terre, votre capacité de maintien à distance des zombies reste à 0.

DÉFIBRILLATEUR : vous pouvez réanimer un Héros inconscient dans votre zone.

Le Héros ainsi ranimé repart avec 1 Point de Vie. Il devra se relever à son tour.

DYNAMITE : si vous êtes dans la Rue, vous pouvez utiliser la Dynamite pour éliminer 3 Zombies dans la Rue d'une tuile adjacente.

FEUX D'ARTIFICE si vous êtes dans la Rue vous pouvez déplacer jusqu'à 3 zombies de votre zone dans la Rue d'une tuile adjacente.

FUMIGÈNE : vous pouvez quitter la Rue dans laquelle vous vous trouvez, même si celle-ci contient des zombies.

Il vous faut toujours une Action pour vous déplacer en plus de celle utilisée pour utiliser le Fumigène.

LAME DE RASOIR : vous pouvez vous servir de la Lame de rasoir comme une Arme pour éliminer 1 zombie dans votre zone par utilisation.

MOLOTOV : vous pouvez éliminer 4 zombies dans votre zone.

MUNITIONS EXPLOSIVES : lorsque vous utilisez une Arme à feu, vous pouvez décider de la détruire en utilisant les Munitions explosives. Si vous le faites vous augmentez de 3 ses dégâts.

PORTE-BONHEUR : défaussez une carte Zombies lors de la prochaine fouille rapide de votre tour.

SKATEBOARD : vous bénéficiez d'une Action de Déplacement supplémentaire gratuite à chacun de vos tours mais uniquement pour changer de tuile tant que vous avez le Skateboard. Cet effet est permanent.

Vous pouvez utiliser une fois votre Skateboard comme une Arme pour éliminer 2 zombies (il est ensuite défaussé).

VIANDE AVARIÉE : vous pouvez utiliser la Viande avariée pour faire une Action de Fouille ou de Déplacement quand il y a 1 seul zombie dans la zone.

CRÉDITS

Auteurs : Guillaume Lémery & Nicolas Schlewitz

Directeurs de collection :
Cédric Barbé & Patrice Boulet

Chef de projet : Gabriel Durnerin

Packageur : ORIGAMES

Coordination, débogage et maquette : Guillaume Gille-Naves

Direction Artistique : Igor Polouchine

Illustrations : Biboun (couverture et personnages), Alexey Yakovlec (équipement), Anthony Wolff (tuiles) et Igor Polouchine (picto).

Musique : Eros Cartechimi

FX et montage : Igor Polouchine

IELLO
309 BD DES TECHNOLOGIES 54710 LUDRES - FRANCE

www.iello.info

©2014 Iello. Tous droits réservés

REMERCIEMENTS

Les auteurs remercient particulièrement leurs épouses Sabrina et Isabelle qui se sont gentiment prêtées aux nombreuses soirées de tests et pour leurs idées tout au long de la création du jeu. Ce jeu est aussi le leur.

Ils remercient également pour leur source d'inspiration George Romero, Max Brooks, Valve, Shaun et tous ceux qui contribuent en général à la culture Zombie.

Merci également aux nombreux testeurs : Loïc « Descartes Confluence», Philippe « Pourfendeur », Hatem Allani, Marc Aubert, Sarah Bergere, Laurent Bianchi, David Bogaert, Jean Philippe Bogaert, Maud Bogaert, Freddy Bohic, Adeline Chamming's, Jean-Pierre Cherel, Erwan Colomb, Anthony Cordier, Patricia Dru, Gabriel Durnerin, Richard Ferrari, Sandrine Ferrari, Nicolas Freydt, Mickaël Garcin, Guillaume Gilles-Naves, Loïc Gonnot, Fabien Gridel, Thomas Guyomard, Vivien Laperrouze, Anne Lasseur, Isabelle Lémery, Cyrille Leroy, Charles Lesage, Serge Magnin, Fabien Magron, Jérome Marrec, Grégoire Menuel, Mathieu Michalet, Benoît Montarnal, Nathanaël Oppgwall, Christel Perin, Olivier Perin, Igor Polouchine, Florent Pulluard «JmZ», Delphine Rieu, Olivier Rieu, Corentin Risselin, François Rouzé, Thomas Russier, Sabrina Schlewitz, Reyda Seddiki, Frédéric «Fraifrai» Souchon, Delphine Tartar, Cédric Vidal, Arnaud Witschger ainsi qu'à la Triche et au Ludopole à Lyon.

SUIVEZ-NOUS SUR :

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU

Un tour de jeu est décomposé en trois phases qui se jouent dans l'ordre :

1 Actions du Héros (4)

Vous avez 4 Actions. Si vous portez un **Objet lourd**, vous ne pouvez pas Fouiller ou utiliser une arme recouverte par l'Objet lourd mais vous pouvez utiliser un Objet léger ou dépenser 1 Action pour poser votre Objet lourd.

SANS ZOMBIES DANS LA ZONE

Actions de déplacement :

- **Se déplacer** sur une tuile adjacente
- **Entrer** dans une zone de Fouille ou en **sortir**

Actions de fouille :

- Fouiller **rapidement** (piocher 3 cartes dans la pile)
- Fouiller **minutieusement** (récupérer 1 carte dans la défausse)
- Prendre **un jeton Fouille**

AVEC OU SANS ZOMBIES

- **Combattre** les zombies avec une Arme
- Combattre à **mains nues** (-1 Point de Vie = -1 zombie)
- Utiliser un **Objet léger**
- **Prendre** ou **poser** un Objet lourd
- se **relever**

2 Attaque des Zombies

S'il y a des zombies dans votre zone, ils vous attaquent. Calculez votre capacité de Maintien à distance (STOP). Additionnez la capacité de Maintien à distance de la meilleure Arme de chaque Héros debout dans votre zone.

Si elle est supérieure ou égale au nombre de zombies, vous réussissez à les maintenir : rien ne se passe.

Si elle est inférieure au nombre de zombies, vous n'arrivez pas à les maintenir : vous tombez à terre et perdez 1 Point de Vie.

Si vous tombez à 0, vous êtes inconscient et ne pouvez plus agir pendant ce scénario.

3 Passez la main

À la fin de votre tour vous devez dire "À toi !" pour que le joueur à votre gauche puisse jouer.