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.

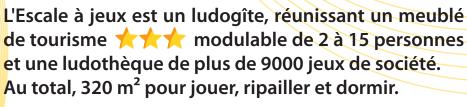
Ce rêve est devenu réalité!

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).





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com















BUT DU JEU

Un joueur contrôle les cheerleaders : il remporte la partie s'il élimine toutes les cartes Zombies. L'autre joueur dirige les zombies : il remporte la partie s'il mange une cheerleader (c'est-à-dire s'il pose une carte Zombie sur une cheerleader déjà K.O).

PRINCIPE DU JEU

A chacun de leur tour, les joueurs disposent de 3 actions pour : déplacer leurs cartes, attaquer et/ ou jouer une action spéciale.

MATERIEL









12 cartes Barricade

Action spéciale (utilisable par le joueur Zombies)







1 carte pour retourner les zombies (Flip) 6 marqueurs Professeur.
Sur chaque marqueur
coller un sticker
sur une face, et un
sticker sur l'autre.

3 MODES DE JEU

Choisissez une durée de jeu avec l'un des 3 modes suivants :

- ▶ Petit massacre entre amis (15 min, joueurs débutants) : jeu sur
- 4 colonnes avec les cartes sans marques.
- Conseil des élèves (20-25 min) : jeu sur 5 colonnes avec les cartes sans marques plus celles marquées V.
- **▶ Bal de promo (35 min, joueurs experts) :** jeu sur 6 colonnes avec toutes les cartes du jeu.





PREPARATION DU JEU

- Le joueur Cheerleader mélange les cartes Barricade et les place en ligne devant lui, au hasard face cachée (fond clair visible) empilées deux par deux (ce qui, suivant le mode de jeu choisi, crée entre 4 et 6 piles) .
- Derrière les piles de cartes Barricades, il place ensuite les cartes Cheerleaders de son choix, face visible. Il place sur chaque carte autant de pions Énergie que le chiffre indiqué dans le rond bleu sur la carte 2.
- Le joueur Zombie laisse une ligne libre devant les barricades puis crée des colonnes de 6 zombies en face de chaque cheerleader. Le joueur dispose ses zombies comme il le désire en prenant soin de ne pas les dévoiler à son adversaire. Les cartes sont posées face cachée 3.

colonnes sont repérables grâce aux cartes cheerleader et les lignes grâce aux cartes Repère placées comme



LE TOUR DE JEU

Les zombies débutent la partie.

Chaque joueur dispose de 3 actions. Pour une action, le joueur Zombie peut :

- 1 → Avancer une colonne ou une ligne entière
- 2 → Attaquer avec un zombie
- 3 → Jouer une action spéciale (barricade)

Puis c'est au tour du joueur Cheerleader. Pour une action il peut :

- 1 → Échanger la place de deux cheerleaders
- 2 → Déplacer une pile de cartes Barricades
- 3 → Tirer avec une cheerleader
- 4 → Utiliser la capacité de Clover ou de Sandy
- 5 → Jouer une action spéciale (boss)

Puis le tour revient au joueur Zombie, etc.

7

DESCRIPTIF DES ACTIONS DES ZOMBIES

1 → Avancer une colonne entière ou une ligne entière de zombies d'une case

Les barricades et les cheerleaders sont des obstacles à l'avancée des zombies. En revanche une cheerleader KO (face rouge, voir plus loin) est vulnérable. Si un zombie avance dessus, le joueur Cheerleader perd la partie.

Lors du déplacement, les éventuels espaces entre les cartes doivent être conservés.

Si tous les zombies d'une ligne ou d'une colonne ne peuvent avancer (parce qu'ils sont bloqués par d'autres zombies, des barricades ou des cheerleaders ou alors qu'ils ont attaqué), seuls sont avancés ceux qui le peuvent.

Il est possible d'avancer d'une case plusieurs fois au même tour la même ligne ou la même colonne.

Dévoiler un zombie : les zombies sont face cachée au début du jeu. Quand un zombie est dévoilé, il l'est jusqu'à la fin de la partie. Dévoiler un zombie ne compte pas comme une action, le joueur Zombies peut le faire quand il le souhaite, gratuitement.

Important: Si aucun zombie (toutes colonnes confondues) ne peut avancer, le joueur Zombie a le droit, en échange d'une action, de déplacer horizontalement un zombie d'une colonne vers une colonne adjacente, en gardant le zombie sur la même ligne.

2 → Attaquer une barricade ou une cheerleader

Pour attaquer, un zombie doit être dévoilé (voir plus haut). Son score de Force représente le nombre de dégâts qu'il inflige. Un zombie peut attaquer une barricade ou une cheerleader située juste devant lui (c'est-à-dire sur une case adjacente à la sienne, sur la même colonne).

Important :

Un zombie ne peut pas attaquer et avancer au même tour. Si il a attaqué, les zombies de sa ligne ou de sa colonne seront avancés sans lui. Si il est déplacé (même à l'aide d'une action spéciale) il ne peut pas attaquer.

Un même zombie ne peut pas attaquer plus d'une fois par tour.

Attaque contre une barricade : chaque dégât endommage la barricade. Si elle est intacte, la carte Barricade est retournée sur son verso. Si elle est endommagée (déjà retournée), elle est détruite

Certaines cartes Barricades indiquent sur leur côté endommagé une action spéciale. Quand le joueur Zombie détruit cette carte, il la prend dans sa main et pourra jouer l'action ultérieurement.

Attaque contre une cheerleader: Chaque dégât diminue l'énergie de la cheerleader. Retirez autant de jetons Énergie que la Force du zombie qui attaque. Si la Force du zombie est supérieure au nombre de jetons Énergie de la cheerleader, celle-ci devient KO et sa carte est retournée côté rouge.



Un zombie avec 2 en Force attaque une pile de cartes Barricades composée d'une barricade intacte et au-dessus d'elle une barricade endommagée.







2ème dégât : La barricade intacte devient à son tour endommagée.



Un zombie avec 2 en Force attaque une cheerleader à son contact.

La cheerleader perd 2 jetons Énergie. Comme il lui en reste 3 elle n'est pas mise KO et sa carte reste du même côté.

3 → Jouer une action spéciale

Si le joueur Zombie dispose de cartes Barricades précedemment détruites, il peut utiliser l'action spéciale d'une d'entre elles puis la défausser.

ACTIONS SPECIALES DES BARRICADES



★ Tir de précision : Avec un Joueur de baseball, faites une attaque à distance de Force 2 contre une barricade.



Ziiiiip : Avancez une colonne de zombies au plus près d'une cheerleader ou d'une barricade.



Cache-cache: Choisissez une colonne. Les cartes Zombies révélées, hormis les professeurs blessés (de Force 1) sont remises face cachée. Puis réorganisez les cartes de la colonne comme vous le souhaitez. Ceci ne compte pas comme un déplacement.



Reprise des cours : Avancez de 2 cases chaque colonne de zombies, quand cela est possible.



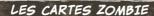
Le Retour des Zombies 3 : Mélangez tous les zombies défaussés (sans les Boss) et piochez 3 cartes Zombies. Placez chacune derrière le dernier zombie de 3 colonnes différentes.



Le Retour des Zombies 4 : Mélangez tous les zombies défaussés (sans les Boss) et piochez 4 cartes Zombies. Placez-les derrière le dernier zombie d'une colonne de votre choix.



► Prom Queen: Prenez la carte Reine de promo et placez-la sur une case libre derrière un zombie. La Reine de promo est une carte Zombie spéciale. Elle est invincible tant que les 6 Boss ne sont pas détruits. Dès que c'est le cas, sa Résistance passe à 1.



Chaque zombie possède 2 caractéristiques : sa Force 🐞 et sa Résistance 🥙 ainsi au'une capacité spéciale.



in le loueur de foot

Au moment où sa carte est révélée, il est avancé jusqu'à sa rencontre avec un obstacle (un autre zombie, une barricade ou une cheerleader). Ce déplacement gratuit l'empêche d'attaquer au même tour.



Le Joueur de hasehall





Il peut attaquer la barricade de sa colonne à distance mais il ne peut pas tirer sur les cartes Cheerleader.

Au contact il attaque normalement.



les Geeks





Ils ont la faculté de pouvoir arimper sur les barricades.

Lors d'un mouvement, la carte peut être posée sur la pile de cartes Barricade devant elle, lui permettant, au tour suivant, d'attaquer la cheerleader située derrière. Lorsau'un geek se trouve sur une barricade. celle-ci ne peut être ni attaquée, ni déplacée, ni renforcée.



🖛 Le Professeur 🜞 2 puis 1







Quand ce zombie est révélé, placez un jeton Professeur côté 2 à l'emplacement de l'icône de Force.

La première fois qu'un professeur est touché, il n'est pas détruit, mais sa Force passe à 1 (retournez le jeton). S'il est touché une nouvelle fois, il est détruit. S'il est touché par un dégât avec une icône 🕵 il est éliminé quelle que soit sa Force.



La Grosse caisse



0

Un zombie bien inutile! Lorsqu'il est détruit, le joueur Cheerleader conserve cette carte et pourra l'utiliser gratuitement lors d'un tour de son choix pour réaliser 2 actions supplémentaires.



▲ La Cantinière





Après son attaque, ce zombie est détruit.

LES BOSS ZOMBIES

















Les Boss n'ont pas de capacité particulière, mais ils sont forts et résistants. Ils sont au nombre de six : Le Coach sportif, l'Infirmière, l'Agent de sécurité, le Proviseur, le Concierge et le Fayot.

Le joueur Cheerleader tente de les éliminer pour récupérer leur action spéciale.

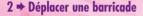
DESCRIPTIF DES ACTIONS DES CHEERLEADERS

1 → Echanger la place de deux cheerleaders

Les deux cheerleaders peuvent être adjacentes ou non.

Chaque carte Cheerleader conserve ses jetons énergies qui se déplacent avec elle.

Une carte Cheerleader KO peut aussi être déplacée.



Déplacer tout ou partie d'une pile de cartes Barricade sur un emplacement libre de la ligne de barricades ou sur une autre pile de cartes Barricade. Les cartes déplacées sont obligatoirement les cartes supérieures d'une pile.

Une barricade endommagée reste dans le même état.

3 → Tirer

Une cheerleader peut attaquer n'importe quelle carte Zombie de la colonne où elle se trouve.

Si elle n'est pas déjà dévoilée, la carte ciblée est retournée. Pour attaquer, une cheerleader dépense un jeton énergie. Si elle n'en a plus, elle ne peut plus attaquer.

Chaque cheerleader a un score de Force (sauf Samantha qui ne peut pas attaquer).

Si la Force est un chiffre, il doit être **strictement supérieur** à la Résistance du zombie pour qu'il soit détruit. Sinon le zombie reste en place, face découverte. Si c'est une tête de mort le zombie ciblé est immédiatement éliminé, quel qu'il soit.

Si un Boss Zombie est tué, le joueur Cheerleader récupère la carte et pourra la jouer ultérieurement. Sinon, le zombie est posé sur la carte Repère « Défausse zombie ».









Le joueur cheerleader échange Samantha, qui est KO et qui est sous la menace directe d'un zombie, avec Gloria qui elle a encore des jetons Énergie pour éviter de perdre la partie.











Clover a une Force de 2.



Elle peut donc éliminer un Joueur de Football (Résistance de 1)



Mais pas un Boss Résistance de 2).

4 → Utiliser la capacité de Clover ou Sandy

Le Lance-pierre de Clover peut être rechargé et Sandy peut être sacrifiée pour tuer le zombie en face d'elle (voir plus bas la desciption des capacités des cheerleaders)

5 → Jouer l'action spéciale d'un Boss

Les cheerleaders tentent d'éliminer les Boss Zombie pour récupérer leur action spéciale. Si le joueur Cheerleader dispose de cartes Boss Zombie précédemment éliminés, il peut utiliser l'action spéciale de la carte Boss puis la défausser.

ACTIONS SPECIALES DES BOSS ZOMBIES

Une fois la carte utilisée elle est défaussée sur la carte Repère « Défausse Boss ».



★ Le Coach sportif : Changez comme vous le souhaitez le placement des cheerleaders et des cartes Barricades.



★ L'Infirmière: Une cheerleader récupère un jeton énergie (une cheerleader KO ne peut pas bénéficier de cette action spéciale).



★ L'Agent de sécurité : Regardez 5 cartes Zombies non-révélées puis remettez-les en place faces-cachée.



★ Le Proviseur : Reculez 3 colonnes et/ou 3 lignes de zombies d'une case (cela peut être la même ligne ou colonne mais aussi un mélange de lignes et colonnes, jusqu'à un total de 3 reculs).



★ Le Concierge: Réparez ou créez 3 niveaux de Barricades (remettre une barricade détruite sur sa face claire correspond à 2 niveaux alors que réparer une barricade endommagée ne compte que pour 1 niveau).



★ Le Fayot : Augmente de 1 la Force d'une cheerleader pour une attaque.

LES CARTES CHEERLEADERS

Les cartes Cheerleaders possèdent trois caractéristiques : la réserve d'Energie de la cheerleader (2), la Force de son arme (4) et, quand spécifié, la Capacité spéciale de l'arme.



★ Gloria et ses cocktails Molotov

Le zombie ciblé est éliminé et ses 4 cartes voisines sont dévoilées. Ces zombies subissent une attaque égale à la Force du zombie éliminé au centre

Exemple: Un Boss est tué au centre de l'explosion. Le souffle de l'explosion génère une attaque de 2 (sa Force) sur les 4 cases voisines: un Joueur de foot et des Geeks sont tués, un Professeur est simplement blessé (sa Force passe à 1) tandis au'un autre Boss est indemne.





* Pam et sa bombe de laque enflammée

Contrairement aux autres cheerleaders, Pam ne cible pas un zombie en particulier, mais tire en ligne droite devant elle.

Le premier zombie de la colonne devant elle subit une attaque de Force

3. Le zombie suivant dans la colonne subit une attaque de 3 moins

la Résistance du zombie précédent et ainsi de suite sur les cases suivantes, tant qu'il reste au moins un point de dégât à transmettre à la carte d'après.

Exemple: Le 1ª zombie est un zombie Grosse caisse, il est éliminé par les 3 de dégâts. La 2ª carte subit donc un dégât de 3 (3-0), c'est un Boss (Résistance 2), il est éliminé. Il reste 3 - 2 = 1 point de dégât sur la carte suivante : c'est un Joueur de foot, il est simplement révélé (et avancé!).





★ Clover et son lance-pierre

Clover n'a qu'un jeton Énergie. Quand elle n'en a plus, elle peut dépenser une action pour le récupérer.



★ Vanessa et son frisbee à lames de rasoir

Le frisbee élimine directement le zombie ciblé.



* Samantha et ses barricades

Samantha n'attaque pas mais possède 7 jetons Énergie pour encaisser les dégâts.



Sandy et ses éprouvettes d'acide

À tout moment et même si ses munitions sont épuisées, Sandy peut se sacrifier (elle est retournée sur son côté rouge) pour tuer le zombie situé sur la case juste devant elle. Cela compte comme une action.

FIN DE PARTIE

Le joueur Cheerleaders remporte immédiatement la partie s'il élimine le dernier zombie présent dans le jeu.

Le joueur Zombies remporte immédiatement la partie s'il parvient à déplacer l'un de ses zombies sur une cheerleader KO.

À noter que si Clover est KO et que plus aucune cheerleader n'a de jetons Énergie, le joueur Cheerleaders ne peut plus attaquer et le joueur Zombies remporte la partie. DUO COLLECTION







ET PLUS



96 rue de Miromesnil 75008 Paris www.matagot.com support@matagot.com









UN JEU DE RICHARD TOQUET

Un cours de chimie tourne mal et c'est toute l'Université qui se retrouve infestée de zombies !

Mais il reste un espoir. Retranchées derrière des barricades de fortune, six valeureuses cheerleaders font face à cette horde, armées de laque enflammée et de strings lancepierres. Qui l'emportera?

Choisissez votre camp dans ce jeu malin et tactique pour 2 joueurs. Avec trois modes de jeu, vous pourrez varier les plaisirs et la durée de partie !

Contenu:

- 6 cartes Cheerleaders
- 30 cartes Zombies
- 6 cartes Boss
- 12 cartes Barricades
- 4 cartes Repères
- 1 carte Reine de Promo

- 1 carte Flip
- 26 jetons énergie
- 6 jetons Professeur
- 12 stickers Professeur
- 2 aides de jeu
- 1 règle du jeu

Zombies vs Cheerleaders TM & © 2015 5FINITY Productions, LLC Zombies vs Cheerleaders created by Steven L Frank

ILLUSTRATIONS : Bill Maus (couverture), Matt Hebb (zombies et cheerleaders), David Namisato (dos de cartes), Ander Sarabia (lieux), Pierô (icônes)