



ESCAPE

Zombie City

Un jeu de Kristian Amundsen Østby
pour 2 à 4 joueurs



Accessoires

- 23 tuiles Rue



- 20 zombies



Avant la première partie, insérez les pions zombies dans les socles de leur couleur.

- 20 socles colorés



- 18 pions Objet - 9 objets différents



- 20 dés - 5 pour chaque joueur



- 4 pions Survivant - 1 pour chaque joueur



- 1 pion Van



- 1 tuile Van



- 55 cartes Zombie - le numéro des différents scénarios figure au verso



Numéro de scénario

- 1 CD de la 2 bande sonore

Chaque piste dure 16 minutes, mais la durée d'écoute pure est de 15 minutes.

- 1 sac

- 1 livret de règles



Présentation et but du jeu

Escape Zombie City est un jeu de plateau en temps réel !

Au lieu de jouer tour à tour, les joueurs lancent leurs cinq dés aussi vite et aussi souvent que possible sans attendre leurs équipiers.

Vous endossez le rôle de survivants de l'apocalypse qui s'efforcent d'échapper aux zombies tandis que ceux-ci dévastent les villes une à une. Vous avez trouvé refuge dans l'église d'une petite ville déserte et vous vous êtes adaptés à la situation.

Votre répit n'aura pas duré, cependant, car des zombies se dirigent vers l'église. Vous devez faire vite pour récupérer toutes les ressources de la ville, réparer le vieux van et vous enfuir dès que possible.

Les joueurs n'ont que 15 minutes pour s'échapper de la ville avant d'être submergés par les zombies !

Pendant votre fuite, vous découvrirez de nouvelles sections de rue en combinant les symboles obtenus aux dés, vous combattrez les zombies et vous ramasserez dans les bâtiments tous les objets nécessaires pour quitter la ville. Coordonnez vos actions et veillez les uns sur les autres, car votre seule chance de survivre aux zombies consiste à travailler en équipe.

Mise en place du jeu de base

1. Prenez les 5 tuiles Rue de départ (désignées par un petit S figurant au verso, au coin inférieur droit) et posez-les au centre de la zone de jeu comme indiqué sur l'illustration.

Séparez les tuiles restantes en deux piles en fonction de la lettre figurant au verso (A ou B).

Mélangez chacune de ces piles séparément, puis placez la pile A sur la pile B pour former la pioche de tuiles.



2. Prenez les cartes Zombie requises pour le premier scénario et mélangez-les bien.

Posez ces cartes face cachée sur le cimetière : elles forment la pioche de zombies.

Remettez les autres cartes Zombie dans la boîte ; vous n'en aurez pas besoin.



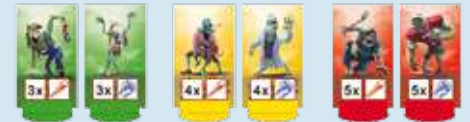
Prenez toutes les cartes Zombies marquées d'un « 1 ».

3. Triez les pions Objet par pile en fonction du symbole figurant au verso, puis mélangez chacune de ces piles. Posez-les à portée de tous les joueurs.





4. Mettez les zombies dans le sac, à portée de tous les joueurs.



5. Chaque joueur prend 5 dés, ainsi qu'un pion Survivant à la couleur de son choix qu'il place sur l'église.



6. Posez le pion Van et la tuile Van près de la pioche de tuiles.



7. Mettez le CD et choisissez la piste 1 ou la piste 2 selon vos préférences. Le choix de la piste n'a aucune influence sur la partie, et toutes deux ont la même durée. Pour la première partie, nous vous recommandons cependant la piste 1.

Note : vous pouvez également télécharger la bande sonore sur notre site www.escape-queen-games.com afin de l'écouter sur l'appareil de votre choix.

Tuiles Rue

Chaque tuile Rue comporte des éléments caractéristiques :

Symbole de crâne (1) :

Le symbole de crâne désigne l'issue principale de cette tuile : les zombies se déplacent toujours en direction de ce symbole.

Issues dégagées (2) :

On peut révéler de nouvelles tuiles Rue adjacentes aux issues dégagées.

Symboles requis pour entrer (3) :

Pour entrer dans cette tuile Rue, un joueur doit obtenir ces deux symboles.

Horde de zombies (4) :

De nouveaux zombies peuvent apparaître à cet endroit en fonction de la carte Zombie piochée.

Bâtiments spéciaux (5) :

Les joueurs peuvent fouiller l'hôpital, la station essence et le supermarché pour y découvrir les objets indispensables à leur fuite. Pour parvenir à fouiller un bâtiment, les joueurs doivent obtenir les symboles indiqués.

On peut découvrir jusqu'à 3 objets différents dans chacun de ces bâtiments.



Les dés - Chaque dé comporte 5 symboles différents :



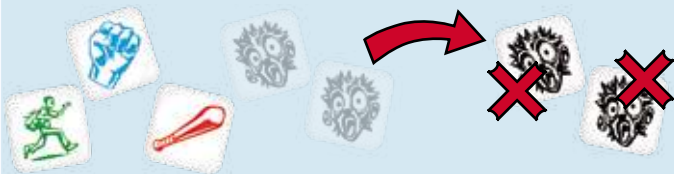
Fuite (x2) : c'est le symbole dont vous avez besoin pour **entrer** dans une nouvelle tuile Rue ou pour en révéler une nouvelle.



Poing et batte de baseball : ces symboles sont nécessaires pour **entrer** dans certaines tuiles Rue, découvrir des objets dans les bâtiments spéciaux et **combattre** les zombies.



Panique : si vous obtenez le symbole de panique, le **dé** est **bloqué**. Il faut le mettre de côté et vous ne pouvez plus le lancer.



Exemple : Logan lance ses dés et obtient 2 symboles de panique. Il doit mettre les deux dés correspondants de côté et ne peut donc plus en lancer que 3.



Prudence : quand vous obtenez un symbole de prudence, vous pouvez **libérer 2 de vos dés bloqués** et les lancer à nouveau.



Exemple : Logan vient d'obtenir un symbole de prudence. Ses deux dés bloqués (panique) sont libérés et il peut de nouveau les lancer.

Si vous vous trouvez sur la même tuile Rue qu'un autre survivant et si vous obtenez un symbole de prudence dont vous ne vous servez pas vous-même, votre compagnon peut l'utiliser pour libérer jusqu'à 2 de ses propres dés bloqués.

Important : chaque symbole de prudence ne permet d'aider qu'un seul autre survivant.

Notez bien que les dés ne changent pas de main !

Quand il y a des zombies sur votre tuile Rue et que vous obtenez un symbole de prudence, vous **ne pouvez pas** l'utiliser pour libérer des dés bloqués. Il vous faut soit vaincre les zombies, soit quitter cette tuile Rue si vous voulez pouvoir utiliser vos symboles de prudence. Naturellement, vous pouvez relancer les dés affichant un symbole de prudence.

Les zombies

Il existe 6 types de zombies différents classés en 3 catégories :



Vous ne pouvez vaincre un zombie que si vous vous trouvez sur la même tuile Rue que lui et si vous obtenez les symboles qu'il affiche.

S'il y a d'autres survivants sur la même tuile Rue, vous pouvez combiner vos efforts (vos symboles poing et batte de baseball) pour vaincre les zombies.

Lorsqu'un zombie est vaincu, on le remet dans le sac.

Les joueurs doivent empêcher à tout prix les zombies d'atteindre l'église. Quand un trop grand nombre de zombies atteignent l'église, les joueurs perdent la partie.

N'oubliez pas : vous n'avez pas le droit d'utiliser vos symboles de prudence pour libérer vos dés bloqués (panique) lorsque vous vous trouvez sur la même tuile Rue qu'un ou plusieurs zombies. Mieux vaut relancer les dés affichant le symbole de prudence dans l'espoir de vaincre les zombies.



Exemple : Keith (bleu) et Logan (rouge) ont obtenu à eux deux 5 poings : ils ont vaincu le zombie, qui retourne dans le sac.

Déroulement du jeu

Une fois la mise en place effectuée, quand tout le monde est prêt, lancez la bande sonore et dès que vous entendez le signal « Escape ! », commencez à lancer vos dés !

Le jeu se joue en 2 phases :

1^{ère} phase : Explorer la ville

2^e phase : s'enfuir dans le van

1^{ère} phase : Explorer la ville

Les joueurs doivent trouver la sortie et rassembler un nombre d'objets différents (qui dépend du nombre de joueurs) pour les rapporter à l'église.

Nombre de joueurs	2	3	4
Nombre d'objets différents	5	6	7

Les objets se trouvent dans les 3 bâtiments spéciaux, et la sortie dans les tuiles Rue de la pile B (celle du dessous).

Une fois que les joueurs ont rempli ces deux conditions et qu'ils se trouvent tous dans l'église, la 2e phase commence : s'enfuir dans le van.

Les joueurs peuvent effectuer diverses actions au moyen de combinaisons de symboles, et peuvent parfois accomplir plusieurs actions avec un seul jet de dés :

1. Entrer dans une tuile Rue
2. Révéler une nouvelle tuile Rue
3. Fouiller/stocker/utiliser des objets
4. Sauvetage !

Une fois qu'un joueur a terminé une action, il doit relancer tous les dés qui lui ont servi pour l'effectuer.

Un joueur peut mettre de côté tous les dés dont il ne s'est pas servi pour une action afin de les utiliser plus tard.

Un joueur peut décider de relancer les dés qu'il avait mis de côté à tout moment.

Important : on ne peut cependant pas relancer les dés affichant un symbole de panique à moins d'utiliser un symbole de prudence !

1. Entrer dans une tuile Rue

Un joueur ne peut se déplacer que sur une tuile Rue qui est reliée à la sienne par une rue.

Pour entrer dans une tuile Rue, le joueur doit obtenir les deux symboles indiqués sur celle-ci, puis déplacer son pion dessus.



Sortie



Réserve comportant des objets différents (exemple pour 4 joueurs)

Exemple de jet de dés (Logan) :



Logan a obtenu 1 panique, 2 fuite, 1 point et 1 batte de baseball. Il n'a pas le droit de relancer le dé de panique, car il n'a pas encore obtenu de symbole de prudence. Il doit donc mettre de côté ce dé bloqué.

Il désire garder un symbole de fuite pour plus tard et met ce dé de côté. Il utilise l'autre symbole de fuite avec le poing pour effectuer une action.

Logan n'a pas besoin d'un symbole de batte de baseball pour le moment : il relance donc le dé correspondant, en même temps que ceux qui affichaient les symboles de fuite et de poing.



Exemple : Logan a lancé les dés et il utilise les symboles fuite et poing pour entrer dans la tuile Rue située à sa gauche.

2. Révéler une nouvelle tuile Rue

Quand un joueur se trouve sur une tuile Rue dotée d'issues dégagées (sans tuile Rue adjacentes), il peut révéler une nouvelle tuile Rue.

Un joueur doit obtenir deux symboles de fuite pour révéler la première tuile Rue de la pioche. Celle-ci doit alors être posée près de la tuile Rue où se trouve actuellement le joueur. Le symbole de crâne de la nouvelle tuile doit être accolé à une issue dégagée de la tuile où se trouve le joueur.

Si la nouvelle tuile Rue comporte un bâtiment spécial, on place le pion Objet correspondant sur l'emplacement prévu à cet effet.



Exemple : Logan utilise deux symboles de fuite pour révéler une nouvelle tuile rue qu'il prend sur la pioche. Il la pose de façon à ce que son symbole de crâne touche l'issue dégagée de la tuile où il se trouve actuellement. Ensuite, il pose un pion Objet station-essence (symbole de clef anglaise) face cachée sur le bâtiment spécial.

Chaque fois qu'une nouvelle tuile Rue est révélée, on prend également la carte du sommet de la pioche de zombies du cimetière.

Chaque carte comporte 1 ou 2 symboles. Ils indiquent les actions à effectuer par les joueurs :

Générez un zombie : piochez un zombie dans le sac et posez-le sur la tuile Rue qui vient d'être révélée.



Générez 2 zombies : piochez 2 zombies dans le sac et placez-les sur la tuile Rue qui vient d'être révélée.



Horde de zombies : pour chaque horde de zombies visible sur les tuiles Rue déjà posées, piochez un zombie et placez-le près de la horde en question.



Déplacez les zombies : déplacez les zombies de la couleur correspondante de 1 ou 2 tuiles Rue, toujours dans la direction du symbole de crâne. Quand un zombie arrive à l'église, on le pose sur l'une des 3 cases zombies près du cimetière.



3. Fouiller/stocker/utiliser des objets

Quand un joueur se trouve sur une tuile Rue de bâtiment spécial comportant encore un pion Objet, il peut fouiller le bâtiment. Une fois que le joueur a obtenu les symboles figurant sur le bâtiment, il prend le pion Objet, le retourne et le garde devant lui. Un joueur ne peut jamais avoir plus d'un pion Objet devant lui.

Important : on ne remplace pas le pion Objet qui vient d'être retiré. Les nouveaux pions Objet n'apparaissent qu'après un compte à rebours.

Quand un joueur atteint l'église, il peut déposer son objet dans la réserve.

Si un joueur a devant lui un objet qui a déjà été déposé dans la réserve, il ne peut plus l'y déposer. Cependant, il peut le défausser à tout moment ou l'utiliser une fois pour libérer tous ses dés de panique bloqués. Il retire alors le pion Objet correspondant et le range dans la boîte.



Exemple : Logan utilise ses 3 poings pour fouiller la station-essence et y récupérer le pion Objet. Il le prend et le conserve, face visible, devant lui.



Exemple : Logan est revenu à l'église et pose son objet (le pied-de-biche) dans la réserve (qui n'en contient pas encore).

4. Sauvetage !

Il arrive qu'un joueur malchanceux n'ait plus que des dés bloqués par des symboles de panique. Il peut attendre qu'un autre survivant vienne l'aider, mais il a la possibilité de se secourir tout seul :

Il prend la première carte Zombie de la pioche et effectue les actions indiquées par les symboles qu'elle comporte. S'il faut générer 1 ou 2 zombies, le joueur les place sur la tuile Rue où il se trouve actuellement.

Ensuite, il peut relancer tous ses dés.

Note : Seul le joueur qui a pioché la carte Zombie peut relancer ses dés. Il faut user de cette option avec parcimonie, car elle réduit considérablement les chances de succès des joueurs.



Exemple : Logan n'a obtenu que des symboles de panique et il souhaite se sortir seul de ce mauvais pas en piochant une carte Zombie. Celle-ci lui indique de générer 1 zombie. Logan pose un nouveau zombie pioché dans le sac sur sa tuile Rue. Il peut alors relancer tous ses dés bloqués.

2^e phase : s'enfuir dans le van

Quand la sortie a été révélée, quand tous les joueurs se retrouvent dans l'église et quand ils ont rassemblé le bon nombre d'objets différents, ils retirent leurs pions Survivants du plateau et posent le pion Van sur l'église.

Il vous faut désormais atteindre la sortie. À partir de maintenant, les joueurs décident collectivement des actions qu'ils souhaitent effectuer.

1. Rouler
2. Combattre les zombies
3. Sauvetage !

Dorénavant, tous les joueurs sont toujours sur la même tuile Rue. Par conséquent, ils peuvent toujours s'entraider au moyen de symboles de prudence.

1. Rouler

Pour rouler jusqu'à la tuile Rue suivante, chaque joueur doit obtenir les symboles requis, mais ils doivent collectivement obtenir 1 symbole de fuite supplémentaire (pour le van).

2. Combattre les zombies

Si les joueurs arrivent sur une tuile Rue contenant des zombies, ils sont obligés de les vaincre avant de poursuivre leur route. Les règles de combats de la page 4 (section « Les zombies ») s'appliquent normalement.



Exemple : Jenny, Frank, Logan et Keith sont dans l'église. Ils ont déjà révélé la sortie et rassemblé 7 objets différents dans la réserve. Ils échantent donc leurs pions Survivants contre le pion Van. À présent, ils roulent tous ensemble vers la sortie !



Exemple : tous les joueurs ont obtenu les symboles requis pour entrer dans la tuile Rue voisine (fuite et poing), ainsi qu'un symbole de fuite supplémentaire (pour le van). Ils peuvent déplacer le pion Van sur cette tuile.



Exemple : À eux deux, Keith (bleu) et Logan (rouge) ont obtenu 4 battes de baseball. Ils ont donc vaincu le zombie, qui retourne dans le sac.

3. Sauvetage !

Si vous voulez effectuer un sauvetage, vous devez prendre la première carte de la pioche du cimetière. Désormais, seuls les symboles de génération de zombie sont pris en compte. Les zombies sont toujours générés sur la tuile Rue où se trouve actuellement le Van. S'il s'agit de générer une horde de zombies, les zombies générés sont placés près des hordes des tuiles Rue correspondantes, comme d'habitude.

Une fois que les instructions de la carte ont été résolues, un des joueurs peut relancer tous ses dés bloqués (symbole de panique).

Note : il faut user de cette action avec parcimonie, car elle vous force à affronter d'autres zombies avant de gagner la sortie.



Exemple : tous les dés de Keith (bleu) sont bloqués par des symboles de panique. Il veut effectuer un sauvetage pour lui-même, car personne n'a de symbole de prudence pour l'aider. Il pioche donc une carte Zombie, qui affiche le symbole indiquant de générer 2 zombies (le déplacement des zombies verts est ignoré désormais). Keith libère alors tous ses dés bloqués, qu'il peut relancer.

Bande sonore

Pendant la diffusion de la bande sonore, vous entendrez 3 comptes à rebours. Chacun commence après un court silence, suivi de deux coups, puis de 1, 2 ou 3 coups de gong. Pendant les deux premiers comptes à rebours, vous avez 38 secondes pour vous réfugier dans l'église.

Chaque joueur qui ne se précipite pas dans l'église à temps – au moment où on entend une porte qui claque, suivie d'un silence – perd un de ses dés pour le reste de la partie. Il le remet dans la boîte.



Exemple : Jenny (blanc) et Frank (vert) ne sont pas rentrés à l'église quand le premier compte à rebours s'achève. Ils perdent chacun un dé pour le reste de la partie, et le remettent dans la boîte.

Après la fin des deux premiers comptes à rebours, les joueurs disposent de 20 secondes pour discuter brièvement et faire ce qui suit :

1. Chaque joueur qui n'était pas parvenu à rentrer à l'église y place son pion Survivant.



2. On place un nouveau pion Objet adéquat sur chaque bâtiment spécial qui n'en contient plus.



Au bout de 20 secondes, une voix prononce le mot « Escape » et vous invite à reprendre les lancers de dés et la quête des objets.

Important : si vous êtes à la 2e phase du jeu au deuxième compte à rebours et que vous n'avez pas réussi à ramener le Van dans l'église quand celui-ci s'achève, chaque joueur perd un dé.

Le troisième compte à rebours commence après trois coups de gong et s'achève par un cri de zombie. Vous devez avoir atteint la sortie avant !

Fin de partie

Les joueurs gagnent collectivement :

S'ils ont réussi à emmener le van à la sortie en moins de 15 minutes (avant la fin de la bande sonore) et s'ils ont vaincu tous les zombies qui se trouvent éventuellement sur la sortie.

Les joueurs perdent collectivement :

Si le troisième zombie atteint l'église. La horde de zombies a submergé les joueurs !

OU

Si les joueurs n'ont pas atteint la sortie avec leur van au bout de 15 minutes (à la fin du 3e compte à rebours) ou s'il y a encore des zombies à la sortie à ce moment.



ESCAPE

Zombie City

Choisissez un nouveau scénario pour corser le jeu

Après avoir réussi le premier scénario, vous pouvez passer aux plus difficiles.

Il y a 5 scénarios différents au total.



Prenez toutes les cartes Zombie correspondant au scénario que vous avez choisi. La plupart des cartes servent pour plusieurs scénarios.

Vous pouvez adapter ces 5 scénarios en modifiant le nombre d'objets à rassembler :



Nombre de joueurs	2	3	4
Standard	5	6	7
Avancé	6	7	8
Expert	7	8	9



Le jeu devient encore plus difficile si vous réduisez le nombre de zombies qui doivent entrer dans l'église pour vous submerger !



Standard	3
Avancé	2
Expert	1



Les cartes Morsure

Quand vous piochez une carte Zombie de morsure, celle-ci vous inflige un handicap. Posez la carte Zombie devant vous.

Pour vous débarrasser du handicap, il vous faut obtenir le nombre de symboles qu'affiche la carte Zombie. Ensuite, remettez-la dans la boîte.



Paralyse

Placez un de vos dés sur cette carte. Vous ne le récupérez que quand vous vous serez débarrassé de cette carte.



Bras cassé

Place one hand on your back the whole time.



Silence

Vous n'avez plus le droit de parler aux autres joueurs.



Vertige

Si l'un de vos dés tombe de la table, il est perdu. Rangez-le dans la boîte.



Sans repos

Vous devez jouer debout.



Discrétion obligatoire

Vous devez lancer vos dés un par un.