



## Mise en place du jeu

- 1) Choix de la mission et mise en place du terrain et des marqueurs.
- 2) Mettre de côté les cartes suivantes : **Evil Twins, Ma's Shotgun, Molotov, The Pan** et les cartes **blessures**.
- 3) Choix des survivants.
- 4) Distribution des armes : 1 **Axe**, 1 **Crowbar** et 1 **Pistol** plus autant de **The Pan** que nécessaire.
- 5) Déterminer le **premier joueur**.

## Résumé du tour de jeu

<b>Actions des survivants</b>	<p>Le <b>premier joueur</b> désigne l'un de ses survivant, résout ses actions et passe ensuite à son/ses autre(s) survivant(s). Une fois que tous ses survivants ont agit, le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) fait de même et ainsi de suite.</p> <p>Chaque survivant dispose de trois actions par tour, au choix parmi celles ci-dessous (sauf mention contraire, il peut faire plusieurs fois la même action).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MOUVEMENT</b> : le survivant se déplace d'une zone.</li> <li>• <b>TIR</b> : le survivant tire sur une zone (matériel adéquat requis).</li> <li>• <b>MELEE</b> : le survivant combat les zombies dans sa zone (matériel adéquat requis).</li> <li>• <b>FOUILLE</b> : le survivant pioche une carte d'équipement. Cette action ne peut être réalisée qu'en intérieur (sans zombie) et une seule fois par tour et par survivant.</li> <li>• <b>OUVRIRE UNE PORTE</b> : ouvrir une porte (matériel adéquat requis).</li> <li>• <b>REORGANISER SON INVENTAIRE</b> : changer les armes en main et/ou échanger de l'équipement avec un autre survivant présent dans la zone.</li> <li>• <b>ENTRER</b> ou <b>SORTIR D'UNE VOITURE</b> (ou changer de place à l'intérieur).</li> <li>• <b>PRENDRE</b> ou <b>ACTIVER UN OBJECTIF</b> (dans la zone).</li> <li>• <b>FAIRE DU BRUIT</b> : placer un compteur bruit dans la zone.</li> <li>• <b>NE RIEN FAIRE</b>.</li> </ul>
<b>Actions des zombies</b>	<p>Les actions des zombies sont résolues dans cet ordre :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>ATTAQUE</b> : les zombies attaquent le(s) survivant(s) présents dans la zone. Chaque zombie inflige une blessure à un (et un seul) survivant et lui vole une carte d'équipement.</li> <li>2. <b>MOUVEMENT</b> : les zombies n'ayant pas attaqué bougent. Ils se dirigent en priorité vers le(s) survivant(s) qu'ils voient (vers le groupe le plus bruyant en cas d'égalité). S'ils ne voient personne, ils vont vers la plus importante source de bruit. Les zombies utilisent toujours le plus court chemin possible. En cas d'égalité de distance ou de bruit, le groupe se divise en deux groupes identiques.</li> <li>3. <b>APPARITION</b> : pour chaque zone d'apparition de zombies, piocher une carte et appliquer le résultat en fonction du niveau de danger le plus élevé du groupe.</li> </ol>
<b>Fin du tour</b>	<p>On retire tous les jetons <b>bruit</b> du plateau et le <b>premier joueur</b> passe son jeton à son voisin de gauche.</p>
<b>Zombies</b>	<p><b>Walkers</b> : 1 Action / arme de puissance 1 pour les détruire / 1 point d'XP  <b>Runners</b> : 2 Actions / arme de puissance 1 pour les détruire / 1 point d'XP  <b>Fatties</b> : 1 Action / arme de puissance 2 pour les détruire / 1 point d'XP / apparaît avec 2 walkers  <b>Abominations</b> : 1 Action / arme de puissance 3 pour les détruire / 5 point d'XP</p>
<b>Allocation des Tirs</b>	<p>Les tirs sont alloués dans l'ordre suivant :</p> <p style="text-align: center;"><b>Survivants → Walkers → Fatties/Abominations → Runners</b></p>

# Compétences

## **+1 Action**

Une action au choix gratuite par tour (rappel : une seule action de fouille par tour !)

## **+1 die : Combat**

Le survivant lance 1 dé de plus lorsqu'il combat en mêlée ou qu'il tire.

## **+1 die : Melee**

Le survivant lance 1 dé de plus lorsqu'il combat en mêlée.

## **+1 die : Ranged**

Le survivant lance 1 dé de plus lorsqu'il tire.

## **+1 free Combat action**

Une action de combat gratuite par tour (tir ou mêlée au choix).

## **+1 free Move action**

Une action de mouvement gratuite par tour.

## **+1 free Search action**

Une action de fouille gratuite par tour (rappel : une seule action de fouille par tour !)

## **+1 to dice roll : Combat.**

Le survivant ajoute 1 aux résultats de ses dés lorsqu'il combat en mêlée ou au tir (ex : au lieu de toucher sur 4+ avec le pistolet, il touchera sur 3+).

## **+1 to dice roll : Melee.**

Le survivant ajoute 1 aux résultats de ses dés lorsqu'il combat en mêlée.

## **+1 to dice roll : Ranged**

Le survivant ajoute 1 aux résultats de ses dés lorsqu'il tire.

## **+1 max Range**

La portée de tir maximum est augmentée d'une zone (ex : la portée du pistolet devient 0-2).

## **+1 Zone per Move**

Lorsque le survivant effectue une action de mouvement, il peut se déplacer d'une zone de plus.

## **1 re-roll per turn.**

Une fois par tour, le survivant peut relancer tous les dés d'une action.

## **2 Zones per move action.**

Lorsque le survivant effectue une action de mouvement, il peut bouger de deux zones au lieu d'une seule.

## **Ambidextrous (Ambidextre)**

Le survivant traite toutes les armes de mêlée et de tir comme si elles avaient le symbole « duo » inscrit sur leurs cartes.

## **Born leader (Chef-né)**

A chaque tour, durant son propre tour, le survivant désigne un autre survivant à qui il octroie une action gratuite. Cette action sera résolue lors du prochain tour du survivant qui en bénéficie.

## **Destiny (Destinée)**

Une fois par tour, lorsqu'il retourne une carte équipement, le survivant peut choisir de défausser cette carte et d'en piocher une autre.

## **Gunslinger (Pistolero)**

Le survivant traite toutes les armes de tir comme si elles avaient le symbole « duo » inscrit sur leurs cartes.

## **Hoard (Collectionneur)**

Le survivant peut posséder une carte d'équipement supplémentaire.

## **Hold your nose (Bouchez-vous le nez !)**

Une fois par tour, le survivant peut gratuitement disposer d'une action de fouille dans une zone où il a éliminé un ou plusieurs zombies durant ce tour (y compris dans une zone extérieure).

## **Is that all you've got? (C'est tout ce que tu peux faire ?)**

Quand le survivant est blessé, il perd un équipement mais ne reçoit pas de blessure. S'il n'a plus d'équipement ou ne veut pas défausser une carte d'équipement, il reçoit une carte de blessure.

## **Lock it down (Ferme-la !)**

Au prix d'une action le survivant peut refermer une porte ouverte.

## **Loud (Bruyant)**

Une fois par tour, le survivant peut faire beaucoup de bruit. Pour le reste du tour de jeu, la zone dans laquelle se trouve le survivant au moment où il use de cette compétence est considérée comme la plus bruyante du plateau de jeu.

## **Lucky (Chanceux)**

Le survivant peut relancer une fois tous les dés de chacune de ses actions.

## **Matching set! (Les deux font la paire)**

Quand le survivant pioche une arme avec le symbole Duo, il peut immédiatement rechercher dans la pioche la seconde arme du même type et s'en équiper. La pioche est ensuite mélangée.

## **Medic (Toubib)**

Une fois par tour, le survivant peut retirer une carte blessure à un survivant se trouvant dans la même zone que lui. Il peut aussi se soigner lui-même.

## **Ninja (Ninja)**

Le survivant ne fait aucun bruit et ne compte donc pas comme un marqueur de bruit. Il utilise ses armes et son équipement sans faire de bruit, même ceux qui sont normalement bruyants.

## **Slippery (Anguille)**

Le survivant ne doit pas dépenser d'actions supplémentaires pour quitter une zone occupée par des zombies.

## **Sniper (Sniper)**

Le survivant choisit librement ses cibles lors de ses tirs.

## **Starts with [x] (Commence avec [X])**

Le survivant débute le jeu avec l'équipement mentionné.

## **Swordmaster (Maître d'armes)**

Le survivant traite toutes les armes de mêlée comme si elles avaient le symbole « duo » inscrit sur leurs cartes.

## **Tough (Costaud)**

Le survivant ignore la première attaque de zombie à chaque tour.

## **Trick shot (Tir en coin)**

Lorsqu'il est équipé de deux armes de tir identiques, le survivant peut tirer sur deux zones différentes lors d'une action de tir (une zone avec chaque arme).



## Coopération limitée

Les règles de Zombicide sont prévues pour être jouée en mode purement coopératif. Voici une variante de jeu proposant quelques règles simples pour jouer en mode semi-coopératif et introduire un peu plus de fourberies dans vos parties... Cette variante est bien sûr purement optionnelle.

- **Gagner pour vivre, vivre pour gagner** : pour qu'un joueur puisse gagner la partie, il faut que l'un de ses survivants soient encore en vie à la fin de la partie. Dans le cas d'une mission demandant de sortir de la table, l'un de ses survivants doit être sorti pour prétendre à la victoire.  
*Variante<sup>2</sup> : vous pouvez vous contenter de cette simple règle et ignorer celles qui suivent. Dans ce cas, les joueurs devront gérer tous les conflits entre eux, par la simple négociation.*

- **L'aléatoire ne se décide pas** : à chaque fois que le groupe doit prendre une décision (comme déterminer le premier joueur ou déterminer la direction que prend une abomination quand un groupe de zombie se scinde en deux), lancez un dé pour déterminer aléatoirement ce qu'il se passe. Voyez ci-dessous pour le cas particulier des attaques de zombies.

- **Plutôt lui que moi** : si des survivants appartenant à différents joueurs et situés dans la même zone subissent des dommages, chaque joueur lance un dé (relancer les égalités). En commençant par le joueur ayant obtenu le plus haut résultat, chaque joueur va choisir de répartir les dommages entre ses différents personnages. Un joueur peut choisir de ne répartir aucun dommage sur ses personnages afin de les laisser aux survivants des autres joueurs. Il doit cependant en répartir assez pour que tous les dommages générés soient répartis sans excès au bout du compte (ne tenez pas compte des éventuelles capacités des autres survivants mais tenez compte des éventuelles blessures déjà subies).

*Exemple : deux survivants (A et B) sont dans une même zone. A possède déjà une carte blessure. Deux zombies les attaquent et infligent donc deux blessures aux survivants. Les deux joueurs concernés jettent les dés et celui contrôlant B obtient le plus grand résultat. Il doit donc attribuer ses blessures en premier. Il peut donc :*

- *Attribuer les deux blessures à B. B meurt ; A survit sans subir de blessure.*
- *Attribuer une blessure à B, laissant à A la dernière blessure. B survit et est blessé ; A meurt.*

*Par contre, il ne peut pas choisir de n'attribuer aucune blessure à B. En effet, mettre deux blessures sur A serait en mettre une de trop pour le tuer. B est donc bien contraint de récupérer au moins une blessure.*

- **Bouffez-le !** Si un survivant meurt suite à l'action d'un autre survivant, laissez la figurine, couchée, dans la zone qu'il occupait. Lors du tour des zombies, ce survivant compte comme étant encore vivant pour ce qui est de l'activation des zombies (les zombies présents dans la zone ne se déplacent pas et dévorent le cadavre, ceux qui le voient se déplacent vers lui...) Retirez la figurine du cadavre dès que celui-ci a été attaqué par au moins un zombie.
- **File moi ça !** Un survivant peut allouer volontairement des touches obtenues au corps à corps contre des survivants situés dans sa zone. Ces touches peuvent être utilisées normalement pour faire perdre un objet et infliger des blessures mais elles peuvent également être utilisées pour voler une carte équipement par touche utilisée à cet effet. Dans ce cas, le personnage peut gratuitement réorganiser son inventaire.