

ZOMBIEGEDDON

De Reiner Knizia

He bien, c'était agréable tant que cela durait...

Vous avez entendu dire que la fin est proche, et l'Armageddon est au coin de la rue (en fait cela commence ce soir). Vu qu'il y a peu de chance que vous retourniez de sitôt faire les courses, c'est peut-être le bon moment d'y aller histoire de glaner autant de fournitures que possibles. Après tout, demain risque d'être le début d'un long hiver NUCLEAIRE !

Zombigeddon est un jeu de stratégie rapide et rythmé. Chaque joueur passe la première moitié du jeu à courir de part et d'autres du plateau pour collecter des provisions nécessaires, et empêcher ses voisins de prendre ce qui lui appartient en propre (du moins selon son jugement).

La seconde moitié de la partie consiste à tout faire pour survivre. La fin est là et les choses ne sont pas jolies-jolies. Bien évidemment il reste quelques petites choses à glaner, mais soyons réalistes : ce n'est pas l'opulence, et tout le monde tente d'en prendre possession.

Zombigeddon est un jeu pour 2 à 4 joueurs, âgés de 12 ans ou plus. Une partie se joue en approximativement 45 min.

Contenu de la boîte :

- 1 plateau de jeu
- 200 disques (112 rouges dits « pré-apocalypse » et 88 blancs dits « post-apocalypse »)
- 16 pions (4 de 4 couleurs différentes)
- 16 pions « fourniture » (4 de 4 couleurs différentes)

Préparation :

- Posez le plateau. Vous y trouverez 4 « abris » pré-apocalyptiques (rouges), 4 « abris » post-apocalyptiques (blancs), et 112 espaces vides.
- Mélangez les 112 disques rouges (pré-apocalypse) et distribuez-les aléatoirement sur les espaces vides du plateau. Un seul disque par case. Les pions sont posés face visibles. Laissez alors les disques blancs dans la boîte.
- Chaque joueur sélectionne une couleur, place un de ses pions dans chaque abri rouge et place ses 4 pions « fourniture » correspondant face à lui.

Jouer

- Le joueur le plus jeune commence, puis on procède dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A son tour, chaque joueur prend deux actions : soit les deux avec le même pion, soit une avec deux pions différents.
- Une action consiste à déplacer son pion sur un espace adjacent et, potentiellement, ramasser un disque du plateau.

En détail :

Déplacer son pion : on peut déplacer son pion sur n'importe quelle case adjacente contenant un disque. On ne peut se déplacer sur une case vide, sur un disque « barricade » et sur une case déjà occupée par un autre pion. Il existe des cas spéciaux :

- Votre pion peut toujours se déplacer sur une case abri même si un autre pion s'y trouve.
- Un nombre illimité de pions peut occuper une case avec un disque « plaque d'égout ».
- A la place d'un déplacement sur une case adjacente, un pion sur un disque « plaque d'égout » peut se téléporter sur une autre case contenant un disque « plaque d'égout ».
- Si les deux actions de ce tour sont effectuées avec le même pion, il est possible d'utiliser sa première action pour se déplacer sur une case déjà occupée par un autre pion, à la condition que la seconde action consiste à se déplacer hors de cette case (vers une case libre).
- Si le même pion se déplace deux fois, et qu'il n'y a aucun pion sur les deux cases traversées, vous pouvez ramasser les deux disques.
- Pour déplacer son pion sur un disque « ennemi » il faut se défaire d'un disque « arme » préalablement ramassé.
- Au lieu de déplacer votre pion sur une case adjacente, vous pouvez retirer votre pion du plateau. Ceci est utile seulement quand on approche de la fin du tour, et que le pion ne peut plus être déplacé.

Ramasser un disque : Quand vous déplacez ou retirez votre pion d'une case où se trouve un disque (et aucun autre pion), ramassez ce disque du plateau et placez-le devant vous face cachée. Cas spéciaux :

- Les disques « barrière » et « plaque d'égout » ne peuvent être ramassés.
- Les disques « arme » sont placés face visible devant vous. Tous les autres pions ramassés doivent rester face cachée et ne peuvent être à nouveau vu durant la partie.

Les pions « fourniture » : Quand vous déplacez un de vos pions sur une case abri post-apocalypse (blanc), et que cette dernière n'en contient pas déjà, placez-y un de vos pions « fourniture ».

Passer d'une situation pré-apocalyptique à une situation post-apocalyptique

La fin de la préparation pré-apocalyptique. Durant la première moitié du jeu, de plus en plus de disques viendront à être ramassés, limitant les déplacements possibles des pions. La préparation pré-apocalyptique cesse dès que tous les disques (à l'exception des disques « barrière » et « plaque d'égout ») ont été ramassés ou que l'on ne peut plus atteindre les derniers.

Arrivés au terme de cette préparation il deviendra évident que seuls certains joueurs sont en mesure d'atteindre les derniers disques restant. Vous pouvez décider de remettre en cause le déroulement normal des tours de jeu, et leur permettre de ramasser immédiatement les disques à leur portée, pour accélérer la partie. A ce stade, tous les joueurs ôtent leurs derniers pions demeurant sur le plateau.

Commencer la survie post-apocalypse. Retirez du plateau tous les disques non-ramassés à l'exception de des « barrières » et « plaque d'égout ». Mélangez les 88 disques blancs (post-apocalypse) et distribuez-les aléatoirement sur les cases vides restantes du plateau, à raison d'un disque par case. Les disques sont placés face visible. Chaque joueur place un de ces pions sur les abris blancs (post-apocalypse) contenant un de ses pions « fourniture ». Si un joueur

n'a pas livré tous ses pions « fourniture » aux abris blancs (post-apocalypse) il démarre cette seconde moitié du jeu avec moins de pions. Tous les pions « fourniture » sont reposés devant les joueurs.

Le joueur qui a collecté le plus de disques « ennemi » durant la première phase du jeu commence celle-ci. Pour déterminer cela, les joueurs ont le droit de retourner leurs disques ramassés durant la première moitié de la partie. Le jeu continue alors comme précédemment, les joueurs doivent même déposer leur pion « fourniture » dans les abris rouges (pré-apocalypse) pour marquer des points.

Fin du jeu et score

La période dite post-apocalyptique se termine lorsque tous les disques, à l'exception des « barrières » et « plaque d'égout », ont été ramassés par les joueurs ou ne pourront plus l'être. Encore une fois, pour accélérer la partie, les joueurs peuvent décider d'interrompre le fil des tours et passer directement à la phase de ramassage des derniers disques restant.

Maintenant tous les joueurs comptent leurs points. Le joueur avec le plus de points gagne.

- Les disques « nourriture » donnent autant de points que la valeur imprimée.
- Les disques « ennemi » donnent autant de points que la valeur imprimée.
- Les disques « arme » ne donnent aucun point.
- Chaque pion « fourniture » placé sur un abri rouge (pré-apocalypse) compte pour 5 points.
- Plus vous possédez de disques « provision » d'un seul type, plus vous marquez de points :
 - 1 disque = 1 point
 - 2 disques = 3 points
 - 3 disques = 6 points
 - 4 disques = 10 points
 - 5 disques = 15 points
 - 6 disques ou + = 20 points
- Les disques « barrières » et « plaque d'égout » ne donnent aucun point et ne sont jamais retirés du plateau.