

ZOMBIE DICE™

Mangez des cerveaux. Évitez les balles.

Ce jeu comprend ces règles, 13 dés, et un gobelet. Il vous faut de quoi noter les scores. Le jeu se joue à deux joueurs ou plus.

Le premier joueur est celui qui a gagné la dernière partie ou celui qui arrive à dire "Cerveeaauux !" avec le plus de conviction.

Mmm! Cerveaux!

À votre tour, secouez le gobelet, prenez-y trois dés au hasard et lancez-les. Chacun d'eux est une victime humaine. Les dés rouges sont les plus coriaces, les verts les plus faciles, et les jaunes entre les deux.

Les dés ont trois symboles :

Cerveau – vous avez mangé le cerveau de votre victime. Mettez le dé Cerveau sur votre gauche.

Fusil – la victime se défend ! Mettez le dé Fusil sur votre droite.

Empreintes – votre victime s'est échappée. Gardez les dés Empreintes devant vous. Si vous décidez de lancer à nouveau des dés, vous relancerez ces dés plus des nouveaux pour en lancer trois au total.

Si vous avez obtenu trois Fusils, votre tour est terminé. Sinon, vous pouvez décider d'arrêter et de marquer les points, ou de continuer.

Si vous décidez **d'arrêter**, marquez 1 point par dé Cerveau en votre possession et remettez tous les dés dans le gobelet. C'est au tour du joueur suivant.

Si vous décidez de continuer, prenez les dés Empreintes obtenus et éventuellement des dés du gobelet (pris au hasard) pour avoir trois dés à lancer. Quand vous lancez des dés, vous lancez toujours trois dés.

Après avoir pris les dés, vous ne pouvez pas vous arrêter... vous devez les lancer.

Mettez de côté les Fusils et les Cerveaux comme précédemment. Si vous avez 3 Fusils (ou plus), votre tour est terminé et vous ne marquez aucun point. Sinon, vous pouvez arrêter et marquer les points, ou faire un autre jet de dés...



Cerveau



Fusil



Empreintes

Cerveeaauux ?

S'il ne reste pas assez de dés dans le gobelet, notez votre nombre de Cerveaux (les dés sur votre gauche) et remettez-les dans le gobelet.

Cerveeaauux !!!

On joue jusqu'à ce que quelqu'un atteigne 13 Cerveaux. On finit alors le tour pour que tout le monde joue le même nombre de fois. Celui qui a le plus de Cerveaux à la fin de ce tour est le vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés font un nouveau tour pour se départager.



Jeu créé par Steve Jackson • Illustré par Alex Fernandez

Développement : Philip Reed, Randy Scheunemann, et Will Schoonover

Responsable du projet : Elisabeth Zakes • **Directeur de marketing :** Paul Chapman

Directeur des ventes : Ross Jepson

Playtesters: Jimmie Bragdon, Mario Butter, Paul Chapman, Richard Dodson, Andrew Hackard, John Ickes, Richard Kerr, Jonathan A. Leistiko, Kristopher Peterson, Monica Stephens, David Stanisz, Loren Wiseman, Elisabeth Zakes

STEVE JACKSON GAMES

zombiedice.sjgames.com

Dés Zombie et la pyramide qui voit tout sont des marques déposées ou commerciales de Steve Jackson Games Incorporated. Les noms de tous les produits édités par Steve Jackson Games Incorporated sont des marques déposées ou commerciales de Steve Jackson Games Incorporated, ou utilisés sous licence. *Dés Zombie*
© 2010 par Steve Jackson Games Incorporated. Tous droits réservés. Version 1.0 (Mars 2010)



Download rules in other languages today at zombiedice.sjgames.com.

*The voices in your head are saying you
want this . . . you really want this . . .*

CTHULHU DICE™

cthulhudice.sjgames.com

MADNESS!

