

Bienvenue dans Zombie Plague!

un jeu de plateau par Brian S. Roe & Skott Kilander

Zombie Plague est un jeu de plateau pour **1 à 6 joueurs** dans lequel les joueurs humains doivent coopérer pour barricader une maison, trouver des objets utiles, et survivre en repoussant des hordes de zombies, contrôlés par un joueur Zombie.

Mise en place :

- Choisissez 40 cartes de recherche à utiliser pendant la partie, battez-les, et placez-les face cachée près du plateau.
- Placez X zombies sur les bords du plateau, voir section "Arrivée sur le plateau". X étant le nombre de joueurs humains.
- Chaque joueur humain place son personnage en suivant la même règle.
- Commencez à jouer!

Comment gagner ?

• **Pour les joueurs humains :**

Les joueurs humains ont gagné quand les trois conditions de victoire suivantes sont remplies, dans n'importe quel ordre :

1. toutes les cases de recherche (marquées d'un X) ont été fouillées,
2. toutes les fenêtres extérieures et portes de la maison sont barricadées et tous les joueurs humains (survivants) sont à l'intérieur, et
3. aucun zombie n'est à l'intérieur de la maison.

Note : d'autres conditions de victoire des humains sont détaillées au chapitre « D'autres façons de gagner ».

• **Pour le joueur Zombie :**

Le joueur Zombie gagne dès que tous les joueurs humains sont zombifiés ou morts.

Comment jouer ?

Le joueur humain assis à la gauche du joueur Zombie joue en premier. Puis, dans le sens horaire, chaque joueur humain joue son tour. Ensuite, le joueur Zombie joue son tour.

Le plateau de jeu est marqué d'une grille carrée de 1 pouce (25,4mm). Toutes les actions se déroulent en suivant cette grille.

1. Arrivée sur le plateau :

Les bords du plateau sont numérotés : 11, 12, 13, 14, 15, 16, 22, 23, 24, 25, 26, 33, 34, 35, 36, 44, 45, 46, 55, 56, 66. Le joueur lance deux dés. Le résultat donne le numéro de la case où placer le personnage (par exemple 3 et 2 donne la case 23). Si un humain ou zombie s'y trouve déjà, placer le nouvel arrivant au plus près, et le plus éloigné des bords du plateau.

2. Les joueurs humains :

Les humains possèdent chacun **6 points d'action (ou PA) par tour**, qu'ils peuvent utiliser (totalement ou partiellement) pour effectuer n'importe quelle action, dans n'importe quel ordre.

Actions des humains et coût en PA :

- **Avancer d'une case (1 PA) :** Déplacez l'humain d'une case dans la direction à laquelle il fait face. Pas de mouvement en diagonale. Tout ce qui ressemble à un obstacle sur le plateau (c.-à-d. canapés, arbustes, roches, etc.) est un obstacle et ne peut être traversé. Les humains ne peuvent pas passer par une case qui est occupée par un autre personnage, humain ou zombie. Les portes (blanches) sont considérées déverrouillées et leur franchissement ne coûte pas de PA supplémentaire. Les fenêtres (bleu clair) sont plus contraignantes, et leur franchissement coûte 1 PA supplémentaire (total **2 PA pour traverser une fenêtre**).

- **Reculer d'une case (2 PA) :** Reculez l'humain d'une case sans changer la direction à laquelle il fait face. Impossible de traverser une fenêtre.
- **Se déplacer latéralement (2 PA) :** Déplacez l'humain d'une case latéralement sans changer la direction à laquelle il fait face. Impossible de traverser une fenêtre.
- **Tourner à gauche ou à droite (1 PA) :** Tournez l'humain de 90 degrés vers la gauche ou la droite.
- **Barricader une fenêtre ou une porte (2 PA ou 1 PA avec de l'aide) :** L'humain doit faire face à la fenêtre ou la porte. Si un autre joueur humain se trouve sur une case à côté du joueur qui barricade, cela ne coûte que 1 PA. Placez un marqueur barricade sur la fenêtre ou la porte. Une fois qu'une fenêtre ou une porte est barricadée, aucun humain ou zombie ne peut la franchir. Aucune attaque ne peut être faite à travers la barricade. Les portes à l'intérieur de la maison peuvent être barricadées de la même manière.
- **Briser une barricade (6 PA ou 3 PA avec de l'aide) :** L'humain doit faire face à la fenêtre ou la porte barricadée. Retirez le marqueur barricade. Si un autre joueur humain se trouve sur une case à côté du joueur qui brise la barricade, cela ne coûte que 3 PA. Les PA nécessaires doivent être dépensés en un seul tour.
- **Attaquer (1 PA) :** Vous pouvez uniquement attaquer la case directement en face de vous, ou, si vous utilisez une arme à feu, le premier zombie en ligne droite, en face de vous. Chaque arme a ses propres modificateurs, imprimés sur sa carte. Tout modificateur figurant sur une carte Arme prend le pas sur la table d'attaque ci-dessous. Si aucun modificateur n'est indiqué, suivez la table d'attaque ci-dessous. Les attaques sont résolues en utilisant un dé à 6 faces, ou dé d'Attaque.

Résultat du **dé d'Attaque** :

1. **OUPS ! :** Vous perdez le reste de vos PA pour ce tour (vous luttez pour reprendre votre arme en main), sauf instruction spécifique de la carte Arme. Si vous utilisez une arme à feu, un OUPS ! indique que votre arme est à court de munitions (mais vous ne perdez pas de PA).
2. **RATÉ :** Rien ne se passe.
3. **RATÉ :** Rien ne se passe.
4. **RATÉ :** Rien ne se passe.
5. **COUP AU CORPS :** Le zombie est repoussé d'1 case dans la direction de l'attaque. Si le zombie repoussé arrive dans une case occupée par un autre zombie, celui-ci est également repoussé. Le mouvement est bloqué par un obstacle, un mur, ou un humain. Sauf instruction de la carte Arme, un Coup au Corps ne tue pas un zombie.
6. **COUP À LA TÊTE :** La seule façon de tuer un zombie est de détruire son cerveau ! Le zombie est tué, retirez-le du plateau et remettez le dans la réserve.

Les armes à feu ont une certaine portée (nombre de cases que l'attaque peut atteindre). Une attaque par arme à feu utilise les mêmes résultats que la table ci-dessus, modifiés par le texte de la carte Arme. On ne peut pas tirer à travers les murs et les barricades, mais on peut tirer au-dessus des obstacles.

Si un humain attaque à mains nues, lancez deux dés. Si les 2 résultats concordent, alors le résultat prend effet. S'ils diffèrent, l'attaque est automatiquement Ratée. La seule exception est la combinaison Coup au Corps+Coup à la Tête, qui compte comme un Coup au Corps.

- **Viser (1 PA) :** Un humain peut viser une fois avant d'attaquer. Viser donne +1 à l'humain pour le premier jet de dé d'attaque qui suit directement l'action de viser. Si un jet d'attaque donne un OUPS !, aucun bonus n'est accordé car l'attaque est ratée. Si plusieurs dés sont utilisés pour l'attaque, le bonus ne compte que pour le dé ayant le résultat le plus faible, excepté pour un OUPS !.
- **Déplacement furtif (2 PA) :** Se déplacer furtivement coûte 2 PA par case de déplacement . Les zombies n'entendent pas l'humain mais peuvent toujours le voir si il est dans le champ de vision.
- **S'accroupir/se relever (1PA) :** Une fois accroupi, les zombies ne voient pas l'humain derrière un obstacle. Mais si les zombies l'avaient vu avant, ils se dirigent vers le dernier endroit où ils ont vu

l'humain. Pour se déplacer une fois accroupi, il faut utiliser les règles du déplacement furtif. Pour se relever, cela coûte aussi 1PA.

- **Fouiller une case de recherche (2 PA) :** Pour effectuer une fouille, un humain doit être adjacent et faire face à une case de recherche. Piochez une (ou plusieurs) carte de Recherche en haut de la pile jusqu'à ce que vous tiriez une carte Objet ou Arme, toutes les cartes Événement prennent effet immédiatement, et sont ensuite défaussées. Chaque humain peut fouiller chaque case de recherche une seule fois, mais plusieurs humains peuvent fouiller la même case pendant le cours de la partie. Tout ce qui compte pour les conditions de victoire des humains est que chaque case ait été fouillée par au moins un humain. Vous ne pouvez détenir qu'**une seule Arme à la fois**. Si vous avez déjà une arme et tirez une autre carte Arme lors d'une fouille, vous devez immédiatement en défausser une. Lorsque vous vous défaussez d'une carte, personne d'autre ne peut l'obtenir. Vous pouvez détenir un **nombre illimité d'Objets**.
- **Échanger / donner un Objet ou une Arme (1 PA) :** Vous devez être adjacent à un autre humain (mais pas nécessairement en face). Pour 1 PA, vous pouvez donner ou échanger n'importe quelle quantité d'Objets ou d'Armes. Rappel : chaque humain ne peut détenir qu'une Arme à la fois. Lâcher un objet ne coûte aucun PA et peut être fait n'importe quand pendant sont tour.

Toute action dans l'eau (comme sur le plateau de l'île) coûte le double de PA.

3. Le joueur Zombie :

Le joueur Zombie effectue en premier les actions pour chaque zombie. Ensuite une fois toutes les actions effectuées, il génère **jusqu'à 2 nouveaux zombies** si il en reste dans la réserve. Le nombre de zombies initialement dans la réserve est de **5 fois le nombre d'humains qui commencent la partie**.

Les zombies possèdent chacun **3 PA par tour**, qu'ils peuvent utiliser (totalement ou partiellement) pour effectuer n'importe quelle action dans n'importe quel ordre.

Actions des zombies et coût en PA :

- **Avancer d'une case (1 PA) :** Déplacez le zombie d'une case dans la direction à laquelle il fait face. Pas de mouvement en diagonale. Tout ce qui ressemble à un obstacle sur le plateau (c.-à-d. canapés, arbustes, roches, etc.) est un obstacle et ne peut être traversé. Le franchissement des portes (blanches) et des fenêtres (bleu clair) non-barricadées ne coûte pas de PA supplémentaire.
- **Tourner à gauche ou à droite (1 PA) :** Tournez le zombie de 90 degrés vers la gauche ou la droite.
- **Mordre (1 PA) :** Le zombie doit être adjacent et faire face à un humain. Lancez un dé à 6 faces, ou dé de Morsure.

Résultat du **dé de morsure** :

1. **RATÉ** : Rien ne se passe.
2. **RATÉ** : Rien ne se passe.
3. **RATÉ** : Rien ne se passe.
4. **RATÉ** : Rien ne se passe.
5. **BLESSE LE JOUEUR HUMAIN** : voir ci dessous.
6. **BLESSE LE JOUEUR HUMAIN** : voir ci dessous.

Si un zombie BLESSE LE JOUEUR HUMAIN, ce dernier est repoussé d'1 case dans la direction de l'attaque (il est sous le choc). Le mouvement est bloqué par un obstacle, un mur, un zombie, ou un humain. Le joueur humain doit ensuite lancer un dé à 6 faces, ou dé d'Infection, pour vérifier s'il devient un zombie (voir ci-dessous)

Résultat du **dé d'Infection** :

1. **INFECTÉ** : L'humain est zombifié, et est immédiatement remplacé par une figurine zombie. Rappel : le joueur humain est éliminé si toutes les figurines qu'il contrôle sont zombifiées ou mortes.
2. **À 6** : OK, rien ne se passe.

Si un humain est zombifié, il conserve tous les Objets et Armes qu'il portait, mais il ne peut pas les utiliser. Si ensuite un humain tue ce zombie, ces éléments sont immédiatement transférés à l'humain.

- **Briser une barricade (0 PA)** : Si 4 zombies se regroupent (adjacents, reliés entre eux par des cases pleines, pas en diagonale, mais pas forcément alignés) d'un côté d'une fenêtre ou d'une porte barricadée, le zombie adjacent à la barricade **peut la briser lors de son déplacement**. Un zombie doit passer "à travers" la barricade pour la briser (déplacement normal, coût 1 PA). Si la case de l'autre côté de la barricade est occupée par un humain (faisant face à n'importe quelle direction), la barricade résiste et ne peut être rompue.

En règle générale, le joueur Zombie doit déplacer ses zombies de manière « réaliste ». Les zombies doivent toujours aller vers les humains. Ils ne peuvent pas « camper » à un endroit, à moins qu'il n'existe pas d'humains à une distance raisonnable. Dans tous les cas, utilisez votre bon sens pour vous assurer que les zombies agissent comme des zombies, et non pas comme une escouade militaire bien entraînée.

D'autres façons de gagner...pour les joueurs humains

Fuite en Voiture

Si un humain trouve la carte « Clés de Bagnole », tous les humains ont la possibilité de fuir en voiture une fois toutes les cases fouillées.

On peut entrer dans la voiture par l'une ou l'autre de ses portes latérales (indiquées par des flèches), et la voiture complète compte comme une seule case (c.-à-d. pas de mouvement nécessaire une fois dans la voiture).

Tous les humains doivent être à l'intérieur de la voiture, et le joueur possédant les « Clés de Bagnole » doit lancer un 6 pour réussir à démarrer. Chaque tentative de démarrage coûte 1 PA. Une fois que la voiture démarre, les humains s'échappent et gagnent immédiatement. Mais, si 4 zombies se regroupent (adjacents, reliés entre eux par des carrés pleins, pas en diagonale, mais pas forcément alignés) à côté d'une des portes de voiture, tous les humains à l'intérieur sont **immédiatement** zombifiés.

On peut démarrer la voiture même si tous les joueurs humains ne sont pas encore dedans. Une fois tous dedans, si la voiture est déjà démarrée ils gagnent la partie.

Les humains peuvent utiliser leur arme pour tuer des zombies contre la voiture et / ou à portée.

La Cave

Si un humain trouve la carte "La Cave" lors de la fouille à l'intérieur d'un bâtiment, la case de recherche devient la porte de la cave, et le plateau de cave est mis en jeu (la case de recherche n'est plus accessible).

Si cette carte est tirée lors d'une fouille en extérieur ou dans un véhicule (ex : voiture, garage), remplacez-la dans la pile, battez la pile, et tirez une autre carte. La carte "La Cave" compte comme une carte Événement, donc vous pouvez continuer à piocher sur la pile jusqu'à que vous tiriez une carte Objet ou Arme. La cave comporte sa propre case de recherche, qui doit être fouillée et compte désormais dans les conditions de victoire des humains. Le passage entre la cave et le plateau principal se fait au coût de 1 PA, de la case directement en face de la porte de la cave (ex-case de recherche) à la première case en haut des escaliers de la cave (la porte de la cave ne compte pas comme une case de mouvement).

Maintenant, au lieu de devoir bloquer les accès de la maison entière, les humains ont la possibilité de se barricader uniquement dans la cave pour gagner. Toutes les autres conditions de victoire s'appliquent.

VARIANTES (en option)

Les variantes peuvent influencer sur la difficulté, la durée, et le réalisme du jeu. Vous pouvez les utiliser, indépendamment ou combinées à d'autres. Des indications sont là pour conseiller le joueur et les orienter vers des variantes appropriées : **(Z)** indique une variante pour une partie plus facile, **(ZZZ)** indique une variante pour une partie plus difficile.

Nombre de zombies initialement dans la réserve

- 4 zombies par joueur humain **(Z)**
- 6 zombies par joueur humain **(ZZZ)**

Partie plus courte **(Z)**

Si vous voulez jouer à Zombie Plague mais ne disposez pas des 60 à 90 minutes potentiellement nécessaires, il existe un moyen de raccourcir la durée du jeu sans diminuer son intérêt. Au lieu de devoir barricader toute la maison pour gagner la partie, les humains peuvent se barricader dans une seule pièce de leur choix. Toutes les autres conditions de victoire s'appliquent.

Le Traître

Avant la partie, préparer un morceau de papier pour chaque joueur humain, plus 1 supplémentaire (par exemple, s'il y a 4 joueurs humains, préparer 5 bouts de papier). Sur l'un de ces bouts de papier, écrire le mot «traître», et laisser tous les autres vierges. Chaque joueur humain tire un papier au hasard et le garde secret. Si quelqu'un tire le papier "traître", il ou elle est désormais le traître et doit remplir des conditions de victoire différentes pour gagner la partie. Il y a une chance, en raison du bout de papier supplémentaire, que personne ne soit le traître. Pour gagner, le traître doit se barricader seul à l'intérieur de n'importe quelle pièce (sans humains ou zombies à l'intérieur) une fois que toutes les cases de recherche ont été fouillées. Au début de n'importe quel tour, après toutes les cases de recherche ont été fouillées, le traître peut se révéler en annonçant "Je suis le traître !". Ce tour-ci seulement, le traître reçoit 6 PA et peut voler gratuitement un Objet ou une Arme à un joueur humain adjacent. Une fois que le traître est barricadé seul dans une pièce, il gagne la partie.

Dans une partie jouée avec la variante "Le Traître", les humains peuvent s'attaquer les uns les autres, avant même que le traître ne soit révélé : chaque fois qu'un humain est tué ou zombifié, il doit révéler s'il était le traître ou pas. Si le traître choisit de ne pas se révéler avant la fin du jeu, et que les humains ont rempli avec succès toutes les conditions de victoire, le traître est alors contraint de se dévoiler et doit tenter de remplir à ses conditions de victoire particulières.

28 jours plus tard

Il s'agit d'un mini-jeu qui peut être ajouté à la fin d'une partie dans laquelle les humains ont gagné en se barricadant dans la maison (ou dans la cave, ou tout type de pièce). Il simule un avenir possible quelques semaines après que les joueurs humains se soient barricadés avec succès : l'armée n'est jamais venue à la rescousse, on entend toujours des hordes de zombies rôder à l'extérieur des barricades, et tout le monde commence à se craquer sous la pression. Commencez ce mini-jeu dès que la barricade finale a été placée. Les tours continuent comme d'habitude, à l'exception du joueur Zombie qui est éliminé. Les cases de recherche peuvent encore être fouillées (si ça n'a pas encore été fait), mais personne ne peut aller à l'extérieur des barricades. Chaque joueur humain, au début de son tour, avant d'utiliser ses PA, lance un dé. Si un joueur lance un 5 ou 6, tout le monde pète les plombs, et les humains commencent à s'attaquer les uns les autres. Le dernier en vie gagne la partie. (En prime, vous pouvez décider que quand un humain est tué, il doit lancer le dé d'infection pour voir s'il revient en tant que zombie).

Zombies automatiques (indispensable pour un jeu 100% coopératif)

Les zombies peuvent se déplacer tout seuls. Tous les joueurs sont donc des joueurs humains, mais l'un d'entre eux est également désigné comme joueur Zombie, et il se charge des actions des zombies.

Le joueur Zombie peut suivre les règles suivantes à titre indicatif.

- Ordre de priorités d'un zombie :
 1. Mordre,
 2. Se déplacer vers une proie visible,
 3. Se déplacer vers une source de bruit faible ou fort qu'il entend,
 4. Se déplacer vers la case où il a vu un humain en dernier,
 5. Se déplacer vers un autre zombie visible qui poursuit une proie,
 6. Se déplacer vers une barricade pour se grouper et la détruire,
 7. Se déplacer vers une source de bruit très fort qu'il entend,
 8. Se déplacer vers une porte ou une fenêtre.

En règle générale, les zombies doivent toujours se déplacer vers des humains de la façon la plus désavantageuse possible pour les humains.

- L'ouïe d'un zombie :

Un zombie entend si :

 1. il y a une *source de bruit faible* à **6 cases** maximum de lui (un joueur qui court, un feu...)
 2. il y a une *source de bruit fort* à **10 cases** maximum de lui (un combat, un autre zombie qui poursuit une proie...),
 3. il y a une *source de bruit très fort* quelque part sur tout le plateau (une arme à feu ou à moteur est utilisée...).

Contourner les murs lors du compte de ces cases. Les barricades ne comptent pas comme un mur car il entend au travers.
- La vision d'un zombie :

Un zombie voit directement et infiniment devant lui en suivant un cône de vision (3 cases, puis 5, 7, 9...), sauf si il y a un mur ou si un humain est caché derrière un objet. Un zombie voit derrière une barricade et il continuera à essayer de la briser tant qu'un humain qu'il a repéré auparavant est toujours dans la pièce, ou si il entend du bruit qui vient de derrière cette barricade.

Prenez soin du bébé (ZZZ)

Le bébé vient en jeu si on tire la carte « Prenez soin du bébé ». Une fois la carte tirée, le joueur humain place un pion bébé dans la salle de bain la plus proche ou si ce n'est pas possible sur ce plateau de jeu, dans la chambre/le bureau le plus proche. Le bébé doit être placé sur une case adjacente à une case de déplacement possible.

Pour porter le bébé, un humain doit se placer face à lui et utiliser 1 PA. L'humain a ensuite -2 PA tant qu'il porte le bébé. Il peut le déposer sur une case face à lui à tout moment pour 1 PA ou le donner à un autre joueur suivant la règle des échanges/dons. Si l'humain qui porte le bébé est tué, le bébé tombe sur la case face à l'humain ou si ce n'est pas possible, sur la case de l'humain mort.

Une fois le bébé en jeu, une condition de victoire supplémentaire s'ajoute immédiatement : le sauver. Le bébé doit donc être parmi les humains qui fuient en voiture ou qui s'enferment dans la maison/cave...

Les zombies ne veulent pas manger le bébé (trop petit), mais entendent ses cris et se dirigent donc vers lui si ils n'ont pas de meilleure proie à portée.

Si le bébé est malheureusement tué (feu, arme...), tous les humains sautent immédiatement leur prochain tour en guise de punition et n'auront qu'une victoire partielle.

(ZZZ) : les zombies peuvent dévorer le bébé...

Chiens zombies (ZZZ)

Un chien zombie peut être ajouté pour chaque joueur humain en jeu. Ils sont générés en dernier, une fois la réserve à zombie vide de zombie classique.

Un chien zombie a 3 PA aussi. Cependant, utiliser 1 PA lui permet d'avancer de 2 cases. Les chiens zombies ne comptent pas dans le nombre de zombie nécessaire pour briser une barricade et n'ont pas pour priorité de se diriger vers elles. Ils peuvent aussi traverser les cases occupées par des zombies à condition de s'arrêter sur une case vide à la fin de leur déplacement.

Esprit de groupe (pour éviter que les personnes qui perdent trop vite s'ennuient)

Le groupe a initialement autant de vie que de joueur humain. Si un joueur humain meurt, on remplace son pion par un pion zombie, on ajoute un autre zombie généré aléatoirement (donc il y a 2 nouveaux zombies en jeu qui se rajouteront à la réserve si ils sont tués) et le groupe perd une vie. Une fois que le groupe n'a plus de vie, la partie est perdue.

Blessures (ZZZ) (calme les têtes brûlées trop chanceuses)

Chaque joueur humain débute la partie avec 6 points de santé. Il a autant de PA que de point de santé. A chaque fois qu'une attaque de zombie réussit sur un joueur humain (BLESSURE), celui-ci perd un point de santé, donc 1 PA. Une fois à 0 point de santé, il se zombifie (cela ne compte pas comme une morsure).

Porter un blessé (Z)

Un joueur humain (le porteur) peut porter un autre joueur humain (le porté), si celui-ci est d'accord. Il doit être à côté de lui, mais pas forcément en face. Si le porteur utilise autant de PA que le nombre de point de santé du porté, il le porte. Ensuite le porteur se déplace comme d'habitude. Une fois ses déplacements effectués, le porteur dépose le porté sur une case du trajet.

Soigner (Z)

Les joueurs humains peuvent prodiguer des soins basiques, mais il vaut mieux être loin de tout zombie...

- Soigner un autre survivant : Le joueur soignant doit se placer face au joueur à soigner. Si le joueur soignant et le joueur soigné n'utilisent aucun PA pendant 4 tours, le joueur soigné gagne 1 point de santé.
- Se soigner soit même : un joueur peut utiliser tous ses PA sur 8 tours pour gagner 1 point de santé.

Si une autre action doit se faire par le joueur soigné ou soignant pendant un des tours liés au soin (déplacement, attaque, recherche, objet, bloquer une barricade...) le soin ne marche pas. Le soin peut cependant être retenté depuis le début dès le prochain tour.

Ajout de règles concernant la « Valise de Secours » et « Trousse de Premiers Soins » : Un joueur peut utiliser tous ses PA sur 1 tour pour soigner en utilisant un de ces objets pendant ce tour. Le joueur soigné regagne ses 6 points de santé. Le soignant peut soigner un autre joueur en face de lui ou se soigner lui même.

Foncer dans le tas (Z)

Un joueur humain peut tenter le tout pour le tout et essayer de traverser des cases occupées par des zombies en fonçant dans le tas. Le déplacement doit cependant se finir sur une case non occupée. Pour chaque case à traverser occupée par un zombie, le joueur zombie lance une attaque contre le joueur qui essaye de traverser. Si l'attaque rate, le joueur traverse la case. Si l'attaque réussit, le joueur humain perd immédiatement 1 point de santé, doit revenir sur la dernière case non occupée qu'il a traversée et perd 1 PA pour avoir tenté de traverser la case occupée par le zombie qui le blesse. Les cases avec des joueurs humains peuvent être traversées sans contrainte.

Quel ennui! (ZZZ)

Si aucune attaque ni recherche n'est faite pendant un tour par les humains, ajoutez un zombie dans la réserve, et le joueur zombie peut placer un zombie de plus ce tour-ci (donc 3).

Zombie land (ZZZ)

Avant de commencer la partie, placez tous les zombies de la réserve sur le plateau, en priorité autour des cases de recherche. Ne suivez pas la règle d'arrivée sur le plateau, laissez parler votre imagination! Chaque joueur pioche une carte au hasard. Si c'est un objet ou une arme, il le garde. Si c'est un événement, il remet la carte en dessous de la pile. Mélangez la pile de carte ensuite.

(ZZZ): ne piochez pas de carte.

Foire Aux Questions

- *"Puis-je attaquer ou mordre à travers les fenêtres et les portes?"*

Si elles ne sont pas barricadées, oui.

- *"Pour les attaques au Fusil de Chasse ou au Fusil à Pompe, dois-je lancer le dé pour chaque zombie dans ma portée de cases ?"*

Non, lancer un seul dé d'attaque pour tous les zombies à portée. Rappelez-vous, votre attaque n'affecte que la première rangée de zombies qui sont touchés.

- *"Puis-je utiliser mon Fusil de Chasse comme une Batte de Baseball, même s'il a encore des munitions ?"*

Non, vous devez épuiser les munitions d'abord.

- *"Puis-je tirer à travers un humain afin de toucher un zombie ?"*

Non, vous ne pouvez pas attaquer ou tirer à travers une autre figurine humaine. De même, si vous tirez avec un fusil de chasse (ou toute autre arme à feu) vers des zombies tandis qu'un humain est à portée, l'humain est attaqué également.

- *"C'est quoi ce truc brun rectangulaire dans la cour, à côté de la chambre à coucher, est-ce-que je peux marcher dessus ?"*

Eh oui, vous pouvez marcher dessus. C'est censé être une terrasse de pierres. Idem pour le trottoir de la rue près du bord nord de la carte, vous pouvez marcher dessus.

- *"À propos de la tronçonneuse, je la perds ou je la garde si je lance un OUPS !?"*

Sur un lancé de OUPS !, la tronçonneuse vous glisse des mains et vous vous blessez, lancez un dé d'infection pour vérifier si vous êtes zombifié. Si non, continuer à utiliser vos PA comme d'habitude.

- *"Les zombies doivent ils traverser les barricades pour les supprimer, ou peuvent-ils simplement les retirer du jeu ?"*

Ils ne peuvent pas simplement abattre une barricade, ils doivent se déplacer « à travers elle » pour la briser.

- *"Si je lance un OUPS ! en utilisant une arme à feu, est-ce que je perds le reste de mes PA ?"*

Non, mais vous risquez de perdre l'usage de l'arme à feu, sauf indication contraire sur le texte de la carte.

- *"Si j'utilise le Couteau de Cuisine (ou la Clé à Molette, le Tournevis, etc.), et que je lance un 5, est-ce encore un Coup au Corps ?"*

Oui. Le texte sur la carte modifie la table d'attaque de base, donc sauf instruction contraire sur la carte, les règles d'attaque de base sont respectées. Par exemple, le Couteau de Cuisine indique "Tue un zombie sur un jet de 6", ce qui signifie que 6 est un Coup à la Tête, 5 un Coup au Corps, de 2 à 4 un Raté, et 1 un OUPS !. La Batte de Baseball modifie les règles d'attaque de base en indiquant "Tue un zombie sur un jet de 5 ou 6", ce qui signifie que 5 ou 6 est un Coup à la Tête, il n'y a pas de Coup au Corps, de 2 à 4 un Raté, et 1 un OUPS !.

- *"Quelle est la différence entre la Valise de Secours et la Trousse de Premiers Soins ?"*

La Valise de Secours annule immédiatement les effets d'une morsure, donc si un joueur humain est mordu, il peut utiliser la Valise de Secours pour ne pas être repoussé d'une case et ne pas lancer de dé d'infection. La Trousse de Premiers Soins est utilisée après avoir été mordu et infecté. Elle permet à un

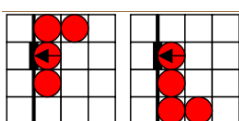
humain de survivre, avec le risque qu'il succombe à l'infection à n'importe quel tour.

- "Les règles disent de "choisir 40 cartes de Recherche à utiliser", quelles cartes dois-je choisir ?"

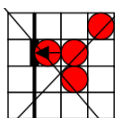
Les cartes Recherche fournies pour Zombie Plague sont trop nombreuses pour une partie normale, il faut donc pré-sélectionner une pile d'environ 40 cartes (ou moins) avant la partie. Lorsque vous pré-sélectionnez une pile, vous devez toujours inclure La Cave et les Clés de Bagnole. Ensuite, cela dépend des préférences de votre groupe de jeu. Pour un jeu plus réaliste, retirer les cartes très puissantes (entre autres : Lance-Flammes, Cotte de Mailles, Fusil d'Assaut, Bouclier Anti-émeute, et Cocktail Molotov), ces Objets et Armes n'ont tout simplement pas de sens dans un pavillon de banlieue, et favorisent souvent une victoire facile des humains. Également, certaines cartes ne doivent pas être seules dans la pile : si vous incluez un Talkie-Walkie, il faut impérativement inclure le 2ème ; de même les cartes Porte Verrouillée et Clé doivent être incluses ensemble.

- "Comment dois-je aligner les zombies pour briser une barricade ?"

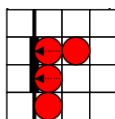
Exemples :



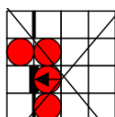
Le zombie en face de la barricade peut la briser au prochain tour.



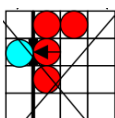
Le zombie en face de la barricade ne pourra pas la briser (cause 1 zombie en diagonale).



L'un **ou** l'autre des zombies en face des barricades pourra en briser une au prochain tour.



Ici, l'un des zombies a brisé l'une des barricades (cf. ci-dessus), un autre zombie l'a suivi. Le zombie en face de la barricade restante ne peut pas la briser (cause seulement 3 zombies du même côté).



Le zombie en face de la barricade ne pourra pas la briser (cause 1 humain de l'autre côté).

Zombie Plague a été conçu par Skott Kilander et Brian S. Roe. Leur fichier PDF original peut être téléchargé sur www.fortressfigures.com/zombieplague/ ou sur www.boardgamegeek.com/game/7514. Les règles révisées (v.1.2) et les illustrations du plateau de jeu mises à jour ont été créées par Kwanchai Moriya, Les illustrations des cartes Recherche ont été créées par Rudolf Aligierski. Remerciements à www.rpgmapshare.com et aux contributeurs de son forum pour leurs objets 3D, et aux contributeurs des forums Yahoo! Zombie Plague et BGG Zombie Plague pour les nombreuses extensions, les règles maison, et variantes incluses dans ce livret de règles (notamment Yury Tapilin et Nicolas15). Traduction : Roolz et Hornblende ; Clarifications : Rob Robinson. Adaptation finale : Hornblende.

Version 08/11/12