

ZOMBIAKI!

Jeu de cartes tactique

"Zombiaki!" Est un jeu de carte-de rôle-de plateau. Comme vous l'avez probablement remarqué, il y a beaucoup de cartes dans la boîte (ainsi, c'est clairement un jeu de cartes), mais il n'y a aucun plateau (c'est pourquoi c'est clairement un jeu de plateau). Vous devez imaginer le plateau (c'est la partie jeu de rôle - c'est parti!)

Commençons -

si il y avait un plateau, il y aurait une rue imprimée dessus . Sur un côté de la rue il y aurait un cimetière – d'où sortiraient des zombies affamés. A l'opposé une barricade humaine, au milieu.

Vous pouvez facilement imaginer, ce qui se passe! Une petite ville, un cimetière, une nuit de pleine lune et le dernier espoir des citadins : une barricade de fortune.

Le but des humains -

Survivre jusqu'à l'aube! Arrêter le mal, vivre jusqu'au matin! Quand le soleil brillera, les zombies finiront cramés.

En ce qui concerne le but des Zombies -

Je suis sûr que vous avez vu certains films classiques de zombies, n'est-ce pas ? Donc, vous savez déjà ce que les zombies veulent vraiment!

Les zombis veulent un plateau! Bon, tous ne veulent pas vraiment un plateau. La plupart des zombies éprouvent un grand appétit pour le cerveau humain!

Le plateau -

(s'il y avait un plateau) serait divisé en trois lignes (A,B,C) représentant la largeur de "la rue" et cinq rangées en représentant la distance entre la barricade et le cimetière.

Les zombies se déplacent le long des lignes, fonçant dans une fureur aveugle. Ils doivent passer par toutes les rangées, jusqu'à ce qu'ils atteignent la barricade humaine. Si au moins un zombie réussit à le faire, les zombies gagnent! Les humains ne peuvent pas se le permettre!

Le plateau - qui n'est pas inclus - est magnifique. Imaginez-le coloré, grand, imprimé sur un papier couché brillant. Il a des couleurs magnifiques et des illustrations stupéfiantes

Le jeu est conçu pour deux joueurs. Ils sont assis en face l'un de l'autre, de chaque côté de la table (et imaginent un joli plateau). L'un joue les humains, l'autre les zombies affamés.

Ils ont chacun un deck de 40 cartes (le deck humain et le deck zombie).

Divisez les cartes en deux paquets- le deck zombie (avec au dos l'illustration d'un zombie) et le deck humain (avec un fond bleu). Le joueur "zombie" met la carte "L'Aube" de côté. Chaque joueur mélange les cartes de son deck.

Le joueur "zombie" place la carte "L'Aube" à la fin de son deck.

Quand tout est prêt, le jeu commence.

Les cartes -

Les cartes sont marquées de symboles, en haut à gauche.

Les cartes avec le symbole "étoile" sont défaussées immédiatement après l'utilisation.

Les cartes à effet avec le symbole "dièse" sont mises sur la table (c'est-à-dire où vous avez imaginé ce magnifique plateau avec la rue imprimée). Elles resteront en jeu.

Les spécifications de chaque carte peuvent être retrouvées dans les descriptions individuelles ci-dessous.

En bas à gauche, le chiffre indique le nombre de cartes de ce type.

L'effet des cartes sur le plateau est représenté par le diagramme en bas à gauche. Les zones d'effet, leur direction (l'impact des armes par exemple) y est représenté.

En bas à droite, la cible représente la nécessité d'une ligne de tir sans obstacle.

Vous aurez aussi besoin de quelques marqueurs, pour garder la trace de la santé des zombies individuellement. Des pièces de monnaie, des billes, des jetons (de poker par exemple) font d'habitude des marqueurs parfaits.

Zombies - C'est parti!

Le tour est divisé en deux phases - la phase humaine et la phase zombie.
Le jeu commence par la phase zombie et ensuite c'est aux humains, et cetera, alternativement.

Le tour des zombie :

- 1) Mouvement - tous les zombies et les chiens font leurs mouvements.
- 2) Piocher - le joueur zombie tire quatre cartes les met "face visible" sur la table devant lui (au premier tour, le joueur tire quatre cartes, aux tours suivants, il tire autant de cartes nécessaires pour avoir quatre cartes devant lui).
- 3) Défausser - le joueur doit se défausser d'une de ses quatre cartes
- 4) Jouer - le Joueur peut utiliser n'importe quelles cartes en jeu (c'est-à-dire ceux qu'il a posé devant lui) en accord avec leurs descriptions individuelles, après qu'il les ai mise de côté (*), ou sur le plateau (*). Le joueur peut laisser une ou plusieurs cartes en main sans les jouer. Avoir des cartes" en main "signifie les avoir devant sur la table. L'adversaire peut voir vos cartes à tout moment.

DESCRIPTIONS DES CARTES:

Sur les cartes zombies, leur score d'endurance est symbolisée par des ronds rouges en haut à droite.

ZOMBIES - Chaque zombie a son propre score d'endurance, qui est égal à sa force. Vous placez un zombie sur un des emplacements de la première rangée, à condition qu'aucun autre zombie, chien ou barrière ne bloque cet emplacement (il ne peut y avoir qu'un seul zombie ou chien sur un emplacement). Au début du tour des zombies, chaque zombie sur le plateau doit avancer d'un emplacement (bien sûr, si le mouvement en avant est possible). Les zombies ne peuvent pas passer par des emplacements occupés par un autre zombie ou un chien. Si le zombie est blessé, sa force/endurance est réduite par un nombre égal aux dommages subis. Garder la trace de la santé de chaque zombie en utilisant des marqueurs. Si la force/endurance d'un zombie baisse jusqu'à zéro, il meurt et sa carte est enlevée du jeu.

CHIENS - Chaque chien a une endurance de 1 et une force de 0. Les chiens se jouent sur le plateau comme les zombies - sur une des trois premières rangées, à condition que cet emplacement ne soit pas bloqué (par un zombie, un autre chien ou la barrière). Le mouvement des chiens se fait au début du tour des zombies, si leur mouvement est possible (si il n'y a aucune carte bloquant le mouvement sur le plateau). Les chiens peuvent se déplacer de trois emplacements par tour, dans n'importe quelle direction sauf en diagonale.

BOSS - Vous pouvez assigner cette carte à n'importe quel zombie sur le plateau. Il peut donner trois ordres de mouvement (seulement un à une tournure seule/simple)). Il peut (or)donner un mouvement en arrière, en avant ou un mouvement de côté. Seuls les zombies avec une force de 3 ou moins peuvent recevoir ces ordres et un zombie ne peut prendre qu'un ordre par partie. Si le boss meurt, tous les zombies reculent d'un emplacement (si cela est possible).

HUMAINS - Bouclier vivant! Les hommes peuvent être joués sur n'importe quelle carte zombie dans la rue. Un homme se déplace avec un zombie attiré. UN seul zombie peut se cacher derrière UN homme. Le bouclier vivant absorbe tous les dégâts d'une seule et même attaque, la carte est ensuite défaussée. La seule exception à cette règle est la carte "grenade", qui détruit le zombie avec son bouclier humain.

TERREUR - au prochain tour, le joueur humain ne peut jouer qu'une carte.

MASSE - un zombie choisi doit se déplacer sur un emplacement adjacente (en avant, en arrière ou de côté) déjà occupé par un autre zombie. Les caractéristiques de force et d'endurance des deux zombies s'ajoutent pour ne former qu'un seul et même zombie. Le nouveau zombie ne peut pas se déplacer jusqu'à la phase zombie suivante!

CHANGEMENT - Deux zombies sur des emplacements horizontalement ou verticalement adjacents peuvent changer de place l'un avec l'autre.

MORSURE - Vous pouvez jouer cette carte sur un bouclier humain sur le plateau. L'homme mordu devient un zombie avec une force/endurance de 1 et est placé directement à côté ou derrière le zombie qui l'a mordu (si ces places sont occupées ou bloquées, la carte "morsure" ne peut pas être jouée).

GRIFFES - Vous pouvez ajouter des griffes à n'importe quel zombie en jeu. Sa force/endurance augmente

de 1 point.

FAIM – cette carte permet à un zombi d'avancer d'un emplacement, bien sûr si ce mouvement est possible (c'est-à-dire si l'emplacement n'est pas occupé ou bloqué).

VIANDE - Il force le joueur humain à se défausser d'une carte (choisie par le joueur "zombie") de sa main (une des cartes qui sont en jeu, placées devant le joueur humain).

CLIC! - Cette carte peut être jouée pendant le tour humain lors d'un tir, d'une explosion, . Elle annule l'effet de ces cartes.

PIOCHE – Cette carte détruit un obstacle posé par le joueur humain sur la rue. Après la destruction de l'obstacle (mur, baril, voiture ou mine) la carte est immédiatement défaussée.

PAS SI VITE - Vous pouvez jouer cette carte juste avant le mouvement d'un zombi (voir le tour Zombies, ci-dessus). Un zombi ne fera pas son mouvement obligatoire ce tour-ci.

Mouvement – pendant un tour, un zombi ne peut pas se déplacer de plus de deux emplacements – un emplacement lors du mouvement obligatoire et un autre résultant d'un effet d'une carte spéciale.

Mouvement arrière – il est possible si l'emplacement juste derrière un zombi (ou un chien) est libre. On ne peut pousser aucun zombi ou chien pour y placer un autre zombi. Le zombi ne peut pas reculer sur un mur plus haut que sa caractéristique de force. La barrière, le filet ou le gel peuvent annuler le mouvement arrière. De plus, les zombies peuvent seulement se déplacer en arrière suite à une carte spéciale.

Ligne - Des Zombies et des chiens debout l'un après l'autre sans emplacement libre entre eux dans la rangée composent une ligne de zombies.

VICTOIRE

Les victoires du joueur zombie, quand n'importe lequel des zombies franchi la rangée finale, cinquième rangée de la rue, et passent la barricade des humains.

LES HUMAINS – LET'S GO!

Le tour des humains :

5) Mouvement - la carte "baril roulant" déplace ce qui se trouve sur un emplacement en direction du cimetière (si elle a été jouée par le joueur humain auparavant).

6) Piocher - le joueur humain tire quatre cartes, les met "face visible" sur la table devant lui (au premier tour, le joueur tire quatre cartes, aux tours suivants, il tire autant de cartes nécessaires pour avoir quatre cartes devant lui).

7) Défausser - le joueur doit se défausser d'une de ses quatre cartes

8) Jouer - Le Joueur peut utiliser n'importe quelles cartes "en jeu" (c'est-à-dire ceux qu'il a posé devant lui) en accord avec leurs descriptions individuelles, après qu'il les ai mise en réserve (*), ou sur le plateau (*). Le joueur peut laisser une ou plusieurs cartes en main sans les jouer. Avoir des cartes "en jeu" signifie les avoir devant sur la table. L'adversaire peut voir vos cartes à tout moment.

DESCRIPTIONS DES CARTES :

Sur les cartes des humains, les ronds jaunes représentent la puissance des armes (ou objets)

TIR - Vous pouvez tirer en ligne droite (sur une ligne) et vous frapperez toujours la première cible sur le trajet de la balle. Le tir fait des dommages égaux à sa puissance (1 ou 2). De plus, un zombi qui a été touché mais qui n'a pas été tué doit reculer d'un emplacement, si possible (e.i. s'il n'est pas bloqué par un autre zombi ou un chien).

RAFALE - Vous pouvez tirer en ligne droite (sur une ligne) et vous frapperez toujours la première cible sur le trajet de la balle. La rafale fait des dommages égaux à deux ou trois balles et chacun d'entre elle fait un point de dégâts. Cela signifie, qu'après la mort d'une cible, les balles restantes peuvent frapper d'autres cibles dans la même ligne droite. Et on applique les mêmes effets: un zombie qui a été touché mais qui n'a pas été tué doit reculer d'un emplacement quelque soit le nombre de balles tirées lors de la rafale. Note : le bouclier humain absorbe tous les dégâts d'une explosion.

SNIPER - Cette carte a les mêmes effets que la carte TIR mais vous pouvez frapper n'importe quelle cible dans la rue (i.e les 3 lignes de cartes). Choisissez n'importe quelle cible et tirer.

MUR - Vous pouvez jouer le mur seulement sur un emplacement vide et seulement si aucun zombie n'est sur une case adjacente (verticalement, horizontalement ou diagonalement). Vous ne pouvez pas placer un mur derrière un zombie ou, être plus précis, n'importe quelle rangée derrière un zombie. Vous ne pouvez pas mettre le mur sur la cinquième rangée (la plus proche joueur humain). Une fois placé, le mur reste là jusqu'à la fin du jeu, à moins qu'il ne soit détruit par la pioche ou la grenade. Le mur peut être aussi haut que 5 ou 6, sa hauteur est affichée sur la carte.

Le mur bloque la ligne en occupant l'emplacement où il a été posé : les chiens ne peuvent pas se déplacer sur le - ou au dessus du - mur, le baril roulant entre en collision et s'écrase dessus, les zombies doivent s'arrêter sur l'emplacement juste avant le mur si leur force totale est plus petite que la hauteur du mur. Ils peuvent alors former une ligne de zombies, l'un après l'autre, et peuvent "pousser" le zombie au pied du mur, mais SEULEMENT si leur force totale égale ou excède la hauteur du mur.

Exemple : Il y a un mur, dont la hauteur égale est à 6 placé sur l'emplacement C3 (voir le diagramme du plateau de jeu) et sur le C2 il y a un zombie, qui a 2 en force. Le zombie ne peut pas se déplacer sur le mur, parce que sa force n'est pas égale (ou plus haute) que la hauteur du mur. Cependant, si vous mettez un zombie avec un score de 4 en force sur l'emplacement C1, pendant la phase de mouvement, grâce à la conjugaison de la force des deux zombies, le premier zombie qui est au pied du mur le franchit (poussé par les autres) et le deuxième se déplace en C2. Au tour suivant, le premier zombie se déplace en C4, mais le deuxième zombie reste en C2, incapable de passer le mur tout seul, à moins qu'un autre zombie ne soit mis sur le plateau et que leur total de force égale ou excède la hauteur du mur.

BARRIÈRE - Elle bloque tout le mouvement de n'importe quel zombie ou chien dans une ruelle(voie) seule(simple) pour 1 phase. La barrière empêche aussi quelqu'un de déplacer à une ruelle(voie) bloquée (l'acteur(le joueur) ne peut pas mettre de zombies ou chiens sur cette ruelle(voie) dans sa phase). La barrière peut être placée(située) seulement sur un champ(domaine) libre(gratuit) dans la première rangée(dispute).

NAPALM - Il brûle n'importe quel emplacement dans la rue et brûlera jusqu'à la phase humaine suivante. Tout ce qui se trouve ou se déplace dans l'emplacement enflammé, subit un point de dégâts.

Exemple : un chien se situe sur l'emplacement C3 et un zombie sur le C2. Le joueur humain met le napalm sur le C3. Le chien souffre automatiquement d'un point de dégâts et est tué. Dans le début de la phase zombie, le zombie passant de C2 à C3 subit un point de dégâts aussi.

SANG - Cela force un zombie ou un chien à se déplacer de côté.

DEGAGE! - Il oblige le joueur zombie à se défausser d'une carte de sa main (choisie par le joueur humain).

PROJECTEUR : - Il déplace simultanément tous les zombies et les chiens un emplacement en arrière sur une ligne (si possible).

ESSENCE - Cette carte vous permet de renverser de l'essence enflammée sur chaque emplacement, horizontalement ou verticalement adjacentes. L'essence a une puissance de 4, ce qui signifie qu'elle peut faire un total de 4 points de dégâts aux zombies et/ou aux chiens situés sur l'emplacement ainsi enflammé. Pour enflammer un autre emplacement (de la même rangée ou ligne), l'essence doit avoir tué un zombie sur l'emplacement précédent. Vous pouvez aussi renverser l'essence sur un emplacement vide, mais, dans un tel cas, un point de dégâts est gaspillé.

RECULE - Il déplace simultanément tous les zombies et les chiens sur un emplacement arrière dans la rue (si possible).

GEL! - Il gèle tout mouvement dans la rue. Les zombies et les chiens ne se déplacent pas dans leur tour suivant. Le gel finit à la fin du prochain tour du joueur humain.

GRENADE A MAIN - Vous pouvez la jeter sur n'importe quel emplacement sur le plateau. La grenade tue et détruit tout ce qui est à cet endroit.

FILET - Vous pouvez jeter un filet sur n'importe quel nombre de zombies étant placés sur des

emplacement verticalement ou horizontalement adjacents, stipulant que leur force combinée n'excède pas 6. Le réseau(filet) les empêche de se déplacer dans leur phase suivante (ils ne peuvent pas faire leur mouvement obligatoire et ils ne peuvent aussi être déplacés au moyen d'aucunes cartes jouées par le joueur zombie, ou par des ordres du boss. Le filet perd son effet au début du prochain tour du joueur humain.

BARIL ROULANT - Vous pouvez mettre le baril roulant sur un des trois cinquièmes emplacements de la rangée finale (la plus proche du joueur humain), si elle n'est pas occupée par un zombie, un chien, un mur ou la barrière. Le baril avance d'un emplacement (vers le cimetière) au début de la phase du joueur humain. Quand le baril roulant rencontre un zombie ou un chien, il le tue immédiatement et est détruit lui-même (enlevé du jeu). Le baril entre en collision avec un mur ou une voiture et peut tomber dans une fosse. Il est alors stoppé et détruit.

MINE - Vous pouvez la mettre sur n'importe quel emplacement, sauver(économiser) ceux-là directement avant n'importe quels zombies ou chiens. Si un zombie, un chien ou le baril se déplace sur un emplacement miné, elle saute. Une mine peut aussi être mise à feu par le lance-flammes, l'essence, la rue en feu, le napalm ou une explosion (la grenade, la voiture). Un zombie ou un chien situés sur un emplacement miné qui explose encaisse 2 points de dégâts et un emplacement adjacent, choisie par le joueur humain, reçoit des dégâts (dus aux shrapnels) d'une puissance de 1 point de dégâts.

RUE EN FEU - Vous pouvez jouer cette carte sur une des contre-allées (pas la ligne centrale). Le feu fait un point de dégâts à chaque zombie et chien sur cette ligne.

HAUTE TENSION - Vous pouvez jouer cette carte sur n'importe quelle ligne. La haute tension fait un point de dégâts à chaque zombie ou chien sur une ligne donnée.

VOITURE - Vous pouvez mettre une voiture piégée sur n'importe quel emplacement, si il n'y a pas d'obstacles (comme des zombies) sur la ligne, la voiture peut se déplacer (rouler) jusqu'à cet emplacement. Vous pouvez faire ressortir la voiture avec n'importe quelle sorte de tir (tir, rafale ou tireur isolé), le feu (napalm, essence, lance-flammes, la rue en feu) ou une explosion (la grenade, une mine, un shrapnel de mine). Les zombies et les chiens peuvent marcher sur et dans la voiture. L'explosion de la voiture occasionne un point de dégâts sur l'emplacement et un point de dégâts sur chaque emplacement adjacent (même diagonalement).

LANCE-FLAMMES - le lance-flammes a une puissance de 5. Il peut viser la première rangée sur laquelle est placé un zombie ou un chien, occasionnant un total de 5 points de dégâts (répartis par le joueur humain. Chaque emplacement adjacent coute un point de dégâts, même s'il est libre. Vous ne pouvez pas enflammer une cible cachée derrière un mur.

FOSSE - Vous pouvez placer une fosse sur n'importe quel emplacement sur le plateau. Une fosse a un indicateur de profondeur (1 ou 2). Si un zombie ou un chien dont la force est égale ou inférieure à la profondeur de la fosse tombe dedans, il meurt immédiatement. On considère alors que la fosse est "remplie" (donc immédiatement défaussée). Un zombie, dont la force est supérieure à la profondeur de la fosse, pourra marcher par dessus sans aucun problème (mais la fosse reste sur le plateau). Un zombie se cachant derrière un bouclier humain l'utilisera toujours pour remplir le trou et pourra donc franchir la fosse comblée (donc immédiatement défaussée).

VICTOIRE

Le joueur humain gagne quand le joueur zombie tire la carte "L'aube".

TRADUCTION DES CARTES

zombies:

(hund)	Chien - C'est toi, skippy ?
(hunger)	Faim - il y a du rab' de viande!
(verschmelzung)	Fusion - tu n'es plus seul!
(fleisch)	Viande - il était pas frais ce steak...
(biss)	Morsure - j'en mangerai, madame...
(boss)	Boss - A mon commandement ! Dévorez!
(gib her)	Pas si vite! - c'est à moi!..
(zombie)	zombie - Cours zombie, cours! - je danse à mort! - j'me sens comme supermort! - c'est pas possible, ils sont 2 là dedans!
(terror)	Terreur - ah, t'as peur hein?
(klik)	Clic - c'est bête ça...
(tausch)	Changement - eh toi, mets toi là!
(krallen)	Griffes - mon nom est krüger, zombie krüger.
(spitzhacke)	Pioche - attention, chantier
(Schutzschild)	Bouclier humain - tu m'as pas vu venir!
(sonnenaufgang)	Aube - la nuit a été longue!

humains:

(fallgrube)	Fosse - Prochain arrêt: rez-de-chaussée!
(mauer)	Mur - il reste encore du barbelé?
(handgranate)	Grenade - whaa, ca vole haut un zombie
(stromschlag)	haute tension - danse encore un peu va!
(feuerstoss)	Rafale - hasta la muerte, zombie! - zomburger pour tous le monde!
(benzin)	Essence - On a plus besoin pour la tronçonneuse!
(brennende strassenseite)	Rue en feu - C'est comme au bowling mais avec un feu d'artifice!
(Ülfass)	Baril roulant - t'entends pas comme un bruit de fêraille?!
(faustschlag)	Dégage! - souffle coupé!
(barriere)	Barrière - Laisse tomber, ils passeront plus!
(Mine)	Mine - Eh! C'est pas interdit ça?
(netz)	Filet - garantie imperméable aux zombies!
(heiligenbildchen)	Gel - eh regardez bien, vous l'auriez pas déjà vu?
(heckenschütze)	sniper - encore un pas...
(schmierseife)	Sang - manque plus que les zombiegirls!
(weiche zurück)	Recule! - tu ne peux pas rester ici!
(flammenwerfer)	Lance-flamme - qui veut un hotdog?
(flutlicht)	Projecteur - on y voit plus clair!
(autobombe)	Voiture piégée - 10,9,8...oh zut: feu!
(shuss)	Tir - J'en tire encore un...
(guter schuss)	Tir ajusté - Pan! dans le mille!

bon jeu!