

ZOMBICODE



RÈGLES DU JEU

#1 CONTENU DU JEU

9 DALLES DE JEU (RECTO-VERSO)



71 FIGURINES



6 SURVIVANTS

16 COUREURS (RUNNERS)



40 MARCHEURS (WALKERS)

8 GROS TAS (FATTIES)

1 ABOMINATION

110 MINI-CARTES



42 CARTES ZOMBIE,
62 CARTES ÉQUIPEMENT,
6 CARTES BLESSURE

6 FICHES D'IDENTITÉ DE SURVIVANT

6 DÉS



4 PIONS VOITURE

24 MARQUEURS DE PROGRESSION

12 PIONS PORTE

10 PIONS OBJECTIF

1 PION PREMIER JOUEUR



VOITURES DE POLICE ET
PIMP-MOBILES

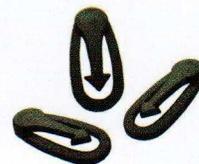


6 PIONS ZONE D'INVASION

1 PION SORTIE (EXIT)

18 PIONS BRUIT

6 POINTEURS D'EXPÉRIENCE





#2 SURVIVRE ET GAGNER

Zombicide est un jeu coopératif : les joueurs affrontent des Zombies dirigés par le jeu lui-même. Chaque joueur dirige un, deux, trois ou quatre Survivants d'une infection zombie. Le but du jeu est simple : survivre et compléter les objectifs donnés.

Les Survivants tuent les Zombies avec tout ce qui leur tombe sous la main. S'ils trouvent de meilleures armes, ils peuvent tuer plus de Zombies ! La bonne nouvelle est que les Zombies sont lents, stupides et prévisibles. La mauvaise est... qu'il y a plein de Zombies.

Vous pouvez échanger de l'équipement, donner ou recevoir (voire ignorer) des conseils et même vous sacrifier pour sauver la fille de votre groupe de joueurs. Seule la coopération vous permettra d'atteindre les objectifs de chaque Mission.

Tuer des Zombies est marrant en soi mais à travers les différentes Missions prévues, vous devrez également secourir d'autres Survivants, nettoyer des zones infestées, trouver de la nourriture, des armes, ou même faire une course de voiture à travers la ville déserte.

Après avoir joué à *Zombicide*, vous rêverez vous-aussi d'être un Survivant !

#3 MISE EN PLACE

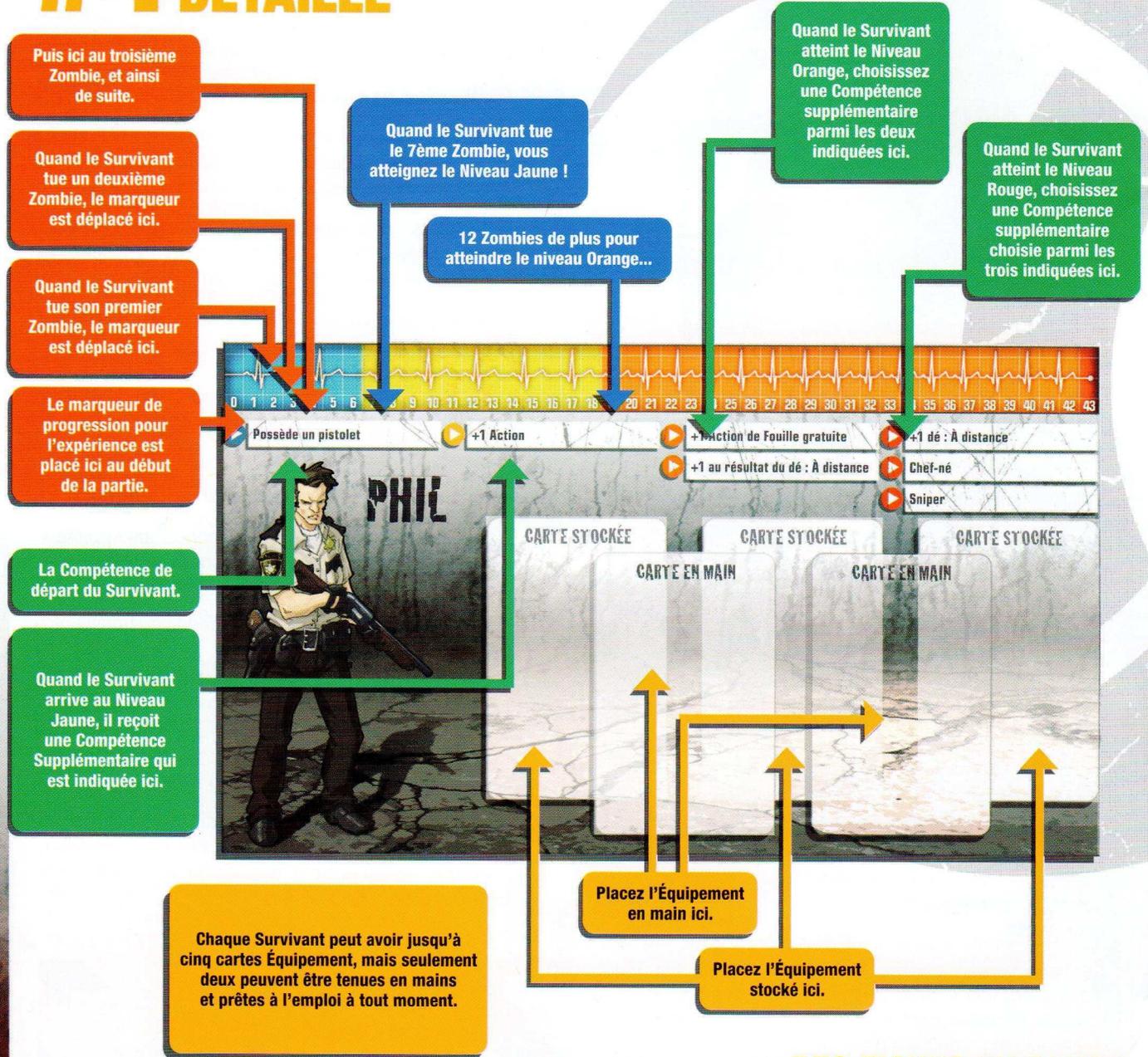
- 1 ► Choisissez une Mission.
- 2 ► Disposez les dalles.
- 3 ► Disposez les Portes, Voitures et Objectifs.
- 4 ► Mettez de côté les cartes *Evil Twins*, *Ma's Shotgun*, Molotov, Poêle et Blessure. Conservez également une hache, un pied-de-biche et un pistolet.
- 5 ► Constituez une pioche avec les cartes Zombie, puis une autre avec les cartes Équipement, et placez-les face cachée près du plateau de jeu.
- 6 ► Chaque joueur choisit ses Survivants et prend leurs fiches d'identité :
 - 1 joueur : 4 Survivants
 - 2 joueurs : 3 Survivants chacun
 - 3 joueurs : 2 Survivants chacun
 - 4 à 6 joueurs : 1 Survivant chacun
- 7 ► Pour chaque Survivant, positionnez un pointeur d'expérience sur la première case de la zone bleue de la Barre de Danger (en haut à gauche de sa fiche d'identité), et placez un marqueur de compétence sur sa première Compétence.
- 8 ► Distribuez aléatoirement l'équipement de départ : une hache, un pied-de-biche et un pistolet. Vous avez bien compris : s'il y a plus de Survivants que d'équipements de départ, tant pis. En guise de lot de consolation, les Survivants malchanceux ont la « poêle ».

Exemple : Phil se voit attribuer de façon aléatoire un des équipements de départ. Il prend ensuite le pistolet, comme indiqué sur sa fiche d'identité de survivant, dans la pioche des cartes Équipement.

DALLES

Les dalles sont numérotées afin de vous aider à préparer les missions.

#4 INVENTAIRE DÉTAILLÉ



Disposez les figurines des Survivants choisis dans l'aire de départ indiquée dans la Mission.

Choisissez le premier joueur. *Zombicide* est un jeu coopératif : ne le tirez pas au hasard ! Le joueur désigné reçoit le pion Premier joueur. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre en partant de lui.

Lorsque tous les joueurs ont fini leur tour, le premier joueur passe le pion Premier joueur à son voisin de gauche.

DES FICHES EN PLUS !

Les fiches d'identité des Survivants fournis dans la boîte sont recto-verso.

Le recto détaille l'un des six Survivants fournis dans la boîte.

Le verso est une fiche d'identité vierge. Utilisez ces fiches pour créer vos propres Survivants, ou téléchargez-en de nouveaux sur les sites de Guillotine Games et Edge.

#5 DÉFINITIONS UTILES

ACTEUR

Un Survivant ou un Zombie.

ZONE

Dans un bâtiment, une Zone est une pièce.

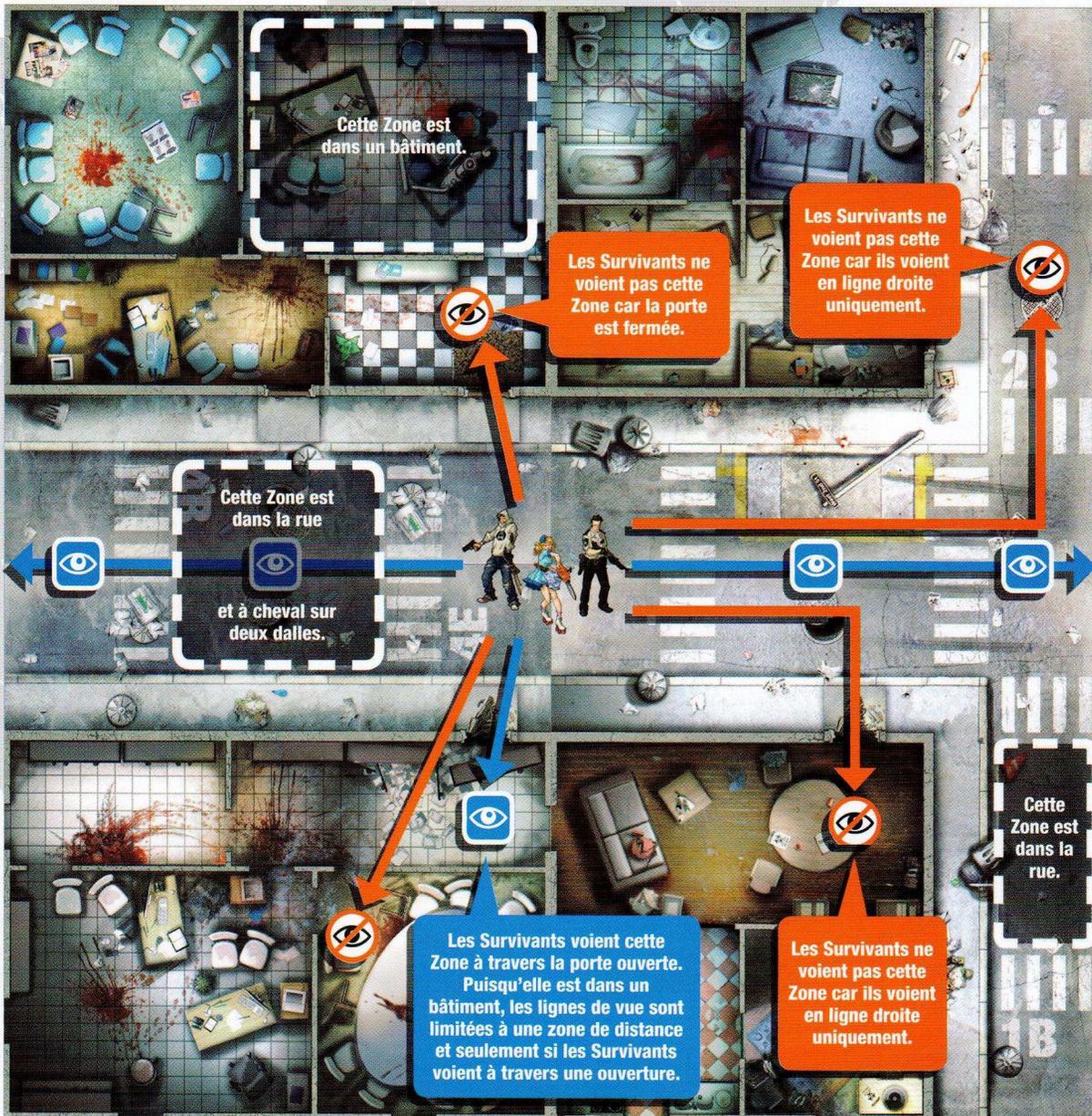
Dans la rue, une Zone se définit entre deux passages-piéton et les murs des bâtiments. Une Zone peut s'étendre sur deux voire quatre dalles.

T'U VOIS CE QUE JE VOIS ?

Comment savoir si un Zombie me voit ou si je le vois ?

Dans un bâtiment, un Acteur a une ligne de vue dans toutes les Zones qui partagent une ouverture avec celle dans laquelle il se trouve. Son champ de vision est toutefois limité à une Zone de distance. S'il y a une ouverture, les murs ne bloquent pas les lignes de vue entre deux Zones adjacentes.

Dans la rue, les Acteurs voient en lignes droites parallèles aux bords du plateau de jeu. Les Acteurs ne voient pas en diagonale. Leur champ de vision traverse autant de Zones que leur ligne de vue peut franchir avant d'être bloquée par un mur ou le bord du plateau de jeu.



DÉPLACEMENT

Les Acteurs peuvent se déplacer d'une Zone à une autre, tant qu'elles partagent un côté commun. Les coins ne comptent pas ; il n'est pas permis de se déplacer en diagonale.

Dans un bâtiment, les déplacements s'effectuent d'une Zone à une autre tant qu'elles partagent une ouverture. Dans ce cas, ignorez les murs qui séparent ces Zones.

Dans la rue, les déplacements d'une Zone à une autre s'effectuent sans restriction. Il est cependant nécessaire d'emprunter une porte pour passer d'un bâtiment à la rue, et vice-versa.



CHUT !

Tirer avec une arme à distance ou défoncer une porte avec une arme de mêlée fait du bruit et le bruit attire les Zombies. Chaque Action dépensée pour ouvrir une porte avec une arme de mêlée bruyante ou tirer avec une arme à distance (voir encadré *Armes bruyantes*) génère un pion Bruit placé dans la Zone où le Survivant a résolu l'Action. Chaque Survivant compte également comme un pion Bruit. Oui car même le fait de respirer génère du bruit ! Les pions Bruit sont retirés à la fin du Tour de Jeu, après le tour des Zombies.

Exemple : Ned ouvre une porte à l'aide d'une hache. Cela génère un pion Bruit. Plus tard dans le tour, un Zombie apparaît dans la Zone de Ned, qui l'abat de deux coups de hache. La hache n'est pas une arme bruyante, cela ne fait pas de Bruit. Il y a donc deux pions Bruit dans cette Zone : celui qui fut généré pour ouvrir la porte, et Ned lui-même.

Dans une autre Zone, Amy résout trois Actions de Combat à distance avec ses deux pistolets mitrailleurs. Bien que six dés aient été lancés par Action, seuls trois pions Bruit sont disposés dans sa Zone, un pour chaque Action de Combat à distance. Les pions restent dans la Zone où Amy les a générés : ils ne la suivent pas si elle se déplace par la suite.

LES ZOMBIES

Il y a quatre types de Zombies :



Walker (marcheurs). Ça pue, c'est méchant et c'est lent. Tuer un Walker donne 1 point d'expérience.



Fatty (gros tas). Aussi gros que résistants, ces Zombies sont durs à abattre. Seules les armes dotées d'une valeur de Dégâts de 2 ou plus peuvent les atteindre. Chaque Fatty arrive en jeu accompagné de deux Walkers (sauf en cas de séparation de groupe, voir *Tour des Zombies*). Tuer un Fatty donne 1 point d'expérience.



Abomination. Dégénérée par-delà l'imagination, l'Abomination est le pire cauchemar des Survivants. Seules les armes dotées d'une valeur de Dégâts de 3 ou plus peuvent tuer ce monstre. Un Molotov bien lancé peut aussi faire l'affaire. Heureusement, il ne peut y avoir qu'une seule Abomination sur le plateau à la fois. Si une seconde Abomination est piochée, remplacez-la par un Fatty (avec ses deux Walkers). L'Abomination arrive en jeu seule (elle a sûrement mangé ses potes Walkers). Tuer une Abomination donne 5 points d'expérience.



Runner (coureurs). Survoltés pour une quelconque raison, ceux-là se déplacent deux fois plus vite que les Walkers. Chaque Runner dispose de deux actions là où les autres Zombies n'en ont qu'une. Tuer un Runner donne 1 point d'expérience.

ARMES BRUYANTES

De nombreux équipements, comme la hache, le pied-de-biche ou la tronçonneuse, permettent d'ouvrir les portes aussi bien qu'éliminer des Zombies.



Les équipements qui permettent d'ouvrir les portes portent ce symbole.



Les équipements qui permettent de tuer des Zombies portent ce symbole.

L'association de ces symboles avec l'un des symboles suivants indique si l'équipement génère un pion Bruit lorsqu'il est employé pour ouvrir une porte ou éliminer un Zombie :



Les équipements qui portent ce symbole génèrent un pion Bruit.



Les équipements qui portent ce symbole sont silencieux et ne génèrent pas de pion Bruit.



Exemple 1 : la hache permet d'ouvrir les portes et de tuer des Zombies. Elle génère un pion Bruit lorsqu'elle est utilisée pour ouvrir une porte. Employée en tant qu'arme de mêlée pour abattre un Zombie, elle ne produit pas de pion Bruit.

Exemple 2 : la tronçonneuse peut elle aussi ouvrir les portes et tuer des Zombies. Elle génère un pion Bruit quand elle est utilisée pour ouvrir une porte ET quand on l'utilise comme arme de mêlée pour découper un Zombie !



BARRE DE DANGER ET EXPÉRIENCE

Pour chaque Zombie qu'il élimine, un Survivant gagne un point d'expérience et avance d'un cran sur la Barre de Danger. Certains objectifs de Mission procurent plus de points d'expérience, tout comme l'élimination de l'Abomination.

Il y a quatre Niveaux de Danger d'intensité croissante, amenant de plus en plus de Zombies : Bleu, Jaune, Orange et Rouge. Vous ne voulez pas savoir ce qui arrive au Rouge...

Dès qu'un Survivant a cumulé 7 points d'expérience, son Niveau de Danger est Jaune. Il acquiert une Action supplémentaire permanente qu'il peut immédiatement dépenser si vous le souhaitez.

Dès qu'un Survivant a cumulé 19 points d'expérience, son Niveau de Danger est Orange. Choisissez pour lui une nouvelle Compétence parmi les deux disponibles sur sa fiche d'identité.

À 44 points d'expérience, le Survivant atteint le Niveau Rouge. Il obtient une Compétence supplémentaire choisie parmi les trois disponibles à ce niveau.

Ce cumul d'expérience a un effet secondaire : quand vous piochez une carte Zombie, lisez la ligne qui correspond au Niveau de Danger le plus élevé parmi les Survivants !

#6 TOUR DES JOUEURS

Le premier joueur active ses Survivants (voir page 3, point 6 de la *Mise en Place*) les uns après les autres. Chaque Survivant dispose de trois Actions au Niveau Bleu. Ce total monte à quatre lorsque le Survivant atteint le Niveau Jaune.

Certains Survivants disposent d'une Action gratuite au Niveau Bleu. Les Actions gratuites ne comptent pas dans le total d'Actions à dépenser.

Exemple : Amy emploie son Action de Déplacement gratuite. Cette Action ne compte pas dans son total d'Actions à dépenser dans le tour.

Dépenser une Action permet de résoudre l'un des effets de jeu suivants :

DÉPLACEMENT

Le Survivant se déplace d'une Zone à une autre, mais pas à travers les murs d'un bâtiment ou les portes fermées. Si des Zombies sont présents sur la même Zone que lui, le Survivant doit dépenser une Action supplémentaire par Zombie présent.

Exemple : Ned est sur la même Zone que deux Walkers. Pour quitter la Zone, il dépense une Action, puis deux Actions supplémentaires (une par Walker) pour un total de trois Actions. Avec trois Zombies, Ned aurait dépensé quatre Actions pour se déplacer... ou aurait eu besoin de l'aide d'un autre Survivant !



FOUILLE

La Fouille est limitée aux Zones situées dans les bâtiments et vides de Zombies. Le joueur pioche une carte Équipement. Un Survivant ne peut fouiller qu'une fois par tour, même s'il s'agit d'une Action gratuite. Après une Fouille, le Survivant peut librement réorganiser son inventaire (mais pas Échanger avec d'autres Survivants : il s'agit d'un autre type d'Action).

Cas particulier : les voitures. Fouiller une voiture est possible dans une Zone de rue vide de Zombies.

Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.

Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.

Vous pouvez à tout moment défaussez des cartes de votre inventaire pour les remplacer par de nouvelles cartes.

OUVRIR UNE PORTE

La majorité des portes de *Zombicide* sont verrouillées. Ouvrir une porte réclame d'avoir en main une arme de mêlée dotée du symbole « ouverture de porte ».



Symbole
« ouverture de porte »

Ouvrir la première porte d'un bâtiment révèle tous les Zombies qui se trouvent à l'intérieur. Désignez une par une les Zones du bâtiment et piochez une carte Zombie à chaque fois. Disposez les Zombies correspondants dans la Zone désignée (voir *Tour des Zombies*).

RÉORGANISER L'INVENTAIRE ET ÉCHANGER AVEC UN AUTRE SURVIVANT

Au prix d'une Action, un Survivant peut changer tout ou partie des équipements qu'il a en main avec ceux qui sont stockés dans son inventaire. Simultanément, il peut aussi échanger tout ou partie de son inventaire avec un autre Survivant situé dans la même Zone que lui. Le Survivant bénéficiaire peut alors lui aussi réorganiser son inventaire, mais sans dépenser d'Action.

COMBATTRE À DISTANCE

Le Survivant emploie une arme à distance qu'il a en main : il tire dans une zone qu'il voit et à portée de son arme (voir *Combat*).

COMBATTRE EN MÊLÉE

Le Survivant emploie une arme de mêlée qu'il a en main pour attaquer les Zombies dans sa Zone (voir *Combat*).

MONTÉ ET DESCENDRE DE VOITURE

Le Survivant monte ou descend d'une voiture dans sa Zone. Changer de siège coûte également une Action. Les règles spécifiques aux voitures sont détaillées au chapitre *Voitures*.

PRENDRE OU ACTIVER UN OBJECTIF

Le Survivant prend un pion Objectif ou active un objet dans sa Zone. Les effets de jeu sont détaillés dans la Mission.

FAIRE DU BRUIT

Le Survivant fait du bruit pour attirer les Zombies. Placez un pion Bruit dans sa Zone.

NE RIEN FAIRE

Le Survivant ne fait rien et met fin à son tour de jeu. Les Actions restantes sont perdues.

Lorsque les joueurs ont joué tous leurs Survivants, le premier joueur donne le pion Premier joueur à son voisin de gauche.

#7 TOUR DES ZOMBIES

Les Zombies s'activent après le tour des Joueurs. Personne ne les contrôle : ils se débrouillent très bien tous seuls.

Au cours du tour des Zombies, les joueurs résolvent les phases suivantes, dans l'ordre :

PHASE 1 - ATTAQUE

Chaque Zombie situé dans la Zone d'un Survivant lui arrache, si possible, une carte d'Équipement de son inventaire. Le joueur qui dirige le Survivant choisit la carte ainsi perdue et la défausse. Le Survivant est blessé et reçoit une carte Blessure qui remplace celle de l'équipement perdu. Quand le joueur réorganise l'inventaire de son Survivant, il peut déplacer cette carte Blessure comme s'il s'agissait d'un Équipement, mais ne peut pas la défausser. Elle réduit donc la place disponible dans l'inventaire.

LES RUNNERS

Les Runners ont deux Actions et s'activent donc deux fois. Après leur première Action, ils répètent immédiatement la phase 1 (attaque) ou, s'il n'y a personne à attaquer, la phase 2 (déplacement).

Exemple 1 : au début du tour des Zombies, un groupe de 3 Runners est dans une Zone adjacente à un Survivant. Ils résolvent leur première action. Puisqu'ils n'ont personne à attaquer, ils emploient leur première action pour se déplacer jusqu'à la Zone où se trouve le Survivant. Les Runners résolvent alors leur seconde Action : puisqu'ils sont sur une Zone occupée par un Survivant, ils attaquent. Chacun des trois Runners inflige une Blessure au Survivant.

Exemple 2 : au début du tour des Zombies, un groupe de 3 Runners se trouve dans une zone occupée par un Survivant. Ils l'attaquent lors de leur première Action, lui infligent trois Blessures et l'éliminent. Vient alors leur deuxième Action : puisqu'il n'y a plus de Survivant dans leur Zone, ils se déplacent d'une case.

Un Survivant doté de deux cartes Blessure est éliminé et son inventaire est défaussé.

Si plusieurs Survivants sont sur la même Zone, les joueurs décident de la répartition des cartes Blessure. Coopérer, c'est aussi partager le pire !

Exemple : un Walker occupe une Zone où se trouvent deux Survivants et inflige une Blessure pendant le tour des Zombies. Les joueurs choisissent le Survivant qui perd un équipement et reçoit la carte Blessure. Ils peuvent par exemple décider d'attribuer la Blessure au Survivant qui n'a pas d'équipement. Ils peuvent également l'attribuer à un Survivant déjà blessé et abrèger ses souffrances !

Les Zombies chassent en groupe : tous les Zombies de la Zone se joignent au combat, même s'ils sont assez nombreux pour tuer les Survivants plusieurs fois.

Exemple : un groupe de sept Walkers occupe la même zone qu'un Survivant. Les deux premiers Walkers suffisent à tuer le Survivant mais le groupe entier se consacre au combat. C'est la curée !

PHASE 2 - DÉPLACEMENT

Les Zombies qui n'ont pas attaqué pendant la phase 1 (Combat) se déplacent d'une Zone en direction d'un Survivant qu'ils voient.

S'ils voient des Survivants dans des Zones différentes, ils se déplacent vers la Zone parmi elles qui contient le plus de pions Bruit (**rappel :** un Survivant compte comme un pion Bruit).

S'ils ne voient pas de Survivant, ils se déplacent vers la Zone du plateau qui contient le plus de pions Bruit.

Les Zombies empruntent toujours le chemin le plus court. Si plusieurs trajets d'égale longueur s'offrent à eux pour atteindre leur but, ils se séparent en autant de groupes pour suivre tous les trajets possibles. Ils se séparent également si des Zones différentes contiennent le même nombre de pions Bruit.

Si nécessaire, ajoutez des Zombies de manière à constituer des groupes d'effectif égal.

L'Abomination est indivisible. Si plusieurs trajets d'égale longueur s'offrent à elle pour atteindre son but, les joueurs choisissent lequel ce monstre emprunte.

Exemple : un groupe de 4 Walkers, 1 Fatty et 3 Runners se déplace en direction d'un groupe de Survivants. Pour y parvenir, deux chemins d'égale longueur s'offrent à eux. Ils se séparent. 2 Walkers empruntent un des deux chemins. Les 2 autres empruntent le second. Le Fatty rejoint l'un des deux groupes et un second Fatty est ajouté pour l'autre ! Les 3 Runners se séparent également, deux dans un groupe, un dans l'autre, puis un de mieux pour constituer deux groupes égaux. Les choses se compliquent pour les Survivants.

PHASE 3 – INVASION

Le plan de la Mission détaille les endroits où les Zombies apparaissent à la fin de chaque tour : ce sont les Zones d'invasion.

Choisissez une Zone d'invasion et piochez une carte Zombie. Disposez les Zombies indiqués à la ligne correspondant au Niveau de Danger le plus élevé parmi les Survivants encore en jeu (Bleu, Jaune, Orange ou Rouge). Répétez cette opération pour chaque Zone d'invasion. Commencez toujours par la même Zone d'invasion, puis continuez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Rappel : chaque Fatty apparaît accompagné de deux Walkers. Ces Walkers n'apparaissent pas quand on ajoute un Fatty pour équilibrer un groupe de Zombies qui se sépare.

NOTE: Commencez toujours à partir de la même Zone d'invasion, puis faites le tour du plateau dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple : Wanda a 5 points d'expérience et est au Niveau Bleu. Doug a 12 points, ce qui le place au Jaune. Lors de la phase d'invasion, les joueurs lisent la ligne Jaune correspondant au niveau de Doug, le Survivant le plus expérimenté.

Si au moins un Survivant a atteint le Niveau Rouge, lisez cette ligne. 5 Walkers ! Cerveveaux...

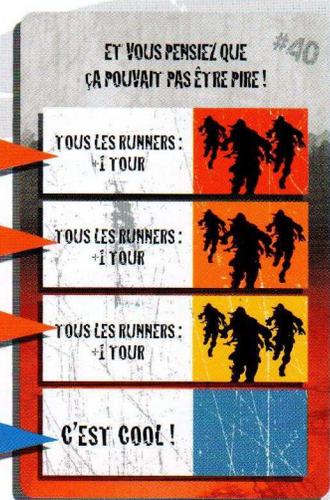
Si le Survivant le plus expérimenté est au Niveau Jaune, 2 Runners apparaissent quand vous piochez cette carte.

Si tous les Survivants sont au Niveau Bleu, lisez cette ligne. Pfiou... rien.



Au Niveau Jaune et au-delà, les Runners sont immédiatement activés. Ils jouent leurs deux Actions comme d'ordinaire.

Au Niveau Bleu, rien ne se passe.



Il existe deux cas particuliers : les cartes « Activation supplémentaire » et « Bouche d'égout ». Dans les deux cas, aucun Zombie n'apparaît dans la Zone d'invasion désignée.

TELLEMENT DE ZOMBIES, SI PEU DE FIGURINES!

La boîte de *Zombicide* contient assez de Zombies pour envahir une ville. Il est toutefois possible qu'un joueur pioche une carte lors de la phase d'invasion et qu'il n'y ait pas assez de figurines du type de Zombie désigné à poser sur le plateau.

Dans ce cas, les quelques zombies restants sont disposés (s'il en reste) PUIS tous les zombies du type désigné bénéficient d'une activation supplémentaire immédiate.

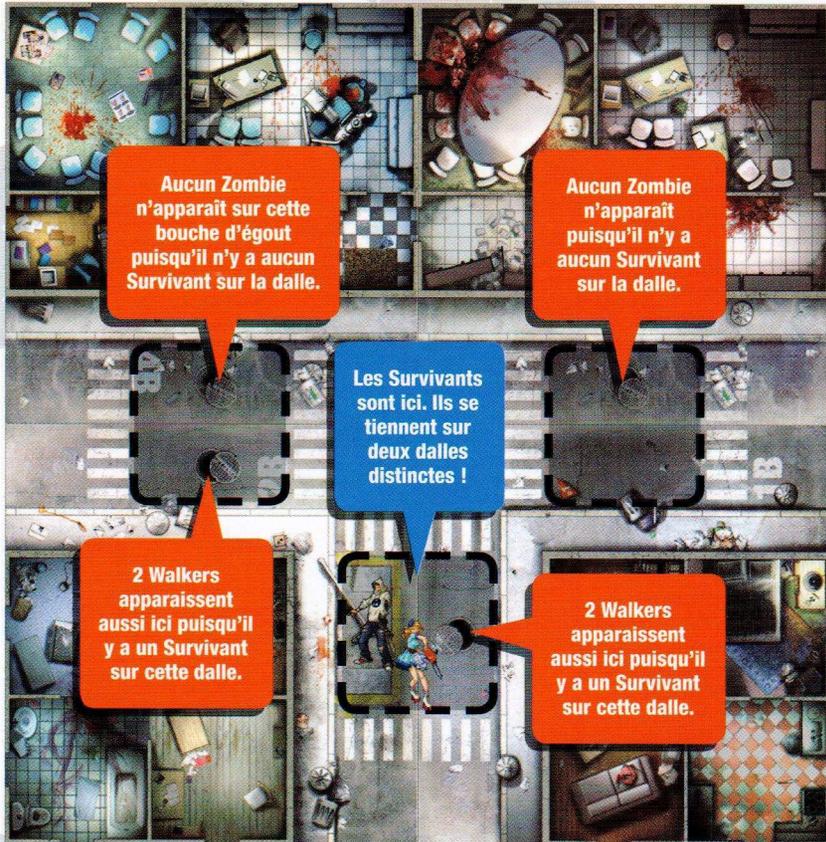
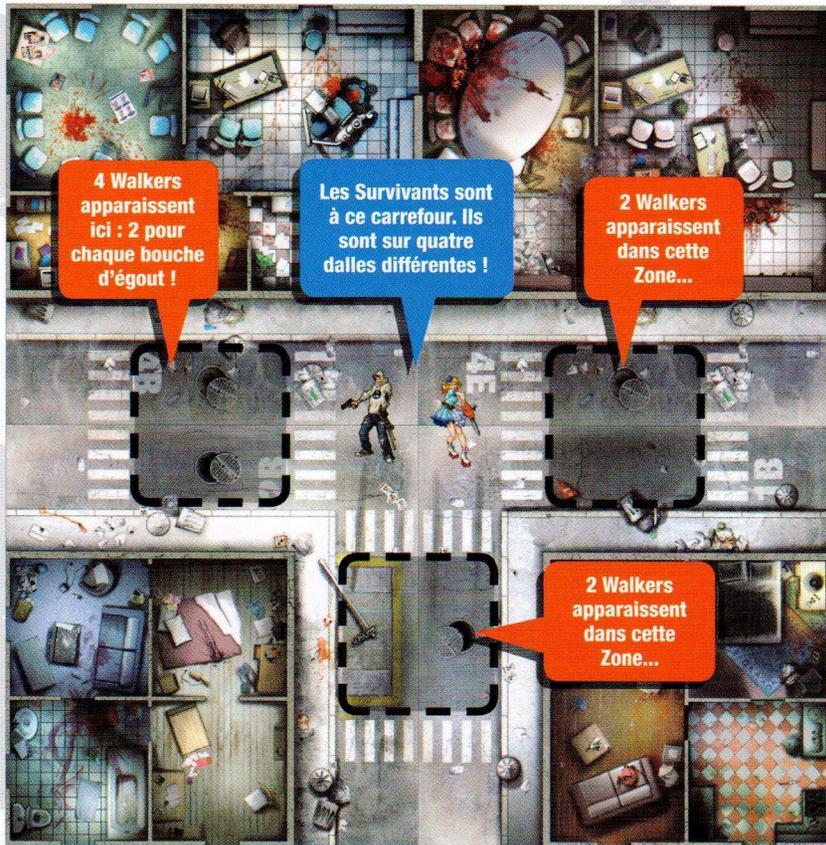
Quand une carte « Activation supplémentaire » est piochée, tous les Zombies du type indiqué sont activés une fois de plus (phase 1 et 2 du tour des Zombies). Notez que ces cartes n'ont aucun effet au Niveau Bleu !

Quand une carte « Bouche d'égout » est piochée, aucun Zombie n'apparaît dans la Zone désignée. Disposez à la place les Zombies indiqués sur chaque dalle où se trouve au moins un Survivant, dans toutes les Zones où est représentée une bouche d'égout. Les invasions par bouches d'égout n'ont jamais lieu sur les dalles où il n'y a pas de Survivant.



Le Survivant le plus expérimenté est au Niveau Jaune : disposez 2 Walkers par bouche d'égout.

NOTE : le Niveau de Danger est déterminé par le Survivant le plus expérimenté encore en jeu. Si ce Survivant est éliminé, le Niveau de Danger est ajusté à celui du prochain Survivant le plus expérimenté.



#8 COMBAT

LIRE LES CARTES D'ARMES

Dual (paire) : si le Survivant a un pistolet dans chaque main, vous pouvez les utiliser tous les deux au prix d'une seule Action (visez la même Zone).

Bruyant : génère un pion Bruit lors de son utilisation. L'usage conjoint d'armes Dual ne génère qu'un seul pion Bruit.

Portée : la portée minimale / maximale, en nombre de Zones, à laquelle l'arme peut être utilisée. « 0 » signifie que l'arme est réservée à la mêlée.

Dés : lancez autant de dés qu'indiqué lorsqu'un point d'Action est dépensé pour employer l'arme.

Précision : chaque dé lancé dont le résultat égale ou dépasse cette valeur indique un succès. Les résultats inférieurs sont des échecs.

Dégâts : les dégâts qu'inflige chaque succès. Une valeur de Dégâts de 2 est indispensable pour éliminer un Fatty. Une valeur de Dégâts de 3 est indispensable pour éliminer l'Abomination.

PIED-DE-BICHE

Silencieux : l'arme ne génère pas de pion Bruit lorsqu'elle est employée en mêlée.

Silencieux : l'arme ne génère pas de pion Bruit lorsqu'elle est employée pour ouvrir une porte.

Portée : la portée minimale / maximale, en nombre de Zones, à laquelle l'arme peut être utilisée. « 0 » signifie que l'arme est réservée à la mêlée.

Dés : lancez autant de dés qu'indiqué lorsqu'un point d'Action est dépensé pour employer l'arme.

Précision : chaque dé lancé dont le résultat égale ou dépasse cette valeur indique un succès. Les résultats inférieurs sont des échecs.

Dégâts : les dégâts qu'inflige chaque succès. Une valeur de Dégâts de 2 est indispensable pour éliminer un Fatty. Une valeur de Dégâts de 3 est indispensable pour éliminer l'Abomination.

Ouverture de portes : l'arme peut être utilisée pour ouvrir des portes..

ARMES AMÉLIORÉES : FUSIL DE SNIPER ET MOLOTOV

Des cartes d'Équipement spécifiques peuvent être combinées depuis l'inventaire d'un Survivant pour fabriquer des armes améliorées. Un tel assemblage ne coûte pas d'Action. Combinées, elles ne prennent qu'un seul emplacement dans l'inventaire. Au moment de leur assemblage, les armes améliorées peuvent être immédiatement et gratuitement équipées en main.

Fusil de sniper : combinez une carabine et un viseur pour assembler un fusil de sniper. Placez le viseur sous la carte de la carabine. Vous pouvez désormais choisir vos cibles lorsque votre Survivant résout une Action de combat à distance avec le fusil de sniper.

Molotov : défaissez une carte de bouteille et une carte de carburant depuis l'inventaire de votre Survivant pour lui donner une carte de Molotov. Le Molotov n'a pas besoin de dés, de précision ou de valeur de Dégâts : anéantissez tout ce qui se trouve dans la Zone à portée désignée. Oui, même les autres Survivants et l'Abomination. Défaussez la carte après usage.

Lors d'une Action de combat (à distance ou en mêlée), lancez autant de dés que la valeur des de l'arme en main employée. Si le Survivant a en main deux armes identiques dotées du symbole Dual, il peut les utiliser toutes les deux simultanément au coût d'une seule Action. Si ces armes Dual sont des armes à distance, elles visent la même Zone.

Exemple 1 : Doug a deux pistolets mitrailleurs en main. Les pistolets mitrailleurs ont le symbole Dual. Doug peut tirer avec les deux armes en même temps au prix d'une seule Action. Comme un pistolet mitrailleur a trois dés, cela permet de lancer six dés en une fois !

Exemple 2 : Wanda a deux machettes. Elle peut frapper avec les deux en même temps. Deux dés peuvent être lancés pour chaque Action qu'elle dépense pour attaquer.

NOTE

Chaque dé lancé dont le résultat égale ou dépasse la valeur de Précision de l'arme indique un succès. Chaque succès inflige à la cible désignée autant de Blessures que la valeur de Dégâts de l'arme.

Une valeur de Dégâts de 1 ou plus suffit à éliminer un Walker ou un Runner.

Une valeur de Dégâts de 2 ou plus est indispensable pour éliminer un Fatty.

Une valeur de Dégâts de 3 ou plus est indispensable pour éliminer l'Abomination.

Peu importe que vous obteniez six succès avec une arme à 1 Dégât : un Fatty ou une Abomination encaisse ces coups trop faibles sans broncher.

Exemple : Doug vide ses deux pistolets mitrailleurs sur 3 Walkers encadrant 1 Fatty et obtient 5 succès. Les trois premiers tirs balaient les 3 Walkers sans difficulté. Le Fatty, cependant, encaisse les 2 succès restant sans fléchir : le pistolet mitrailleur n'inflige que 1 Dégât.

Wanda arrive pour finir le boulot à la machette. Elle obtient 1 succès et inflige 2 Dégâts, ce qui est suffisant pour faucher le Fatty !

S'il y avait eu deux Runners à la place du Fatty, un unique succès à la machette n'aurait pas suffi à les éliminer. Chaque réussite est attribuée à une seule cible, et les Dégâts excédentaires sont ignorés.

COMBAT EN MÊLÉE

Le Survivant attaque un Zombie situé dans la même Zone que lui. Chaque dé lancé dont le résultat égale ou dépasse la valeur de Précision de l'arme indique un succès. Le joueur répartit les succès à sa guise entre les différents Zombies dans la Zone.

Exemple : avec ses deux machettes, Wanda attaque un groupe de Zombies comprenant un Walker, un Runner et un Fatty. Elle obtient 2 et 2, soit deux succès. Elle décide de décapiter le Runner et de massacrer le Fatty. Elle laisse ainsi le Walker, le moins dangereux des trois, pour sa prochaine Action.

COMBAT À DISTANCE

Un Survivant ne peut tirer que dans une Zone qu'il voit (voir *Tu vois ce que je vois ?*).

Rappel : à l'intérieur d'un bâtiment, les lignes de vue sont limitées aux Zones qui partagent une ouverture et à une Zone de distance.

La portée d'une arme correspond à la caractéristique de Portée indiquée sur sa carte. Celle-ci représente le nombre de Zones que le tir peut franchir. La première des deux valeurs indique la portée minimale en-deçà de laquelle l'arme ne peut pas être employée. Dans la plupart des cas, cette valeur est de 0 : le Survivant peut tirer dans la Zone dans laquelle il se trouve. La seconde valeur indique la portée maximale au-delà de laquelle l'arme ne peut pas être employée.

Quand une Zone est prise pour cible d'une Action de combat à distance, ignorez les Acteurs qui se trouvent dans les Zones qui séparent la Zone du tireur de la Zone ciblée. Les Survivants peuvent ainsi tirer à travers des Zones sans affecter d'autres Acteurs.

Exemple : la carabine a une portée de 1-3, ce qui signifie qu'elle peut tirer jusqu'à 3 Zones de distance mais ne peut pas être employée pour tirer dans la Zone où se tient son propriétaire. Le Pistolet mitrailleur a une portée de 0-1 : il peut tirer dans la Zone où se tient son propriétaire ou dans une Zone adjacente.

Le Survivant qui attaque avec une arme à distance ne choisit pas librement les cibles qu'il touche.

Les Blessures sont attribuées selon l'ordre de priorité suivant :

- 1- aux autres Survivants dans la Zone ciblée
- 2- aux Walkers
- 3- Aux Fatties (l'Abomination est ici considérée comme un Fatty)
- 4- Aux Runners

Les Blessures sont attribuées jusqu'à ce que toutes les cibles éligibles du degré le plus faible aient été éliminées.

Exemple : dans la Zone de Doug se tiennent Ned, 4 walkers, 1 Fatty et 2 Runners. Conscient de sa mort imminente, Doug décide d'emporter autant de Zombies que possible avec ses deux pistolets mitrailleurs ! Le joueur lance 6 dés (trois pour chaque Pistolet mitrailleur). Il obtient 2, 2, 2, 2, 2 et 1. Le pistolet mitrailleur réussit sur 2 ou 2, il y a donc 5 succès. Ned encaisse les deux premières Blessures, ce qui l'élimine (merci l'ami). Les Walkers sont tués par les Blessures suivantes.

Doug tire encore et obtient 2, 2, 2, 2, 1 et 1, soit 3 succès. Le dernier Walker est éliminé mais les deux Blessures suivantes n'abattent pas le Fatty, qui protège par conséquent les deux Runners. La seule manière d'abattre les Runners serait l'emploi d'une arme de mêlée, qui permet d'attribuer librement les Blessures.



VOITURES

Certaines missions permettent de conduire des voitures.

Monter en voiture coûte une Action et à condition qu'il n'y ait pas de Zombie dans la Zone. Le Survivant choisit un siège : le siège conducteur ou l'un des trois sièges passagers (changer de place coûte une Action). Une voiture comprenant un conducteur et trois passagers est pleine et ne peut plus accueillir de Survivant. On ne peut ni conduire, ni faire entrer les voitures dans les bâtiments.

Lors de son activation, le Survivant conducteur peut dépenser une Action pour conduire la voiture sur une ou deux Zones. Cette Action n'est pas un Déplacement et ne bénéficie pas des modificateurs associés au Déplacement (+1 Action de Déplacement gratuite, par exemple). Elle n'est pas non plus soumise aux désavantages associés aux



UNE FICHE D'IDENTITÉ DE SURVIVANT EN COURS DE JEU

18 POINTS D'EXPÉRIENCE

Phil est au Niveau Jaune de danger. 1 point de plus et il atteindra le Niveau Orange. Le joueur pourra alors choisir entre deux nouvelles Compétences.

ÉQUIPEMENT STOCKÉ

Phil a été blessé plus tôt dans la partie. La carte Blessure occupe un emplacement d'inventaire. Phil sera éliminé s'il reçoit une autre Blessure. Heureusement, il a trouvé un masque de hockey à défausser pour prévenir la prochaine Blessure reçue. Il possède également du carburant qui, combiné à une bouteille, permet d'obtenir un Molotov. Amène-toi, l'Abomination, ça va chauffer !

ÉQUIPEMENT EN MAIN

Fusil de sniper et hache. En combinant une carabine à un viseur, Phil a obtenu un inestimable fusil de sniper qui lui permet de descendre les Runners même au milieu d'une foule de Walkers. Dans son autre main, une hache permet à Phil d'ouvrir les portes et les crânes des Fatties.

Actions de Déplacement : les Zombies présents dans les Zones traversées ne ralentissent pas la voiture.

Une voiture qui entre, sort ou traverse une Zone écrase quiconque s'y trouve. Le joueur qui dirige le conducteur lance un dé pour chaque Acteur dans la Zone. Chaque ,  ou  inflige 1 Dégât (il n'est donc pas possible d'écraser un Fatty ou l'Abomination). Les succès sont attribués dans le même ordre de priorité qu'une attaque à distance : Survivants, Walkers, Fatties/Abomination et Runners.

Attaquer à distance ou en mêlée est possible depuis une voiture. Les Zombies peuvent également attaquer les Survivants embarqués.

COMPÉTENCES

Chaque Survivant de *Zombicide* possède des Compétences spécifiques dont les effets sont décrits dans cette section. En cas de conflit avec les règles générales, les Compétences ont la priorité.

De nombreuses Compétences ci-dessous n'ont pas été attribuées aux Survivants de la boîte de base. Elles seront attribuées à d'autres Survivants dans le futur. Essayez-les avec les Survivants de votre invention !

Les bonus et/ou effets des Compétences suivantes sont immédiats et peuvent être employés lors du tour où ils sont acquis. Si une Action permet à un Survivant de gagner un Niveau de Danger et une nouvelle Compétence, cette Compétence peut être utilisée avec les Actions restantes du Survivant (ou pour résoudre une Action supplémentaire, si la Compétence le permet).

+1 Action – le Survivant dispose d'une Action supplémentaire qu'il peut dépenser à sa guise.

+1 au résultat du dé : À distance – Le Survivant ajoute 1 au résultat de chaque dé lancé pour résoudre une Action de combat à distance. Le résultat maximum est toujours 6.

+1 au résultat du dé : Combat – Le Survivant ajoute 1 au résultat de chaque dé lancé pour résoudre une Action de combat (en mêlée ou à distance). Le résultat maximum est toujours 6.

+1 au résultat du dé : Mêlée – Le Survivant ajoute 1 au résultat de chaque dé lancé pour résoudre une Action de combat en mêlée. Le résultat maximum est toujours 6.

+1 dé : À distance – Lancez un dé supplémentaire lors des Actions de combat à distance.

+1 dé : Combat – Lancez un dé supplémentaire lors des Actions de combat (en mêlée ou à distance).

+1 dé : Mêlée – Lancez un dé supplémentaire lors des Actions de combat en mêlée.

+1 Action de Combat gratuite – Le Survivant dispose d'une Action de Combat supplémentaire gratuite (mêlée ou à distance).

+1 Action de Déplacement gratuite – Le Survivant dispose d'une Action de Déplacement supplémentaire gratuite.



+1 Action de Fouille gratuite – Le Survivant dispose d'une Action de Fouille supplémentaire gratuite.

+1 Portée max – La portée maximale des armes à distance du Survivant est augmentée de 1.

+1 Zone par Déplacement – Le Survivant peut franchir une Zone supplémentaire à chaque fois qu'il effectue un Déplacement. Les effets de cette Compétence s'ajoutent aux autres effets de jeu qui améliorent le Déplacement.

1 relance par tour – Une fois par tour, le joueur qui dirige le Survivant peut relancer tous les dés relatifs à la résolution d'une de ses Actions. Les nouveaux résultats remplacent les précédents. Les effets de cette Compétence s'ajoutent aux autres effets de jeu qui permettent des relances.

2 Zones par Action de Déplacement – Le Survivant peut franchir une ou deux Zones à chaque fois qu'il effectue une Action de Déplacement.

Ambidextre – Le Survivant considère toutes les armes de mêlée et à distance comme étant dotée du symbole Dual    .

As de la gâchette – Le Survivant considère toutes les armes à distance comme étant dotées du symbole Dual    .

Barricade – Au prix d'une Action, le Survivant peut fermer une porte ouverte.



Bruyant – Une fois par tour, le Survivant peut faire énormément de bruit. Jusqu'à la prochaine activation du Survivant, la Zone où il a utilisé cette Compétence est considérée comme étant celle où il y a le plus grand nombre de pions Bruit. Si différents Survivants possèdent cette Compétence, n'appliquez les effets que pour le dernier utilisateur.

C'est tout ce que t'as ? – Un Survivant doté de cette Compétence peut défausser une carte d'Équipement de son inventaire au lieu de recevoir une carte Blessure.

Chanceux – Vous pouvez relancer une fois tous les dés de chaque Action résolue avec le Survivant. Les nouveaux résultats remplacent les précédents. Les effets de cette Compétence s'ajoutent aux autres effets de jeu qui permettent des relances.

Charognard – Cette Compétence peut être employée une fois par tour. Le Survivant bénéficie d'une Action de Fouille gratuite dans une Zone où il vient d'éliminer un Zombie (y compris dans la rue).

Chef-né – Pendant son tour, le Survivant peut gratuitement donner une Action supplémentaire à un autre Survivant. Cette Action supplémentaire est dépensée lors du prochain tour du bénéficiaire, sous peine d'être perdue.

Coriace – À chaque tour des Zombies, le Survivant ignore la première attaque qui lui est portée.

Destinée – Cette Compétence peut être employée une fois par tour, lorsque le joueur qui dirige le Survivant révèle une carte Équipement qu'il a piochée. Défaussez cette carte et piochez une autre carte Équipement.

Double détente – Lorsque le Survivant est équipé d'armes à distance Dual, il peut prendre pour cible des Zones différentes avec chacune d'entre elles, dans la même Action.

Insaisissable – Le Survivant ne dépense pas d'Action supplémentaire pour se déplacer à travers une Zone où se trouvent des Zombies.

Les deux font la paire – Quand vous piochez une carte dotée du symbole Dual (X X) (A A) avec le Survivant, vous pouvez immédiatement chercher une carte identique uniquement dans la pioche Équipement. Si vous en trouvez une, attribuez-la au Survivant. Quel que soit le résultat, mélangez ensuite la pioche.

Maître d'armes – Le Survivant considère toutes les armes de mêlée comme étant dotées du symbole Dual (X X) (A A).

Médecin – Une fois par tour, le Survivant peut ôter une carte Blessure de l'inventaire d'un Survivant situé dans la même Zone que lui. Il peut se soigner lui-même.

Ninja – Les Actions du Survivant ne génèrent jamais de pion Bruit. Il n'est pas considéré lui-même comme un pion Bruit.

Possède [Équipement] – Le Survivant commence la partie avec l'Équipement désigné. L'Équipement est extrait de la pioche avant le début de la partie et assigné au Survivant.

Réserve – L'inventaire du Survivant peut contenir une carte supplémentaire.

Sniper – Le Survivant choisit ses cibles lorsqu'il résout une Action de combat à distance.



00 TUTORIEL

Nous étions avec des amis lorsque les premières sirènes ont retenti, puis se sont multipliées. En moins d'une heure, tout a basculé : la télé et la radio annonçaient des choses terribles.

Nous avons décidé de nous réfugier dans la maison voisine, bien plus sûre. Tout ce qu'il nous restait à faire, c'était traverser la rue.

Mais ILS étaient déjà là...

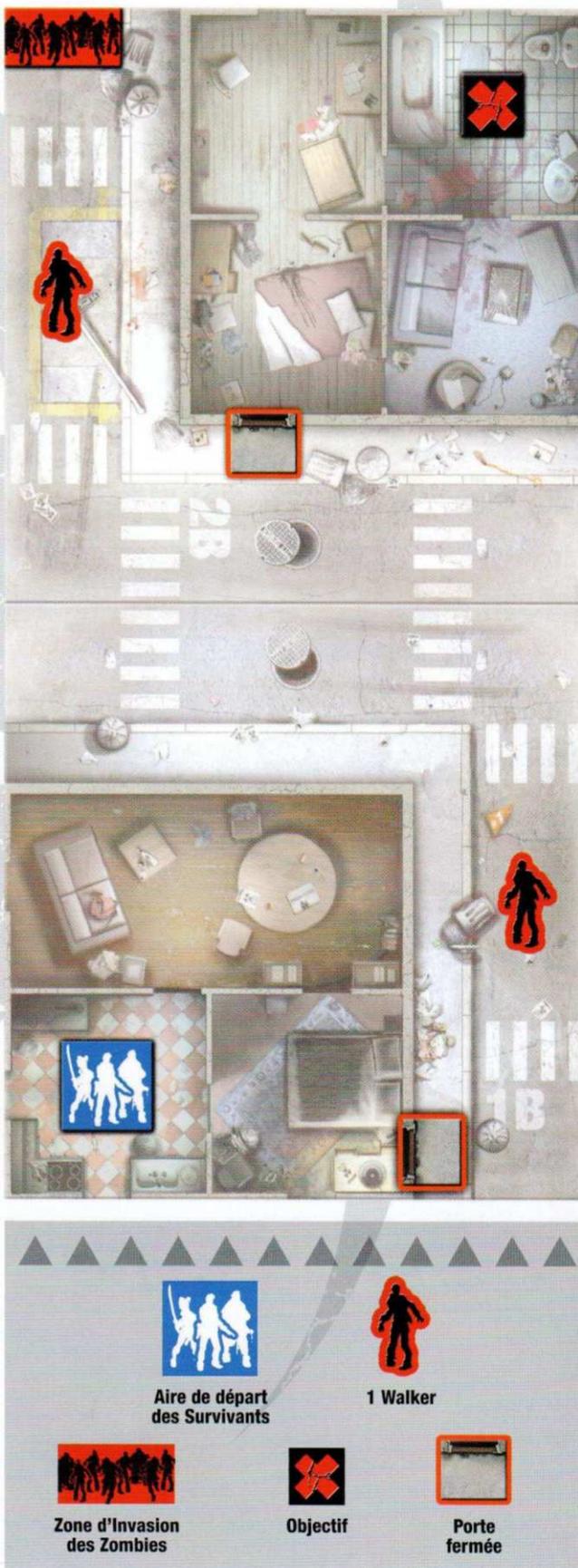
Dalles requises : 1B et 2B

OBJECTIF

Prendre le pion Objectif.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Pioche Zombie réduite.** Prenez les cartes Zombies 1, 2, 3, 4 et 41 pour constituer la pioche Zombie. Les autres cartes sont rangées dans la boîte.
- **Matériel de départ spécial.** Les cartes Pistolet, Hache et Pied-de-biche ne sont pas distribuées comme matériel de départ. Elles constituent les trois premières cartes de la pioche Équipement lorsqu'un Survivant Fouille une Zone.



01 CITY BLOCKS

Notre abri nous protège... pour le moment. Hélas, les réserves de nourriture s'épuisent. Équipés des quelques armes en notre possession, nous partons explorer les maisons aux alentours. Pas question de rentrer les mains vides.

Dalles requises : 2C, 1C, 4B, 5C, 7B, 5D, 6B, 5E et 1B

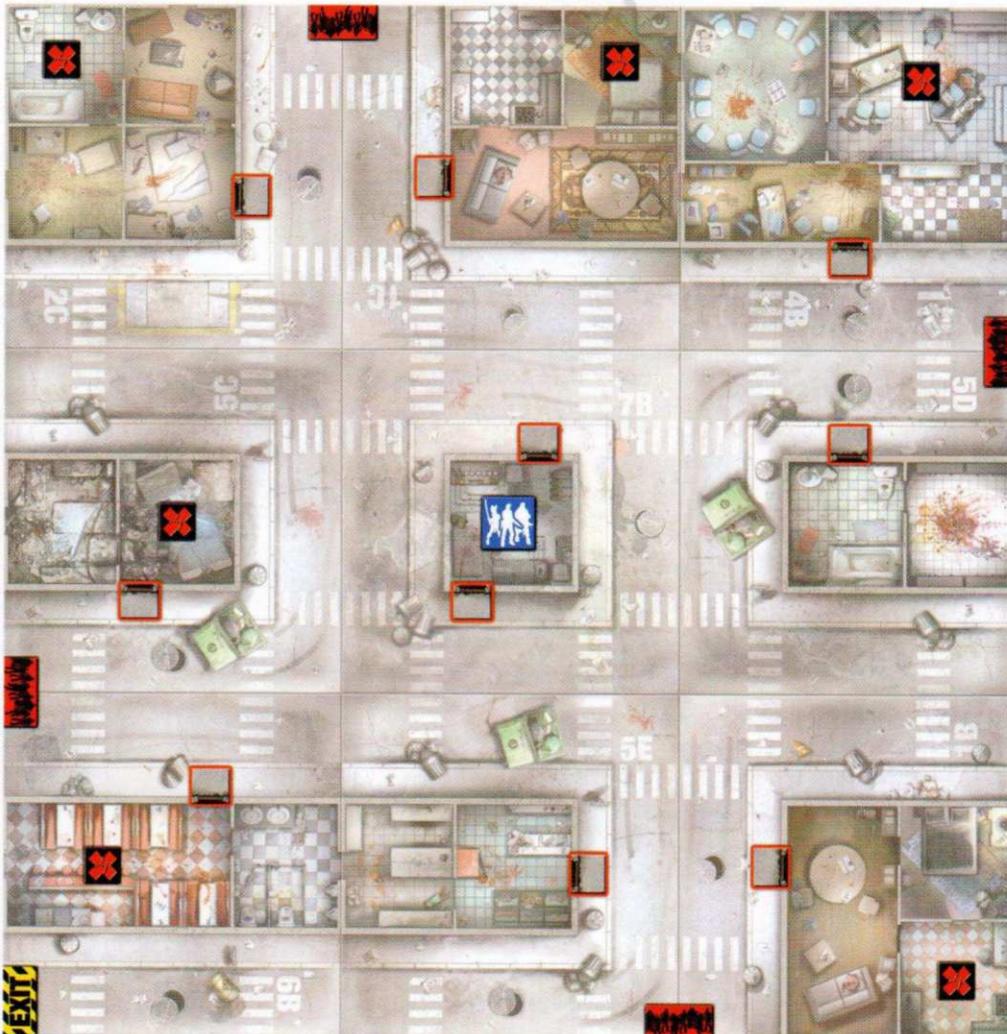
OBJECTIFS

- Prendre tous les pions Objectif.
- Trouver au moins une carte Conserves, au moins une carte Sac de Riz et au moins une carte Eau.
- Lorsque les objectifs précédents sont atteints, atteindre la Zone de sortie (*Exit*) indiquée sur le plan avec au moins un Survivant.

Rassemblez les équipements des Survivants qui se sont échappés : la victoire est acquise dès qu'il y a au moins une carte Conserves, au moins une carte Sac de Riz et au moins une carte Eau.

RÈGLE SPÉCIALE

Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.



Aire de départ des Survivants



Zone d'Invasion des Zombies



Zone de sortie



Porte fermée



Objectif (5XP)

02 Y-ZONE

Les vivants sont en train de perdre. Les poches de résistance tombent une par une et notre radio CB, d'abord animée, devient silencieuse.

Nous devons partir. Les zombies sont de plus en plus nombreux et les ressources, de plus en plus rares.

Je tuerais pour du dentifrice.

Dalles requises : 4B, 4E, 1B, 7B, 5D, 6B, 3C, 4C et 2C

OBJECTIF

Atteindre la Zone de sortie (*Exit*) indiquée sur le plan avec au moins un Survivant.

RÈGLE SPÉCIALE

Le pion Objectif représente une armoire à pharmacie. Le Survivant qui le ramasse perd immédiatement une carte Blessure, s'il en possède.



Aire de départ des Survivants



Zone d'Invasion des Zombies



Zone de sortie



Porte fermée



Armoire à pharmacie

03 LES 24H DE ZOMBIECITY

Nous sommes en vue d'une grande maison de retraite. Les bâtiments ne semblent pas trop abîmés et il y a même des voitures en état de marche. Les réserves sont sûrement bien remplies.

Nous comprenons vite pourquoi les pillards ne se sont pas attardés ici : la zone grouille de zombies. Les anciens habitants ne pouvaient pas vraiment lutter. Avant d'explorer, il faut nettoyer.

Qu'est-ce que je ne donnerais pas pour un chewing-gum !

Dalles requises : 2C, 4D, 4B, 5C, 6B, 5F, 1B, 3C et 4E

OBJECTIF

Atteindre le Niveau Rouge avec au moins un Survivant.

RÈGLES SPÉCIALES

- Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Les voitures peuvent être utilisées.
- Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.
- Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la fouille.



Aire de départ des Survivants

Zone d'Invasion des Zombies

Porte fermée

Objectif (5XP)

Voitures pouvant être conduites

Voitures pouvant être conduites



04 DRIVE-BY SHOOTING

Notre nouvel abri est mal protégé. Les zombies arrivent sans cesse. le sommeil manque et certains membres du groupe commencent à perdre les pédales. Nous pensons qu'il y a un nid pas loin, dans le quartier d'affaires où débouche le métro. Tant que cette menace ne sera pas neutralisée, nous serons sans cesse attaqués.

J'aurais aussi bien besoin d'une nouvelle paire de chaussures...

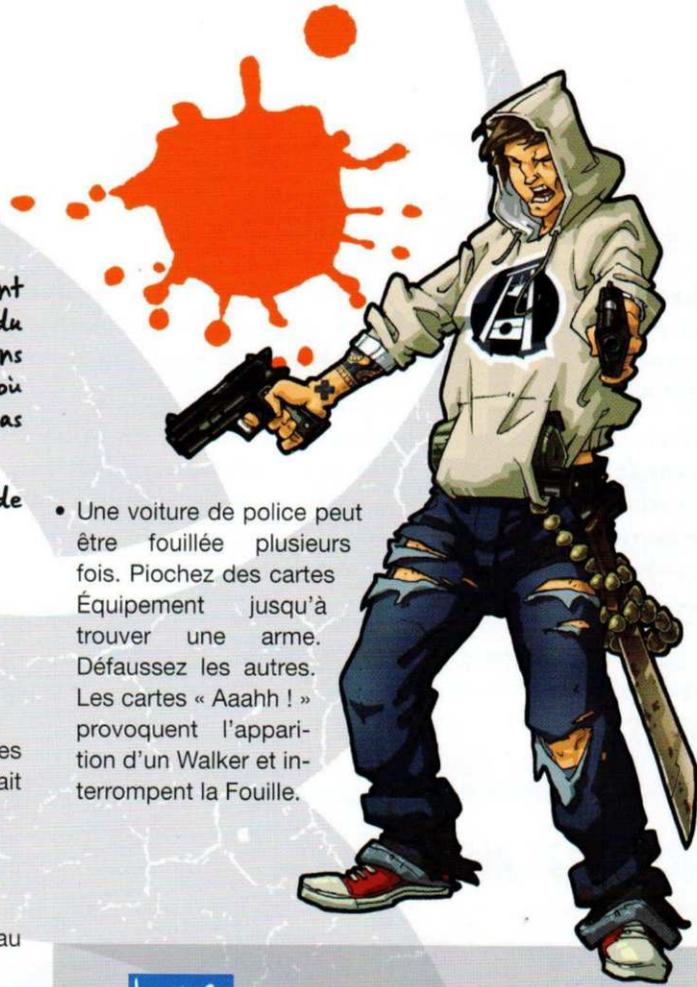
Dalles requises : 3C, 4D, 2C, 5F, 4E, 4B, 2B et 5C

OBJECTIFS

- Prendre tous les pions Objectif.
- Une fois le précédent objectif atteint, emmener tous les Survivants restants sur une Zone d'Invasion sans qu'il y ait de Zombie dessus (pour prévenir une future invasion).

RÈGLES SPÉCIALES

- Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Les voitures peuvent être utilisées.
- Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.



- Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| Aire de départ des Survivants | Porte fermée | |
|  |  |  |
| Zone d'Invasion des Zombies | Objectif (5XP) | Voitures pouvant être conduites |



05 BIG CITY

Les zombies sont dangereux mais ne représentent peut-être pas la plus grande menace. Il faut sans cesse trouver de nouvelles ressources, de la nourriture, des armes, des munitions et surtout des abris sûrs.

Nous voilà en centre-ville, dans un cimetière de béton. Les grands immeubles de bureaux sont certainement infestés. Ici, nous devrions trouver de quoi survivre au moins quelques jours. Surtout, n'ouvrir qu'une porte à la fois et ne pas faire trop de bruit : tous les zombies de la ville pourraient rappliquer en quelques instants.

Du bacon... Ce serait bien, du bacon bien croustillant...

Dalles requises : 5D, 2C, 1C, 7B, 5C, 6B, 5E, 1B et 4B

OBJECTIF

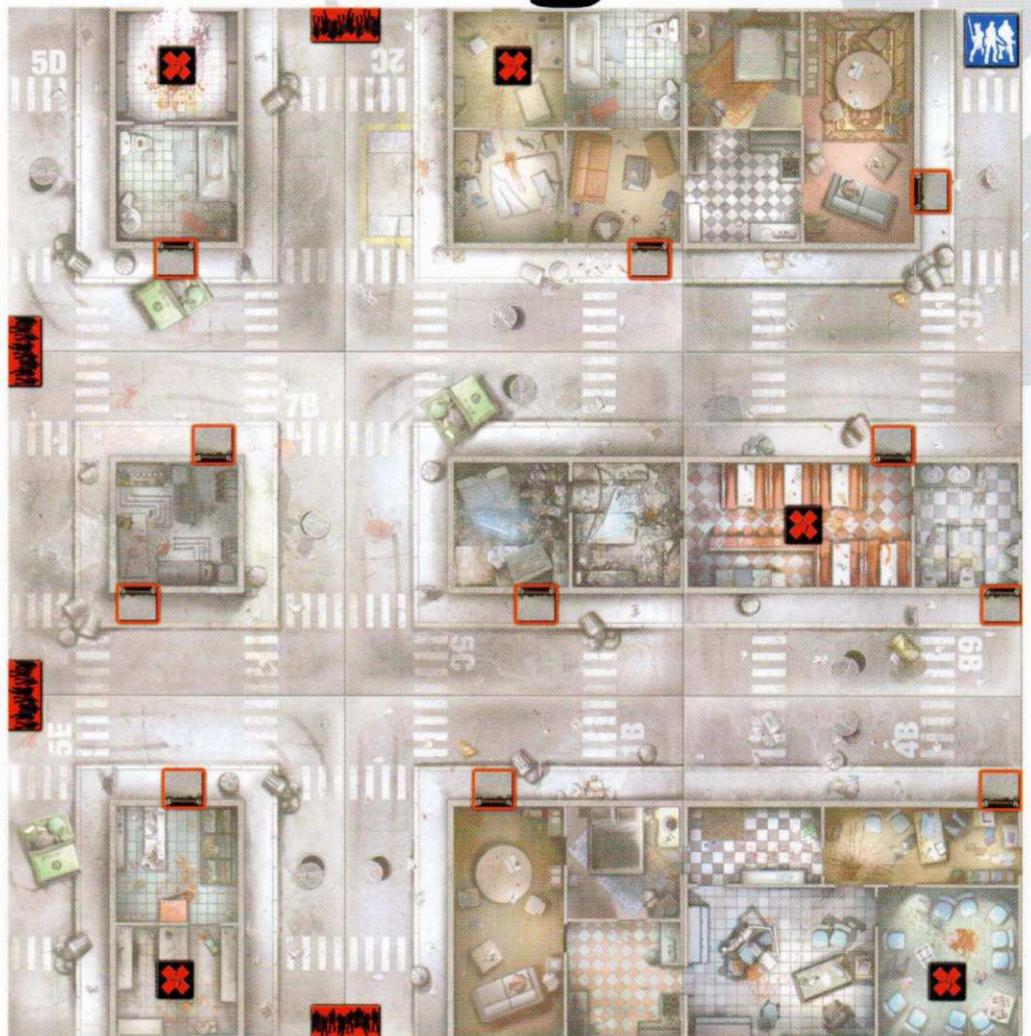
Prendre tous les pions Objectif.

RÈGLE SPÉCIALE

Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.



-  Aire de départ des Survivants
-  Zone d'Invasion des Zombies
-  Porte fermée
-  Objectif (5XP)



06 LA FUITE

Dans les premières heures de l'invasion, tout le monde s'est précipité sur les supermarchés pour faire le plein de vivres. C'était un piège : les endroits publics grouillent de zombies.

Nous avons repéré l'un de ces supermarchés en périphérie de la ville. Jusqu'à maintenant, quiconque a tenté d'y pénétrer n'a fait que grossir l'armée des morts.

Aujourd'hui, c'est notre tour. Nous avons épuisé les ressources aux alentours. Nous n'avons pas le choix... mais nous avons l'expérience du travail en groupe.

Il me faut un plus gros flingue... et des cotons-tiges.

Dalles requises : 4C, 2C, 7B, 3C, 1B et 5D

OBJECTIFS

Accomplir les tâches suivantes dans l'ordre indiqué :

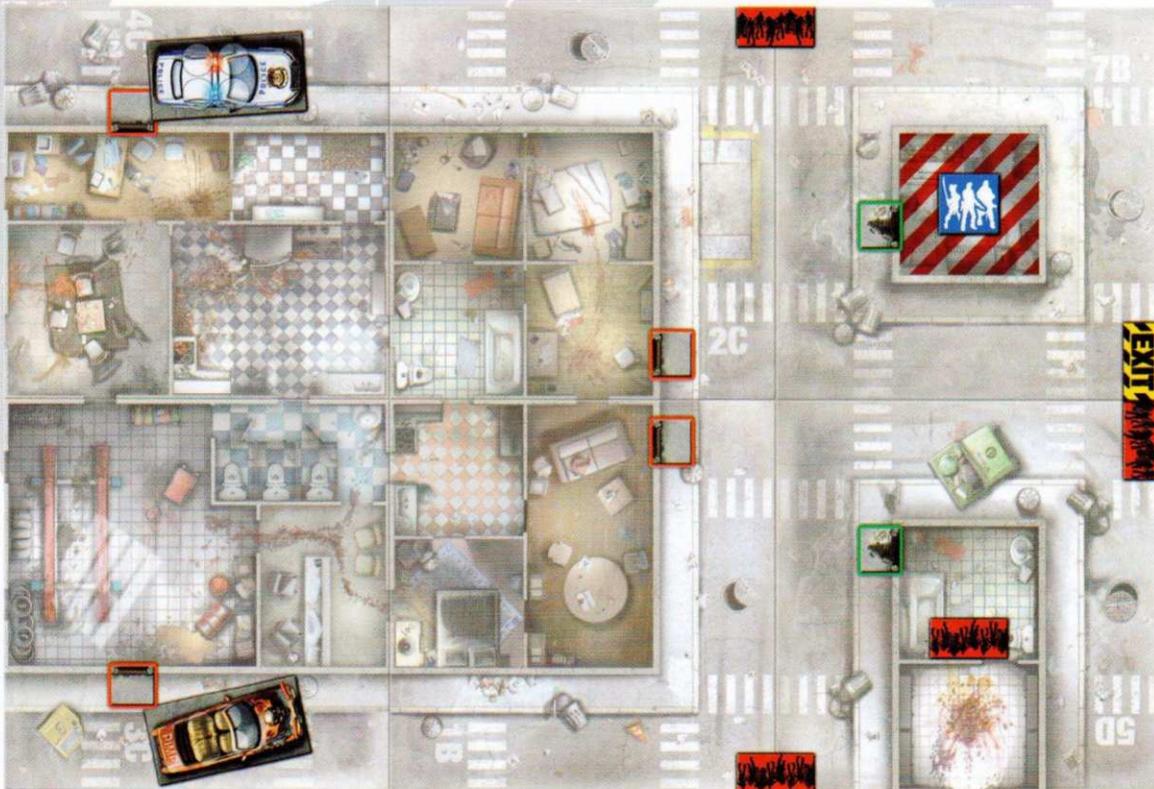
1. Placer jusqu'à six cartes de vivres sous chaque pion Voiture (Voir règles spéciales). Les cartes de vivres sont indifféremment des cartes Conserves, Sac de Riz ou Eau.
2. Monter en voiture avec les Survivants restants.
3. Atteindre la Zone Exit (Sortie) indiquée sur le plan avec les Survivants embarqués dans des voitures. Une voiture qui atteint cette Zone quitte le plateau de jeu avec ses occupants et les vivres qu'elle contient.

Mettez de côté les cartes de vivres quittant ainsi le plateau avec les voitures : la victoire est acquise si leur nombre est supérieur ou égal à 6.

RÈGLES SPÉCIALES

- La Zone de départ des Survivants ne peut pas être fouillée.
- Mettre les vivres dans les voitures : au prix d'une action, un Survivant peut placer (ou prendre) une carte Conserves, Sac de Riz ou Eau sous un pion Voiture situé dans la même Zone que lui.
- Les voitures peuvent être utilisées.
- Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.
- Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.

| | | |
|---|--|---|
|  Aire de départ des Survivants |  Zone de sortie |  Zone d'Invasion des Zombies |
|  Pas de Fouille dans cette zone |  Porte brisée |  Voitures pouvant être conduites |
| |  Porte fermée | |



08 ZOMBIE POLICE

Le hasard a voulu qu'on abatte un zombie VIP lors de notre dernier raid : le maire. Il portait sur lui un fax du chef de la police lui indiquant comment se rendre à la planque idéale : une ancienne cache souterraine transformée en bunker à deux pas du commissariat.

Doté d'une armurerie, d'une réserve de conserves et même d'une douche, ce bunker serait un refuge de rêve pour nous. Son ouverture est toutefois commandée à distance et le quartier grouille de zombies. C'est une mission périlleuse mais le jeu en vaut la chandelle.

De toute façon... Ce qui ne nous tue pas aujourd'hui pourrait le faire demain.

Dalles requises : 2C, 7B, 4B, 1B, 5C et 3C

OBJECTIF

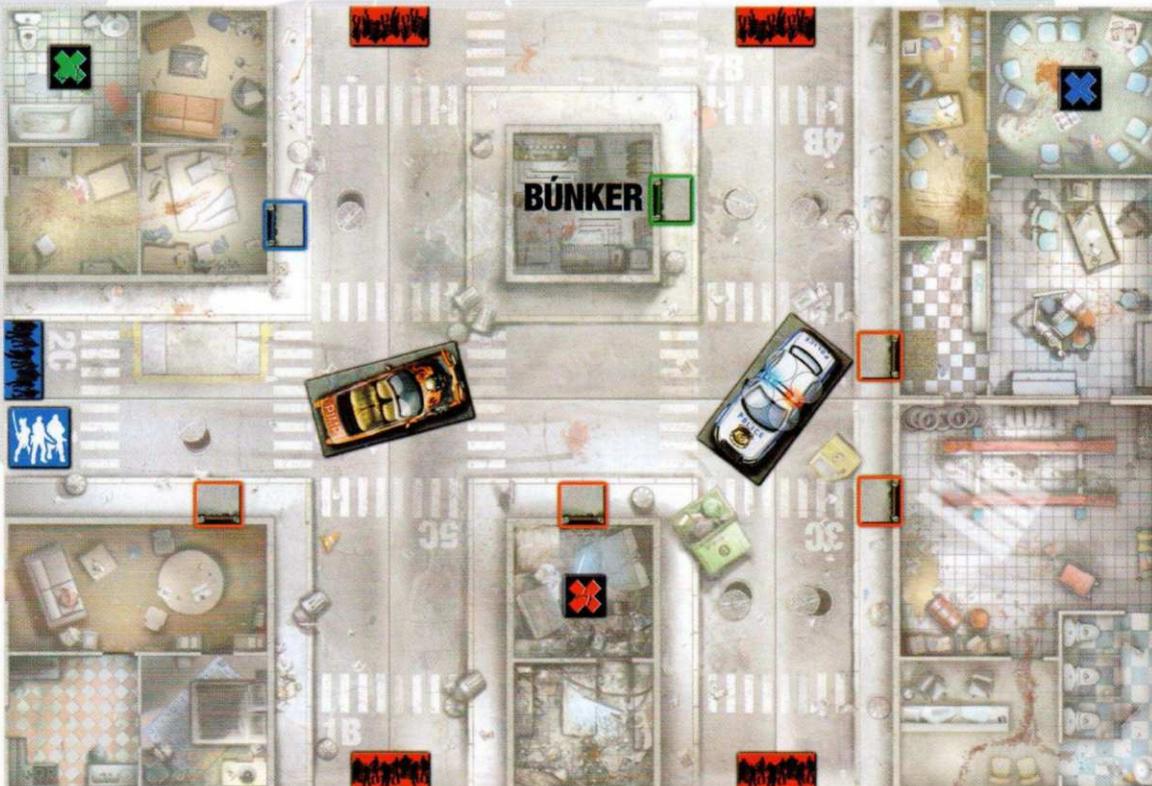
Placer au moins un Survivant dans la Zone « bunker » indiquée sur le plan. Le bunker doit être purgé de toute présence Zombie.

RÈGLES SPÉCIALES

- La porte bleue ne peut être ouverte que si l'Objectif bleu a été pris.

- La Zone d'invasion bleue est activée dès que l'Objectif bleu est pris.
- La porte verte ne peut être ouverte que si l'Objectif vert a été pris.
- Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- Les voitures peuvent être utilisées.
- Une *pimp-mobile* ne peut être fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard). Certaines Missions contiennent plusieurs *pimp-mobiles*. Dans ce cas, seule l'arme qui n'a pas été tirée est disponible. Quand il n'y en a plus... Y'en a plus.
- Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.

| | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  | |
| Aire de départ des Survivants | Zone d'Invasion des Zombies | Zone d'Invasion des Zombies bleue | |
|  |  |  |  |
| 5 XP. Pas un objectif | 5 XP. Objectif vert | 5 XP. Objectif bleu | Voitures pouvant être conduites |
|  |  |  |  |
| Porte fermée | Porte verte | Porte bleue | Voitures pouvant être conduites |



09 MIGHT MAKES RIGHT

Nous avons trouvé un abri sûr et disposons d'assez de vivres pour alimenter une petite communauté. Il y a même une radio en état de marche : grâce à elle, nous avons localisé d'autres survivants dans les faubourgs de la ville.

Ils sont démunis et encerclés par les zombies. Nous pensons qu'il ne s'agit pas d'un piège. L'union fait la force, aussi avons-nous décidé d'aller à leur secours.

J'ai trouvé du fil dentaire aujourd'hui, c'était comme à Noël.

Note : *Might Makes Right* est prévu pour un à trois joueurs.

Dalles requises : 1B, 2B, 2C et 7B

OBJECTIFS

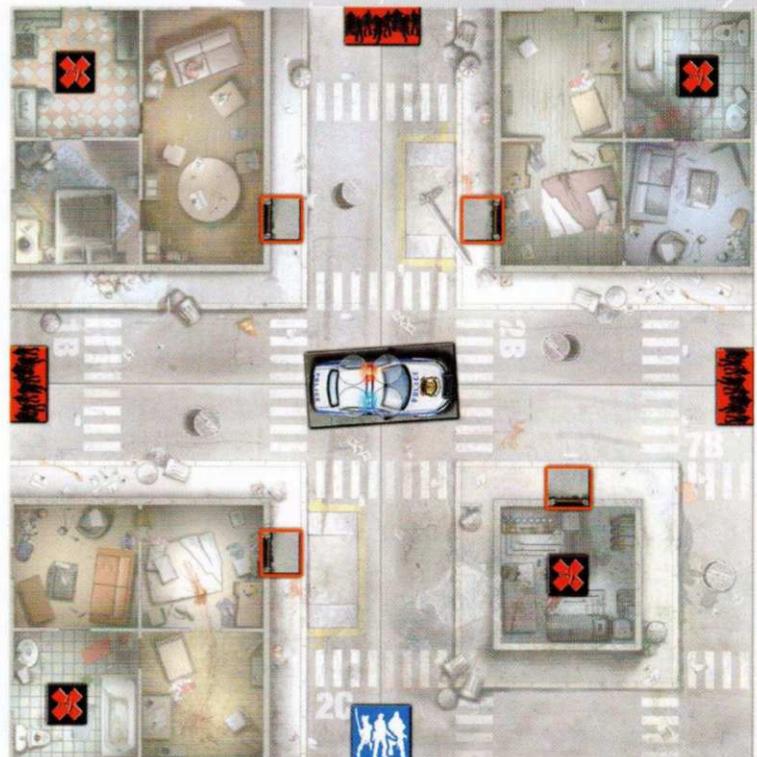
- Révéler tous les pions Objectifs.
- Revenir sur la zone de départ avec au moins 4 Survivants (1 joueur), 5 Survivants (2 joueurs) ou 6 Survivants (3 joueurs). Un Survivant placé sur la zone de départ peut quitter le plateau à son tour de jeu. Il est alors mis de côté, avec ses équipements. La victoire est acquise dès que les Survivants indiqués sont ainsi mis de côté.

RÈGLES SPÉCIALES

- Chaque joueur commence la partie avec un seul Survivant.
- Le plan prévoit quatre pions Objectif. Trois d'entre eux sont identiques au recto et au verso et sont dits « neutres ». Le quatrième a un recto et un verso de couleurs différentes, il est « marqué ». Placez les pions aléatoirement sur le plateau, verso caché. Personne ne doit savoir où se trouve le pion marqué.
- Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend. A chaque fois qu'un pion Objectif « neutre » est pris, le joueur qui possède le moins de Survivants en pioche un au hasard (en cas d'égalité, le joueur qui prend le pion décide). Le nouveau Survivant est révélé et placé sans équipement sur la case où le pion Objectif a été pris. Il peut désormais être joué normalement. Révéler l'Objectif marqué ne donne pas de Survivant mais octroie tout de même 5 points d'expérience.
- La voiture **ne peut pas** être utilisée.
- Une voiture de police peut être fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.



| | | | |
|---|--------------------------------------|---|--------------------------|
|  | Zone d'Invasion des Zombies |  | Objectif (5XP) |
|  | Aire de départ des Survivants |  | Porte fermée |
| | |  | Voiture de police |



10 SMALL TOWN

Retour aux sources : nous explorons les environs selon des cercles concentriques de plus en plus grands autour de notre refuge.

Plusieurs semaines se sont écoulées depuis le début de l'invasion et la population de zombies atteint désormais des sommets. Ce qui semble être en apparence une mission de routine est en réalité une épreuve où la moindre erreur est mortelle.

Heureusement que j'ai arrêté de fumer, tout ce bazar m'aurait tué.

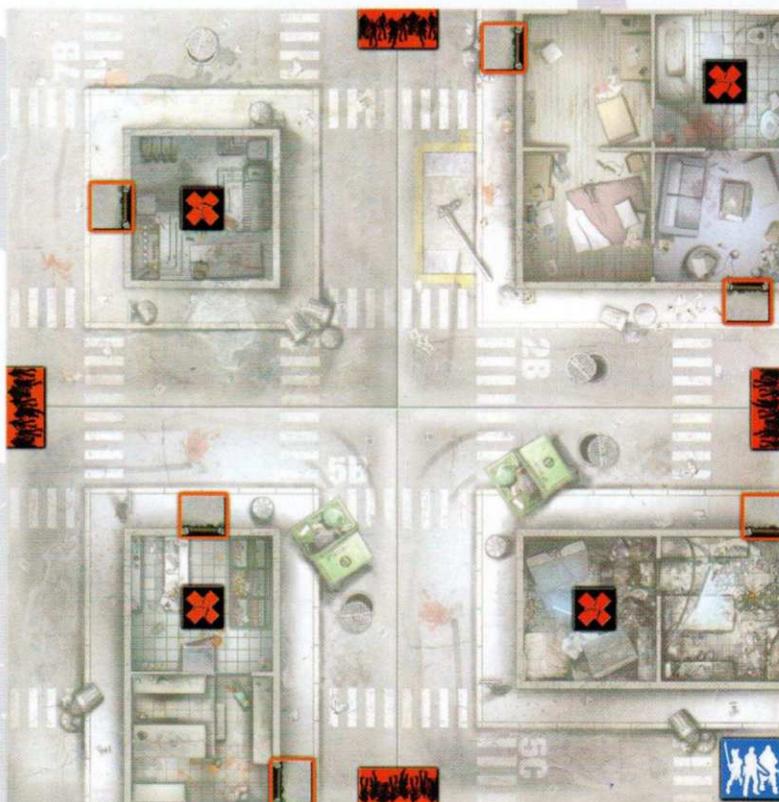
Dalles requises : 7B, 2B, 5B et 5C

OBJECTIF

Prendre les pions Objectif.

RÈGLE SPÉCIALE

Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.



CRÉDITS

CONCEPTION :

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN et Nicolas RAOULT

PRODUCTION EXÉCUTIVE :

Percy DE MONTBLANC

ILLUSTRATIONS :

Miguel COIMBRA, Nicolas FRUCTUS, Edouard GUITON, Mathieu HARLAUT et Eric NOUHAUT

GRAPHISMES :

Mathieu HARLAUT

SCULPTURE :

Elfried PEROCHON and Rafal ZELAZO

PHOTOGRAPHIE :

Jean-Baptiste GUITON

ÉDITION :

Chern ANN NG et Fulvio CATTANEO

TESTEURS :

Arnaud BEAUDOUIN, Walid BENHAFSA, Philippe CHARTIER, Sébastien CELERIN, Aristophanis GALANOPOULOS, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Erwan HASCOET, Loïc HASCOET, Frédéric HENRY, Sébastien LABRO, Gabriel LOUET, Barbara LOUET, Nolwenn LOUET, Galaan LOUET, Guillaume MONVOISIN, Julien MONVOISIN, Eric NOUHAUT, Elfried PEROCHON, Arnaud PLACE, David PRETI, Stéphane SIMON, Martin TERRIER et Rafal ZELAZO.

© 2012 Guillotine Games, tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. **Zombicide**, Guillotine Games et le logo Guillotine Games sont des marques déposées de Guillotine Games. CoolMiniOrNot et le logo CoolMiniOrNot sont des marques déposées CoolMiniOrNot, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 06 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean, tél : 05.34.55.19.06.

Conservez ces informations dans vos archives. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photographies et illustrations non contractuelles. Fabriqué en Chine.

Zombicide

Première Édition : août 2012

Première Réimpression : octobre 2012

CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. NE PAS DONNER A UN ENFANT DE 14 ANS OU MOINS.

Guillotine Games souhaiterait remercier David Doust, Mathieu ChanTsin et Alfredo Feilofu.

RÉSUMÉ DU TOUR DE JEU

(compilé par vos survivants préférés)

LES RÈGLES DU JEU ONT
LA PRIORITÉ
SUR CELLES
INSCRITES SUR
CETTE FICHE.

1 PREMIER TOUR DE JEU

Choisissez le premier joueur.
Il reçoit le pion "Premier joueur".

CHAQUE TOUR
COMMENCE AVEC LE :

2 TOUR DES SURVIVANTS

(expliqué par Ned)

QUAND TOUS
LES JOUEURS
ONT FINI :

3 TOUR DES ZOMBIES

(d'après les
observations de Josh)

4 FIN DU TOUR

Le premier joueur joue tous ses Survivants, l'un après l'autre et dans l'ordre de son choix. Vient ensuite le tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque Survivant a trois Actions à choisir et dépenser dans la liste suivante. Sauf avis contraire, chaque Action peut être choisie plusieurs fois.

- ✗ **Déplacement** : déplacement d'une Zone
- ✗ **Fouille** : uniquement dans les bâtiments. Piochez une carte d'Équipement (1 fois par tour et par Survivant)
- ✗ **Ouvrir une porte** : réclame une Compétence ou un Équipement particulier.
- ✗ **Réorganiser l'inventaire** : possibilité d'échange avec un autre Survivant dans la même Zone.
- ✗ **Combattre à distance** : arme à distance en main requise.
- ✗ **Combattre en mêlée** : arme de mêlée en main requise.
- ✗ **Monter ou descendre de voiture** : si la Mission le permet.
- ✗ **Prendre un Objectif ou activer un objet** dans la même Zone.
- ✗ **Faire du bruit**. Disposez un pion Bruit dans sa Zone. Faut le vouloir, mais ça peut servir.
- ✗ **Ne rien faire** (et l'assumer).

Quand tous les joueurs ont fini de jouer, le premier joueur passe le pion Premier joueur à son voisin de gauche.

Résolvez les phases suivantes, dans l'ordre.

1. ATTAQUE

2. DÉPLACEMENT

- Seuls les zombies qui n'ont pas attaqué se déplacent. Les autres sont en train de se bâfrer.
- Chaque Zombie privilégie les Survivants visibles, puis le Bruit.
- Choisissez le chemin le plus court. Si plusieurs chemins sont aussi courts, scindez les zombies en autant de groupes qu'il y a de chemins et ajoutez des Zombies pour former des groupes égaux.

3. INVASION

- Jouez les Zones d'invasion toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lisez le Niveau de Danger correspondant à celui du Survivant le plus expérimenté.
- Les Fatties arrivent en jeu avec deux Walkers.
- Plus de figurines du type spécifié ? Tous les Zombies du type spécifié effectuent immédiatement un tour gratuit !

- Ôtez tous les pions Bruit.

! ÉCOLOGIE DES ZOMBIES

(écrit par Amy)

| NOM | ACTIONS | DÉGÂTS MIN POUR DESTRUCTION | GAIN D'EXPÉRIENCE |
|-------------|---------|-----------------------------|-------------------|
| Walker | 1 | 1 | 1 |
| Runner | 2 | 1 | 1 |
| Fatty (*) | 1 | 2 | 1 |
| Abomination | 1 | 3 | 5 |

(*) Chaque Fatty apparaît avec deux Walkers pendant la phase d'invasion

! DÉFINITION DES CIBLES

(défini par Phil)

SURVIVANT ► WALKER ► FATTY ► RUNNER

L'Abomination est considérée comme un Fatty pour la définition des cibles.



AVERTISSEMENT : PLUSIEURS ZOMBIES ONT ÉTÉ SÉVÈREMENT MALTRAITÉS PAR DOUG ET WANDA PENDANT LA CRÉATION DE CETTE FICHE.

