

ZOMBIE TSUNAMI

LE JEU DE SOCIÉTÉ
LIVRET DE RÈGLES



CONTENU DU JEU

21 CARTES RUE



7 CARTES BONUS SECRET



21 CARTES MAGASIN



72 CUBES ZOMBIE



3 CARTES MAGASIN



ZOMBIRD EXTENSION



6 JETONS ÉGALITÉ



12 JETONS CIVIL



18 PERLES DE VOTE







1 PLATEAU DE RUE

INTRODUCTION

Zombie Tsunami est un jeu d'ambiance pour 3 à 6 joueurs et dont les parties avoisinent les 30 minutes. Dans ce jeu, chaque joueur gère une horde de zombies envahissant la ville. Le joueur possédant le plus de zombies au bout de trois tours sera déclaré vainqueur. Mais prenez garde, car les humains se trouvent à chaque recoin et ils ne comptent pas vous laisser gagner sans combattre !

Les joueurs devront collaborer et parfois se trahir afin de remporter la partie !

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur reçoit 3 Perles de Vote ().
 - 2 On distribue au hasard une carte  à chaque joueur. Chaque joueur conserve sa carte devant lui, face cachée (voir **CARTES BONUS SECRET**).
 - 3 Prenez les 2 cartes Magasin Permanent et placez-les en haut à droite du plateau de jeu.
 - 4 Mélangez les cartes Magasin entre elles puis placez-les en un tas au dessus du plateau de jeu. Révélez de cette pioche un nombre de cartes Magasin égal au nombre de joueurs plus 3 et placez-les le long du plateau de jeu.
 - 5 Créez la Pioche Rue :
- Mélangez les  entre elles.
 - Mettez de côté la carte Bus et la carte Avion en-dehors .
 - Mélangez le  et créez 2 nouveaux paquets face cachée de 5 cartes chacun.
 - Ajoutez la carte Bus au premier paquet et la carte Avion au second. Mélangez ensuite les deux paquets séparément.
 - Placez les 3 paquets les uns sur les autres de sorte que le paquet avec la carte Avion soit en-dessous, le paquet avec la carte Bus au milieu, et la pile  au-dessus.

La nouvelle Pioche Rue devrait contenir 18 cartes. Placez-la à gauche sur le Plateau de Rue.




DÉROULEMENT DU JEU

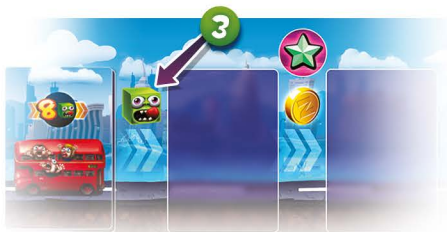
Une partie se joue en 3 tours. Chaque tour se joue ainsi :

- 1 Au début de chaque tour :
 - Chaque joueur ajoute  à sa Horde.
 - Les cartes  sont mélangées entre elles puis chaque joueur en reçoit une face cachée.

- 2 Un joueur est désigné en début de partie pour être en charge de la Pioche Rue. C'est lui qui révélera les cartes de la Pioche Rue, l'une après l'autre. Avant de révéler une carte, tous les joueurs doivent avoir résolu la précédente simultanément.







- 3 Il y a parfois un symbole de Zombie entre 2 emplacements de carte, indiquant que chaque joueur reçoit  avant que la prochaine carte ne soit révélée.









- 4 Quand les joueurs arrivent au , ils reçoivent tous  et doivent participer à une phase d'achats avant de révéler la prochaine carte Rue. (voir **MAGASIN**).



- 5 A la fin d'un tour, tous les  sont transformés en  et toutes les cartes  sont retournées. Toutes les cartes  encore en jeu sont défaussées et de nouvelles cartes Magasin sont placées.

RAPPELS IMPORTANTS :



- A n'importe quel moment, si un joueur ne possède plus le moindre , il en prend un de la réserve générale.
- A n'importe quel moment, si des joueurs sont à égalité de  et sont confrontés à une activité concernant celui avec le plus ou le moins de , ils retournent chacun un jeton . Le joueur ayant révélé le jeton avec la valeur la plus haute l'emporte et démarre l'activité le premier.
- Le nombre de  ou de  qu'un joueur peut avoir est illimité.







CARTES RUES

Lors de chaque tour, 6 Cartes Rues sont jouées et résolues.





CARTES SAUT



Lorsqu'une carte Saut est révélée, chaque joueur doit lancer tous ses . Si un  termine face Zombie, il meurt et est remis dans la réserve générale.

Cependant, chaque carte possède une limite maximale de  qui peuvent mourir pour chaque joueur. La limite est ainsi indiquée sur la carte :    . Le symbole  signifie qu'il n'y a pas de limite de pertes de Zombies lors de la résolution de cette carte Saut.



Exemple :



Une carte avec  est piochée. Vincent lance tous ses  et 3 d'entre eux terminent sur leur face Zombie. La limite de pertes maximales étant de 2, Vincent ne perd que  , qu'il retire de sa Horde.

Les différents types de Cartes Rues :

CARTES POUSSÉE



Lorsqu'une carte Poussée est révélée, les joueurs se répartissent en équipes afin de réussir à pousser l'obstacle illustré sur la carte. Pour y parvenir, chaque joueur choisit une de ses Perles de Vote ( ) et la conserve secrètement dans sa main droite, gardant les deux autres cachées dans sa main gauche. Lorsque tout le monde est prêt, tous les joueurs ouvrent leur main droite en même temps afin de dévoiler la Perle de Vote qu'ils ont choisie. Les joueurs ayant une Perle de Vote de même couleur appartiennent à la même équipe.



Chaque équipe calcule ensuite le nombre total de  qu'elle possède. Si une équipe a au moins le nombre requis de Zombies (inscrit sur la carte Poussée), ses membres ne perdent pas de Zombie en poussant l'obstacle. En revanche, chaque membre d'une équipe ayant moins de Zombies que le nombre requis perd .

NOTE :

La négociation d'alliances entre les joueurs est vivement encouragée, avant la phase de vote. Aucune règle n'interdit aux joueurs de se montrer secrètement la Perle de Vote qu'ils comptent choisir, de faire des suggestions, ou même de mentir sur la perle qu'ils vont choisir. Il serait d'ailleurs profitable de bluffer si votre carte Bonus Secret est la carte Tsunami ou la carte Ninja.





CARTE ZOMBIE / PIÈCE

Quand une carte Zombie / Pièce est révélée, chaque joueur choisit de gagner soit  , soit  .







CARTE SAÏT D'OR

Lorsque cette carte est révélée, chaque joueur lance tous ses  . Si au moins l'un d'entre eux termine sur sa face Zombie, le joueur reçoit  .





CARTE CIVIL / BOMBE

Lorsqu'une carte Civil / Bombe est révélée, chaque joueur peut soit décider de prendre  , qu'il place devant lui, soit décider de bombarder un autre joueur. Le joueur avec le plus de  choisit en premier, puis les autres chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

En cas d'égalité pour le plus de  , chaque joueur concerné révèle face visible un jeton Égalité  depuis la réserve. Le joueur ayant révélé le jeton de valeur la plus importante remporte l'égalité et choisit en premier.





CARTE SAÏT EN PARACHUTE

Lorsque cette carte est révélée, chaque joueur lance tous ses  . Si au moins l'un d'entre eux termine sur sa face Zombie, le joueur reçoit  .



Les joueurs peuvent remporter des  lors d'un tour. Chaque  encore présent en fin de tour se transforme alors en  .



Lorsqu'un joueur se fait bombarder, il perd tous les  qu'il possédait. S'il n'en possède aucun, il perd un  à la place.

★ MAGASIN ★



Lorsque les joueurs arrivent au Magasin, ils gagnent tous .
Le joueur possédant le moins de est le premier à pouvoir acheter des cartes en payant leur coût (le nombre de inscrit en haut à gauche de la carte). Les autres joueurs peuvent ensuite faire de même à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

En cas d'égalité pour le moins de , chaque joueur concerné révèle face visible un . Le joueur ayant révélé le jeton de valeur la plus importante remporte l'égalité et choisit en premier.

Lorsqu'une carte est achetée, on ne réalimente pas le Magasin immédiatement : le Magasin n'est réalimenté qu'une fois cette phase de jeu est terminée. On réalimente alors le Magasin de sorte à ce que soit révélé un nombre de cartes égal au nombre de joueurs plus 3.

RÈGLES IMPORTANTES :


- Un joueur ne peut jamais avoir plus de .
- Chaque joueur peut acheter un maximum de 2 cartes (s'il a assez de).
- Toutes les cartes du Magasin doivent être utilisées immédiatement après leur achat à moins d'avoir le symbole : dans ce cas, la carte est conservée face révélée devant le joueur jusqu'à ce que ce dernier l'utilise.
- Une fois avoir utilisé une carte, cette dernière est défaussée, sauf s'il s'agit d'une des deux cartes permanentes du Magasin, avec l'icône .
- Un joueur peut se contenter de passer son tour et de conserver ses pièces.

CARTES BONUS SECRET

Les cartes accordent aux joueurs des récompenses s'ils parviennent à réaliser un objectif précis durant le tour en cours. Un joueur peut révéler sa carte n'importe quand durant le tour. Si un joueur la révèle immédiatement après avoir rempli l'objectif demandé, il remporte alors sa récompense. Les cartes ainsi révélées lors d'un tour ne peuvent plus être utilisées (sauf si elles sont retournées de nouveau face cachée par la carte Magasin "Retournez un Bonus Secret").

NOTE :

Les joueurs peuvent révéler leur carte Bonus Secret même s'ils ne parviennent pas à réaliser leur objectif, mais la carte reste face révélée, sauf si la carte est retournée face cachée par la carte "Retournez un Bonus Secret".

Selon le nombre de joueurs, jouez avec les cartes  suivantes :

3 JOUEURS



4 JOUEURS




5 JOUEURS




6 JOUEURS



Il doit toujours y avoir en jeu une carte  de plus que le nombre de joueurs. Mettez la carte non distribuée de côté jusqu'au tour suivant sans la révéler. Chaque joueur peut consulter sa carte à n'importe quel moment pendant la partie.

FIN DE LA PARTIE

A la fin du troisième tour, toutes les cartes  sont défaussées et tous les  sont transformés en  comme pour les tours précédents..

Chaque joueur compte ses  et le joueur en possédant le plus est déclaré vainqueur !

En cas d'égalité pour la première place, tous les joueurs non ex-aequo doivent scander "roule, roule, roule..." pendant que les joueurs à égalité lancent tous leurs Zombies et défaussent tous ceux terminant sur la face Zombie. Le joueur possédant alors le plus de Zombies parmi ceux qui étaient à égalité remporte la partie.

CRÉDITS

Auteurs : Jérémie Torton, Vincent Vergorjeanne

Illustrations : Mateusz Komada, Matthieu Malot

Testeurs : Aleksandra Górecka, Arkadiusz Krzoz, Benjamin Ravet, Eduardo Baraf, Julien Vergorjeanne, Katarina Lichańska, Katarzyna Juryk, Marcin Musiał, Mateusz Anioł, Monika Grzebyk, Piotr Kuśnierowski, Seth Johnson, Stefan Domański, Théo Garnier, Wojtek Wilk

Règles françaises : Cédric Blaise

ZOMBIRD

EXTENSION

RÈGLES

L'extension Zombird introduit un nouveau type de cartes : les Zombird. Ces cartes sont conservées en main par les joueurs. Elles peuvent être jouées n'importe quand durant la partie.

NOTE :

Nous vous encourageons à ajouter cette extension à votre jeu Zombie Tsunami immédiatement. Elle lui apportera plus de profondeur et davantage d'interactions entre les joueurs.

MISE EN PLACE

- 1 Mélangez les cartes Zombird et les cartes Événement en deux paquets séparés et placez-les à côté du plateau de jeu.
- 2 Mélangez les 3 cartes Magasin Zombird aux cartes Magasin avant de les mettre en place.
- 3 Distribuez 1 carte Zombird à chaque joueur.



COMMENT JOUER

Au début de chaque tour, révélez 1 carte Événement.



Ces cartes représentent des challenges que les joueurs peuvent tenter de relever dans le but d'obtenir de nouvelles cartes Zombird.



Ces événements doivent être tentés immédiatement après que la carte soit révélée.



Ces événements peuvent être tentés n'importe quand durant le tour en cours. Cependant, chaque joueur ne peut réclamer qu'une seule carte Zombird par carte Événement de ce type.



ZOMBIRD

ÉVÉNEMENTS



Banquier

Gagnez  .



Bombe

Lancez une bombe sur un autre joueur.



Cerveau

Gagnez  à la fin de la partie.



Fée

Sauvez  d'un saut ou d'une bombe.




Ptérodactyle

Volez  à un autre joueur.



Punk

Agit comme si vous aviez 3  supplémentaires quand vous poussez un obstacle.




Robot

Annule l'effet d'une bombe lancée sur vous.




Super Zoiseau

Agit comme si vous aviez 10  supplémentaires quand vous poussez un obstacle.



Super Fée

Sauvez jusqu'à  d'un saut ou d'une bombe.



Aimant

Volez  à un autre joueur.



Saut

Faites un saut avec une perte maximale de 2 Zombies. (maintenant)



Cadeau

Chaque joueur reçoit immédiatement 1 carte Zombird supplémentaire. (maintenant)




Bombe

Lancez une bombe sur un autre joueur avec succès. (ce tour)




Pillule Rouge

Utilisez votre  durant un vote. (ce tour)




Zombie

Aucun  n'est mort lors d'un saut. (ce tour)



Jeter un œil

Montrez votre carte  au joueur placé à votre gauche. (maintenant)




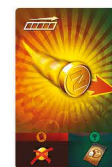
Donner un Zombie

Donnez  à un autre joueur. (ce tour)



Bonus

Parvenez à réaliser l'objectif de votre carte  . (ce tour)






Pièce

Défaussez  . (ce tour)

CARTES
BONUS
SECRET





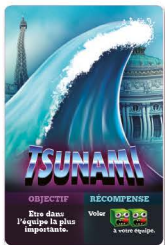
OVNI

Révélez si vous avez au moins  à la fin du tour. Gagnez . Vos  se transforment toujours normalement.






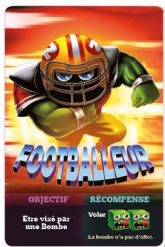
Géant Z.

Révélez si vous bombardez  avec succès. Gagnez .




Tsunami

Révélez si vous êtes dans l'équipe la plus grande (pas à égalité) lorsque vous résolvez une carte Poussée. Volez  à des joueurs de votre équipe ( à 1 joueur ou  à 2 joueurs différents).





Footballeur

Révélez si on vous lance une Bombe. La bombe n'a aucun effet sur vous et vous volez  au joueur qui vous a lancé la bombe.





Tête du Dragon

Révélez cette carte, désignez un autre joueur et annoncez qu'il détient la carte Queue du Dragon. Si vous avez raison, vous gagnez . Sinon, le joueur possédant la Queue du Dragon peut la révéler maintenant et gagner .






Queue du Dragon

Révélez cette carte, désignez un autre joueur et annoncez qu'il détient la carte Tête du Dragon. Si vous avez raison, vous gagnez . Sinon, le joueur possédant la Tête du Dragon peut la révéler maintenant et gagner .



Ninja

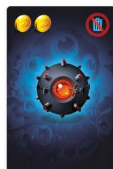
Révélez si vous êtes dans l'équipe la plus petite (pas à égalité) ou seul lorsque vous résolvez une carte Poussée. Gagnez . Si votre équipe n'a pas le nombre de  nécessaires à la poussée, vous ne perdez pas  comme les autres membres de votre équipe.

CARTES MAGASIN



1 Civil PERMANENT

Gagnez .



Bombe PERMANENT

Bombardez un autre joueur.



Sauvez 1 Zombie

Sauvez que vous perdriez à cause d'un saut ou d'une bombe.



Volez 1 Zombie

Volez à un autre joueur.



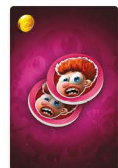
Volez 2 Zombies

Volez à un autre joueur.



Sauvez 2 Zombies

Sauvez que vous perdriez à cause d'un saut ou d'une bombe.



2 Civils

Gagnez .



3 Civils

Gagnez .



+1 Zombie

Gagnez .



Bombe

Bombardez immédiatement un autre joueur.



Méga Bombe

Bombardez autant de joueurs que vous le souhaitez.



Échange

Échangez 2 cartes qui sont face cachée. Vous n'avez pas l'obligation de sélectionner la vôtre.



+2 Zombies

Gagnez .



Retournez un Bonus Secret

Retournez une carte , ce qui soit la révélera et la désactivera (de cachée à révélée), soit la réactivera (de révélée à cachée). Le joueur possédant une carte ainsi désactivée ne pourra en récolter la récompense à moins qu'elle ne soit réactivée de nouveau.