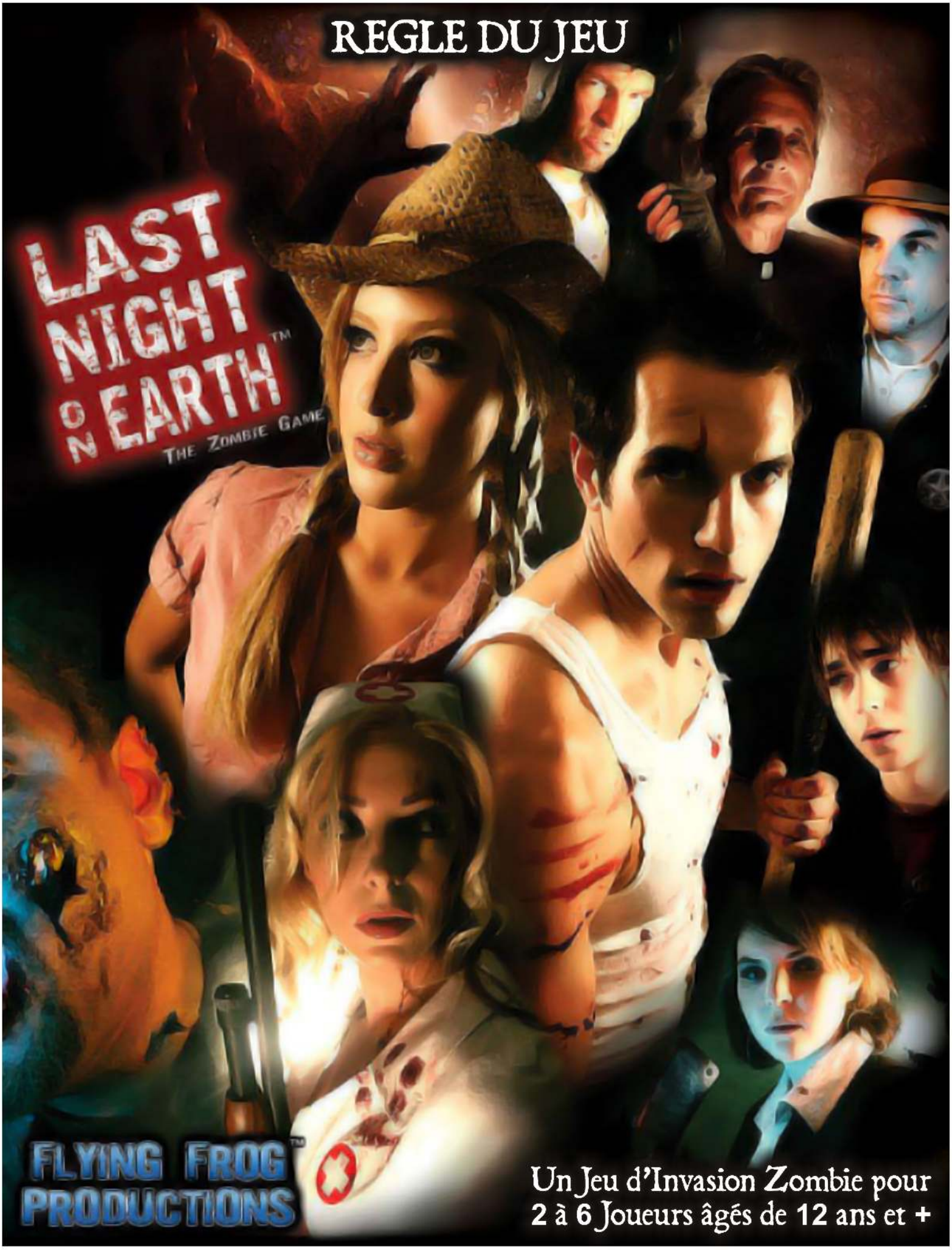
REGLE DU JEU


LAST NIGHT ON EARTH™
THE ZOMBIE GAME
FLYING FROG™ PRODUCTIONS
Un Jeu d'Invasion Zombie pour
2 à 6 Joueurs âgés de 12 ans et +

LAST NIGHT ON EARTH
Le Jeu de Zombies

Par
Jason C. Hill

Alors que la nuit tombe sur le village endormi de Woodinvale, les ombres et la brume amènent bien plus qu'une simple fraîcheur. Un cauchemar s'abat sur la paisible communauté, envahie par les morts... grattant pour se frayer un passage vers la surface, mûs par une insatiable faim de chair humaine. Il ne reste qu'une poignée de Héros inespérés unis dans un combat pour la survie. Durant cette nuit interminable, la seule chose pire que la mort... serait d'être infecté.

Présentation du Jeu

Last Night on Earth, Le Jeu de Zombies a pour thème les Zombies mangeurs de cervelle, les Héros incongrus, et les films d'horreur. Les joueurs y tiennent le rôle de Héros ou de Zombies. Pour survivre, les joueurs Héros doivent faire preuve d'astuce et d'ingéniosité (ainsi que d'un peu de chance) pour réussir à passer la nuit. Seul un travail d'équipe permettra aux Héros d'éviter les hordes de Zombies et de trouver le moyen d'y mettre fin ou de s'enfuir.

Tàndis que certains joueurs luttent pour leur survie, d'autres font déjà partie des victimes de l'épidémie et s'évertuent à nourrir leur haine des vivants. En tant que joueur Zombie, vous contrôlez les vagues innombrables de Zombies se répandant sur la ville comme un fléau. Vous pouvez aussi semer la discorde parmi les Héros en titillant leur ancestral instinct de conservation. Les Héros qui succombent rejoindront bien souvent les rangs de vos Zombies pour terroriser leurs anciens alliés.

Avec des Héros tout droit sortis d'un film d'horreur et des hordes de Zombies assoiffés de sang, chaque scénario est conçu pour être joué comme l'intrigue d'un film; des Héros désespérés dans une course contre la montre pour atteindre leurs buts... c'est aussi simple que d'essayer de rester en vie durant toute une nuit.

Alors posez ce pop-corn, attrapez votre fusil à pompe, et planquez votre cerveau; les Zombies arrivent et ceci pourrait bien être votre *dernière nuit sur terre*.

Déroulement d'une Partie

Chaque round de jeu est divisé en deux tours, le tour des Zombies et le tour des Héros. Lors du tour des Zombies, un joueur Zombie peut déplacer et faire attaquer ses Zombies, et éventuellement en faire apparaître de nouveaux. Lors du tour des Héros, chaque Héros peut faire une action de type déplacement (bouger, ou Fouiller l'intérieur d'un bâtiment) et attaquer, dans l'ordre qu'il préfère. Le jeu se termine lorsque les objectifs du scénario sont atteints ou que le marqueur de la course du soleil atteint la fin de celle-ci.

Thèmes Abordés

Last Night on Earth, le Jeu de Zombies contient des images de films d'horreur et aborde des thèmes un tant soit peu adultes (bien que la plupart du temps présentés au second degré). Pour cette raison, ce jeu est destiné à un public âgé de **12** à **100** ans (désolé, si vous avez plus de **100** ans vous êtes probablement déjà un Zombie; auquel cas vous bénéficieriez d'un avantage déloyal). Vous voilà prévenu !

Contenu du Jeu

- **1** livre de règles en couleur
- **1** plateau central
- **6** plateaux externes en forme de "L"
- **8** figurines de Héros (grises)
- **14** figurines Zombies (vertes & marron)
- **40** cartes de Héros (pour le jeu de base)
- **40** cartes de Zombie (pour le jeu de base)
- **20** cartes de Héros (règles avancées)
- **20** cartes de Zombie (règles avancées)
- **6** cartes de référence
- **8** grandes feuilles de personnage Héros
- **5** grandes cartes de scénario
- **2** feuilles de pions prédécoupés en couleur
- **16** dés
- **1** CD audio de musique originale

Les Joueurs

Last Night on Earth, le Jeu de Zombies peut être joué par 2 à 6 joueurs (il y a toujours au moins 1 joueur Héros et 1 joueur Zombie). Le nombre total de joueurs détermine combien tiendront le rôle des joueurs Héros ou des joueurs Zombies. Consultez le tableau suivant:

2 Joueurs	1 joueur Zombie 1 joueur Héros avec les 4 Héros
3 Joueurs	1 joueur Zombie 2 joueurs Héros avec 2 Héros chacun
4 Joueurs	2 joueurs Zombie 2 joueur Héros avec 2 Héros chacun
5 Joueurs	1 joueur Zombie 4 joueurs Héros avec un Héros chacun
6 Joueurs	2 joueurs Zombie 4 joueurs Héros avec un Héros chacun

Notez bien qu'il y a toujours 4 personnages Héros, quel que soit le nombre de joueurs jouant en tant que Héros.

Composition du Jeu

Les Dés

Ce jeu contient 16 dés standards à 6 faces prévus pour être répartis entre les joueurs. Il arrivera souvent que les cartes fassent mention de D6 et de D3. D6 est un autre nom pour un dé à 6 faces. Un D3 est obtenu en lançant un D6 et en regardant le tableau suivant:

Jet de D6	Résultat
1 - 2	1
3 - 4	2
5 - 6	3

Marqueurs de Blessures



Plusieurs Jetons de Blessure rouges (*"Wound"*) sont fournis pour suivre le décompte des coups reçus par les personnages pendant une partie. Ces marqueurs doivent être placés sur les feuilles de personnages des Héros lorsqu'ils sont blessés.

Marqueur de course du soleil



Le marqueur de course du soleil est placé sur la piste du soleil au début de la partie et descendu d'un emplacement à chaque tour pour connaître le nombre de tours qui ont été joués (et combien de tours il reste).



Nouveau Point d'Apparition

Il arrivera que les Zombies obtiennent un point d'apparition supplémentaire servant à amener d'autres Zombies sur le plateau de jeu. Cela résulte en général de l'effet d'une carte.

Dominé



Parfois un bâtiment sera envahi par les Zombies au point que les Héros n'y auront plus du tout accès. Cela est généralement dû à l'effet d'une carte. Quand cela se produit, placez un Marqueur *"Taken Over"* (*"Dominé"*) sur le bâtiment.



Lumières Eteintes

Quand les Zombies coupent le courant (en trébuchant sur quelque chose ou en mâchant un câble), la situation se corse. Les marqueurs *"Lights Out"* (*"Lumières éteintes"*) sont placés sur les bâtiments pour représenter cet effet.

Pions Essence (Règles avancées)



Les Pions Essence (*"Gas Marker"*) ne servent que dans les règles avancées et sont détaillés plus loin dans ce livret.

La Vieille Betsy (Règles avancées)



La vieille Betsy (*"Old Betsy"*), le chien de ferme, n'est utilisée que dans les règles avancées et est décrite en détails sur la carte *Old Betsy*.

Le Camion (Règles avancées)

Le Camion ne sert qu'au scénario *"Fuite dans le Camion"* (*"Escape in the Truck"*) des règles avancées.

Jeton Héros Zombie (Règles avancées)



Dans les règles avancées, quand un Héros est tué il arrive qu'il devienne à son tour un Zombie. Quand cela se produit, un jeton Héros Zombie (*"Zombie Hero"*) est placé sous sa figurine et déplacé avec elle pour se rappeler que le Héros est devenu un Zombie chasseur de cervelles.



Jeton Divers (Règles avancées)

Plusieurs jetons supplémentaires sont fournis. Ceux-ci ne sont pas nécessaires au jeu de base mais peuvent servir pour des règles ou des scénarios "maison" ainsi que de futurs scénarios officiels.

Figurines



Il y a **8** figurines différentes de Héros (grises), correspondant chacune à une feuille de personnage de Héros. Il y a également **14** Zombies (**7** verts, **7** marron). S'il n'y a qu'un seul joueur Zombie, les **14** Zombies forment une réserve unique. S'il y a deux joueurs Zombies, chacun reçoit une réserve de **7** Zombies (l'un a les verts, l'autre les marron).



Bande Son *Last Night On Earth*

Last Night On Earth, le jeu de Zombies est fourni avec sa propre bande-son de musique originale destinée à être écoutée en jouant. Elle n'est pas nécessaire et n'affecte le jeu en aucune manière, mais vous trouverez peut-être que cela renforce l'ambiance des parties.

Types de Cartes

Il existe **2** paquets de cartes, les cartes de Héros et les cartes de Zombies. Dans le jeu de base, ces paquets comptent **40** cartes chacun. Il existe aussi un supplément de **20** cartes avancées pour chaque paquet Héros et Zombie. Pour le moment, laissez de côté ces cartes qui ne serviront qu'avec les règles avancées.

Cartes de Héros

Les cartes de Héros représentent des objets et des armes que les Héros peuvent trouver durant la partie, ou des événements destinés à surprendre vos ennemis.

Détail d'une Carte de Héros



Les Objets (bordés de vert – ou de gris pour les armes) sont des cartes à jouer face visible sur le Héros qui les a découverts. Ils sont expliqués en détail plus loin.

Les Evénements (bordés d'or) sont conservés en main à l'abri des regards Zombies. Ils peuvent être joués sur tout Héros pour lui donner un avantage ou le sauver d'un destin funeste.

Cartes de Zombies

Les cartes de Zombies fonctionnent un peu différemment de celles des Héros. Un joueur

Zombie a à disposition une main de cartes à utiliser contre les Héros comme bon lui semble. Les Zombies peuvent de plus tirer de nouvelles cartes au début de chaque tour des Zombies. Il n'y a en fait qu'un seul type de carte Zombie, en l'occurrence des événements (à bordure "bois"). Ils représentent diverses capacités que les Zombies possèdent pour attaquer, harceler, et de façon générale terroriser les Héros.

Détail d'une Carte de Zombie



Jouer immédiatement

Certaines cartes portent la mention "Play immediately" *("Jouer immédiatement")*. Elles doivent être jouées dès qu'elles sont tirées. Si plus d'une carte à jouer immédiatement est tirée au même moment, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel leurs effets se produisent (tant que tout se déroule durant l'étape courante du tour).

Reste en Jeu

Certaines cartes portent la mention "Remains in play" *("Reste en jeu")*. Cela signifie que ces cartes restent actives, face visible sur la table, et continuent d'affecter le jeu tant que rien ne provoque leur défausse.

Feuilles de Personnage des Héros

Chacun des différents Héros est représenté par une *Feuille de Personnage de Héros* qui décrit ses capacités spéciales et autres informations.



Cartes de Scénario

Il y a cinq scénarios différents, chacun représenté sur une grande *Carte de Scénario* qui décrit l'ensemble de ses informations importantes et de ses objectifs.





Les Plateaux de Jeu

Il y a deux types de plateaux de jeu, le centre du village et les parties externes en forme de "L".

Le Centre du Village

Le centre du village est toujours placé au centre de la table et possède de plus grandes cases pour permettre de traverser plus rapidement cette partie de la surface de jeu. Ces cases fonctionnent exactement comme les cases plus petites, elles sont simplement moins nombreuses.

Sur la face opposée au centre du village se trouve le Manoir. Le Manoir ne sert qu'au scénario du jeu avancé "Defend the Manor House" (*"Défendez le Manoir"*) comme expliqué plus loin.

Plateaux Externes

Il y a 6 plateaux externes en forme de "L". Ceux-ci représentent les bâtiments environnants et les diverses parties du village. Au début de chaque partie, 4 des plateaux externes sont tirés au hasard et placés autour du centre du village afin de former un plateau de jeu complet de forme carrée.

Les Cases

Le plateau est divisé en un certain nombre de cases que les Héros et les Zombies peuvent traverser. Chaque case est considérée soit comme extérieure soit comme une case de bâtiment (celles à l'intérieur des murs).

> Il n'y a pas de limite à la quantité de figurines qui peuvent se trouver dans une case simultanément (Héros et/ou Zombies).

Comme mentionné précédemment, les cases du centre sont nettement plus grandes que celles des plateaux externes. Ces cases sont traitées de la même manière. Les cases plus grandes du centre permettent simplement aux figurines de traverser le plateau beaucoup plus vite.



Les Murs

Les murs suivent les bords de certaines cases pour délimiter les bâtiments. Ils bloquent les déplacements des Héros ainsi que la ligne de vue des attaques à distance (plus de détails par la suite).



Les Portes

Les portes sont indiquées par la discontinuité d'un mur et permettent à un Héros de traverser ce mur à un endroit précis. Les Héros ne peuvent se déplacer en diagonale lorsqu'ils passent une porte.

Points d'Apparition des Zombies

Les croix rouges sur les plateaux externes figurent les points d'apparition des Zombies. C'est sur ces cases que les Zombies entrent en jeu et près desquelles les Héros évitent en général de traîner (à moins qu'ils n'aient envie de finir en Zombie). Chaque plateau externe possède l'un de ces points d'apparition de Zombies.



Lieux Spéciaux et Bâtiments

Certains bâtiments et lieux du plateau de jeu ont des règles spéciales qui les régissent. Ces règles sont décrites sur le plateau de jeu.

Ramassage

Bien que les Héros puissent fouiller les bâtiments pour tirer une carte de Héros, certains bâtiments donnent en plus la possibilité de tirer une carte précise de la défausse des Héros. Ces bâtiments sont indiqués comme offrant l'option "Pick up" (*"Ramassage"*).

Par exemple, le poste de police dit "Pick up: Pump Shotgun" ("Ramassage: Fusil à pompe"). Cela signifie qu'un Héros fouillant ce bâtiment peut soit tirer une carte de la pile des Héros comme d'habitude, soit prendre une carte "Fusil à pompe" dans la défausse des Héros (s'il y en a une).

> La chose la plus importante à garder à l'esprit concernant la capacité "Ramassage" est que pour l'utiliser, la carte doit déjà se trouver dans la défausse (vous ne pouvez PAS la prendre dans la pioche).

Les Règles de Base

Pour votre première partie, il est recommandé d'utiliser les règles de base. Ces règles se focalisent plus sur le coeur du jeu et constituent aussi bien une bonne introduction pour les nouveaux joueurs qu'une variante accélérée pour des joueurs expérimentés.

Laissez de côté les deux paquets de cartes avancées (**20** pour les Héros et **20** pour les Zombies, marquées de l'icône correspondante) ou retirez-les des paquets si elles ont été utilisées antérieurement. Elles ne servent que pour les règles avancées.

Scénario

Il n'existe qu'un seul scénario pour les règles de base – "*Die Zombies, Die!*". Ecartez les autres cartes de scénario et placez celle de "*Die Zombies, Die!*" face visible sur la table près des joueurs Héros, là où tous peuvent la voir.

Dans ce scénario, les Héros ont **15** tours pour tuer **15** Zombies. Les Zombies gagnent si les Héros n'arrivent pas à en tuer assez, ou bien s'il tuent **2** des Héros. Cette carte de scénario présente tous les objectifs ainsi qu'une série de nombres. Vous pouvez utiliser le jeton rouge circulaire percé d'un trou central pour suivre le nombre de Zombies tués par les Héros jusque là.

Mise en Place

Création du Plateau de Jeu

Placez le plateau du centre du village sur une grande table et prenez au hasard (face cachée) quatre des six plateaux externes en forme de "**L**" pour les placer autour du plateau central. Ensuite, retournez ces plateaux pour créer la surface de jeu comme montré sur le schéma page suivante. Placez la piste du soleil près du plateau afin qu'elle soit visible de tous.

Création du Plateau de Jeu

Mélangez les pioches des Héros et des Zombies et placez-les près de leurs joueurs respectifs.

Il est très important de bien trier chaque paquet de cartes avant le début de chaque nouvelle partie.



Tirez et Placez les Personnages Héros

Les joueurs Héros tirent ensuite au hasard quatre des feuilles de personnages de Héros pour former leur équipe. Placez ces feuilles face visible sur la table de façon à ce que tout le monde puisse les voir puis prenez les figurines correspondantes.

Chacune des figurines est ensuite placée sur le plateau de jeu dans son emplacement de départ ("*Start:*") inscrit sur leur feuille. La figurine peut être placée dans toute case du bâtiment indiqué (au choix du joueur Héros).

Si le bâtiment de départ d'un Héros est absent du plateau de jeu, la figurine est placée dans la case centrale du centre du village et, en compensation, ce Héros reçoit une carte tirée du sommet de la pioche des Héros. S'il s'agit d'un "Objet" ("*Item*"), elle est placée près de la feuille de personnage du Héros, si c'est un "Evénement" ("*Event*") elle est conservée en main.

Créez la Réserve de Zombies

S'il n'y a qu'un joueur Zombie, prenez les **14** Zombies (verts et marron) et mettez-les sur le côté ensemble. Ceci constitue la réserve de Zombies. La quantité de Zombies présents sur le plateau de jeu durant une partie peut varier, mais ne dépassera jamais **14** Zombies simultanément.

> Quand des Zombies sont retirés du plateau de jeu, ils réintègrent leur réserve de Zombies.

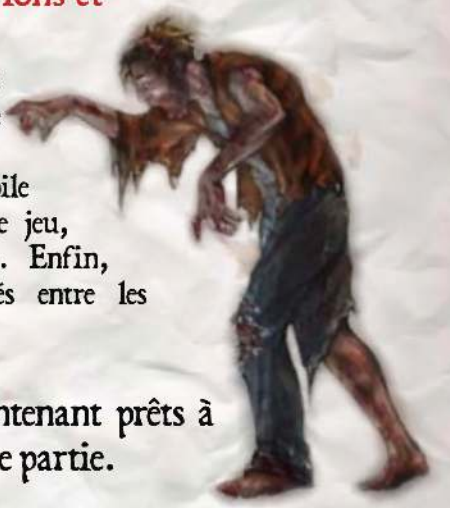
S'il y a deux joueurs Zombie, chacun a alors sa propre réserve de **7** Zombies. L'un des joueurs prend tous les Zombies verts, et l'autre tous les Zombies marron. Les joueurs ne peuvent à aucun moment utiliser des Zombies de la réserve de l'autre joueur (uniquement leur propre couleur de Zombie).

Placez Les Zombies de Départ

Le joueur Zombie commence la partie avec **2D6** Zombies sur le plateau de jeu (ou **1D6** chacun s'il y a deux joueurs Zombies). Placez le nombre de Zombies ainsi déterminé sur le plateau à partir de votre réserve. Les Zombies sont placés sur le plateau aux points d'apparition des Zombies (les croix rouges sur les plateaux externes).

Quand vous placez les Zombies, vous devez les répartir aussi également que possible parmi tous les points d'apparition. Aucun d'eux ne peut avoir **2** Zombies si tous les autres n'en ont pas au moins **1**. S'il y a **2** joueurs Zombies, ils ne sont limités que dans leur couleur de Zombies (ainsi, les deux joueurs peuvent placer chacun un Zombie sur un point d'apparition avant que tous les autres n'aient reçu un Zombie).

Préparez les Pions et les Dés



Placez tous les marqueurs de blessure et les autres pions en pile près du plateau de jeu, accessibles à tous. Enfin, répartissez les dés entre les joueurs.

Vous êtes maintenant prêts à commencer une partie.



Le Round de Jeu

Chaque round de jeu est composé de deux tours, le tour des Zombies et le tour des Héros. Lors du tour des Zombies, les joueurs Zombies déplacent et font attaquer les Zombies, et essayent aussi d'en faire apparaître de nouveaux. Pendant le tour des Héros, chaque Héros peut effectuer ses actions, quel que soient l'ordre des joueurs. Le jeu se termine quand les objectifs du scénario sont atteints ou que le marqueur de la course du soleil arrive à la fin de la piste (le soleil sur l'horizon).

Le Round de Jeu
I) Tour des Zombies
II) Tour des Héros

Le Tour des Zombies

Chaque tour des Zombies est composé de six étapes à réaliser dans l'ordre.

1) Avancer le Marqueur de la course du soleil
2) Tirer de Nouvelles Cartes de Zombies
3) Vérifier l'Apparition de Nouveaux Zombies
4) Déplacer les Zombies
5) Combattre
6) Placer les Zombies qui sont Apparus

1)Avancer le Marqueur de la course du soleil

Lors du premier round de jeu, au lieu de déplacer le marqueur de la course du soleil, le joueur Zombie place ce marqueur sur la piste au numéro indiqué sur la carte de scénario à la mention "Turns:" (*"Tours:"*).

Par exemple, le scénario "Die Zombies, Die!" indique "Turns: 15", le marqueur de course du soleil doit être placé sur le n° 15.

Au début de chacun des tours des Zombies suivant le marqueur est avancé d'un emplacement (en comptant à rebours). Si cela déplace le marqueur au delà du dernier espace (le numéro 1), la partie prend immédiatement fin. Ceci représente généralement la disparition du soleil à l'horizon et les Zombies sortant en force pour prendre le contrôle total du village (bien que dans certains scénarios cela indique que les Héros ont réussi à survivre jusqu'à l'aube).

2) Tirer de Nouvelles Cartes de Zombies

Le joueur Zombie a une main de quatre cartes de Zombies (ou deux cartes s'il y a deux joueurs Zombies). Au début de chaque tour des Zombies, chaque joueur Zombie tire de nouvelles cartes de Zombies jusqu'à compléter sa main. Ces cartes sont à cacher aux yeux des Héros mais s'il y a deux joueurs Zombies ils peuvent se montrer leurs cartes et discuter stratégie.

Avant de commencer à tirer ces cartes, chaque joueur Zombie peut en défausser une de sa main.

3)Vérifier l'Apparition de Nouveaux Zombies

Pour voir si de nouveaux Zombies apparaissent, lancer 2D6 et additionnez-les.

> Si le résultat est supérieur au nombre de Zombies présents sur le plateau de jeu, vous pourrez ajouter de nouveaux Zombies à la *fin* de votre tour.

Dans le cas où il y a deux joueurs Zombies, chacun d'eux lance 1D6 et doit faire un résultat supérieur au nombre de Zombies qu'il contrôle sur le plateau de jeu à lui seul.

Rappelez-vous que ce jet doit toujours être fait après les cartes à *"Jouer Immédiatement"*, car celles-ci peuvent changer le nombre de Zombies en jeu.



4) Déplacer les Zombies

Après avoir reconstitué votre mains de cartes de Zombies et testé l'apparition de nouveaux Zombies, il est temps de faire ce que les Zombies font de mieux ... grouiller et dévorer.

Vous pouvez déplacer vos Zombies d'une case du plateau dans n'importe quelle direction (avant, arrière, de côté, en diagonale). Contrairement aux Héros, les Zombies peuvent passer à travers les murs (en rampant par les fenêtres ou en traversant le plancher).

> **Faim de Zombie** - La seul restriction aux déplacements des Zombies vient de leur insatiable appétit pour la chair humaine. Ainsi, un Zombie ne peut jamais quitter une case où se trouve un Héros, et s'il est adjacent à un Héros, le Zombie doit aller sur la case où se trouve le Héros (si plus d'un Héros est adjacent, c'est le joueur Zombie qui choisit la case où il se rend).

Il arrivera qu'une carte permette à un Zombie de se déplacer de plus d'une case (comme avec la carte "Shamble" - "*Marche forcée*"). Les Zombies se déplaçant de plus d'une case sont toujours soumis aux restrictions ci-dessus (s'ils bougent et se retrouvent adjacents à un Héros, ils doivent continuer à avancer dans la case de ce Héros, etc).

Une fois que tous les Zombies ont bougé, il est temps de se battre.

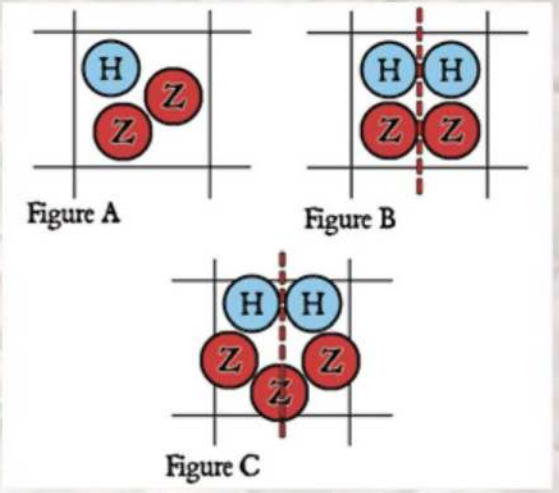
5) Le Combat

Tout Héros se trouvant sur une case avec au moins un Zombie doit se battre (voir la sections *Combats* plus bas qui détaille la résolution des combats)

Si il y a plus d'un Héros sur la même case qu'un Zombie, les Héros peuvent choisir lequel d'entre eux doit se battre.

Dans le cas où il y a plus d'un Héros et plus d'un Zombie dans la même case, ils doivent être regroupés le plus équitablement possible. En cas de déséquilibre, ce sont les Héros qui choisissent qui doit combattre le plus de Zombies.

L'ordre dans lequel se déroulent les combats est toujours choisi par le(s) joueur(s) Héros.



A la figure A ci-dessus, le Héros a 2 Zombies dans sa case et doit les combattre. A la figure B, il y a 2 Zombies et 2 Héros dans la même case. Chaque Héros doit combattre un Zombie. A la figure C, il y a 3 Zombies et 2 Héros. Chaque Héros doit combattre un Zombie, et l'un des Héros doit combattre un second Zombie (les Héros choisissent qui doit combattre le second Zombie).

6) Placer les Zombies qui sont Apparus

Une fois que tous les combats ont été résolus, il est temps de placer les nouveaux Zombies (si vous n'avez pas fait un score aux dés suffisant pour obtenir de nouveaux Zombies, passez cette étape).



Jetez 1d6 (ou 1D3 s'il y a deux joueurs Zombies). Vous pouvez placer jusqu'à ce nombre de Zombies de votre réserve vers des points d'apparition de Zombies. Rappelez-vous, comme pour le positionnement en début de partie, quand vous placez de nouveaux Zombies, que ceux-ci doivent être également répartis entre *tous* les points d'apparition de Zombies du plateau de jeu.

Le Tour des Héros

Pendant le tour des Héros, chacun des Héros peut jouer son tour dans l'ordre qu'il désire. Toutefois, un seul Héros peut exécuter son tour à la fois et il doit le terminer avant que le Héros suivant ne commence. Durant leur tour, chaque Héros réalise chaque étape suivante dans l'ordre.

1) Action de Type *Déplacement*
2) Echange d'Objets
3) Attaque à Distance
4) Combattre les Zombies

1) Action de Type *Déplacement*

L'action de type *déplacement* d'un Héros lui permet de se déplacer sur le plateau, ou d'effectuer une *recherche* s'il se trouve déjà dans un bâtiment.

Déplacement

Pour bouger, le joueur Héros lance **1D6** et peut déplacer son personnage d'un nombre de cases allant jusqu'au résultat du dé (vous n'avez pas à utiliser la totalité du chiffre obtenu).

> Un Héros peut toujours jeter le dé pour voir de combien il pourrait bouger avant de choisir s'il bouge ou s'il fait une recherche.

Les Héros peuvent se déplacer dans toutes les directions (en avant, en arrière, sur les côtés ou en diagonale). Seules deux choses mettent fin au déplacement d'un Héros: les Zombies et les murs.

Si un Héros arrive sur une case qui contient au moins un Zombie, le mouvement du Héros cesse aussitôt. Ce Héros aura sûrement à combattre à ce tour.

Un Héros qui commence dans une case avec au moins un Zombie peut la quitter.

De plus, contrairement aux Zombies, les Héros ne peuvent passer à travers un mur, ils doivent les contourner. Ils peuvent aussi passer un mur en utilisant une porte (les ouvertures visibles dans certains murs).

Les Héros ne peuvent franchir une porte en diagonale, ils doivent y passer tout droit.

Recherche

Au lieu de bouger, un Héros se trouvant déjà dans un bâtiment peut effectuer une recherche. La recherche permet au Héros de tirer une carte de Héros du sommet de la pioche des Héros. Si la carte est un événement, le joueur la conserve et peut la jouer quand bon lui semble. Si la carte est un objet, elle est placée face visible sur la table près de la feuille de personnage du Héros qui a trouvé l'objet.

Notez bien que les événements ne sont pas associés à un seul Héros, mais sont gardés par le joueur pour être utilisés quand il le désire (certaines cartes sont marquées à *"Jouer immédiatement"* (*"Play immediately"*). Ces cartes ont souvent un effet pour le Héros dont c'est le tour).

2) Echange d'Objets

Après avoir fini son action de type *déplacement*, un Héros peut échanger un nombre illimité d'objets avec d'autres Héros dans la même case.

Ceci est bien un échange, dans le sens où tout Héros dans la même case peut donner et/ou recevoir des objets du Héros dont c'est actuellement le tour.

3) Attaque à Distance

Si le Héros est en possession d'au moins un objet portant la mention "Range:" (*"Portée:"*), il peut en utiliser un pour tenter une attaque à distance.

Choisissez une cible à une distance inférieure ou égale à la portée de l'objet utilisé et suivez les instructions qui figurent sur la carte de l'objet pour voir si l'attaque réussit (la portée doit toujours se compter en prenant le plus petit nombre de cases possible).

Le Héros doit être en mesure de voir l'ennemi ou la case qu'il cible avec son attaque. Les autre figurines ne bloquent pas son champ de vision, mais les murs si, même s'ils sont munis d'une porte (comme montré sur l'illustration page **13**). Un Héros peut toutefois voir à travers un mur qu'il touche (on estime qu'il y a des fenêtres ou équivalent permettant de laisser passer l'attaque du Héros s'il se tient assez près du mur).

Un Héros peut tenter une attaque à distance sur une cible se trouvant dans la même case.

Un Héros peut tenter une attaque à distance avec un objet qu'il a acquis à ce tour, que ce soit lors d'une recherche ou par un échange (mais un objet ne peut pas être utilisé par plus d'un Héros dans un même tour).

> Un Héros ne peut faire qu'une seule attaque à distance par tour, quel que soit le nombre d'objets ayant une portée qu'il possède.

Lorsqu'une attaque à distance réussit, l'objet précisera si la cible est blessée ou tuée. La définition exacte de ces termes est la suivante:

Blessé - La cible reçoit une blessure

(Suffisant pour retirer un Zombie du plateau de jeu).

Tué - Remplit toutes les cases de santé restantes de la cible avec des marqueurs de blessure.

(Cela n'a d'importance que si la cible possède plus d'une case de santé).

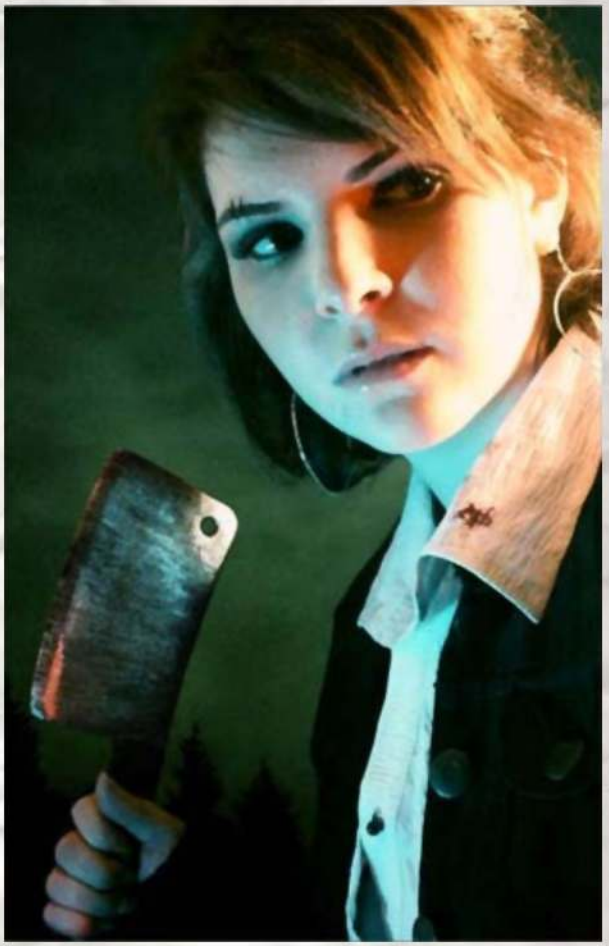


4) Combattre les Zombies

A la fin du tour d'un Héros, celui-ci doit combattre TOUS les Zombies présents dans sa case.

(voir la sections *Combats* plus bas qui détaille la résolution des combats).

> Notez que contrairement à ce qui se passe durant le tour des Zombies, chaque Héros doit combattre tous les Zombies de sa case (après tout, le Héros a choisi de ne pas aller ailleurs).



Les Objets

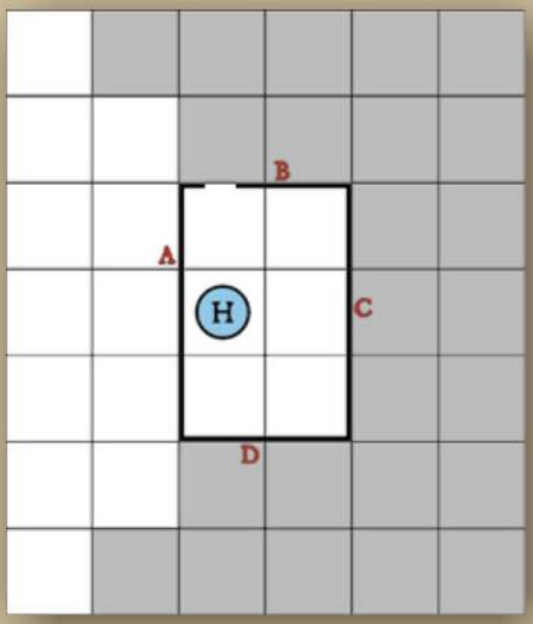
Les objets viennent de la pioche des Héros et représentent divers armes et équipements qu'un Héros peut utiliser pour combattre les Zombies.

Lorsqu'un Héros trouve un objet (généralement grâce à une recherche), il est placé face visible sur la table près de la feuille de personnage du Héros. Tout joueur peut examiner n'importe quel objet sur la table quand bon lui semble.

> Un Héros ne peut porter plus de **4** objets à la fois. Seuls **2** de ces objets peuvent être des armes (*arme de contact et/ou arme à distance*).

Si il arrive qu'un Héros possède plus d'objets qu'il n'a le droit d'en porter (ou plus de deux armes), il doit immédiatement se défausser de l'excédent. Si un autre Héros se trouve dans la même case, ils peuvent s'échanger des objets avant d'en défausser.

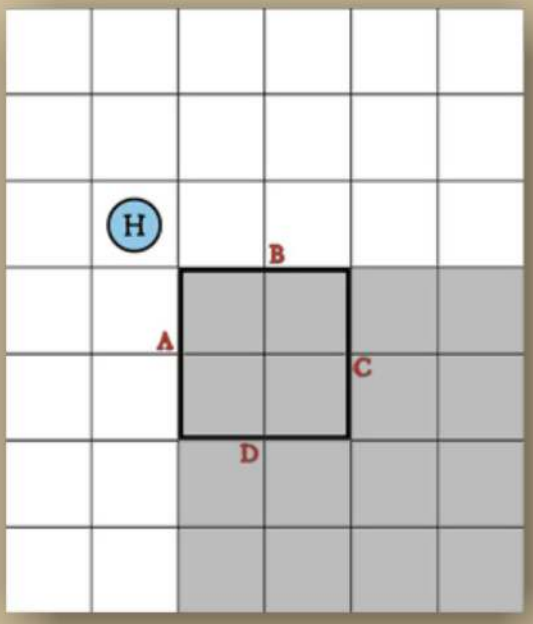
Ligne de Vue des Attaques à Distance



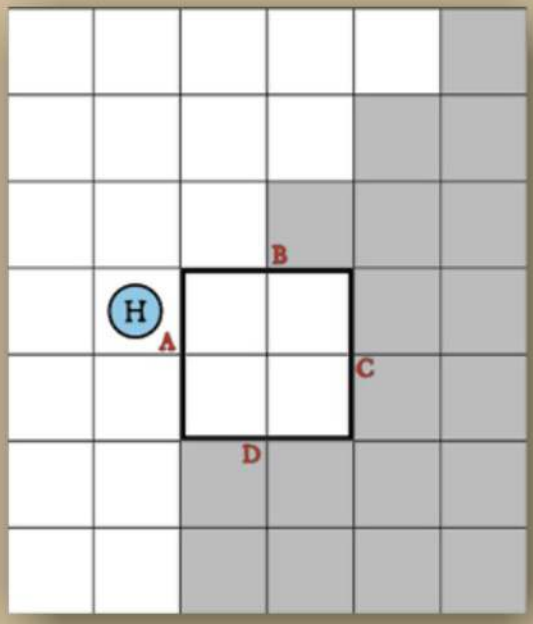
Un Héros peut voir à travers tout mur qu'il touche. Seuls les murs non touchés bloquent la ligne de vue. Notez que les portes bloquent la ligne de vue comme n'importe quel autre mur.



Le Héros dans ce bâtiment peut voir le Zombie 1 par le mur A, le Zombie 3 par le mur B, et le Zombie 2 par les murs A ou B. Le Héros ne peut pas voir le Zombie 4 car il ne touche pas le mur C (bien qu'il y ait une porte).



Un Héros situé au coin extérieur d'un bâtiment ne touche aucun mur, et ne peut donc voir à travers aucun d'eux.



Ce Héros qui touche le mur A peut voir à l'intérieur du bâtiment, ainsi que de chaque côté.



Les Combats

Le terme "*combat*" n'est utilisé que pour les affrontements au corps à corps avec un ennemi (pas les attaques à distance).

Qui doit combattre ?

Comme il a été dit, quand un Héros et un Zombie se trouvent dans la même case, ils doivent se battre. Cela se produit à la fois durant le tour des Zombies et le tour des Héros (il est donc possible qu'une figurine aie à se battre deux fois avant de bouger à nouveau).

Pendant le tour des Héros, tout Héros qui finit dans la même case qu'au moins un Zombie doit combattre TOUS les Zombies de la case. Cela peut s'avérer dangereux, aussi les Héros préféreront éviter de se déplacer dans une case contenant plusieurs Zombies.

Pendant le tour des Zombies, les choses sont un peu différentes. Les Zombies sont affectés aux Héros de leur case les plus également possible. Si le résultat n'est pas équilibré, les joueurs Héros choisissent quels Héros de leur case auront à combattre le(s) Zombie(s) restant.

Le Combat

Pour combattre, les joueurs lancent un nombre de dés pour leur figurine comme indiqué ci-dessous. On les appelle *Dés de Combat*. Lorsqu'on jette des dés de combat, les joueurs utilisent leurs plus gros résultats pour déterminer le vainqueur.

- Les Héros lancent **2** dés de combat
- Les Zombies lancent **1** dé de combat
- les Zombies remportent les égalités

L'utilisation de Cartes et de Compétences

De nombreuses cartes et compétences peuvent servir à obtenir plus de dés de combat, en relancer, etc .

> Sauf précision contraire, les cartes et compétences peuvent toujours être utilisées après que les dés aient été jetés pour changer l'issue du résultat.

Carte de Combat des Zombies

Certaines cartes de Zombies portent la mention "*Fight:*" ("*Combat:*"). Ces cartes sont utilisables par un Zombie durant un combat pour obtenir un bonus quelconque. Les Zombies sont toutefois un peu... "écervelés" et ont du mal à garder plus d'une chose à l'esprit en même temps. Pour cette raison:

> Un Zombie ne peut JAMAIS utiliser plus d'une carte de type "*Fight:*" par combat.

Carte de Bonus de Combat des Héros

De nombreuses cartes de Héros (généralement des armes) portent la mention "*Combat Bonus:*". Ces cartes peuvent être utilisées en combat par un Héros pour obtenir l'effet indiqué sur celles-ci.

Sauf mention contraire, un *Bonus de Combat* ne peut être utilisé qu'une fois par combat (mais il est possible d'en utiliser plusieurs).

Résolution du Combat

Un combat ne se résout que quand tous les joueurs ont fini d'utiliser des cartes et/ou compétences.

Lorsque les joueurs ont choisi leur meilleur jet de dé(s) et ont terminé d'utiliser cartes et compétences, l'issue du combat est déterminée comme suit:

- Si le Zombie gagne (son jet est supérieur ou égal), le Héros reçoit une blessure.

- Si le Héros a le jet de dés le plus élevé, le Zombie est "*Repoussé*" ("*Fended off*"). Le combat prend fin et le Héros et le Zombie restent en place, inaffectés.

- Si le Héros a réussi un jet de dés supérieur ainsi qu'un double sur n'importe quels dés de combat (deux **5** par exemple), le Zombie reçoit une blessure (ce qui l'élimine du plateau de jeu).

Les Zombies sont faciles à repousser car les Héros ont en général plus de dés, leur donnant plus de chances de réussir un meilleur jet. Mais il peut s'avérer assez difficile de tuer un Zombie sans l'aide d'une arme ou d'une capacité spéciale.

Blesser et Soigner les Héros

Chaque fois qu'un Héros reçoit une blessure, placez un marqueur de blessure sur l'une de ses cases de santé. Lorsque la dernière case de santé est couverte, le Héros est tué et est retiré du plateau de jeu.

Tout objet que le Héros possédait est immédiatement défaussé. Les cartes d'événement que le joueur a en mains ne sont pas affectées.

Parfois un Héros pourra soigner une blessure. Quand cela se produit, retirez simplement un marqueur de blessure de la feuille de personnage du Héros. Si le Héros a la possibilité de "*Guérir*" ("*Fully Heal*") retirez alors tous les marqueurs de sa feuille.



*Exemple de combat: Billy combat un Zombie et obtient un **3** et un **5** à ses dés de combat. Le Zombie n'obtient qu'un **4** sur son unique dé. Billy choisit le **5** à opposer au **4** du Zombie. A moins que des cartes ou des capacités spéciales ne soient utilisées, le Zombie sera repoussé et les deux figurines resteront dans la même case, indemnes.*



*Disons que dans l'exmple ci-dessus, Billy a une batte de baseball qui lui permet de jeter un dé en plus. Voyant qu'il remporte déjà le combat, Billy décide d'essayer de tenter de tuer le Zombie. Il lance le dé de combat supplémentaire et obtient un autre **3**. Gagné ! Le Zombie reçoit une blessure et est retiré du plateau car Billy a remporté le combat grâce au **5** et qu'il a également réussi un double **3**.*

Quand Jouer les Cartes Evénements

Le moment où jouer de telles cartes (Héros ou Zombie) doit être clair. Celles à *Jouer Immédiatement* (*"Play Immediately"*) doivent être jouées dès qu'elles sont tirées. D'autres cartes événement portent la mention *"Play at the start of a turn"* (*"Jouer au début d'un tour"*).

"Jouer au Début d'un Tour"

Le début d'un tour se définit comme:

"Tout moment jusqu'à ce qu'une figurine bouge durant la phase de mouvement des Zombies ou effectue une action de déplacement"

Ainsi, lors du tour des Zombies, avancer le marqueur de course du soleil, tirer des cartes Zombies et tester l'apparition de nouveaux Zombies (étapes 1 à 3) font partie du "début du tour". Le début du tour ne prend fin que lorsque le premier Zombie s'est déplacé lors de la phase de déplacement des Zombies (étape 4).

Durant le tour des Héros, le "début du tour" se termine lorsque le premier Héros effectue une action de type "déplacement" (soit se déplacer, soit déclarer qu'il fouille).



Utiliser des Cartes et des Capacités

Sauf précisé autrement, les cartes peuvent être utilisées après l'action qu'elles concernent pour en modifier l'issue (jet de dés etc.).

Par exemple, si un Héros a jeté les dés et perdu un combat, il peut alors utiliser le bonus de combat d'une arme de corps à corps ou jouer une carte pour annuler le combat, lancer plus de dés, etc.

Un combat n'est résolu que lorsque tous les joueurs ont décidé de ne pas utiliser de carte ou de capacité supplémentaire.

La seule exception à cela est qu'une carte ne peut PAS être annulée après qu'elle ait servi à lancer des dés supplémentaires (ou simplement en relancer).

Certaines cartes et capacités précisent qu'elles peuvent être jouées à tout moment, "sauf durant un combat". Cela signifie que vous ne pouvez vous en servir entre le moment où les dés de combat sont lancés jusqu'à ce que le combat soit entièrement résolu. Vous pouvez néanmoins vous en servir entre deux combats différents.

Annuler des Cartes et des Combats

Une carte vous permettra souvent d'annuler une autre carte ou une capacité. Lorsqu'une carte est annulée, elle est aussitôt défaussée sans autre effet.

Si une carte qui *"Reste en Jeu"* est annulée, tout marqueur placé sur le plateau de jeu par cette carte est également retiré.

Comme précisé plus haut, une carte ne peut être annulée après qu'elle ait permis de (re)lancer des dés.

Si une carte est utilisée pour annuler un combat, celui-ci prend immédiatement fin sans être résolu (personne ne le gagne ni ne le perd).

Déterminer un Bâtiment au Hasard

Il arrivera souvent que les joueurs doivent déterminer un bâtiment au hasard. Pour cela, jetez un dé et regardez les flèches situées autour du plateau de jeu central. Ce jet détermine sur quel plateau extérieur en forme de 'L' se trouve le bâtiment (NB : un jet de **1** est au "*choix des Héros*" qui signifie que les Héros peuvent choisir tout bâtiment approprié et qu'un résultat de **6** est au "*choix des Zombies*").

Une fois que vous avez trouvé sur quel plateau se trouve le bâtiment, lancez un autre dé. Dans le coin de chaque bâtiment, il y a une série de chiffres (par exemple **1-2** ou **4-5-6** etc.). Le bâtiment qui correspond au second lancer est celui que vous recherchez. Au "*choix des Héros*" ou au "*choix des Zombies*" ne permet que de choisir un bâtiment avec une de ces séries de chiffres.

Si pour une raison quelconque le bâtiment ainsi trouvé ne peut être utilisé, relancez le second dé pour le même plateau extérieur. Si aucun bâtiment de ce plateau n'est utilisable, reprenez la procédure depuis le début.

La Victoire

Lorsque les Héros ou les Zombies ont atteint l'objectif décrit sur la carte de scénario, ils gagnent et la partie prend aussitôt fin. (L'heure est venue de se serrer la main, faire une petite gigue, dire "bien joué", hurler "dans ta face !" ou quoi que ce soit que vous jugiez approprié à la situation).

En plus des objectifs de base, dans tout scénario où il n'est pas spécifié le contraire, les Zombies gagnent automatiquement la partie si:

- Ils tuent quatre Héros (cela inclut le fait de transformer un Héros en Zombie dans les règles avancées)

- Une carte de Zombie défausse la dernière carte de la pioche des Héros (ou devrait la défausser dans le cas où il n'y en a déjà plus).

Epuisement d'une Pioche

Si la pioche des Zombies est épuisée, mélangez la défausse des Zombies pour reconstituer une nouvelle pioche.

Toutefois, si la pioche des Héros vient à être épuisée, ces derniers n'ont pas de chance. La pioche n'est pas mélangée et les Héros doivent se débrouiller avec ce qu'ils ont. Cela n'est possible que si ce n'est pas une carte Zombie qui a défaussé la dernière carte des Héros, auquel cas ceux-ci perdraient immédiatement.

Vous voilà prêt à disputer votre première partie avec les règles de base.



Les Règles Avancées

Les règles avancées comportent certains changements et ajouts aux règles et à la préparation.

La Mise en Place

Cartes Avancées

Avant que la partie ne commence, mélangez les deux paquets de cartes avancées avec les pioches Héros et Zombies leur correspondant (chaque pioche reçoit **20** cartes en plus pour un total de **60** cartes chacune). Les cartes avancées sont repérées par un symbole particulier dans leur coin inférieur droit.

Sélection d'un Scénario

Contrairement au jeu de base, le jeu avancé comporte plusieurs scénarios à jouer.

Une fois qu'il a été établi quels joueurs seront les Héros et lesquels seront les Zombies (mais avant que la partie commence), l'un des Héros doit prendre au hasard l'une des cartes de scénario (ou, si tout le monde est d'accord, vous pouvez simplement en choisir une).

Chaque scénario possède un thème, des objectifs, des règles spéciales, et une limite de tours différents. Il impacte fortement l'ambiance et le rythme du jeu.

Le Recrutement des Héros

Les joueurs Héros peuvent, s'ils le souhaitent, choisir leur personnage en fonction de leur style de jeu (plutôt que de le tirer au hasard).

Les Explosifs

Dans le jeu avancé, les Héros disposent d'un nouveau type d'objet: les explosifs. Il y a la *Dynamite* et l'*Essence* (*"Gasoline"*). Ils peuvent être très puissants mais dépendent souvent d'une autre carte pour fonctionner (telles que le Briquet (*"Lighter"*) ou la Torche (*"Torch"*). Des scénarios utilisent aussi ces objets.

Dynamite

La dynamite, qui est dotée d'une attaque à distance, peut être très efficace pour faire sauter des hordes entières de Zombies. L'inconvénient est qu'il faut quelque chose avec lequel l'allumer.

Essence

L'essence a de nombreuses utilités parmi lesquelles faire le plein d'une tronçonneuse ou d'un vieux camion. Elle permet aussi au joueur de placer un *Pion Essence* sur le plateau qui peut servir à provoquer une explosion. Les *Pions Essence* sont utilisés comme suit:

Pions Essence

Un *Pion Essence* peut être enflammé grâce à une attaque à distance (jetez les dés pour toucher comme s'il s'agissait d'un Zombie) ou en défaussant un objet doté du mot-clé **"*Feu*"**(*"Fire"*) en prenant: portée de **2** cases, touche sur **3+**.

Tout Zombie ou Héros présent dans la case est instantanément tué; ceux se trouvant sur une case adjacente sont tués sur un jet de dé de **3+**. Retirez le *Pion Essence* du plateau de jeu.

La Zone d'Ombre de la Piste du Soleil



La partie supérieure de la piste du soleil est de teinte plus foncée (jusqu'en dessous du n° **14**). Cette partie se nomme la *Zone d'Ombre*. Si un Héros est tué tôt dans la partie, lorsque le marqueur se trouve encore sur l'un des numéros de la zone d'ombre, il est automatiquement transformé en Héros Zombie (comme décrit plus loin dans la section - *Héros Zombies*).

Le joueur Héros dont le personnage vient d'être tué peut tirer au sort un nouveau Héros à contrôler parmi les feuilles de personnages Héros restantes. Placez immédiatement la figurine du nouveau Héros sur le plateau de jeu (comme expliqué plus bas dans la section - *Placement des Nouveaux Héros*.

Mort de votre Dernier Héros

Quand le dernier personnage Héros d'un joueur est mort (le joueur ne contrôle plus aucun personnage), le joueur Zombie prend aussitôt le contrôle de la feuille de ce personnage qui est automatiquement transformé en Héros Zombie (comme détaillé ci-dessous dans la section - *Les Héros Zombies*).

Le joueur Héros dont le personnage vient d'être tué peut ensuite tirer un nouveau Héros parmi ceux restés inutilisés. Placez immédiatement la figurine représentant le nouveau Héros sur le plateau de jeu (comme expliqué plus bas dans la section - *Placement des Nouveaux Héros*).

Ce cas se présente le plus souvent lorsqu'il y a 4 joueurs Héros (chacun jouant un seul personnage). Si votre unique Héros est tué, vous ne quittez pas la partie. Au lieu de cela, ce Héros est transformé en Héros Zombie et récupéré par votre adversaire. Puis vous avez la possibilité de tirer un nouveau Héros au hasard pour revenir dans le jeu.

Placement des Nouveaux Héros

Parfois un joueur Héros devra prendre au hasard un nouveau Héros pour rejoindre la partie en cours (cela se produit habituellement quand le dernier personnage Héros d'un joueur meurt ou si un Héros est tué tôt dans la partie).

Un nouveau Héros arrive en jeu avec tout ce qu'il aurait eu en commençant la partie normalement (selon ses capacités ou les règles du scénario).

Le Héros n'est PAS placé dans son emplacement de départ (*"Start:"*).

A la place, le Héros a le choix de commencer dans un bâtiment pris au hasard, ou sur la case centrale du centre du village (ou n'importe où dans le Manoir si ce côté du plateau central est utilisé). Si le Héros commence sur le plateau du centre du village (ou le Manoir) il peut tirer une carte de Héros gratuite supplémentaire avec laquelle commencer le jeu.

Les Héros Zombies

Parfois quand un Héros meurt il arrive qu'il soit transformé en Héros Zombie et contrôle par l'un des joueurs Zombies. Placez un pion *"Zombie Hero"* (*"Héros Zombie"*) sous la figurine pour rappeler à tous qu'il s'agit maintenant d'une saleté de Zombie.

Le joueur Zombie qui a tué le Héros gagne le contrôle du Héros Zombie correspondant (les Héros Zombies COMPTENT lorsque vous déterminez le nombre de Zombies présents sur le plateau de jeu).

Les Héros Zombies agissent de la même façon que les Zombies normaux avec les exceptions suivantes:

- Les Héros Zombies se déplacent de 1D3 cases au lieu d'une seule.

- Les Zombies Héros ont plusieurs cases de santé (égales à ce qu'avait le Héros quand il était en vie). Chaque fois qu'un Héros Zombie reçoit une blessure, il doit placer un marqueur de blessure sur l'une de ces cases vides. Tout comme un Héros en vie, dès que la dernière case de santé est remplie par l'un de ces marqueurs, le Héros Zombie est tué et retiré de la partie(Les Héros Zombies ne retournent pas dans la réserve des Zombies).

- Un Héros Zombie ne conserve AUCUNE de ses capacités spéciales de Héros et il n'est jamais considéré comme Héros en aucune manière.

Si une carte utilisée sur un Héros Zombie dit que le Zombie est "tué", remplissez la totalité de ses cases de santé restantes avec des marqueurs de blessures.

Le Manoir

Le centre ville côté Manoir n'est pour le moment utilisé que dans le scénario "*Defend the Manor House*". Si ce scénario est utilisé, placez le côté du plateau central, Manoir visible, durant la mise en place des éléments de jeu.

Le Manoir compte comme n'importe quel bâtiment, avec les exceptions notables suivantes:

- Les Héros ne peuvent pas entreprendre de Recherche dans le Manoir

- Le Manoir ne peut jamais être choisi lors de la détermination d'un bâtiment au hasard.

- Comme le centre ville, les Héros se retrouvant sans leur point de départ peuvent commencer la partie n'importe où dans le Manoir et reçoivent une carte de Héros gratuite supplémentaire.

Les Murs d'Angle

Certains des murs du Manoir s'arrêtent au delà des intersections habituelles. Ces morceaux de murs sont appelés *Murs d'Angle*. Il y a également un Mur d'Angle en forme de croix situé au centre du Manoir.



Les Murs d'Angle empêchent les Héros de se déplacer en diagonale en passant un coin de mur (ou de traverser le centre dans le cas du Mur d'Angle en forme de croix). Ceux-ci n'ont AUCUN effet sur les lignes de vue des attaques à distance.

Autres Notes de Scénario

Die Zombies, Die !



Dans *Die Zombies, Die !*, les Héros doivent garder le décompte des Zombies qu'ils ont tué durant la partie. Pour cela, vous pouvez utiliser le pion rouge en forme de rondelle.

Save the Townsfolk



Dans *Save the Townsfolk*, les Héros doivent récupérer les cartes "*Townsfolk Event*" ("*Evénement Villageois*"). Une fois trouvée, une telle carte est placée face visible sur la table, visible de tous. Ces villageois ne sont associés à aucun Héros mais plutôt récupérés par l'équipe toute entière.

Une fois sur la table, un villageois ne PEUT PAS être annulé.

De même, tant qu'il est sur la table, un villageois peut être joué (et donc défaussé) pour l'effet particulier que sa carte procure comme si il était dans la main de cartes événement de l'un des joueurs Héros. Cela a bien sûr pour conséquence qu'il ne compte plus pour l'objectif à atteindre (mais parfois c'est le seul choix envisageable). Si un villageois est joué pour l'effet de sa carte, il peut dès lors être annulé.

Burn 'em Out

Dans *Burn 'em Out*, les Héros ont besoin de trouver des explosifs pour faire sauter les points d'apparition des Zombies. Pour détruire l'un de ces points, le Héros n'a besoin d'aucune autre carte (telle qu'une carte de type '*Feu*' pour l'allumer, etc).

Profil des Héros

Shérif Anderson, l'officier de police



Dans la petite ville endormie de Woodinvale, le Shérif Anderson patrouille les rues paisibles, hanté par ses souvenirs. Ayant grandi dans la campagne environnante, il fait partie des rares personnes à en connaître la sombre histoire. Depuis que sa femme est morte 8 ans plus tôt, il élève seul son fils Billy. Il attend maintenant que l'inévitable se produise, priant pour être prêt à affronter un terrible événement qui ne semble pas vouloir se produire ... encore une fois.

Billy, le fils du Shérif



Adolescent débordant de colère, Billy en veut à son père pour tout ce qui s'est mal passé dans sa vie - et en particulier le départ de sa mère. Il prend un malin plaisir à se mettre dans les ennuis, dans le seul but d'embêter son père, le Shérif local. Vedette de l'équipe d'athlétisme du lycée, il est le coureur le plus rapide de sa promotion; ce qui donne toujours le sourire à sa petite amie Sally qui l'observe des gradins.

Johnny, le quarterback du lycée



En affichant un simple sourire, Johnny Miller peut faire manger presque n'importe qui dans sa main. Le quarterback de l'équipe de football du lycée est l'un des élèves les plus populaires. Et bien que le Principal Gomez l'ait fait redoubler une année pour avoir échoué dans toutes les matières, lui voit cela comme une opportunité de pouvoir continuer à jouer au football dans l'espoir de poursuivre sa scolarité.

Père Joseph, l'homme de foi



En fervent homme de Dieu, le Père Joseph Mc Guiness compte sur sa foi pour se sortir des difficultés quotidiennes de sa vie. Ayant veillé sur la petite ville depuis plus de vingt-cinq ans en tant que leader spirituel, il estime qu'il est de son devoir de protéger les gens des maux de ce monde. Bien qu'au courant de la plupart de leurs plus intimes secrets, il n'a jamais entendu parler de l'histoire de la région. C'est un sujet soigneusement évité par ceux qui y ont survécu, et complètement inconnu de ceux qui arrivèrent après.

Becky, l'infirmière



Infirmière au nouveau centre hospitalier de Widowcrest, Rebecca King parcourt les paisibles couloirs de l'ancien cimetière. Au cœur de la nuit elle entend souvent les hurlements provenant des fenêtres à barreaux de l'ancien asile sur la colline. Habitant Woodinvale depuis peu pour y prendre un poste à l'hôpital, Becky ne connaît quasiment personne et elle se demande souvent si elle ne regrettera pas d'avoir quitté sa famille et ses amis pour cette petite ville isolée.

Sally, la petite amie du lycée



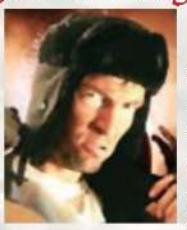
L'adolescente perturbée a récemment fait de bien sombres rêves. Vivant avec son beau-père alcoolique et son demi-frère aîné Jeb, Sally a toujours du se débrouiller toute seule. Après que sa mère décède alors qu'elle était très jeune, il ne resta plus à Sally qu'un pendentif en argent pour se souvenir d'elle. Elle rêve de quitter la petite ville après le lycée pour pouvoir faire quelque chose de sa vie.

Jenny, la fille du fermier



Née dans une ferme, Jenny Sty a grandi en portant du foin, nourrissant les animaux et labourant les champs. Bien qu'ignorante du milieu lycéen, elle est connue pour avoir corrigé des garçons aux mains baladeuses ou aux propos déplacés. Plus à l'aise avec les animaux qu'avec les gens, elle n'a jamais compris l'attitude douce et triste de son père, et trouve le réconfort dans le plaisir d'un dur labeur bien fait.

Jake Cartwright, le SDF



Généralement au mauvais endroit au mauvais moment, Jake Cartwright est arrivé en ville ce matin. Inconnu de tous, Jake passe sa vie sur les routes à voyager... tout le temps. Avec un teint miteux et des habits usés, il a appris au fil des années à faire avec ce qui lui tombait sous la main. Ce n'est pas la première fois qu'il passe par Woodinvale. Il apporte avec lui des souvenirs du passé et un effroyable présage pour l'avenir. Le Shérif Anderson garde encore des souvenirs de lui depuis sa jeunesse, et espérait bien ne jamais le revoir.

FAQ

Q. - Une arme à distance peut-elle être utilisée par plusieurs Héros dans un même tour ? *(Exemple - Billy a un fendoir à viande, et un revolver avec le quel il tire sur un Zombie. Puis Sally se déplace sur sa case et lui donne une arme. Billy possède déjà deux armes et doit donc en abandonner une ou la donner à un Héros sur sa case. Il donne le revolver à Sally. Maintenant que Sally a terminé son déplacement, elle peut utiliser une arme à distance. Peut-elle tirer sur un Zombie avec le revolver ?)*

R. - Non. Une carte d'arme ne peut jamais être utilisée par plus d'un Héros lors d'un même tour (à distance comme au corps à corps).

Q. - Que se passe-t-il si une carte Zombie devrait défausser une carte de la pioche des Héros mais qu'il n'en reste plus ?

R. - Les Héros perdent aussitôt la partie. Comme si la carte Zombie avait elle-même défaussée la dernière carte de la pioche des Héros.

Notez bien, par contre, que si un Héros prend la dernière carte de la pioche des Héros, ceux-ci ne perdent pas la partie.

Q. - Si vous possédez quatre objets dont l'essence ou la vieille Betsy, et que vous en gagnez un cinquième, pouvez-vous utiliser l'essence ou la vieille Betsy pour ne pas avoir à défausser d'objet ?

R. - Oui. Vous pourriez également donner un objet à un autre Héros se trouvant dans votre case.

Q. - Si j'ai une carte de Héros qui dit "Annulez immédiatement une carte de Zombie", sur quoi puis-je m'en servir ?

R. - Elle peut servir à annuler toute carte de Zombie entrain d'être jouée ou qui *Reste en jeu*.

Q. - Si ma pioche est presque vide, puis-je compter les cartes qu'il y reste ?

R. - Non. Les joueurs ne peuvent pas compter le nombre de cartes restantes des pioches ou des défausses (Héros comme Zombie).

Q. - Lorsque le résultat d'un jet de dé pour le placement d'un nouveau point d'apparition donne le choix aux joueurs Héros, qui décide de la case du bâtiment où celui-ci est placé ?

A. - Le(s) joueur(s) Zombie(s). Bien que les joueurs Héros choisissent le bâtiment, c'est toujours un joueur Zombie qui place le pion sur le plateau de jeu.

Q. - Dans une partie à deux joueurs Zombies, puis-je utiliser une carte ciblant mes Zombies sur les figurines de l'autre joueurs Zombie ?

A. - Non. Quand elle mentionne "vos Zombies", la carte signifie uniquement VOS Zombies.

Les autres cartes qui ne sont pas spécifiques peuvent être utilisées sur les Zombies de n'importe quel joueur (voire un mélange des deux si c'est possible).

Q. - Si j'ai obtenu de nouveaux Zombies à ce tour puis que je joue "*They're too many*" ("*Ils sont trop nombreux*"), dois-je aussi partager ces Zombies supplémentaires entre les points d'apparition ?

A. - Les Zombies doivent être répartis à chaque action de placement de nouveaux Zombies. Faire apparaître des Zombies en fin de tour est une action, en ajouter avec une carte est aussi une action, elles peuvent donc cumuler des Zombies sur un emplacement avant qu'il y en ait au moins un sur tous les autres.

Pour une FAQ mise à jour, du matériel supplémentaire ou de l'aide, allez voir le site web à:

WWW.FLYINGFROG.NET

Credits

Game Design - Jason C. Hill

Graphic Design and Layout - Jack Scott Hill

Music Composition - Mary Beth Magallanes

Photography - Jack Scott Hill

Post Production Artwork - Jack Scott Hill
Jason C. Hill

Game Board Illustration - Matthew Morgaine

Rules - Jason C. Hill

Miniature Concept Artwork - James Ma

Miniature Sculpts - Gael Goumon

Playtesters –
James Boer, Mark Brown, Jennifer Coonradt, Tom 'Coony' Coonradt, John Corpening, Gina Corpening, Matthew Dudley, Chris Kemnow, Lora Nelson, Christopher Shull, Aila Slisco, and countless others.

Cast

Heroes:

Johnny – Casey Chambers

Jenny – Christina Lyon

Billy – Christopher Graddon

Sally – Michelle Sanchez

Sheriff Anderson – Chris Brockett

Becky, The Nurse – Alysia Rae

Jake Cartwright,
The Drifter – Matthew Morgaine

Father Joseph – Michael Medved

Townsfolk:

Jeb, The Grease Monkey –
Mark Brown

Doc Brody – Jack W. Hill Jr.

Farmer Sty – Lance Dudley

Principal Gomez –
Philip G. Magallanes

Deputy Taylor –
David Berger

Mr. Hyde, The Shop Teacher -
Christopher J. Blohm

Zombies:

Mark Brown
Jennifer Coonradt
Tom 'Coony' Coonradt
John Corpening
Matthew Dudley
Jason C. Hill
Chris Kemnow
Gordon Ludlow
Mary Beth Magallanes
Lora Nelson
Aaron Sutherland
James Youngman
Jocelyn Anderson
Anna Anderson
Gabriel Anderson



Special Thanks -

Jack and Rosa Hill, Christopher Frye, Patrick Meehan, Scott Dodson, Josh Lytle, Dan Tibbles, Sunshine Jenny, Richard Coonradt, Tom 'Coony' Coonradt, The Corpening Family, John Doll, Matthew Dudley, Lora Nelson, Mark 'The Zombie' Brown, Chris 'Li Mei Chen' Kemnow, Brian 'Wake me for Adventure' Underhill, and everyone else whose support, advice, and inspiration has helped Flying Frog take flight after so many years.

Contact Info / Web Info

WWW.FLYINGFROG.NET

Last Night on Earth, The Zombie Game ™, Copyright 1999-2007 Flying Frog Productions, LLC. All Right Reserved.

First Printing 2007. Shot on location in Washington State. Manufactured in China. The Martians are Coming.

Glossaire

Annuler - Lorsqu'une carte est annulée, elle est aussitôt défaussée sans produire d'effet. Si une carte qui Reste en Jeu est défaussée, tout marqueur sur le plateau de jeu placé par cette carte est également retiré.

"Sauf pendant un Combat" - à utiliser entre les combats

Repoussé - Quand un Héros bat un Zombie en combat mais sans faire de double. Le Zombie reste où il est.

Combat - Un combat au corps à corps entre un Héros et un Zombie.

Carte de Héros - Bonus de Combat: - La capacité spéciale d'une carte de Héros utilisable pendant un combat.

Touché - Une unique blessure faite à une cible (en général infligée par une attaque à distance).

Tué - Placez un marqueur de blessure dans toutes les cases de santé restantes de la cible. Ceci retire un Zombie standard du plateau de jeu.

Ramassage - La possibilité dans certains bâtiments de récupérer un objet particulier de la défausse plutôt que d'en tirer un de la pioche des Héros.

Objets de Scénario de Fouille - Cartes spécifiques ou mots-clés de cartes nécessaires pour réussir un scénario.

Début du Tour - Jusqu'à ce que le 1er Zombie bouge ou que le 1er Héros fasse une action de *type* déplacement.

Crépuscule / Aube - Fait référence au marqueur de course du soleil dépassant le dernier emplacement de la piste du soleil (le n°1) et allant sur l'image du soleil à l'horizon.

La Zone d'Ombre - La partie supérieure de la piste du soleil (à partir du tour **14** et au dessus).

Blessure - Un marqueur placé dans la case de santé d'un Héros pour montrer son état. Une blessure est suffisante pour retirer un Zombie standard du plateau de jeu.

Faim de Zombie - Le besoin des Zombies de se déplacer dans la case d'un Héros adjacent ou de rester sur place s'ils se trouvent déjà avec un Héros.

Carte de Combat de Zombie - Une carte de Zombie qui donne un bonus lors d'un combat. Limitée à **1** par combat.

Pion Essence



Un Pion Essence peut être allumé avec une attaque à distance (jetez un dé pour toucher comme s'il s'agissait d'un Zombie) ou en défaussant un objet doté du mot-clé "*Feu*" en prenant - Portée: **2** cases, Touche sur **3+**.

Tout Zombie ou Héros dans la case est aussitôt tué; ceux occupant une case adjacente sont tués sur **3+**. Retirez le Pion Essence du plateau de jeu.

Légende des Icônes

- Carte Avancée
- Animal
- Explosif
- Feu
- Arme à Feu
- Premiers Soins



FLYING FROG™ PRODUCTIONS