

ZOMBIE MOSH !

Un jeu punk-rock de mort-vivant, pour 2 à 6 joueurs, créé par Stephen McLaughlin et K. Joseph Huber.

Les profondes et gigantesques basses du groupe, les pulsations et flashes des lumières, et l'impact viscéral de vos compagnons mort-vivant remuants au rythme de la musique, voilà ce qu'est la vie et l'après-mort d'un vrai métalleux. Continuez à danser bien après la tombe et durant toute la nuit.

Dans **ZOMBIE MOSH !**, vous cherchez à prouver votre mortelle dévotion au rock en restant le dernier zombi debout à la fin de chaque chanson. Mais les zombis, quand bien même fervents, ne sont pas les plus résistants des danseurs de pogo. Ainsi, alors que vous vous agitez, vos membres commencent à voler un peu partout. Perdez trop de membres et vous êtes sortis, au moins jusqu'à la prochaine chanson.

OBJECTIF

Votre but est d'être le dernier zombi debout dans la fosse. Vous donnerez certainement le meilleur de vous-même, il n'en demeure pas moins que vous prendrez quelques coups mal placés et bien douloureux. A mesure que vos membres prennent des coups, ils accumulent des dégâts et peuvent éventuellement se décrocher. Si vous perdez 3 membres, vous devez sortir de la fosse pour vous remettre en état jusqu'à la prochaine chanson. Pouvez-vous rester assez entier pour tenir alors que vous massacrez les autres zombis ?

MATERIEL

- 50 cartes Zombie
- 6 plateaux Personnage-Zombi
- 48 pions Dommage
- 1 pion Premier joueur
- La règle du jeu

MISE EN PLACE DU JEU

1. Chaque joueur sélectionne un plateau Personnage-Zombi. Attention ces plateaux ont deux faces A et B. La face B est pour les joueurs expérimentés. Nous vous recommandons de jouer votre première partie avec la face A. Dans tous les cas, vérifiez que tous les joueurs utilisent bien la même face.
2. Posez les pions Dommage de façon à ce que tout le monde puisse les atteindre. Vous en aurez besoin à mesure que votre zombi tombe en pièce.
3. Déterminez au hasard qui est le premier joueur.
4. Mélangez les cartes, et placez-les au centre de la table.

A PROPOS DES CARTES

Chaque carte se présente avec deux bords, représentant deux parties distinctes du corps. Le placement de la carte sur la table est donc essentiel pour bien savoir quel bord est joué. Quand une carte est jouée contre vous, c'est-à-dire quand un autre joueur décide d'attaquer un membre de votre personnage, le membre visé doit se trouver représenté face à vous (donc au plus proche de vous). Ceci détermine ce qui est visé et, peut-être, endommagé. Quand vous vous



défendez (cherchez à éviter un dommage) le membre que vous défendez doit au contraire se trouver face au membre visé par l'attaque (au plus loin de vous).

ORDRE DU TOUR

A chaque tour vous jouez des cartes soit pour attaquer les autres zombis dans la fosse, soit pour vous défendre des attaques qui vous visent. Pour cela, vous devez suivre les étapes suivantes :

1) Le prélude

Le premier joueur distribue 4 cartes à tous les joueurs

2) L'attaque de la foule

Le premier joueur tire deux cartes au hasard qu'il place chez son voisin de gauche. Ces cartes sont placées précisément à côté du plateau Personnage-Zombi du joueur, en haut à droite. Ces cartes forment désormais la ligne d'attaque (ligne « hit » sur le **schéma**). Le premier joueur recommence la même manipulation dans l'ordre des aiguilles d'une montre avec tous les autres joueurs, lui compris. Ces cartes doivent être placées au hasard, personne ne choisit les membres visés.

Ainsi, tous doivent désormais avoir deux cartes face à eux (deux attaques).



3) Danse, Zombi, Danse !

En commençant par le premier joueur, et continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue désormais 2 cartes de leur main. Ils peuvent soit les utiliser pour se défendre, soit les intégrer aux lignes d'attaques des autres joueurs.

Pour se défendre : Placez le bord/membre de vos ou votre carte, face vers la ligne d'attaque (loin de vous), le long de votre plateau Personnage-Zombi à droite. Seul le bord qui fait face à la ligne d'attaque sera pris en compte, l'autre bord/membre est simplement ignoré. Par exemple : si votre « tête » a été attaquée (le bord « tête » d'une carte vous fait face sur la ligne d'attaque) et que vous souhaitez vous défendre, jouez une carte de votre main ayant un bord « tête », sur votre ligne de défense, avec le bord « tête » faisant face à celui de l'autre carte. Attention, les cartes n'ont pas besoin d'être absolument face à face (dans le même ordre dans la ligne).

Pour attaquer un autre Zombi : Placez vos ou votre carte dans la ligne d'attaque d'un joueur. Placez la carte en fonction du bord/membre que vous attaquez : la partie ciblée par votre attaque doit se trouver face au joueur (c'est-à-dire face à sa ligne de défense). L'autre bord de la carte est simplement ignoré.

Note : Vous ne pouvez qu'attaquer les autres personnages jamais le votre. De même, vous ne pouvez jamais défendre un autre joueur.

Une fois que le premier joueur a joué ses deux cartes, chaque joueur fait la même chose à son tour en suivant l'ordre des aiguilles d'une montre. Une fois que tout le monde a joué, il reste donc deux cartes en main. On recommence alors le tour, mais en sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant donc par le joueur qui a joué en dernier. Ainsi, le premier joueur doit désormais jouer en dernier (voir **schéma**).



4) Comptabiliser les dommages

Une fois que tout le monde a joué ses 4 cartes en main, il est temps de savoir qui prend des dommages. Faites la paire avec les bords/membre identiques dans les deux lignes : associez les membres attaqués avec les membres défendus identiques. Dès que vous pouvez faire une paire, vous pouvez défausser ces cartes, et vous ne prenez pas alors ce dommage. Par exemple, si vous avez joué dans votre ligne de défense une carte « tête » (face à la ligne attaque) et qu'il existe dans la ligne attaque une carte « tête » qui vous fait face, placez ces deux cartes dans la défausse, cette attaque est sans effet sur vous.

Pour chaque carte attaque qui ne trouve pas de paire, vous prenez un point de dommage dans le membre en question. Utilisez les jetons Dommage pour garder la trace des coups reçus (et donc les points de vie restant). Dès qu'un membre prend trois dommages ou plus, il tombe (même si c'est votre tête ! de toute façon vous ne l'utilisez pas). Tout dommage surnuméraire dans une partie déjà tombée ou venant de tomber est ignoré, et les cartes visant ce membre sont défaussées sans effet.

5) On se calme avant de recommencer

Si vous avez perdu trois membres à ce point de la partie, vous n'êtes plus en état de continuer et devez quitter la fosse, en rampant sur les derniers moignons qui vous restent. Vous avez perdu. Au contraire, si tous les autres zombis sont contraints de quitter la fosse, c'est vous qui gagnez.

Attention, si tous les zombis (restants) sont éliminés au même tour, est gagnant celui qui a accumulé le moins de pions Dommage. Si là encore il y a égalité, gagne celui à qui il reste le plus de membres valides.

La meilleure façon de fêter votre victoire, dans tous les cas, c'est de recommencer une partie.

Si aucun joueur n'a gagné à ce tour, laissez les pions Dommage sur chaque plateau Personnage-Zombi, et recommencer un tour. Le premier joueur passe alors le pion Premier joueur au joueur à sa gauche, qui désormais commence ce tour. Recommencez jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus qu'un !

LA FACE B – REGLES AVANCEES

La face B de chaque plateau affiche une variante du personnage, selon laquelle la durabilité des membres varie. Il faut désormais plus ou moins de dommage pour détruire certains membres. Encore une fois, dès qu'un membre a accumulé autant de dommages qu'indiqué, il tombe. Une fois le jeu bien maîtrisé avec la face A testez la face B pour une version plus tactique de **Zombie Mosh !**