RÈGLES DU JEU



ZOMBIE BUS

Sweet games

2-5 Joueurs

10+ ans

20 minutes

Ce samedi avait pourtant bien débuté sur le campus de l'université San Romero. Mon équipe de base-ball venait de l'emporter et je me dirigeais avec mes amis vers le gymnase où le match de basket allait débuter. C'est à ce moment-là que notre quotidien a basculé dans l'horreur et que nous les avons vus pour la première fois.

Une horde de zombies ! Hideux, verdâtres, sanguinolents. Impossible de se tromper, ils semblaient tout droit sortis de Thriller ou d'un film de Romero. Ils arrivaient de toute part et se massaient autour d'un bus scolaire où quelques cheerleaders avaient trouvé refuge. Elles étaient maintenant prises au piège. Les zombies bloquaient toutes les issues, empêchant toute fuite sans aide extérieure. Et la seule aide disponible, c'était la nôtre !

Sans réfléchir, je me précipitai à l'assaut avec comme seule arme ma précieuse Flash Bolt que je tenais à deux mains. Je savais que les copains suivaient.

C'est alors que la bataille faisait rage que je vis le van de relais satellite de la KQIS8. L'équipe TV filmait toute la scène en direct et la journaliste nous faisait de grands signes pour nous inviter à rejoindre la sécurité de son véhicule, prêt à partir.

Je me jurai de ne prendre la fuite qu'une fois la dernière cheerleader libérée. Mais qu'allaient faire les copains quand l'issue deviendrait incertaine ? Allaient-ils sauver leur peau ou prendre le risque de se sacrifier ?

Quelle vision de nous le monde allait-il découvrir ? Celle de jeunes héros courageux et intrépides ou celle de grands lâches s'enfuyant face au danger ? C'est maintenant que mon avenir allait se jouer, en quelques minutes...

SOMMAIRE

Matériel	p2
Mise en place	p3
Les dés	p4
But du jeu	p4
Et ça commence	p4
Ce que je peux faire	p4
Il me fonce dessus !	p5
Les équipements	p5
Les zombies	p6
Le van tv	p6
Fin de partie	p7
Crédits	p7
Hall of fame	p8
Vos héros	p8

MATÉRIEL

- 28 cartes zombie, 6 zombies spéciaux, 1 carte Horde et 5 cartes personnages.
- 5 figurines carton et leurs socles
- 1 tuile bus scolaire et 1 tuile van TV
- 11 tuiles cheerleaders (8 violettes et 3 roses)
- 16 jetons équipement, 1 sifflet, 1 arme, 4 hot-dog
- 30 pastilles blessures
- 1 marqueur fuite
- 6 dés spéciaux
- 2 aides de jeu

MISE EN PLACE















Isolez la carte Horde et les 6 cartes zombies spéciaux. Sélectionnez au hasard 3 des 6 zombies spéciaux et intégrez-les sans en prendre connaissance à la pile de cartes zombies. Les 3 autres zombies spéciaux ne sont pas révélés et sont écartés du jeu.

Mélangez les cartes zombies sans la carte Horde. Piochez 3 cartes et ajoutez-y la carte Horde. Mélangez ces 4 cartes et placez-les au fond de la pile Zombie.

Mélangez les tuiles équipements et faites-en 4 piles faces cachées.

Placez le bus scolaire au centre de la table.

Mélangez les 8 tuiles violettes de cheerleaders puis formez 2 piles (symboles action sur le dessus) et disposez-les sur le bus.

À 5 joueurs :
ajoutez la tuile rose 2 dans l'une des piles.

Placez ensuite le van TV de manière à ce que l'équipe qui filme en direct ne rate rien de la scène. Placez le marqueur fuite sur le premier cran (auréolé d'un rond vert).

Les pastilles blessures sont mises à la disposition des joueurs (c'est une ressource commune).

Note : si vous jouez entre chasseurs de zombies expérimentés, vous pouvez ajouter une ou deux tuiles cheerleaders roses supplémentaires pour rendre la partie plus difficile.

LES DÉS


Blesse un zombie à la machoire *(scratch !)*


Blesse un zombie au cerveau *(sprouitch !)*


Blesse un zombie au bras *(grunch !)*


Blesse un zombie au pied *(pardon, désolé !)*


Avec une demi-cible on ne fait rien, mais 2 demi-cibles remplacent n'importe quelle face du dé.


Face action
Sert à libérer une cheerleader, s'enfuir, attaquer un zombie sur un autre joueur, réaliser une action spéciale.

BUT DU JEU

ZOMBIE BUS est un jeu coopératif où l'on gagne tous ensemble en sauvant toutes les cheerleaders avant que les zombies ne submergent le bus.
Mais ZOMBIE BUS c'est aussi un jeu où, si l'on sent que ça ne va pas bien se passer, on peut préférer sauver sa peau et jouer le chacun-pour-soi en fuyant rejoindre la sécurité du van TV. Dans ce cas, mieux vaudrait pour vous que vos copains ne réussissent pas à sauver les cheerleaders, sous peine de vous faire passer pour un lâche aux yeux du monde entier !

Ce que vous devez savoir

Si vous êtes transformé en zombie, c'est pas bon !
Si le bus est submergé par au-moins 4 zombies à la fin du tour d'un joueur, c'est pas bon non plus.
Si la carte Horde apparaît, c'est toujours pas bon...
En revanche, si votre équipe a réussi à sauver toutes les cheerleaders, ou si tous les survivants ont fui, il y a peut-être de la graine de héros en vous !

Les joueurs jouent à tour de rôle.
Celui ayant le plus récemment croisé un zombie est nommé premier joueur.

ET ÇA COMMENCE

Chaque joueur choisit un héros et dispose sa carte et sa figurine devant lui. *(Voir vos Héros p.8)*

À 2 joueurs : retournez la première carte zombie et placez-la autour du bus.

À 3 et 4 joueurs : retournez les 2 premières cartes.

À 5 joueurs : retournez les 3 premières cartes.

Note : appliquez leur malédiction si elles en sont dotées.

À votre tour

1 Commencez par piocher une carte zombie. Placez-la autour du bus. Appliquez sa malédiction si elle en est dotée.

2 Puis lancez les 6 dés, et relancez tout ou partie de ces dés jusqu'à 2 fois de plus. Entre chaque lancer, vous pouvez conserver les dés qui vous conviennent et relancer les autres.
Vous pourrez attribuer ces dés à différentes cibles. *(Voir Actions d'un joueur, ci-après)*

IMPORTANT : les résultats de vos dés ne sont attribués qu'à <u>la fin</u> de votre tour de jeu.

CE QUE JE PEUX FAIRE

Si le résultat d'un dé est identique au symbole blessure d'un zombie, vous pouvez lui infliger une blessure en recouvrant ce symbole d'une pastille blessure.

Quand tous les symboles blessures d'un zombie sont recouverts, le zombie est éliminé, et le joueur qui l'a éliminé récupère sa carte et la range sous son héros.

C'est toujours le joueur qui inflige la dernière blessure à un zombie qui l'élimine et remporte sa carte.

Attaquer un zombie autour du bus

Si vous tuez un zombie autour du bus, vous **ne récupérez pas de jeton équipement**. Impossible de fouiller un zombie quand on est dans la mêlée !
Attention, si vous atteignez le niveau de réaction du zombie, il vous prend pour cible et vous fonce dessus.
(Voir Il me fonce dessus ! ci-contre)

Éliminer un zombie sur soi

Vous pouvez attaquer un zombie qui vous a chargé. Si vous l'éliminez, récupèrez sa carte et placez-la sous votre héros. **Et profitez-en pour le fouiller et récupérer un jeton équipement !**

Éliminer un zombie sur un autre joueur



Vous pouvez attaquer un zombie sur un autre joueur en **dépensant une face action** avant d'attribuer vos faces blessures.

Pour aider plusieurs joueurs, vous devez dépenser une face action par joueur ciblé.

Si vous éliminez un Zombie sur un autre joueur, **vous gagnez sa carte**.
En revanche, **c'est le joueur qui était pris pour cible par le zombie qui récupère le jeton équipement** (à ses pieds, il peut facilement le fouiller).

Libérer des cheerleaders



Pour libérer une cheerleader, vous devez lui **affecter en un seul tour autant de faces action qu'indiqué sur sa tuile**. Dès lors, récupèrez la tuile, prenez-en connaissance, et posez-la face cachée à côté de votre personnage.
Vous pouvez libérer plusieurs cheerleaders par tour.

Fuir vers le van TV

Vous pouvez décider à votre tour de jeu d'abandonner l'équipe à un destin que vous jugez funeste.
Mais attention, le van TV n'est pas toujours accessible !
(Voir le van TV p.6)

IL ME FONCE DESSUS !



Si vous attaquez un zombie autour du bus et que le nombre de ses blessures atteint son éventuelle capacité de réaction *(en bas à gauche de la carte)***, le zombie délaisse le bus, vous prend pour cible et vous fonce dessus** (placez sa carte à côté de votre héros).

⚠ À partir du prochain tour, vous aurez un lancer de dés de moins par zombie sur vous.

Dès que vous avez 3 zombies sur vous, c'est fini, vous êtes mort. Vous changez de camp, vous êtes zombifié !

Les zombies qui étaient sur vous sont défaussés et votre carte héros est retournée face zombie et placée autour du bus. Vous comptez dorénavant comme un zombie normal autour du bus, **à ceci près que les autres joueurs ne peuvent pas vous éliminer (d'aucune façon)**.
Vos éventuels équipements / cheerleaders restent auprès de votre figurine, inactifs tant que vous restez zombifié.
Il parait qu'il existe un antidote à la zombification, mais ça reste à prouver…

LES ÉQUIPEMENTS



Lorsqu'un zombie est tué sur vous, piochez un jeton équipement.

Vous pouvez l'utiliser à tout moment de la partie (tant que vous êtes vivant et que vous n'avez pas fui), même pendant le tour d'un autre joueur, et que ce soit pour vous ou au bénéfice d'un autre joueur. Vous pouvez même le céder à un autre joueur.

Les équipements utilisés sont retirés du jeu.
Quand il n'y a plus de jeton équipement, il n'y a plus d'équipement !

Les équipements sont détaillés sur l'aide de jeu qui leur est consacrée.

LES ZOMBIES



Certains Zombies présentent une malédiction sur l'angle inférieur droit de la carte. Il existe 2 types de malédiction : instantanée et permanente.

Les malédictions instantanées (jaunes)

Elles ne sont appliquées qu'une seule fois, lorsque le zombie entre en jeu.



Ajoutez immédiatement autour du bus une carte zombie supplémentaire, et appliquez sa malédiction le cas échéant.



Faites progresser le marqueur fuite d'un emplacement sur la tuile du van TV.

Les malédictions permanentes (rouges)

Elles influent sur tout le groupe jusqu'à ce que ce zombie soit éliminé. En revanche lorsqu'un zombie affichant une malédiction permanente fonce sur un joueur, elle n'affecte plus que ce joueur.



Les joueurs lancent un dé de moins jusqu'à ce que le zombie soit éliminé ou qu'il fonce sur un joueur (seul ce joueur lance alors un dé de moins).



Les joueurs ne peuvent plus utiliser de face action jusqu'à ce que ce zombie soit éliminé ou qu'il fonce sur un joueur (lui seul sera alors interdit de face action).
Mauvais karma…

Note : les zombies spéciaux sont détaillés sur l'aide de jeu qui leur est consacrée.

LE VAN TV

Derrière le caméraman et la journaliste qui filment vos exploits, le van TV s'apprête à décamper. Il vous offre la possibilité de vous enfuir si vous pensez que la partie est perdue ou si vous préférez gagner seul.

En début de partie vous ne pouvez pas vous enfuir. Dans l'urgence et la fureur des combats, vous n'apercevez pas encore le van !

Le marqueur progresse d'un cran lorsque certains zombies entrent en jeu et à chaque fois qu'un joueur parvient à s'enfuir.



Comment fuir ?

Pour rejoindre le van, il faut :

- que le marqueur fuite n'indique pas un ,
- qu'il y ait moins de 5 zombies autour du bus. *(trop de zombies entre vous et le van !)*
- dépenser autant de face action qu'indique le marqueur fuite.

Note : il peut arriver qu'on ne puisse pas s'enfuir lors d'une partie. C'est pas drôle tous les jours une invasion zombie.

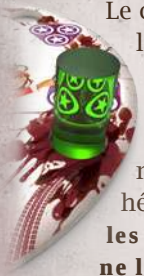


Quand un joueur réussit à s'enfuir

- Placez sa figurine sur le van TV,
- défaussez les zombies qui l'entouraient,
- faites progresser d'un emplacement le marqueur fuite,
- le joueur suivant défausse un des zombies présents autour du bus, qui tente de poursuivre le fuyard.

Attention, toute fuite est définitive !
Un joueur qui a fui et atteint le van ne jouera plus jusqu'à la fin de la partie !

Lorsque le marqueur fuite atteint le dernier cran



Le conducteur du van perd ses nerfs et écrase la pédale d'accélérateur en faisant crisser ses pneus. Le van quitte la scène à tombeaux ouverts, abandonnant à leur destin les joueurs et cheerleaders encore dans la mêlée, qui n'ont plus d'autre choix que d'être héroïques :

les joueurs n'ayant pas encore fuit ne le peuvent plus !

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine :

- **À la fin du tour d'un joueur**, s'il reste au moins 4 zombies autour du bus,
- dès que **la carte Horde est piochée**,
- lorsque tous les joueurs ont fui ou ont été transformés en zombie,
- ou dès que la dernière cheerleader est libérée.

Qui gagne ?

Si vous terminez la partie à l'état de Zombie,
ce n'est pas vous qui gagnez, même si le vert vous va bien au teint.

Si toutes les cheerleaders ont été libérées,
les joueurs qui sont restés dans la mêlée jusqu'à la fin gagnent tous ensemble. Leur vie va changer ! À eux la une du Time... ou de Closer.
Chaque joueur additionne ses points de cheerleaders libérées et de zombies éliminés et consulte le Hall of Fame *(voir page suivante)*.

Ceux qui se sont enfuis sont considérés comme des lâches par le monde entier. Vous pouvez les huer.

Si toutes les cheerleaders n'ont pas été libérées,
les joueurs qui n'ont pas fui sont massacrés par les zombies.
Parmi ceux qui ont fui, seul celui ayant marqué le plus de points (zombies + cheerleaders) est adulé par la foule et **remporte la partie**. L'Histoire est ainsi faite qu'elle ne retiendra pas le nom des éventuels autres survivants.

CRÉDITS

Auteur : Christophe Lauras
Illustrateur : Mary Pumpkins
Directeur artistique et maquettiste : Benjamin Treilhou

Ce jeu a été conçu et développé en France par Sweet November dans la collection SWEETBOX+. Fabriqué dans l'Union Européenne.
SWEET NOVEMBER – 4 rue des comblais - 28200 Châteaudun - France
Conservez ces coordonnées © 2018 Sweet November

L'auteur remercie :
George A. Romero, Sam Raimi, Wes Craven. Ma famille, mes amis, tous les testeurs, les festivals qui m'ont accueilli, Ludovox, Ludik boutik et la team Sludiste.
Un remerciement spécial à Benjamin Treilhou, Mary Pumpkins et Didier Jacobée pour leur confiance et la qualité de leur travail.

HALL OF FAME

Vous avez totalisé plus de 35 points

Vous êtes beau. Vous êtes grand. Vous êtes le héros de l'Amérique. Tous les plateaux télés s'arrachent votre présence. Votre rôle dans « Ze running dead » vous a valu l'oZcar. Vos conquêtes font la une des magazines people. Vos mémoires sont un best-seller. Vous serez élu Gouverneur de Californie voire davantage si un populiste milliardaire ne vient pas vous voler la vedette.

Vous avez totalisé entre 25 et 35 points

Votre courage a été reconnu par tous. Votre notoriété et vos hautes valeurs morales font de vous une personne recherchée dans le monde de l'entreprise. Vous recherchez toujours le souffle de l'aventure. Pas impossible qu'on vous retrouve à la tête de la première mission spatiale sur Mars…

Vous avez totalisé entre 15 et 24 points

Les cheerleaders vous ont nommé capitaine d'honneur de leur équipe. Vous avez su user de votre notoriété pour devenir Président du club de base-ball de San Romero, être élu conseiller municipal, puis faire fortune dans le privé. Aujourd'hui, la bibliothèque de l'université porte votre nom.

Vous avez totalisé moins de 15 points

Votre cercle d'amis vous considère comme une personne fiable sur qui on peut compter, mais sans grand relief. Vous serez régulièrement nommé employé du mois, même si les avancements vous échapperont souvent. Mais vous savez que vous serez à tout jamais le héros de vos enfants et de votre maman.

Vous avez fui lâchement alors que vos camarades se sont couverts de gloire

Vous êtes la honte de l'Amérique, vous serez invités à participer à des jeux de télé-réalité où on vous confiera le rôle du traître, vous tournerez des pubs comparatives pour dénigrer les produits concurrents, vous finirez seul et sans enfant à force de vous retirer trop tôt.

VOS HÉROS

Chacun des personnages possède un pouvoir spécial qui va lui permettre d'optimiser ses actions pendant la partie.



Il garde toujours son sang froid, les zombies ne l'impressionnent pas.
Il n'est jamais affecté par les malédictions permanentes des zombies : il ne perd pas de dé et peut toujours utiliser ses faces action.



Peu confiante en ses qualités de combattante, elle préfère s'équiper convenablement.
À chaque fois qu'un zombie est tué sur elle, elle pioche 2 équipements au lieu d'un.



Avec ses lancers de balle, il est d'une redoutable précision à distance.
À chaque tour, Il peut choisir :
- Soit de ne pas dépenser de face action pour attaquer un zombie sur un autre joueur,
- Soit de transformer une face de ses dés en demi-cible.



Elle accueille les zombies à coups d'extincteur.
Elle n'est pas affectée par le premier Zombie qui lui fonce dessus.
Elle a toujours 3 lancers de dés quand elle a un zombie sur elle, deux quand elle en a 2, et un quand elle en a 3 ; elle ne se transforme en zombie qu'avec un 4ème zombie sur elle.



Il est précis et rapide… mais ça reste un chien !
- Il peut transformer une fois par tour un de ses dés en face action,
- Il ne peut pas récupérer d'équipement lorsqu'un zombie est tué sur lui.

Cependant les autres joueurs peuvent lui en donner ou lui en faire bénéficier.