

La carte de la mort

■ ■ Introduction ■ ■

La carte de la mort est un jeu de carte de survie où il faut échapper à une horde de zombies.

Les joueurs sont acculés dans une ville pleine de zombies; perdu au centre de la terreur,

Ils devront survivre à la horde de zombies. Tandis que certains tenteront de fuir la ville, d'autres tenteront de se barricader contre le terrible siège. Ne vous laissez pas encercler, avec un peu de chance et l' aide de votre cerveau, vous devriez pouvoir survivre à cette nuit de terreur.

■ ■ Types de Cartes ■ ■

Il y a trois type de cartes dans le jeu : les "Cartes Zombies", "Cartes Action " et les "Cartes Evénements"



Cartes Zombie

Cartes Action

Cartes événement

Les « Cartes Zombie » représentent les zombies à la poursuite des joueurs Ces cartes ont un bord bleu.

Les « Cartes Action » représentent des actions ou des outils dont les points de mouvements peuvent affecter les zombies et les autres joueurs. Ces cartes ont un bord jaune. Le nombre dans le coin supérieur droit indique les points de mouvements.

Les « Cartes Evénements » font référence à des événements « immédiats ».

Ces cartes ont une bordure rouge



points de mouvements.

■ ■ Mise en place des cartes ■ ■

Pioche: Placez les cartes bien mélangées face non visible ici.

Piochez les cartes de cette pile.

Main : Ce sont les cartes tenues par les joueurs. Ne montrez pas ces cartes aux autres joueurs

La défausse: Placer ici les cartes utilisées et les cartes zombies vaincues.

Zone carte Zombie : Les cartes zombies sont alignées à cet endroit.

Zone de points de mouvements : carte qui rentre en compte dans le total de vos points de mouvements



■ ■ Règle de jeu ■ ■

• Pour 2 joueurs: Avant de commencer, 8 cartes zombies sont défaussées de la pioche.

• Pour 3 joueurs: Avant de commencer, 4 cartes zombies sont défaussées de la pioche.

• Mélanger bien la pioche et placer-la face cachée au milieu.

• Chaque joueur pioche 10 cartes, en choisit 3(ayant 1 points de mouvement maximum) parmi les 10 et les places dans sa main. Les autres retournes dans le deck

• Pour déterminer le premier joueurs, utilisé pierre-papier-ciseaux ou tout autre moyen. Le tour de jeu se déroule dans le sens horloger à partir de ce joueur.

■ Piocher une carte de la pioche ■

A votre tour, commencer en piochant 1 carte de la pioche

• Si c'est une carte Action → Ajouter cette carte à votre main.

• Si c'est une carte Zombie → Placer la en ligne en face de vous.

• Si c'est une carte Evénement → Appliquer son effet immédiatement

■ Employer des cartes de votre main ■

A votre tour, vous pouvez jouer 1 carte de votre main. Quand vous jouer une carte Action, choisissez soit « de l'employer comme un objet » ou

« l'employer comme points de mouvement »

Soit vous "l'employer comme un objet", suivez les

instructions écrites sur la carte.

Soir vous "l'employer comme points de mouvements"

signifie que vous pouvez bouger du nombre de point indiqué

sur le coin en haut, à droite de la carte vers la limite de la ville.

Placer les cartes Action utilisées comme "Points de

Mouvement" dans la zone points de mouvements.

• Les cartes utilisées comme "Points de mouvements " ne retournera pas dans

votre main

Après que vous ayez joué une carte de votre main, le joueur suivant débute son

tour.

■ ■ Encerclé ■ ■

Si le nombre de carte zombie atteint le nombre limite suivant, il ne devient plus possible d'utiliser de points de mouvement.

Néanmoins si le nombre de cartes zombie limite n' est pas atteint, des points de mouvements pourront être à nouveau joués.

2 Joueurs: Encerclé à partir de 5 Cartes Zombie

3-4 Joueurs: Encerclé à partir de 4 Cartes Zombie

5 Joueurs: Encerclé à partir de 3 Cartes Zombie

■ ■ Mort (Fin de jeu) ■ ■

Quand le nombre de cartes Zombie ont atteint la limite du set, et qu'aucune action ne peut être jouée, le joueur est tué et retiré du jeu.

• Si une carte « Pillage » est jouée et qu'une carte permettant de défausser une carte zombie est piochée, cette carte peut être utilisée immédiatement.

2 Joueurs : un joueur est mort lorsque lorsqu'il y a 7 cartes Zombie devant lui.

3-4 Joueurs: un joueur est mort lorsque lorsqu'il y a 6 cartes Zombie devant lui.

5 Joueurs: un joueur est mort lorsque lorsqu'il y a 5 cartes Zombie devant lui.

■ Il est possible que vous atteignez la limite du nombre de carte zombie quand ce n'est pas votre tour ■

• Si la limite du nombre de carte Zombie est atteinte et que ce n'est pas votre tour(Par exemple un autre joueur joue une carte "Zombie Guidance" sur vous) ,vous pouvez jouer une de vos carte actions

• Si vous utilisez la carte "Barricade" et un autre joueur joue la carte "Dynamite", l'effet de la carte "Barricade" est annulé.

Dans cette situation, si la limite du nombre de carte Zombie a été dépassée vous pouvez jouer une de vos cartes action.

■ ■ Fin de jeu ■ ■

Il y a trois situations de fin de jeu :

1. Il ne reste qu' un joueur en vie. ? Il gagne 3 points de victoires

2. Un joueur accumule assez de points de mouvements pour s'échapper de la ville. Dans ce cas, le nombre de points de mouvements des autres joueurs sont compatibilités et servent de points de victoire.

Pour 2 joueurs, 7 points de mouvements sont requis pour s'échapper

Pour 3-4 joueurs, 6 points de mouvements sont requis pour s'échapper

Pour 5 joueurs, 5 points de mouvements sont requis pour s'échapper

3. Il n'y a plus de carte dans la pioche. Dans ce cas, on calcule les points de la façon suivante

Pour 2 joueurs,(7 points) — (Nombre de cartes Zombie)

Pour 3-4 joueurs, (6 points) — (Nombre de cartes Zombie)

Pour 5 joueurs, (5 points) — (Nombre de cartes Zombie)



■ ■ Le gagnant ■ ■

La victoire revient au joueur qui a survécu autant de manche qu'il y a de joueurs et qui a obtenu le plus de points de victoire.

■ ■ Description des Cartes ■ ■

Carte "Zombie"

Quand ces cartes atteignent le nombre limite pour un joueur, ce dernier est tué.

Carte "Action"

• Awake → Si vous avez cette carte en main lorsque la carte « Bitten » est piochée, vous pouvez annuler l'effet de la carte « Bitten ».

• Barricade → Garder cette carte devant vous, elle augmente la limite de votre set de carte zombie de 1. (Par exemple, à 2 joueurs vous êtes mort avec 8 cartes

Zombie au lieu de 7)

• Chainsaw → Défausser vous de deux cartes zombie de votre set.

• Dead End → Défausser la dernière carte mouvement du joueur ciblé.

• Dynamite → Défausser vous de trois cartes zombies de votre set or ; Défausser la

carte "Barricade" ciblée.

• Hide → Déplacer une carte Zombie de votre set dans celui du joueur suivant.

Passer votre prochain tour.

• Pillage → Piocher une carte au hasard dans la main d'un autre joueur

• Pistol → Défausser vous d'une carte zombie de votre set.

• Zombie Guidance → Déplacer un de vos Zombie dans le set du joueur ciblé.



Carte « Evénement »

Après avoir pioché une carte « Evénement » vous devez suivre les instructions écrites sur la carte. Son effet s'applique immédiatement

• Bad Situation → Pour la suite du jeu, tous les joueurs doivent piocher deux cartes au lieu d'une.

• Bitten → Vous devez vous défausser de toutes vos cartes mouvements.

• Fog → Tous les joueurs ajoutent toutes leurs cartes Zombie dans leur main. En commençant par le joueur qui a pioché cette carte, chaque joueur choisit au hasard

une carte chez le joueur à sa droite et joue toutes les cartes Zombie de sa propre main

Illustration : manabu hassegawa

<http://hassegawa.net/>

Game Design

Motohiro Nakamura / Package Design

Mariko Nakamura

2011_Motohiro Nakamura & TAMAKONNYAKU label

Traduction fr: Mayné Philippe