

## ZOMBIESIII 5 : L'ÉCOLE EST FINIE

### PAS DE TRIPES... PAS DE CLOIRE

À l'université Twilight, le cursus normal a changé. À la place des études de science et des arts, les étudiants de cette école suivent des cours improvisés en armement et leur matière principale est la SURVIE !!!



## ZOMBIESIII 6 : SIX PIEDS SOUS TERRE

### C'est votre dernier arrêt

Vous vous êtes toujours dit...

«Il doit y avoir un moyen plus simple de concurrencer la ville ?». Et bien, vous venez d'en trouver un...

Non ? Il n'y a pas de zombies sous terre, n'est-ce pas ?

ZOMBIESIII 6 : SIX PIEDS SOUS TERRE amène le jeu ZombiesIII à un nouveau «niveau». Avec cette extension, les joueurs ont la possibilité d'explorer les égouts et les souterrains du métrô de la ville.



## ZOMBIESIII 7 : ENVOYEZ LES CLOWNS

### LA FOIRE DES DAMNÉS !

Le cirque est en ville ! Mais cette fois, les clowns ne sont pas rigolos ! Ils ont faim et vous voulez comme un bon repas !

ZOMBIESIII 7 : Envoyez les Clowns vous met face à la foire itinérante des damnés. Allez voir le chapiteau et la voyante. Amusez-vous au Palais du Rire. Mangez de la barbe à papa...

En fin, oubliez tout ça et préparez-vous à courir en hurlant pour échapper à la foule de clowns zombies.



## ZOMBIESIII 8 : ÉVASION DE PRISON

### TRENTE JOURS AU TROU

Quand les zombies arrivent en ville, la prison pourrait être un bon refuge... non ?! Si c'est valable en théorie, il suffit d'un zombie pour ruiner vos plans. Et la camisole de force pourrait aussi être un problème !

ZOMBIESIII 8 Évasion de Prison vous envoie au Bloc psychiatrique de la prison. À vous de voir si les choses vont empirer. Normalement, oui, car il semble que les autres détenus aient envie de manger VOTRE cerveau !



## HUMANISIII

### ENVOYEZ-EN PLUS...

Vous ÉTIEZ un docteur, un avocat, une majorité... mais MAINTENANT vous êtes un zombie et ces infirmiers humains essaient de vous tuer. Mais pourquoi ? Tout ce que vous voulez, ce sont de délicieux cerveauux bien frais. Et ils en ont pleins. Si vous arrivez à infecter plus d'humains, le problème ne se poserait peut-être plus...

À HUMANISIII vous CHOISISSEZ d'être un zombie. Vous avez des capacités résultant de votre ancien statut d'être vivant ou de votre nouvelle non-vie. Quoi qu'il en soit, votre tâche est de tuer en ville et d'infecter autant de gens que possible. Pour quelle soulagement votre cause !



Toutes les extensions nécessitent le jeu de base pour jouer sauf Zombiellii: La Fin. Cette extension qui peut se jouer seule, pour deux à six joueurs, propose un plateau toujours différent et une meute de chiens mort-vivants toujours affamés.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**George Vasilakos**

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

**Mai 2001**



Merci d'avoir acheté le jeu ZOMBIES!!! Ce jeu s'est inspiré des nombreux films de zombies que nous avons adorés. Sachant cela, nous espérons que vous nous comprendrez quand nous disons que ZOMBIES!!! n'est pas un beau jeu. Par contre, il est très fun. Un truc avec autant de cadavres vivants ne peut pas être tout à fait mauvais. Oui, vous allez mourir et recommencer à zéro. Oui, vous allez être bloqué dans un coin, encerclé par des morts tout frais. Mais vous allez aussi faire souffrir vos partenaires et si vous arrivez à sortir le premier de la ville, ça aura valu le coup. Nous espérons sincèrement que vous allez apprécier ZOMBIES!!! et nous vous invitons à visiter notre site internet [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com) pour découvrir nos autres jeux.

#### **Matériel :**

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

#### **But Du Jeu (au "comment je gagne ?")**

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

#### **Préparation**

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

#### **Déroulement**

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

1. Piocher une tuile et la placer sur la table.
2. Combattre les zombies présents sur la case où se trouve sa figurine.
3. Piocher (si nécessaire) des cartes événement pour en avoir 3 en main.

4. Réaliser un jet de déplacement.
5. Déplacer sa figurine du nombre de cases indiqué par le dé. Il doit s'arrêter et combattre sur la case où se trouve un zombie. Il peut continuer son mouvement s'il a battu le zombie jusqu'à son total de déplacement.
6. Après son déplacement, le joueur jette le dé à 6 faces. Il doit alors déplacer, si possible, ce nombre de zombies d'une case chacun.
7. A la fin du tour, le joueur a la possibilité de défausser une de ses cartes événement. C'est au joueur à sa gauche de prendre son tour.

### Placer Une Tuile

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



- Si la tuile piochée ne peut pas être posée, on la défausse et le joueur continue son tour.

### Règles de Combat

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

pour ce tour, il perd la moitié (arrondi au supérieur) de ses zombies récupérés et toutes ses cartes arme. Le reste de son tour se poursuit normalement (il bouge les zombies et défausse une carte).

- Quand un joueur meurt et doit recommencer, il commencera son prochain tour avec 3 pions vie et 3 pions balle.

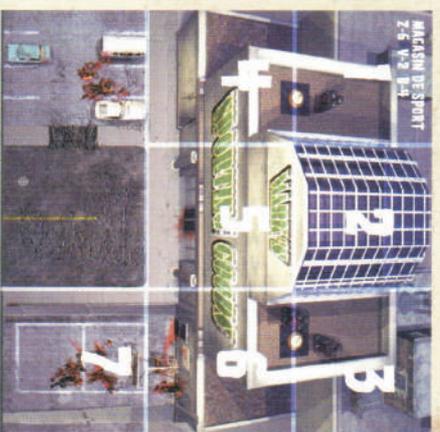
### Règles des Cartes Événement

- On peut jouer une carte événement à tout moment.
- Vous ne pouvez jouer qu'une carte événement lors d'un tour (c'est à dire entre le début de votre tour et le début de votre prochain tour).
- Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes événement à la fin de votre tour.

- Un joueur peut se défausser d'une carte événement à la fin de son tour. Cela indique la fin du tour et on ne peut plus faire d'action pour ce tour une fois que l'on a défaussé une carte.
- On mélange la pile de défausse pour former la nouvelle pioche quand celle-ci est épuisée.
- Les cartes jouées devant vous comme les objets, son considérées "en jeu," et ne comptent pas dans la limite de votre main. Utiliser un objet ne compte pas comme jouer une carte.

### Règles de Déplacement d'un Joueur

- La capacité de déplacement est déterminée par le dé à 6 faces, 1 point de mouvement = 1 case.
- Il est interdit de se déplacer en diagonale mais des joueurs peuvent occuper la même case.
- Les joueurs peuvent décider de ne pas utiliser tous leurs points de mouvement et peuvent s'arrêter à tout moment. Les joueurs ne peuvent aller que sur les cases de route et de bâtiment avec un nom.



- Un zombie rencontré en se déplaçant doit être battu avant de continuer à bouger. Les cartes événement comme "source de nourriture alternative" contredisent cette règle.
- Quand un joueur entre dans une case avec un pion vie ou balle, et sans zombie, il récupère immédiatement ce pion.

- Les zombies et les joueurs ne peuvent entrer et sortir que des bâtiments avec un nom. Il faut passer par les portes indiquées. On ne peut pas entrer dans d'autres bâtiments ou des parkings.
- Toutes les cases des bâtiments avec un nom sont utilisables. Les cases sont délimitées par les lignes à l'intérieur des bâtiments. Par exemple, le Magasin de Sport a 7 cases intérieures et 1 case route.

### Règles de Mouvement des Zombies

- À la fin de son tour, le joueur lance un dé à 6 faces et ce nombre de zombies est déplacé d'une case chacun, si possible.
- Un zombie ne peut pas se déplacer en diagonale.
- Un zombie ne peut pas se déplacer dans des bâtiments sans nom.

- Une case ne peut avoir qu'un seul zombie.
- Les cases ayant un zombie peuvent aussi avoir un pion vie ou un pion balle (mais pas les trois à la fois), mais si le zombie se déplace, le pion reste sur place.

### Règles Supplémentaires Et Clarifications

- Quand on pioche la tuile Héliport, c'est le joueur qui a le moins de zombies qui la pose. En cas d'égalité, les joueurs à égalité déterminent au hasard qui la pose.
- Chaque case peut contenir un zombie et un pion vie ou balle –jamais les trois en même temps.
- Aucun joueur ne peut avoir plus de 5 pions vie au même moment.
- On peut avoir autant de balles que l'on réussit à en ramasser.
- Quand on joue une carte événement, la Grand-Place et l'Héliport ne sont pas considérés comme des bâtiments avec

un nom. Les deux sont considérés comme des tuiles génériques à 4 voies pour le placement.

- Seules les portes accessibles des cases route peuvent être utilisées pour entrer ou sortir d'un bâtiment.

- Si la tuile piochée ne peut être posée, on la délausse et le joueur continue son tour.
- Chaque joueur ne peut avoir qu'un exemplaire de chaque arme en jeu.
- Quand un événement comme "Source de Nourriture Alternative" dit que les zombies n'attaquent pas, on ne peut pas les attaquer non plus.
- On ne peut pas attaquer les autres joueurs sans l'effet d'une carte.
- Il est interdit de tuer les autres joueurs.
- Pour un jeu plus rapide, on mélange la tuile "Héliport" dans la pioche de tuiles.
- On ne peut pas cacher le nombre de zombies que l'on a tués.

### Deuxième Édition des Règles

Création du jeu : Todd A. Breitenstein

Illustrations : Dave Atkins

Développement Additonnel : Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Darin Hiner

Sculpture : Behrle Hubbard

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

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

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

©2011 Twilight Creations, Inc. Tous Droits Réservés.



**edge**  
WWW.EDGEENT.COM

**Si vous désirez jouer avec des règles alternatives, en apprendre un peu plus sur ce jeu ou parler avec d'autres joueurs de Zombies!!!, nous vous invitons à visiter notre page web.**

### Credits de l'édition française

Traduction : Frédéric Bizet

Maquette et design additonnel : Edge Studio

plus besoin de cerveau!  
**ZOMBIES!!!**  
complétez votre collection  
avant qu'ils ne la devorent!

### ZOMBIES!!! 2 : BASE ZOMBIES

EN JOUE... VISEZ... CRIEZ !

Quand vous êtes attaqué par des morts qui marchent, quand les cadavres de vos potes essaient de vous hurler, quand la hiérarchie n'est pas seulement brisée mais en lambeaux, voilà ce que vous devez faire. Mettez la tête entre les genoux et dites au revoir à vos fesses !

ZOMBIES!!! 2 : Base Zombies vous permet de vous échapper de la ville du premier Zombies!!! et de chercher dans une base militaire la source de cette épidémie de mort-vivants.

### ZOMBIES!!! 3 : CC ZOMBIES

CONSUMEZ JUSQU'À EN CREVER !

C'est un Centre Commercial... Il y a autant de monde qu'à Noël, dit-il. On n'arrivera jamais au parking...

ZOMBIES!!! 3 : CC Zombies apporte une nouvelle dimension aux achats dans un centre commercial. Passez la porte d'entrée, prenez ce qui est nécessaire, et essayez de vous échapper vivant ! Et surtout... Consommez jusqu'à en crever !

### ZOMBIES!!! 3.5 : PAS ENCORE MORT !

MAINTENANT... C'EST À VOTRE TOUR !

ZOMBIES!!! 3.5 : Pas Encore Mort ! est une extension uniquement composée de cartes pour le jeu Zombies!!!. Ces cartes peuvent être utilisées avec quelle extension du jeu. Les joueurs peuvent également utiliser les règles de construction de paquet afin de personnaliser les paquets individuels ou communs.

### ZOMBIES!!! 4 : LA FIN...

COUCHE MÉDOR !

Vous y êtes arrivés !

Vous vous êtes échappés de la ville et ça n'a pas été facile. Vous avez combattu les super zombies de la base militaire et vous avez cherché dans le centre commercial l'origine de ce fléau. Mais votre acharnement à payé car vous voilà dans les bois. Vous n'avez aucune raison de vous inquiéter à propos de ce hurlement lointain. Ce n'est probablement rien. C'est déjà vu des chiens zombies, hein ?

L'objectif de Zombies!!! 4 : La Fin est d'être le premier joueur à briser le sort qui révèle les morts. Pour ce faire, vous devez trouver le plus possible de pages du Livre des Morts, retourner dans la cabane et lancer le sort avant les autres joueurs. Mais attention aux chiens "morts".

Cette extension, qui peut se jouer seule, pour deux à six joueurs, propose un plateau toujours différent et une meute de chiens mort-vivants toujours affamés. Les joueurs vont poser les tuiles de carte, déplacer les zombies, courir, hurler, et combattre dans un environnement chaotique.

