

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Règles du jeu

Un jeu d'Annick Lobet
 Pour 2 à 4 chasseurs de zombies à partir de 7 ans
 Illustrations de Paul Drouin

Matériel

- 1 plateau
- 4 pions aventurier
- 8 jetons zombie
- 1 dé
- 4 jetons cadenas

Hier, tu as vu d'étranges créatures un peu débiles envahir le cimetière près de chez toi. Évidemment, aucun adulte n'a voulu te croire ! C'est pourquoi tu as réuni tes meilleurs amis pour repousser tous ces zombies !

But

Tous les joueurs travaillent ensemble pour empêcher les zombies de prendre le contrôle du cimetière. Pour cela, tu peux soit mettre un cadenas sur chaque portail, soit repousser tous les zombies qui sont dans le cimetière.

Préparation

Avant ta première partie, insère les 4 pions aventurier dans les socles prévus à cet effet.

Mets 8 zombies dans la réserve à côté du plateau.



Place le plateau au centre de la table sur la bonne face : soit pour 2 joueurs, soit pour 3 ou 4 joueurs. La face pour 2 joueurs a 4 chemins de plus, en diagonale.



2 joueurs



3-4 joueurs

Prends bien soin de noter que le plateau est divisé en 9 cases : 5 tombes et 4 portails.

Chaque joueur prend un pion aventurier et le place sur la tombe centrale du plateau (la rouge). Les pions restants sont remis dans la boîte.



Place 1 zombie dans chacune des 4 cases portail, dans les coins.



Celui qui a le moins peur des zombies commence la partie.

Jeu

Chacun joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À ton tour, tu fais les actions suivantes, dans cet ordre...

1- Fais apparaître un nouveau zombie dans le cimetière.

Oui ! C'est obligatoire !

Lance le dé et place un zombie de la réserve sur la tombe de la couleur indiquée par le dé. Si le dé indique blanc, tu es chanceux. Aucun zombie n'apparaît ce tour-ci.

Il n'y a aucune limite au nombre de zombies sur une tombe.

ATTENTION ! Si tu dois poser un zombie sur une tombe et qu'il n'y en a plus dans la réserve, les zombies gagnent et la partie est perdue pour vous.

Si un pion (le tien ou celui d'un autre joueur) se trouve dans une zone contenant déjà 3 zombies ou plus, la partie est immédiatement perdue pour vous.

ATTENTION ! Si une case contient 3 zombies ou plus, vous ne pouvez plus gagner en éliminant tous les zombies. Vous devrez verrouiller tous les portails rapidement. (Voir plus loin)

2- Tu PEUX te déplacer (mais tu n'es pas obligé).

Tu peux te déplacer que d'une seule case par tour, en respectant les chemins. Donc, à 3 ou 4 joueurs, tu ne peux jamais te déplacer en diagonale.

Il est INTERDIT de pénétrer dans une case avec 3 zombies ou plus.

3- Élimine tous les zombies présents sur la case où tu te trouves. Remets-les dans la réserve.

S'il ne reste aucun zombie dans le cimetière à ce moment, la partie est gagnée ! Bravo !

Il n'est pas nécessaire de s'être déplacé pour éliminer des zombies.

4- Si ton pion aventurier ET celui d'un autre joueur se trouvent sur un portail, verrouille-le en plaçant un cadenas dessus.

Si les 4 portails sont verrouillés, la partie est gagnée !

Attention, tu ne peux pas te déplacer après avoir éliminé des zombies ou fermé un portail. Si tu veux te déplacer, il faut le faire avant.

Fin de la partie

Vous gagnez tous...

- si les 4 portails sont verrouillés

ou

- si à un moment de la partie, vous avez éliminé tous les zombies du cimetière.

Vous perdez tous...

- si vous devez ajouter un zombie dans le cimetière et qu'il n'y en a plus dans la réserve

ou

- si un pion se trouve dans la même case que 3 zombies ou plus.

Trop facile?

Si tu trouves que le jeu est trop facile, remets un zombie dans la boîte et joue avec 7 zombies seulement dans la réserve (ou avec 6 zombies si tu te sens très courageux).



Si tu as aimé ce jeu n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à nos autres titres sur : www.scorpionmasque.com



facebook.com/scorpionmasque



@scorpionmasque

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre Zombie Kidz, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

Merci aux relecteurs : Jérémie, Audrey, Christophe, Simon, Hélène, Un clic un jeu, Quentin, STV, Guylaine, Olivier, Matthieu, Alexis, Fred, Franck, Fendoel, François, Stéphane, Cédric et Jérôme.

© 2013 Le Scorpion masqué inc.



Nous finançons le remplacement de chaque arbre coupé pour produire ce jeu.

EXTENSION



CARTES PERSONNAGES

Préparatifs

- Chaque joueur reçoit la carte qui lui indique les caractéristiques du personnage qu'il contrôle. Il pose cette carte devant lui, sur la face bleue.
- Vous utilisez la face du plateau sans les diagonales, quel que soit le nombre de joueurs.
- Vous jouez en principe avec 8 zombies à 2 joueurs et 7 zombies à 3 ou 4 joueurs. *Cependant, si l'un des joueurs incarne Lara, vous êtes affligés d'une malédiction et utilisez un zombie de moins.*

Règles

Les règles restent identiques à la version normale sauf que le joueur à son tour va :

1) Ajouter deux zombies au lieu d'un seul dans le cimetière, selon les modalités définies sur sa carte.

2) Disposer en contrepartie :

- d'un pouvoir spécifique, qu'il peut utiliser à chaque tour.
- Uniquement à 2 ou 3 joueurs : d'un effet « boost », utilisable une seule fois, au cours de son tour. Ceci mettra fin à son pouvoir spécifique. Il retourne alors sa carte et plus personne ne peut utiliser d'effet « boost ».

De plus, pour remporter la partie, les joueurs sont obligés de fermer les 4 portails.



KID BILL

AJOUT DU DEUXIÈME ZOMBIE
Sur la même tombe que le premier.

POUVOIR
Me déplacer 2 fois (et faire les actions possibles à chaque fois)

EFFET « BOOST »
(retournez la carte après utilisation)
Accéder à une tombe avec plus de 3 zombies et les éliminer tous.



KID BILL

AJOUT DU DEUXIÈME ZOMBIE
Sur la même tombe que le premier.



Plus aucun joueur n'a le droit d'utiliser l'effet « boost » de son personnage.



SIMON LAFRONDE

AJOUT DU DEUXIÈME ZOMBIE
Relancer le dé.

POUVOIR
S'il n'y a aucun zombie à éliminer là où je me trouve, en éliminer un ou deux sur des tombes ou portails reliés par un chemin

EFFET « BOOST »
(retournez la carte après utilisation)
Fermer un portail seul.



SIMON LAFRONDE

AJOUT DU DEUXIÈME ZOMBIE
Relancer le dé.



Plus aucun joueur n'a le droit d'utiliser l'effet « boost » de son personnage.



LEO

AJOUT DU DEUXIÈME ZOMBIE
Relancer le dé.

POUVOIR
Déplacer un zombie avant de me déplacer moi-même.

EFFET « BOOST »
(retournez la carte après utilisation)
Ne pas jeter le dé.



LEO

AJOUT DU DEUXIÈME ZOMBIE
Relancer le dé.



Plus aucun joueur n'a le droit d'utiliser l'effet « boost » de son personnage.



LARA

JOUEZ AVEC UN ZOMBIE EN MOINS

AJOUT DU DEUXIÈME ZOMBIE
Sur la tombe ou le portail de mon choix (sauf là où je suis)

POUVOIR
Éliminer au fur et à mesure les zombies qui arrivent là où je suis.

EFFET « BOOST »
(retournez la carte après utilisation)
Déplacer à ma guise les zombies présents dans le cimetière.



LARA

JOUEZ AVEC UN ZOMBIE EN MOINS

AJOUT DU DEUXIÈME ZOMBIE
Sur la tombe ou le portail de mon choix (sauf là où je suis)



Plus aucun joueur n'a le droit d'utiliser l'effet « boost » de son personnage.