

ZOMBIE SOCIAL CLUB

LES RÈGLES DU JEU



« Hortense croit en la science. Elle aimerait bien découvrir un jour un truc, comme le LSD, le DDT ou le PVC. Alors elle cherche, et è force de tâtonner elle va finir par trouver un truc qui dépouille, dézingue ou qui sert à faire des tuyaux. En attendant, un gaz tout vert est sorti de ses éprouvettes. A priori, ce n'est pas avec ça qu'elle va se dépouiller samedi soir, surtout que ça pue à réveiller un mort... »

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Apocalypse Zombie ! Punks, Hippies, Survivalistes et Capitalistes s'affrontent et tentent d'imposer leur vision du nouvel ordre mondial.

Choisissez votre camp et tirez votre épingle du jeu pour vous imposer sur la table. Votre objectif sera d'être le premier à cumuler 7 points de victoire. Attention cependant, les Zombies aussi peuvent gagner la partie !

Pour obtenir des points de victoire, vous devrez attaquer les autres joueurs, éliminer les Zombies qui ont envahi le Centre-ville, fonder des colonies et/ou réussir à attirer des Survivants VIP dans votre camp.

Les cartes Survivants posées dans votre camp pourront utiliser des compétences pour interagir sur la table. Mais attention, plus votre camp sera important et plus vous aurez de chance d'attirer la Horde de Zombies !

À VOUS DE JOUER...



COMPOSITION DES RÈGLES

Zombie A Social Club existe en 2 versions: « Casual » si vous voulez un jeu plus léger et rapide, et la version « Regular », destinée à un public plus aguerri des jeux de cartes, avec des mécaniques de jeu un peu plus profondes. Si vous n'êtes pas trop familier des jeux de cartes, nous vous recommandons la version « Casual » qui saura vous apporter son lot de suspens et de coups bas!

Page 4 - Règles du jeu « Casual »

Page 8 - Règles du jeu « Regular »

Page 13 - Variantes, Glossaire et FAQ

COMPOSITION DU JEU

(12 cartes par faction + 16 Survivants neutres)



Le jeu est composé de 4 factions : Punks, Hippies, Survivalistes et Capitalistes, dont le symbole est indiqué en haut à gauche de chaque carte. Les Survivants neutres peuvent s'allier à n'importe quelle faction.

LES SURVIVANTS

Les cartes Survivants pourront être posées sur la table lors de votre tour de jeu et constitueront votre « Camp ». Une fois posées dans votre Camp, les cartes Survivants pourront utiliser leurs compétences: la Fouille, l'Attaque et la Manipulation.

Un camp ne peut être composé que d'une seule faction à la fois (mais vous pourrez en changer librement en cours de partie).

Cette icône sur une carte indique un Survivant VIP: vous avez un point de victoire supplémentaire tant que cette carte est posée dans votre camp!



LES ÉVÉNEMENTS

(16 événements - 32 cartes)

Les Événements sont jouables à tout moment tant que vous pouvez en appliquer l'effet.

Exemple: vous ne pouvez pas jouer une carte qui élimine les Zombies s'il n'y a pas de Zombies en jeu.

Ces cartes Événements peuvent interrompre l'action d'un autre joueur.

Exemple: si un joueur annonce une attaque contre vous, vous pouvez jouer « Morsure cachée » sur le survivant utilisé pour l'attaque afin de le transformer en Zombie. L'action d'attaque du joueur agresseur sera perdue pour son tour !

(12 cartes)

LES ZOMBIES

Ils se regroupent toujours en pile (la Horde) en Centre-ville. Les Zombies n'ont qu'un seul objectif: attaquer à l'Interlude Zombie (entre le tour des joueurs), le joueur le plus attractif (le joueur ayant le plus de cartes dans sa main et posées dans son camp).

TABLE DE JEU

LE CENTRE-VILLE

En Centre-ville, il doit toujours y avoir au moins autant de cartes de Survivants mises à disposition que de joueurs autour de la table. On pioche les cartes une par une jusqu'à compléter le Centre-ville. Les cartes Événements sont retournées face « Zombie » et rejoignent la Horde. Les Zombies tirés rejoignent, eux aussi, la Horde au Centre-ville.

Cette mécanique de mise en place du Centre-ville sera utilisée jusqu'à la fin de la partie : si le Centre-ville se dépeuple suite à un fait de jeu (Manipulation, Événement...), il faudra le compléter selon la méthode précédemment décrite.



...RÈGLES "CASUAL"

« Lorsque Sassi a vu tous ces gens déferler dans son bar, il n'a pas vraiment été surpris et c'est d'un œil distrait qu'il a à peine remarqué que les clients qui s'étaient rués vers son comptoir se faisaient piétiner par d'autres qui suivaient. Dans ce tohu-bohu improbable, les têtes semblaient se faire fracasser sur un rythme qu'il se surprit à siffloter. Il s'étonna simplement que ce fut déjà l'happy hour du vendredi soir et lorsqu'il réalisa qu'il était 9h du matin et qu'on était seulement lundi, Sassi comprit que quelque chose clochait... »



MISE EN PLACE DU JEU

DISTRIBUTION

Retirer les événements « Weed » et « Garde à vous » du jeu.
7 cartes sont distribuées aux joueurs.
Réserver une zone pour la défausse.

NOTE SUR LE PREMIER TOUR DE JEU

Tant que tous les joueurs n'ont pas joué une fois, les Zombies n'attaquent pas ! Les joueurs, eux, arrivent progressivement en ville. Tant qu'ils n'ont pas joué leur tour de jeu, ils sont considérés comme « hors-jeu » (ils ne peuvent ni subir de pertes, ni être attaqués, ni jouer de cartes Événements ou en subir).

TOUR DE JEU

Prologue - pose des cartes Survivants et utilisation : si le joueur possède des cartes Survivants, il peut les poser dans son camp (en prenant garde à ne pas mélanger les factions) ou, en Centre-ville.

Si le joueur a des cartes Survivants dans son camp, il peut utiliser les compétences de celles-ci, symbolisées sur la carte.

1 - Le joueur pioche une carte.

(2 - Le joueur peut décider de passer son tour et pioche alors 3 cartes.)

3 - Le joueur peut effectuer autant de fois qu'il le veut et quand il veut durant son tour les actions suivantes :

- Le joueur peut poser des cartes Survivants de sa main vers son camp (en prenant garde à ne pas mélanger les factions).

- Si le joueur possède des cartes Zombies, il peut les ajouter à la Horde (ou en constituer une si la précédente a été éliminée).

- Un joueur a également (à n'importe quel moment de son tour) la possibilité de fonder une colonie avec 4 cartes de son camp, en vue d'obtenir **un point de victoire**. Il défausse alors les 4 cartes sélectionnées (mais en conserve une dans sa pile de points de victoire pour en garder la marque). Il peut effectuer cette action sans souci de composition (il peut choisir à sa guise des cartes neutres et/ou de la faction de son camp).

3bis - Le joueur peut utiliser jusqu'à 3 compétences différentes parmi celles des survivants de son camp :



Un Survivant ne peut effectuer qu'une seule action (même s'il possède plusieurs compétences) et le joueur ne peut effectuer qu'une seule fois chacune des actions.

Exemple : le joueur peut réaliser une Fouille ET une Attaque ET une Manipulation, mais pas deux Fouilles et une Attaque.

Après le tour de chaque joueur : Interlude Zombie ! Les Zombies attaquent la (ou les) personne(s) ayant le plus de cartes (dans la main + dans leur camp).



Rappel sur les cartes Événements : les cartes Événements peuvent être jouées à tout moment, pendant votre tour, l'interlude Zombie ou le tour des autres joueurs !



COMPÉTENCES DES SURVIVANTS

Trois compétences différentes peuvent être utilisées par les Survivants : la Fouille, l'Attaque et la Manipulation.

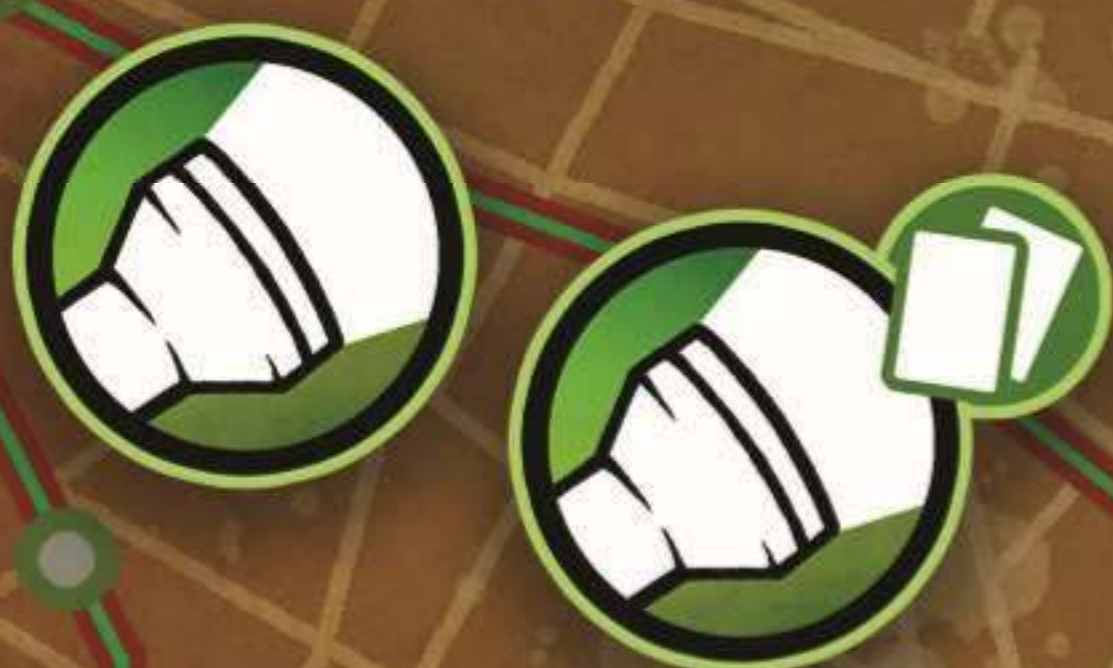
Une carte « Survivant » ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour (pour faire les 3 actions, vous devrez donc utiliser 3 Survivants différents) !

Chaque compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour !

Dans cette version des règles, considérez toutes les icônes dans une catégorie comme la même icône.

LA FOUILLE

Alors on fait les poubelles ?



Permet de piocher **UNE** carte.

L'ATTAQUE

Quoi ma gueule ?

Qu'est-ce qu'elle a ma gueule ?



Attaque d'une puissance de **UN**.

Le joueur peut au choix attaquer la Horde **OU** un autre joueur de la table.

LA MANIPULATION

Qu'est-ce que tu fais par ici ma mignonne ?



La Manipulation permet au joueur de prendre un Survivant posé sur la table pour le poser où il le souhaite (dans la défausse, dans son camp, dans le camp d'un autre joueur). Comme toujours, prenez garde à ne pas mélanger les factions !

Un joueur attaquant la Horde élimine **UN** Zombie et le transforme en **point de victoire**.

Pour attaquer un autre joueur, il faut juste déclarer l'attaque et le joueur ciblé donnera une carte de sa main ou de son camp à l'agresseur. Cette carte sera ajoutée à la pile de **points de victoire** du vainqueur.

Si l'Attaque a pour conséquence de faire perdre la dernière carte de la main du défenseur, celui-ci a été neutralisé (voir Neutralisation) : le vainqueur aura le droit de voler **EN PLUS** un des **points de victoire** de la pile de points de victoire du défenseur.

Ici... On achève les blessés...

INTERLUDE : ATTAQUE DES ZOMBIES

Entre le tour de chaque joueur, les Zombies vont attaquer le joueur le plus attractif (celui qui a le plus de cartes dans ses mains et dans son camp).

Lors de cette phase, chaque joueur annonce son score d'attraction déterminant ainsi qui sera la cible des Zombies. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils seront tous attaqués, l'un après l'autre, dans le sens horaire, à partir du joueur venant de terminer son tour.

Résolution de l'attaque de la Horde : les Zombies prélèvent une carte (au choix des victimes) à chaque joueur qui a été ciblé. Cette carte est ajoutée à la Horde de Zombies.

Attention : si les Zombies « neutralisent » un joueur, ils lui volent un **point de victoire** (s'il en a bien sûr) qui rejoint la Horde.



NEUTRALISATION

Si un joueur se retrouve sans carte en main pendant la partie, il est neutralisé ! L'ensemble des cartes posées dans son camp se retrouve à la défausse. Il conserve toutefois ses points de victoire. Il est considéré comme étant en dehors de la ville (hors-jeu).

Au début de son prochain tour (après l'Interlude Zombie), il devra piocher 3 cartes +1 du début de son tour.

Si un joueur, ou la Horde, est à l'origine de cette neutralisation (Attaque, Événements, etc.), celui-ci a le droit de voler une carte point de victoire dans la pile des points de victoire du joueur neutralisé.

Attention : il est interdit de se suicider en jouant sa dernière carte (sauf Événements car ceux-ci se terminent toujours par « piocher une carte »).



POINTS DE VICTOIRE

Il faut obtenir 7 points de victoire pour gagner la partie.

Chaque joueur formera avec ses points acquis une pile à part, visible de tous, afin de garder une trace du nombre de points de victoire accumulés.

Il existe 4 moyens d'obtenir des points de victoire :

* Attaquer les Zombies (le Zombie éliminé sera transformé en point de victoire).

* Attaquer un joueur (un point de victoire pour une attaque, un supplémentaire en cas de neutralisation).

* Fonder une colonie (défausser 4 cartes de son camp, un des colons sera transformé en point de victoire)

* Poser dans son camp des Survivants VIP (Victory In ze Pocket).



FIN DE PARTIE

La partie prend fin instantanément dès qu'un joueur a réussi à réunir 7 points de victoire, ou dès que la dernière carte de pioche a été tirée. Dans ce dernier cas, on compte les points de victoire de chaque joueur et la victoire revient à celui qui en a le plus. En cas d'égalité, la victoire ira au 3ème joueur, les 2 premiers se neutralisant mutuellement...

A plus de 4 joueurs, il est conseillé d'utiliser la variante « Quand on aime... ».



VICTOIRE DES ZOMBIES

Attention, les Zombies peuvent aussi gagner : si la Horde de Zombies atteint 16 cartes, la partie s'arrête et les joueurs ont perdu ! Notez que les Zombies, eux, ont gagné...

RÈGLES "REGULAR"



« Lorsque Thorfin a vu le défilé de morts-vivants en bas de chez lui, il a d'abord cru que c'était la zombie walk. Il a donc enfilé son plus beau cosplay et s'est mêlé à la foule, pensant que cette fois il allait peut-être rencontrer une touriste japonaise. Ça n'était pas vraiment la zombie walk, mais il a bien croisé une touriste japonaise, elle n'avait plus de bras, plus de jambe non plus et rampait vers lui avec ses dents. Il aurait bien fait quelque chose mais son épée était en plastique, et ses bras en mousse. Il est donc parti se cacher. Personne ne s'est jamais vraiment intéressé à lui, il en a toujours souffert, mais aujourd'hui, c'est peut-être l'atout qui fera toute la différence... »

MISE EN PLACE DU JEU

DISTRIBUTION & DRAFT

7 cartes sont distribuées aux joueurs.
Réserver une zone pour la défausse.

Avant que la partie ne commence, les joueurs vont « drafter » leurs cartes afin de répartir la chance.

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la réserve devant lui. Il passe alors toutes les autres à son voisin de droite. Il reçoit de son voisin de gauche les cartes que celui-ci a « drafté ». Sur les six cartes reçues, il en réserve encore une et passe les cinq cartes restantes. Répéter l'opération jusqu'à ce que chaque joueur ait réservé sept cartes devant lui. La partie peut alors commencer !

NOTE SUR LE PREMIER TOUR DE JEU

Lors du premier tour de jeu, les joueurs arrivent progressivement en ville. Tant qu'un joueur n'a pas commencé à jouer son tour, il est considéré « hors-jeu » (il ne peut ni subir de pertes, ni être attaqué, ni jouer de cartes Événements ou en subir). Si les Zombies le désignent comme cible, ceux-ci ne le trouveront pas et l'attaque Zombie sera annulée.

Dans cette version, les zombies attaquent dès la fin du tour du premier joueur.

TOUR DE JEU

Prologue - pose des cartes Survivants et utilisation : si le joueur possède des cartes Survivants, il peut les poser dans son camp (en prenant garde à ne pas mélanger les factions) ou, en Centre-ville. Les cartes qu'il pose sont dressées (non-engagées).

Si le joueur a des cartes Survivants dans son camp, il peut utiliser les compétences de celles-ci, symbolisées sur la carte. Lorsque le joueur utilise la compétence de la carte, il la couche (on dit alors que la carte est « engagée »).

Non-engagée



Engagée



PHASES DU TOUR DE JEU

1 - Le joueur relève les cartes engagées de son camp.

(2 - Le joueur peut décider de passer son tour et pioche alors 3 cartes.)

3 - Le joueur peut effectuer autant de fois qu'il le veut et quand il veut durant son tour les actions suivantes :

- Le joueur peut renvoyer au Centre-ville des cartes Survivants de son camp qui ne sont pas engagées (pour changer de faction par exemple).

- Le joueur peut poser des cartes Survivants de sa main vers son camp (en prenant garde à ne pas mélanger les factions).

- Pour diminuer sa main, le joueur peut également poser des cartes Survivants de sa main vers le Centre-ville (et donc les rendre disponibles à l'ensemble des joueurs).

- Si le joueur possède des cartes Zombies, il peut les ajouter à la Horde (ou en constituer une si la précédente a été éliminée).

- Un joueur a également (à n'importe quel moment de son tour) la possibilité de fonder une colonie avec 4 cartes de son camp, en vue d'obtenir un **point de victoire**. Il défausse alors les 4 cartes sélectionnées (mais en conserve une dans sa pile de points de victoire pour en garder la marque). Il peut effectuer cette action peu importe que les cartes soient engagées ou non, et sans souci de composition (il peut choisir à sa guise des cartes neutres et/ou de la faction de son camp).

3bis - Le joueur peut utiliser jusqu'à 3 compétences différentes parmi celles des survivants de son camp :



Le joueur peut coucher les cartes de son camp pour effectuer des actions. Un Survivant ne peut effectuer qu'une seule action (même s'il possède plusieurs compétences) et le joueur ne peut effectuer qu'une seule fois chacune des actions. Exemple : le joueur peut réaliser une Fouille ET une Attaque ET une Manipulation, mais pas deux Fouilles et une Attaque.

Après le tour de chaque joueur : Interlude Zombie ! Les Zombies attaquent la (ou les) personne(s) ayant le plus de cartes (dans la main + dans leur camp).

Une action ne peut être effectuée que par un et un seul survivant.



Rappel sur les cartes Événements : les cartes Événements peuvent être jouées à tout moment, pendant votre tour, l'interlude Zombie ou le tour des autres joueurs !



COMPÉTENCES DES SURVIVANTS

Trois compétences différentes peuvent être utilisées par les Survivants : la Fouille, l'Attaque et la Manipulation.

Une carte doit être redressée (non-engagée) pour pouvoir utiliser une compétence.

Chaque compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour !

Chaque compétence possède une version améliorée, représentée par un pictogramme accroché en haut à droite de l'icône de compétence.

LA FOUILLE

Alors on fait les poubelles ?



Permet de piocher **UNE** carte.



Permet de piocher **DEUX** cartes.

L'ATTAQUE

Quoi ma gueule ?

Qu'est-ce qu'elle a ma gueule ?



Attaque d'une puissance de **UN**.



Attaque d'une puissance de **DEUX**.

Le joueur peut au choix attaquer la Horde **OU** un autre joueur de la table.

Un joueur attaquant la Horde pourra la diminuer d'un ou deux Zombies, en fonction de la puissance de son attaque. Il convertira UN des Zombies défaussés en **point de victoire** (s'il en élimine deux, il n'aura tout de même qu'un seul **point de victoire** mais gagnera l'admiration de ses camarades!).

Pour attaquer un autre joueur, il faut comparer la valeur d'attaque de la carte qui agresse (1 ou 2) à la valeur de défense du camp de l'agressé.

Pour le défenseur, chaque carte redressée compte pour **UN** point de défense, quelles que soient les compétences de la carte en question.

Toutes les cartes dressées d'un joueur doivent défendre lorsqu'il est attaqué.

Pour gagner le combat, l'attaquant doit avoir une valeur d'attaque supérieure à la valeur défensive du camp attaqué. Dans ce cas, le défenseur lui donne une carte de sa main (qu'il choisit) qui deviendra aussitôt un **point de victoire** pour l'attaquant (qui l'ajoute à sa pile de **points de victoire**).

Si le joueur attaqué possède une défense (cartes redressées), il devra perdre un de ses défenseurs (de son choix), quel que soit le résultat du combat. Cette carte Survivant se transformera en Zombie (carte retournée) qui ira grossir les rangs la Horde.

Si l'Attaque a pour conséquence de faire perdre la dernière carte de la main du défenseur, celui-ci a été neutralisé (voir Neutralisation) le vainqueur aura le droit de voler **EN PLUS** un des **points de victoire** de la pile du défenseur.

Attention : que le défenseur ait repoussé l'assaut ou qu'il se soit fait marcher dessus, à partir du moment où il a défendu pendant le combat, il devra perdre une carte ayant participé à la défense!



Ici... On achève les blessés...

LA MANIPULATION

Qu'est-ce que tu fais par ici ma mignonne ?



La Manipulation permet au joueur de prendre un Survivant du Centre-ville pour le poser où il le souhaite (dans la défausse, dans son camp, dans le camp d'un autre joueur). La carte arrive non-engagée dans votre camp et, comme toujours, prenez garde à ne pas mélanger les factions !



La Manipulation améliorée permet de faire, au choix, la Manipulation sur un Survivant du Centre-ville **OU** dans le camp d'un joueur (dans ce cas, la carte arrive telle qu'elle était dans le camp du joueur s'étant fait « voler »).

INTERLUDE : ATTAQUE DES ZOMBIES

Entre le tour de chaque joueur, les Zombies vont attaquer le joueur le plus attractif (celui qui a le plus de cartes dans ses mains et dans son camp).

Lors de cette phase, chaque joueur annonce son score d'attraction déterminant ainsi qui sera la cible des Zombies. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils seront tous attaqués, l'un après l'autre, dans le sens horaire, à partir du joueur venant de terminer son tour.

Résolution de l'attaque de la Horde : la force d'attaque est déterminée par le nombre de Zombies présents dans la Horde. Comme pour une attaque classique entre deux joueurs : on compare la force de l'attaque avec la défense de la cible (le nombre de cartes redressées).

Si les Zombies sont supérieurs, ils gagnent : le joueur défenseur choisit une carte de sa main et la défausse **ET le Zombie marque UN point de victoire!** De même, si le joueur agressé par les Zombies a une défense, il perd un de ses défenseurs (qui ira rejoindre la Horde).

Attention : si les Zombies « neutralisent » un joueur, ils lui volent un point de victoire (s'il en a bien sûr) qui rejoint la pile de points de victoire de la Horde.



NEUTRALISATION

Si un joueur se retrouve sans carte en main pendant la partie, il est neutralisé ! L'ensemble des cartes posées dans son camp se retrouve à la défausse. Il conserve toutefois ses points de victoire. Il est considéré comme étant en dehors de la ville (hors-jeu). Au début de son prochain tour (après l'Interlude Zombie), il devra piocher 4 cartes. Si un joueur, ou la Horde, est à l'origine de cette neutralisation (Attaque, Événements, etc.), celui-ci a le droit de voler une carte point de victoire dans la pile des points de victoire du joueur neutralisé.

Attention : il est interdit de se suicider en jouant sa dernière carte (sauf Événements car ceux-ci se terminent toujours par « piocher une carte »).



POINTS DE VICTOIRE

Il faut obtenir 7 points de victoire pour gagner la partie. Chaque joueur formera avec ses points acquis une pile à part, visible de tous, afin de garder une trace du nombre de points de victoire accumulés.

Il existe 4 moyens d'obtenir des points de victoire :

- * Attaquer les Zombies (le Zombie éliminé sera transformé en point de victoire).
- * Attaquer un joueur (un point de victoire pour une attaque réussie, un supplémentaire en cas de neutralisation).
- * Fonder une colonie (défausser 4 cartes de son camp, un des colons sera transformé en point de victoire).
- * Poser dans son camp des Survivants VIP (Victory In ze Pocket).



FIN DE PARTIE

La partie prend fin instantanément dès qu'un joueur a réussi à réunir 7 points de victoire, ou dès que la dernière carte de pioche a été tirée. Dans ce dernier cas, on compte les points de victoire de chaque joueur et la victoire revient à celui qui en a le plus. En cas d'égalité, la victoire ira au 3ème joueur, les 2 premiers se neutralisant mutuellement...

VICTOIRE DES ZOMBIES

Attention, les Zombies peuvent aussi gagner : à chaque fois qu'ils réussissent à blesser un joueur, la carte qui est prise est placée de côté. Si les Zombies atteignent 4 x le nombre de joueurs (donc 16 points de victoire à quatre joueurs), la partie s'arrête et les joueurs ont perdu ! Notez que les Zombies, eux, ont gagné...

A plus de 4 joueurs, il est conseillé d'utiliser la variante « Quand on aime... ».



VARIANTES "HARDCORE"

Nous aimons jouer avec ces variantes, à vous de les incorporer, partiellement ou pas, au gré de vos envies et de vos tables.

ON L'AIME SAIGNANT !

En cas de Neutralisation, le joueur neutralisé ne revient pas en jeu (il est éliminé).

J'AI BEAU ÊTRE MATINAL...

En cas de Neutralisation, l'ensemble des points de victoire de la cible est capturé (et non juste un seul).

QUAND ON AIME...

Lorsque la pioche est épuisée, les cartes défaussées sont battues et forment une nouvelle pioche. Variante recommandée à plus de 4 joueurs.

...ON NE COMPTE PAS !

Ajuster le nombre de points de victoire à obtenir pour une partie plus ou moins longue.



GLOSSAIRE

Si vous êtes perdus dans les termes, voici un petit lexique pour rapidement vous y retrouver !

CAMP :

Le Camp est la zone située devant le joueur, à côté de la bière. Il est composé de cartes Survivants qui, grâce à leurs compétences, vont aller botter les fesses des autres joueurs. Il ne peut jamais y avoir plus d'une faction à tout moment dans un même camp (punx et hippies dans le même camp ? Allons allons... un peu de sérieux !).

CENTRE-VILLE :

Zone un peu en bazar du milieu de table constituée de la pioche, des verres vides, de la défausse qui se tient plus ou moins bien, des cartes Survivants disponibles (au moins, autant qu'il y a de joueurs présents autour de la table), et de la Horde de Zombies qui ne cesse de vous prendre pour un bon gros kebab frites.

HORS-JEU :

Sont désignés « hors-jeu » les joueurs qui n'ont pas commencé à jouer lors du premier tour et piaffent d'impatience de faire 1001 actions et ceux qui ont eu la très mauvaise idée de se faire neutraliser. Notez, que vous pouvez profiter de ce court moment pour commander à boire ce qui, entre nous soit dit, ne serait pas une mauvaise idée puisque personne ne peut vous prendre pour cible, que ce soit avec des Événements ou des Attaques.

COMPÉTENCE :

Les compétences sont les grosses icônes rondes situées en bas des cartes. Il n'y en a que 3 : Fouille, Attaque et Manipulation (ne cherchez pas d'acronyme rigolo, on a séché sur ce point).

Les 3 compétences ont toutes une version améliorée qui étend leurs effets ou les renforce.

Pour jouer une compétence, vous couchez le Survivant (la carte hein ! pas la peine de vous rouler sous la table !).

INTERLUDE ZOMBIE :

Moment musical où les Zombies, se tenant main dans la main et claquant des dents dans un joli ensemble polyphonique, décident d'attaquer le plus appétissant autour de la table !





F.A.Q.

Si on attaque la Horde avec un Survivant ayant 2 en attaque, peut-on n'éliminer qu'un seul Zombie ?

Oui, on peut exploser 1 Zombie, comme 2... au choix!

La défense d'un joueur avec toutes les cartes redressées est-elle obligatoire ?

Oui, toutes les cartes redressées sont obligées de défendre le joueur.

Si le défenseur n'avait aucune carte redressée, doit-il perdre une carte de son camp ?

Non, la perte de cartes du camp ne se fait que sur celles qui ont défendu (seules les cartes redressées doivent défendre).

Peut-on avoir dans son camp uniquement des cartes neutres ?

Oui.

Une carte Événement redresse des cartes dans mon camp. Puis-je à nouveau attaquer ?

Non, une seule attaque par tour de joueur. En revanche, comme les cartes sont maintenant redressées, elles peuvent maintenant défendre le camp ou être libérées vers le Centre-ville si le joueur le décide.

Si je perds à chaque fois une carte en défense, à quoi cela sert-il de défendre ?

Z(A)C est clairement un jeu d'attaque, la défense peut effectivement s'avérer délicate. Néanmoins, une carte ou deux en défense peuvent être un bon moyen de dissuader les plus velléitaires.

Draft : on passe les cartes à gauche ou à droite ?

Nous indiquons dans les règles de passer les cartes à gauche, mais en fonction de votre table, à vous de choisir. Nous aimons bien jouer à la rapidité : le premier qui pose ses cartes détermine le sens du draft!



The Freaky 42 souhaite remercier :

Melvin. Il le sait. On le sait. Mais il faut le dire ! Et plus fort d'ailleurs ! T'as été bien au-delà de ce que tu aurais pu te contenter de faire et... tu as assuré ! Merci !

Karim Du Monde Magique des Lv88, Jérôme d'Actu SF pour avoir donné le Go à un improbable projet !

Guillaume & Victoria Game pour avoir proposé des solutions concrètes à des exigences de l'impossible !

Les supports de la première heure, toujours là : les Cochons Yann & Clem, Guillaume et les exCochons, Olivier Sandy & Axel, Bruno D, Sebastien & Vortex Zone, Alexis C. & Fred B., Jean F. et Jean-Nicolas S., Jean-François V., Till de GxP, Alexis E. & des Luds et des Plums, la Marmotte pour les 666 polos brodés, François C. (les bons gars du ch'Nord !) et Frédérique F. !

Mamatz & Clément pour le site internet de l'impossible et la fratrie infernale :

Vincent & Solène R pour leur aide pendant le KS.

Ceux que nous ne pouvons oublier : Jean & CaseWorldTV, Tapimoket, Barry D., Florie des Dragons Nains, la LEAF, le collectif Hotfuzz, Yann RnT, Alexis A. et Étienne L.

Le collectif Humungus, pour avoir répondu à l'appel et permis de réaliser ce trait d'union entre 2 univers !

Mooz, Binooz63, Nsan, Furyganshark, Marc Shivan, Noirsonge, biday, Dattée, Akroma42, Frakasse qui ont mis le feu au KS et sur les réseaux !

Ceux qui nous ont permis de boire des coups jusqu'à des heures indues :

Sassi et le BdM, The Drink Doctor et Didier & la Waaagh Taverne

Surtout, un gros merci à nos backers et aux festivaliers qui sont venus nous trouver !

Et enfin... Colin. Car même s'il ne le sait pas encore, il est une source infinie de motivation pour faire des jeux !



The Freaky 42, 75 rue de l'Égalité, 92130 Issy-les-Moulineaux France
contact@zombieasocialclub.com

Illustrations : Melvin Zed - seriz@seriz.fr