

# HUMANS !!!

## Contient

6 cartes de personnage  
10 zombies pour chaque joueur (60 en tout)  
60 humains  
40 cartes évènements  
40 cartes blessures  
30 cartes capture  
27 pions « PAS DE BARRICADE »  
45 pions dé « Do Over »  
2 D6  
20 tuiles  
Les règles

## Joueurs

Zombie avocat  
Zombie Pom-Pom girl  
Zombie docteur  
Zombie lutteur  
Zombie mineur  
Zombie musicien

## Attributs des personnages

**Movement** (mouvement) – Nombre total de cases combinées que vos zombies peuvent utiliser pour se déplacer.

**Capture** – vous devez égaler ou surpasser ce chiffre pour capturer un humain.

**Infect** – le nombre de cartes infection que vous pouvez tirer pour essayer d'infecter un humain capturer.

**Taking Wounds** – le nombre de cartes « blessure » que vous tirez après avoir perdu un combat

**Do over** – le nombre de jetons « re-roll » avec lesquels vous démarrez le jeu.

« **special ability** » - Capacité unique à chaque personnage ; peut-être généralement utilisée une seule fois par partie.

## Installation

- Chaque joueur tire une carte de personnage au hasard et prends les 10 pions zombies qui l'accompagne. Prendra ensuite un nombre de pions Dé identique à celui marqué « Do-Over » sur sa feuille de personnage-zombie.
- Placez le « Town Square » au milieu de la table. Mélanger les tuiles restantes et placez-les face cachée en une pile.
- Chaque joueur place un pion sur la tuile de départ, au milieu du square. Dans un jeu à 5 ou 6 joueurs, au début de votre second tour, placez automatiquement un autre de vos pions « zombie » sur la tuile de départ.
- Mélangez et distribuez 3 cartes événement à chaque joueur.

## Tour du joueur

### 1. Tirer et placer une tuile

- Si c'est une tuile de RUE, placer un humain dessus, sur la case du centre (A). Dans un jeu à 5 ou 6 joueurs, on placera 2 humains sur cette case.
- Si c'est un bâtiment indiqué, placer des humains suivant le chiffre indiqué dans le coin (H), un humain par case. Placer des jetons « Do-Over », comme indiqué. Placer tous les jetons et humains à l'intérieur du bâtiment. Seul un jeton peut-être placé par case.

### 2. Piocher

Piocher des cartes événement jusqu'à en avoir un total de 3 en mains, si vous en avez moins.

### 3. Déplacement

Déplacez-vous suivant la valeur de déplacement indiquée sur votre carte de personnage, en répartissant comme bon vous semblera les mouvements entre les différents zombies joués par le même personnage.

Vous ne pouvez pas partager une case avec un humain

Vous pouvez partager une case avec un autre zombie.

- Entrer dans un bâtiment : tous les bâtiments sont considérés comme barricadés. Si vous souhaitez entrer dans un bâtiment, il faut jeter un dé lorsque l'on est dans une case adjacente à un bâtiment (X). Rappelons que vous pouvez entrer dans un bâtiment même si vous n'êtes pas en face d'une porte ; il est aussi possible d'entrer par une fenêtre. Si le jet de dé est égal ou supérieur au chiffre « barricade » (marqué « B » sur la tuile), placez un jeton « Pas de

barricade » sur la case indiquant que le passage est libre pour accéder au bâtiment.

- Vous ne pouvez tenter qu'un accès par tour et par bâtiment.
- Pour chaque zombie additionnel (le sien ou celui d'un autre joueur) sur la case, il est possible d'ajouter 1 au résultat du dé (ceci ne se passant que si tous les zombies présents sur la même case acceptent d'aider à l'ouverture ou non).
- Une fois la barricade forcée, vous pouvez continuer votre déplacement.
- Vous pouvez toujours entrer dans un bâtiment sans jeter de dé s'il y a un jeton « Pas de Barricade » sur la case considérée.
- Vous devez avoir terminé tous vos déplacements avant d'essayer de capturer tout humain sur une case occupée par un de vos zombies.
- Une fois que vous atterrissez sur une case occupée par un humain, les mouvements pour ce zombie sont terminés, il faut passer à un autre zombie s'il en reste la possibilité.
- Pour sortir d'un bâtiment : vous devez passer par une case comportant un pion « pas de barricade » qui a déjà été précédemment placé. Il est possible de forcer à nouveau une barricade pour sortir d'un bâtiment.
- Vous pouvez récupérer les jetons « dé » quand vous êtes sur la même case. Si le jeton est sur une case occupée par un humain, il n'est pas possible de le prendre tant que l'humain n'a pas été déplacé, mangé ou infecté.

#### 4. Capture/combat

Les joueurs doivent essayer de capturer tout humain qui occupe la même case que n'importe lequel de ses zombies.

- Jetez 1d6 pour savoir s'il est possible de capturer un Humain. Vous devez égaler ou surpasser le chiffre « CAPTURE » marqué sur votre carte de personnage.

**Capter un humain** : si vous capturez l'humain, les autres joueurs peuvent ou non décider de l'équiper avec une carte d'arme de leur main. Si ça se passe ainsi, alors un combat s'engage ; c'est la seule manière d'engager un combat.

- La personne qui a joué de sa main une carte d'arme, jette 1d6, en additionnant le bonus de la carte d'arme. Si le total obtenu est de 4 ou plus, le zombie subit une blessure.
- Piochez le nombre de cartes blessure indiqué sur la fiche de personnage « taking wounds ». Si exemplaires de la même carte

sont piochés, le joueur dont c'est le tour doit prendre une de ces cartes.

- S'il n'y a qu'un exemplaire de chaque carte tirée, le joueur doit choisir quelle
- carte il gardera.
- Si vous égalez ou surpassez votre chiffre de capture et n'avez pas reçu de blessure de la part de l'humain, piochez un nombre de cartes « CAPTURE » indiqué sur la fiche de personnage sous « infection ».
  - A. Si une carte « ESCAPE (fuite) » sort, jetez un dé et le joueur à votre droite doit déplacer l'humain d'autant de cases. Si 2 ou plus cartes « escape » sont piochées, alors retirez du jeu comme si une seule a été tirée.
  - B. S'il n'y a pas de carte « ESCAPE », et s'il y a plus d'une carte « EAT (mangé) » ou « INFECTED (infecté) », la majorité sera retenu. En cas d'égalité, le joueur dont c'est le tour pourra choisir quel effet il voudra garder.
    - « EAT (mangé) » : retirez l'humain du plateau de jeu et posez la carte devant vous, elle vaut 1 point.
    - « INFECTION (infection) » : remplacez l'humain par un de vos pions zombie, l'humain retourne dans la boîte de jeu. Chacun de vos zombie vaut 1 point.

**Mouvement humain** - si vous n'avez pas réussi à capturer l'humain, jetez 1d6 et le joueur à votre droite déplacera un humain d'autant de cases.

- Tous les mouvements doivent être utilisés dans la mesure du possible sans revenir sur ses pas.
- Si vous ne pouvez utiliser la totalité du mouvement, déplacer l'humain du maximum possible
- Si l'humain n'a pas la place de se déplacer (dû au placement des zombies par exemple), l'humain est considéré comme automatiquement capturé et automatiquement infecté par le joueur dont c'est le tour.
- Les humains ne peuvent partager la même case d'un autre humain et ne peuvent pas effectuer de mouvement sur une case occupée par un zombie. Ils peuvent se déplacer dans/vers un bâtiment sans être affecté par des barricades.

## 5. Défausse

A la fin de votre tour, vous pouvez vous défausser d'une carte.

## Carte d'événement

- Une seule carte ne peut être jouée (arme inclus) par tour (depuis le début de votre tour jusqu'au début de votre tour suivant) quand c'est approprié. Si plusieurs joueurs souhaitent jouer une carte, c'est le joueur à gauche de celui dont c'est le tour qui pourra jouer sa carte en premier. Une fois la carte résolue, on jouera les autres cartes des joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Cartes d'armes – c'est une carte de réaction. Si vous jouez une carte arme, elle indique quel type d'arme l'humain capturé possède. Le joueur qui a joué cette carte pourra jeter le d6 pour l'humain. En cas de succès (4 ou plus au dé, incluant les bonus), vous occasionnez une blessure. LE joueur jouant le zombie tirera alors les carte de blessure suivant le « Taking Wound » de sa carte de personnage.

## Subir une blessure

- Lorsque l'on pioche une carte du tas des cartes de blessures, si deux cartes sont identiques, vous devrez prendre l'une de ces cartes. Si toutes les cartes sont différentes, vous devrez alors choisir quelle carte prendra effet. Une fois acquise, une carte de blessure est placée face ouverte en face du joueur.
  - Lorsque deux cartes blessures se trouvent devant un joueur, le zombie qui a participé au dernier combat est retiré du jeu et toutes les cartes blessures sont défaussées.
  - Si vous tirez une carte « HEAD SHOT (tir en pleine tête) », le zombie prenant part au combat est immédiatement retiré du jeu et toutes les cartes blessures sont défaussées.
  - Si vous êtes forcé de retirer le dernier pion zombie du plateau, replacez le au centre du « TOWN SQUARE ».

## Utiliser les jetons de dé

- Vous commencez le jeu avec un nombre de jetons de dé, en accord avec le « DO OVER » de votre carte de personnage. Un joueur peut défausser à tout moment un jeton « dé » afin de relancer un tout jet de dé raté.
  - Le nombre de points sur le jeton « Dé » n'a aucune incidence sur le jeu basique.
  - Chaque joueur n'est pas limité dans le nombre de jetons « Dé » possédés.

## Règles additionnelles

- Seulement un Humain par case, mais il peut y avoir plusieurs Zombies sur la même case.
- Un Humain peut traverser la case occupée par un autre Humain, mais ne peut traverser une case occupée par un Zombie ou finir leur mouvement dans un espace occupé par un Zombie ou un Humain.
- Lorsque vous utilisez un pouvoir spécial unique d'un personnage, vous pouvez placer sa carte sur le côté afin de se souvenir que le pouvoir a été utilisé.