



*tiny*  
**epic**  
**ZOMBIES**®

RÈGLES DE SURVIE

**PIXIE  
GAMES**

Flashez pour découvrir les règles!



# MATÉRIEL



14 cartes Joueur (recto Humain et verso Zombie)



9 cartes Boutique (recto-verso, dont 1 carte Patio)



32 cartes Fouille



9 cartes Objectif (recto Coopératif et versot Compétitif)



4 pion Joueur



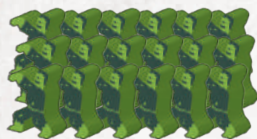
12 Armes



4 jetons Blessure



4 jetons Munition



18 Zombies



4 pions Survivant



1 pion Barricade



2 Véhicules  
(Moto / Voiture de Police)



1 dé Mêlée



12 marqueurs Objectif  
& 3 marqueurs Horde







4 jetons Pièce & 29 jetons Objectif

# PROLOGUE

L'Épidémie de Zombies a balayé le pays et les morts ne le resteront pas longtemps... morts. Piégé dans le Centre Commercial d'Echo Ridge, un petit groupe d'humains d'horizons divers se doit de sauver le monde. Ils vont devoir garder la tête froide et leurs armes chargées pour faire face à cette horde de mort-vivants. Avec un peu de sagacité et quelques balles bien placées, ils pourraient parvenir à accomplir leurs objectifs, et même s'en sortir vivants... ou juste leur servir de déjeuner.

## MODES DE JEU

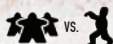
Ce jeu vous propose 5 modes de jeux différents :

-  1. **Coopératif VS. Zombie** (3-5 joueurs): Une équipe d'Humains contre un joueur contrôlant les Zombies.
-  2. **Coopératif pur** (2-4 joueurs): Une équipe d'Humains contre les Zombies (gérés par l'IA du jeu).
-  3. **Compétitif VS. Zombie** (3-5 joueurs): Des Humains indépendants contre un joueur contrôlant les Zombies.
-  4. **Compétitif pur** (2-4 joueurs): Des Humains indépendants contre les Zombies (gérés par l'IA du jeu).
-  5. **Solo** (1 joueur): Un joueur en solitaire contre les Zombies (gérés par l'IA du jeu).

Le mode **Coopératif VS. Zombie** est présenté en premier dans les règles, dans la section *Mise en Place* (voir p. 4).

Les autres modes de jeu intègrent quelques petites variations, qui sont décrites dans le chapitre **Autres Modes de Jeu** (voir p. 16).

# MISE EN PLACE (Mode Coopératif VS. Zombie)



- Placez les **9 cartes Boutique** pour former le Centre Commercial d'Echo Ridge :
  - Placez le **Patio** au centre de la table, face "**Patio Coopératif**" visible.
  - Disposez ensuite, aléatoirement et sur une face au hasard, les **8 Boutiques** autour du Patio. Attention à ce que les **Symboles Entrée** soient placés vers l'extérieur du Centre Commercial (*toutes les cartes ne seront pas dans le sens de lecture — voir Exemple de Mise en place, p. 5*).
  - Placez **1 Zombie** sur l'Entrée de chaque Boutique (soit un total de **8 Zombies**).
- Sur la **carte Patio** :
  - Placez le **pion Barricade** sur la case "2" de la piste *Barricade*.
  - Placez **2 jetons Survivants** dans la *Piscine*.
- Désignez un **Joueur Zombie** : il mélange les cartes Joueur sous la table, en pioche 3 aléatoirement et choisit l'une d'elles qu'il place devant lui, face *Zombie* visible (*remélangez les 2 cartes Héros non choisies avec les cartes restantes*). Puis :
  - Placez **1 marqueur Horde** (cube vert) sur la case "1" de la piste *Horde* de la carte Joueur Zombie. Conservez les 2 autres marqueurs Horde à proximité.
  - Formez une *réserve* à côté de la carte Joueur Zombie avec les pions Zombies restants.
- Chaque autre joueur (Humain) reçoit aléatoirement 3 cartes Joueur et en choisit 1 qu'il conserve et place devant lui, face *Humain* visible. Puis il :
  - Reçoit un **pion Joueur** et le place sur la carte *Patio*.
  - Prend un **jeton Blessure** (de la couleur de son pion Joueur) et le place sur la case "0" de la piste de sa carte Joueur.
  - Prend un **jeton Munition** qu'il place sur la case "9" de la piste de sa carte Joueur.
  - Toutes les cartes Joueur et les jetons Blessure / Munition inutilisés sont rangés dans la boîte.
- Mélangez les **9 cartes Objectif** sous la table et piochez-en 3 aléatoirement. Placez-les en ligne sur la table, face "**Objectif Coopératif**" visible. Suivez les règles de Mise en Place de chacune des cartes en ajoutant les éléments supplémentaires requis. Si un marqueur Objectif est demandé (*cube coloré*), prenez la couleur de votre choix.
- Un Joueur doit se charger de créer la **pioche Fouille** et la **pioche Stock** (*voir Créer les pioches Fouille & Stock, p. 6*):
  - Placez la pioche *Stock*, face cachée, à côté de la ligne de cartes *Objectif*.
  - Placez la pioche *Fouille*, face cachée, à côté de la carte Joueur Zombie : le Joueur Zombie pioche une main de 8 cartes *Fouille*.
  - Dans sa main de 8 cartes *Fouille*, le Joueur Zombie choisit maintenant 1 carte qu'il place **face cachée devant chaque Joueur Humain** (*les Humains ne peuvent pas encore consulter ces cartes*). Il conserve les 4 autres cartes dans sa main.
- Placez les **12 Armes** et le **dé Mêlée** à côté de la pioche *Stock*.



8. Placez les éléments liés aux Boutiques à leurs emplacements spécifiques :
- O. Placez le **Véhicule** (*Moto ou Voiture de Police*) dans sa Pièce de départ du **Parking Niveau Z / Poste de Sécurité d'Echo Ridge**. Le Véhicule utilisé dépend de la Boutique qui est présente.
- P. Placez les **2 jetons Piège**, *face grise visible*, à côté de **Planète Volta / La Cour de Récré**.
- Q. Placez les **2 jetons Stock** sur chacun des 2 emplacements, selon leurs numéros.

**Pioche Stock**

**L**

**7**

**Armes & Dé Mlée**

**B**

**C**

**5** **3 cartes Objectif**

**A**

**D**

**H**

**E**

**Q**

**Q**

**O**

**Véhicule**

**6** **Pioche Fouille**

**M**

**3** **Carte Zombie :**  
*Marqueur Horde sur 1*

**F**

**4** **Carte Humain :**  
*Jeton Blessure sur 0, Jeton Munition sur 9*

**N**

**J**

**G**

**Réserve de Zombies**

**5**

# CRÉER LES PIOCHES FOUILLE & STOCK

1. Séparez les cartes par type : **Survie**, **Événements**, **Armes**, et **Sac à dos**.
2. Prenez toutes les cartes Survie et Événement, mélangez-les ensemble et former le **PAQUET A**, face cachée.
3. Prenez toutes les cartes Armes et Sac à dos, mélangez-les ensemble et piochez-en 12 sans les consulter pour former le **PAQUET B**, face cachée. Mélangez toutes les cartes inutilisées pour former un troisième paquet (**PAQUET C**), la **pioche Stock**, face cachée. Placez la **pioche Stock (C)** à côté des cartes Objectif.
4. Mélangez les **PAQUETS A et B** ensemble pour former la **pioche Fouille** (24 cartes).



Survie



Événement



Armes



Sac à dos

PAQUET A = 12 cartes



PAQUET B = 12 cartes



PAQUET C =  
Cartes inutilisées



Pioche  
Stock



PAQUETS A + B =  
24 cartes

Pioche Fouille

## APERÇU

Le dernier joueur à avoir été dans un centre commercial commence (vous pouvez également utiliser la méthode de votre choix pour déterminer le premier joueur). La partie se déroule en plusieurs Tours joués par les Joueurs Humains, entrecoupés, à la fin de chaque Tour, par les actions du Joueur Zombie, et ainsi de suite jusqu'à ce que les Humains ou les Zombies atteignent leur objectif :

### OBJECTIF DES JOUEURS HUMAIN

Accomplir leurs 3 cartes Objectifs. S'ils y parviennent avant que la pioche Fouille ne soit vide, ils l'emportent.



### OBJECTIF DU JOUEUR ZOMBIE

Éliminer tous les Humains et attaquer le Patio jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Survivants, OU Empêcher les Humains d'accomplir leurs Objectifs avant que toutes les cartes Fouille n'aient été révélées et qu'ils aient tous joué un ultime Tour : dans ce cas, ils sont considérés comme définitivement perdus. Le Joueur Zombie (ou le jeu) gagne.



# BLESSURES ET MUNITIONS

Chaque Joueur Humain suit deux informations essentielles sur sa carte Joueur : ses Blessures et ses Munitions. Elles sont gérées spécifiquement et ont différentes fonctions :

- **Blessures** : Lorsque vous subissez 1 Blessure (  ), vous déplacez votre jeton Blessure d'une case **vers la droite** de la piste. Vous devez être très prudent quant au nombre de Blessures que vous subissez (voir *Dévoré Vif*, ci-dessous). Certains effets vous permettront de soigner des Blessures (*reculez votre jeton Blessure vers la gauche*).
- **Munitions** : Lorsque vous dépensez 1 Munition (  ), vous déplacez votre jeton Munition d'une case **vers la gauche** de la piste. Certains effets vous feront gagner des Munitions (*reculez votre jeton Munition vers la droite*), mais veillez à conserver un maximum de Munitions.



## DÉVORÉ VIF

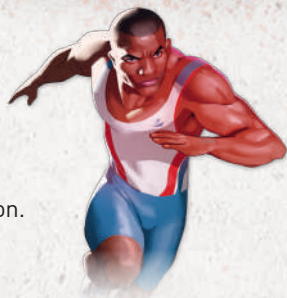
Un Joueur Humain est Dévoré Vif lorsque **ses jetons Blessure et Munition sont sur la même case** ou s'ils se croisent. Cela indique que son personnage est trop faible ou trop mal équipé pour survivre.

Il lâche immédiatement TOUTES ses cartes et Objets, face visible, et les pose à côté de la Boutique dans laquelle il vient de trépasser (s'il est mort des suites d'un effet dans le Patio, choisissez 1 Boutique). S'il n'y a plus de pions Survivant dans le Patio, les Humains ont perdu. Sinon, **retirez 1 pion Survivant** de la partie, et remplacez le pion du joueur dans le Patio.

Le Joueur Humain donne sa carte Joueur au Joueur Zombie qui la retourne *face Zombie* et y place un nouveau marqueur Horde sur la case "1", et bénéficie désormais de la capacité permanente de cette carte. Le Joueur Humain pioche une nouvelle carte Joueur parmi celles rangées dans la boîte et remet ses Blessures à "0" et ses Munitions à "9".

Si cela se produit au milieu d'un Tour, ce Tour s'arrête immédiatement. Le jeu se poursuit normalement : le Joueur Humain retourne sa carte Fouille et le Joueur Zombie effectue ses actions.

## TOUR D'UN HUMAIN



1. À chaque Tour, vous **DEVEZ faire 3 Déplacements**. Chaque Déplacement peut être suivi des actions suivantes (A, B et C):
  - A. Éliminer 1 Zombie
  - B. Utiliser la Pièce OU Intéragir avec un jeton.
  - C. Récupérer des Objets
2. Fouiller la Pièce (voir p. 11)

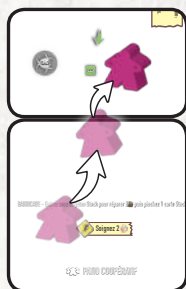
## TOUR DU ZOMBIE (voir p. 12)

Dès qu'un Humain finit son Tour, le Joueur Zombie vérifie s'il a "Fait du bruit". Il ajoute ensuite de nouveaux Zombies dans le Centre Commercial. Une fois qu'il a fini son Tour, c'est au Joueur Humain à gauche du dernier Joueur Humain à avoir joué d'effectuer son Tour.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que la pioche Fouille soit vide et que toutes les cartes Fouille soient révélées. Enfin, chaque Joueur Humain jouera un ultime Tour, puis la partie s'achève.

## FAIRE 1 DÉPLACEMENT

Vous devez vous Déplacer vers 1 Pièce adjacente. Si une Pièce est reliée à une autre par un mur droit, elles sont considérées comme adjacentes. Vous pouvez donc vous déplacer à travers le mur vers une Pièce adjacente qui est sur une autre carte Boutique, même si ce mur n'a pas de porte. Thématiquement, l'Humain se faufile au travers d'une partie détruite de ce mur.



Même si vous débutez votre Tour dans une Pièce avec un Zombie (voir *Submergé*, p. 14), vous **DEVEZ** vous déplacer en premier, même si cela vous oblige à aller vers une Pièce avec un autre Zombie.

## RÈGLE D'OR

*Restez en mouvement !* Vous **DEVEZ** faire un Déplacement avant toute autre action. Les Zombies sont lents, mais ils ne vous laisseront pas pour autant vous reposer.



## A. ÉLIMINER 1 ZOMBIE

Après vous être Déplacé vers une Pièce, vous pouvez éliminer 1 Zombie. Lorsqu'un Zombie est éliminé, retirez son pion de la Pièce et placez-le dans la réserve. Il y a deux façons d'éliminer un Zombie (selon le type d'arme) :

### Attaque de Mêlée (Arme de Mêlée):

Si vous vous Déplacez dans une Pièce où il y a un Zombie, vous devez l'attaquer en mêlée (corps-à-corps). Pour cela, lancez le **dé Mêlée** : vous pouvez obtenir les résultats suivants (n'oubliez pas les capacités de votre Arme de Mêlée et de votre carte Joueur).



### RÉSULTATS DU DÉ MÊLÉE




**Massacre !** Vous pouvez immédiatement faire 1 Déplacement gratuit. C'est facultatif. Si vous le faites, ne réalisez aucune autre action dans la Pièce que vous quittez. Vous pouvez faire plusieurs *Massacres* en série.



Aucun effet.




Subissez 1 .



Subissez 2 .

**Remarque :** Quel que soit le résultat du dé Mêlée, une Attaque de Mêlée élimine toujours un Zombie.

### Attaque à Distance (Arme à Distance):

Si vous vous Déplacez dans une Pièce où il n'y a aucun Zombie, vous pouvez attaquer à distance un Zombie dans une Pièce adjacente. Pour faire une Attaque à Distance, **dépensez 1  pour éliminer le Zombie**. Vous ne pouvez pas faire une Attaque à Distance sur un Zombie qui est dans votre Pièce (n'oubliez pas les capacités de votre Arme à Distance et de votre carte Joueur !).



## CAPACITÉS DES HUMAINS

Sur chaque carte Joueur Humain est indiquée une capacité propre à ce Joueur.

### Rapide comme l'Éclair

Si vous débutez votre Tour dans une Pièce sans Zombie, vous pouvez franchir 2 Pièces lors de votre premier Déplacement (au lieu de 1).

## B. UTILISER UNE PIÈCE OU INTÉRAGIR AVEC UN JETON

Après être entré dans une Pièce (et avoir éliminé un Zombie si nécessaire), s'il n'y a aucun Zombie dans la Boutique (une Boutique correspond aux 3 Pièces d'une même carte), vous pouvez utiliser la capacité de la Pièce et/ou interagir avec des jetons. Une pièce peut avoir une capacité et/ou un jeton Objectif (décrit sur la carte Objectif) :



**Course :** Utilisez immédiatement cette capacité et poursuivez votre Tour. La capacité de cette Pièce ne peut être utilisée qu'une seule fois dans un même Tour (vous ne pouvez pas la réutiliser même si vous revenez dans cette Pièce lors de ce Tour).



**Arrêt :** Lorsque vous utilisez cette capacité, votre Tour se termine immédiatement et vous finissez votre Tour dans cette Pièce. Vous révélez normalement votre carte Fouille.



**Passage Secret :** Cette Pièce est considérée comme "adjacente" à n'importe quelle autre Pièce avec un Passage Secret, uniquement pour ce qui est des Déplacements (pas pour les Attaques à Distance ou les autres effets). Les Passages Secret ne peuvent être utilisés que par les Humains.



**Récupérer du Stock :** Vous pouvez récupérer un jeton Stock dans cette Pièce : placez-le sur votre carte Joueur pour le "transporter". Lorsque vous revenez au Patio avec ce jeton Stock, avancez immédiatement le **pion Barricade** (🪵) de 2 cases sur sa piste (maximum : 6). Vous pouvez ensuite piocher 1 carte Stock, gagnant immédiatement l'Objet indiqué. Remplacez ensuite le jeton Stock sur l'emplacement de même numéro. Si vous piochez une carte Arme et que vous ne souhaitez pas la garder, remettez-la dans la pioche et mélangez-la. Vous ne piochez aucune carte en échange.



**Jetons Objectif :** Consultez la carte Objectif pour savoir comment interagir avec ces jetons.

## C. RAMASSER DES OBJETS

Uniquement s'il n'y a aucun Zombie dans la Boutique (une Boutique correspond aux 3 Pièces d'une même carte) vous pouvez prendre gratuitement une ou plusieurs des cartes Fouille présentes à côté de votre Boutique. Il existe 3 types de cartes à ramasser :



**Armes (De Mêlée ou À Distance) :** Elles sont placées sur les emplacements au bas de votre carte Joueur et l'Arme correspondante est équipée sur votre pion Joueur. Chaque Joueur peut avoir, en même temps, 1 Arme de Mêlée et 1 Arme à Distance. Pendant la phase "Ramasser des Objets", vous pouvez échanger l'une de vos Armes avec l'une de la Boutique.



**Objets du Sac à Dos :** Ils sont placés à droite de votre carte Joueur. Ils peuvent être utilisés à tout moment de votre Tour et sont ensuite défaussés.



**Objet de Survie :** Ils sont utilisés dès que vous les ramassez et sont ensuite défaussés.

À tout moment de son Tour, un Joueur peut lâcher un Objet en sa possession : lâchez-le dans votre Boutique et placez-le, face visible, à côté de cette carte Boutique. Si le Joueur est dans le Patio, placez la carte Objet à côté d'une Boutique de votre choix (sauf si cela lui permet de remplir un Objectif). C'est la seule façon pour les joueurs d'échanger des Objets : les lâcher et les ramasser.

## 2. FOUILLER LA PIÈCE

Après avoir fait ses 3 Déplacements, le Joueur Humain révèle la carte Fouille posée devant lui et la place, face visible, à côté de sa Pièce actuelle. N'importe quel Joueur Humain peut ramasser cette carte ultérieurement, s'il n'y a aucun Zombie dans la Boutique, mais le Joueur actif ne peut pas ramasser cet Objet lors du Tour où il l'a révélé. Si le Joueur actif est dans le Patio, il place la carte dans l'une des 4 Boutiques adjacentes, au choix.



S'il s'agit d'une **carte Événement**, elle est immédiatement résolue. Défaussez ensuite cette carte.

## TOUR DES ZOMBIES

Une fois que le Joueur Humain a *Fouillé la Pièce* et révélé sa carte Fouille, le Joueur Zombie joue son Tour. Dans l'ordre, il doit :

1. Contrôler le Bruit
2. Ajouter de nouveaux Zombies
3. Donner/Piocher de nouvelles cartes Fouille



### 1. CONTRÔLER LE BRUIT

Le Joueur Zombie consulte la carte Fouille qui vient d'être révélée par le Joueur Humain et compare son symbole à celui de l'Entrée de la Boutique dans laquelle est le pion de ce Joueur. Si le symbole de la carte :

- **Est différent de celui de la Boutique** dans laquelle est le Joueur Humain, cet Humain ne fait pas de bruit. Ajoutez normalement des Zombies (voir ci-dessous).
- **Est identique à celui de la Boutique** dans laquelle est le Joueur Humain, cet Humain *Fait du Bruit*. Immédiatement, choisissez l'une de vos cartes Zombie (vous pouvez en avoir plusieurs) et résolvez l'action correspondant au marqueur Horde. Si vous avez plusieurs cartes Zombie, vous ne pouvez activer ainsi qu'une seule d'entre elles lors de votre Tour. Avancez ensuite ce marqueur Horde de 1 case vers le haut de la piste (s'il est déjà sur la 5<sup>e</sup> et dernière case, il ne bouge pas). Ajoutez ensuite des Zombies (voir ci-dessous).



### 2. AJOUTER DE NOUVEAUX ZOMBIES

Le Joueur Zombie **ajoute 2 Zombies** de la réserve, répartis comme il le souhaite entre les Boutiques correspondant au symbole de la carte Fouille révélée. Il décide s'il veut :

**Ajouter les deux Zombies (l'un après l'autre) dans la même Boutique OU Ajouter 1 Zombie dans chacune des 2 Boutiques ayant ce symbole.**



Lorsque vous ajoutez des Zombies à une Boutique, chaque Zombie doit être placé dans la Pièce de plus petit numéro n'ayant pas de Zombie. Il ne peut jamais y avoir plus d'1 Zombie dans une même Pièce.

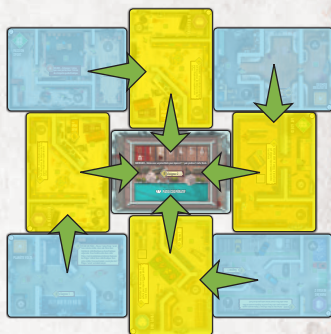


Le Joueur Zombie ajoute 2 Zombies à cette Boutique qui a déjà 1 Zombie dans la Pièce 2. Il commence par placer 1 Zombie dans l'Entrée (Pièce n°1), car elle est vide. Pour le deuxième Zombie, il ignore les Pièces 1 et 2, car elles sont toutes deux occupées, et le place dans la Pièce 3.

## PASSER D'UNE BOUTIQUE À L'AUTRE OU DANS LE PATIO

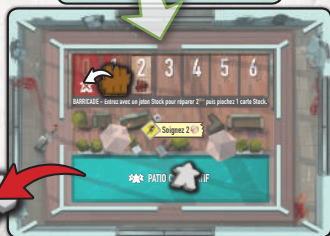
Lorsqu'une Boutique est pleine de Zombies (*dans ses 3 Pièces*), tout nouveau Zombie est ajouté, à la place, dans la Boutique suivante ou le Patio :

- **Boutique d'Angle** (*en diagonale du Patio*) : Allez dans la Pièce de plus petit numéro (*sans Zombie*) de la Boutique suivante dans le sens horaire. Si ses 3 Pièces sont déjà pleines de Zombies, le Zombie endommage la Barricade (*voir ci-dessous*) à la place.
- **Boutique Centrale** (*adjacente au Patio*), le Zombie endommage la Barricade du Patio (*voir ci-dessous*) à la place.



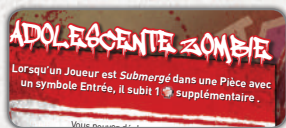
## ENDOMMAGER LA BARRICADE

Si un Zombie doit être ajouté au Patio, il est défaussé et, à la place, vous **diminuez le pion Barricade de 1** case sur sa piste. Si le jeton Barricade atteint la case "0", **retirez de la partie 1 des pions Survivant** du Patio et remplacez le pion Barricade sur la case "2." S'il n'y a plus aucun pion Survivant et que la Barricade atteint "0", les Humains perdent la partie.



## CAPACITÉS DES ZOMBIES

Faites attention aux capacités indiquées en haut des cartes Zombie. Elles sont actives en permanence et peuvent affecter le placement des nouveaux Zombies ou avoir des effets néfastes pour les Humains.



## MORSURE

Si un Zombie doit être ajouté, mais que la réserve est vide, pour chaque Zombie manquant, le Joueur Humain ayant le **moins de Blessures subit 1** [icône de blessure]. Si plusieurs Joueurs sont à égalité de Blessures, celui ayant le plus de [icône de munition] subit la Blessure ; si l'égalité persiste, les joueurs décident.

## SUBMERGÉ

Si un Zombie est ajouté dans une Pièce où il y a déjà un pion Joueur, cet Humain est Submergé. Il subit immédiatement 1 [icône de blessure]. À son prochain Tour, il DEVRA se Déplacer hors de cette Pièce sans éliminer ce Zombie (*il ne peut Éliminer un Zombie qu'après s'être Déplacé*).

## 3. DONNER / PIOCHER DES CARTES FOUILLE

Après avoir ajouté des Zombies, le Joueur Zombie choisit 1 carte Fouille de sa main et la place, face cachée, devant le Joueur Humain venant de révéler une carte Fouille. Ce Joueur Humain ne peut pas consulter cette carte avant la fin de son prochain Tour.

Si vous donnez la dernière carte de votre main, piochez immédiatement 4 nouvelles cartes Fouille. Si la pioche Fouille est vide (*toutes les cartes Fouille ont été révélées*), chaque Joueur Humain dispose d'un dernier Tour puis la partie s'achève (*voir Fin de Partie, p. 15*).

Ensuite, c'est au Joueur Humain, qui est à la gauche du dernier Joueur Humain à avoir joué un Tour, d'effectuer son Tour.



Donnez  
1 carte  
Fouille



Si vous n'avez  
plus de  
cartes,  
Piochez-en 4



## RÉUSSIR LES OBJECTIFS

Les Humains doivent réussir 3 Objectifs : ils doivent suivre à la lettre les règles des cartes Objectifs et utiliser les marqueurs Objectif pour suivre leur progression. Lorsqu'un Objectif est réussi, placez un marqueur sur la case "Réussi". Lorsque les 3 Objectifs sont réussis, les Humains gagnent immédiatement la partie !



## FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque :

### VICTOIRE des Humains :

- Les Joueurs Humains ont réussi les 3 Objectifs.

### VICTOIRE des Zombies :

- Il n'y a plus aucun pion Survivant dans la Patio et soit un Humain est "Dévoré Vif (voir p. 7) soit le pion Barricade atteint "0".
- Toutes les cartes de la pioche Fouille ont été révélées et chaque Joueur Humain a joué son dernier Tour.



## AUTRES MODES DE JEU

En plus du mode Coopératif VS. Zombies, *Tiny Epic Zombies* vous propose 4 autres modes de jeu, tous aussi excitants.



### COOPÉRATIF PUR (2-4 JOUEURS)

Quelques ajustements sont nécessaires pour jouer en Coopératif sans Joueur Zombie. Les actions des Zombies sont définies par une IA.

#### CHANGEMENTS DE MISE EN PLACE :

1. Lorsque vous préparez les pions Survivant, choisissez leur nombre en fonction de la difficulté souhaitée :
  - 3 pour une partie Facile
  - 2 pour une partie Normale
  - 1 pour une partie Difficile
  - 0 pour une partie Épique
2. Piochez une carte Zombie au hasard. Seule la capacité permanente en haut de la carte Zombie est utilisée. Aucun marqueur Horde n'est requis.
3. Chaque Joueur pioche 1 carte Fouille au hasard et la place, face cachée, devant sa carte Joueur.

#### CHANGEMENTS POUR LES HUMAINS :

Aucun changement. Suivez les règles du mode *Coopératif VS. Zombie*.

#### CHANGEMENTS POUR L'IA DES ZOMBIES :

1. Contrôlez le Bruit de la carte Fouille révélée :
  - Différent : L'IA-Zombie ajoute **1 Zombie** à chacune des 2 Boutiques correspondant au Symbole révélé (2 Zombies au total).
  - Identique : L'IA-Zombie ajoute **2 Zombies** à chacune des 2 Boutiques correspondant au Symbole révélé (4 Zombies au total).
2. Le Joueur actif pioche ensuite une carte Fouille et la place, face cachée, devant sa carte Joueur.



## vs. **COMPÉTITIF VS. ZOMBIES (3-5 JOUEURS)**

Certains ajustements sont nécessaires pour jouer en Compétitif VS. Zombie. Les Humains sont en compétition les uns contre les autres, essayant tous d'être le premier à réussir les 3 Objectifs afin de devenir le Chef des Survivants. Cependant, ils doivent également faire face au Joueur Zombie qui se fera un plaisir de lacérer les "alliances" qui pourraient se tisser.

### **CHANGEMENTS DE MISE EN PLACE :**

1. Les 3 cartes Objectif sont placées face "Objectif Compétitif" visible.
2. Placez le Patio face "Patio Compétitif" visible. Placez 1 pion Survivant dans chaque emplacement correspondant à la couleur d'un Joueur. S'il n'y a que 2 Joueurs Humains, empilez 2 pions Survivant sur l'emplacement de la couleur de chaque Joueur.
3. Chaque Humain dispose de marqueurs Objectif à sa couleur pour suivre sa progression sur les cartes Objectif.

### **CHANGEMENTS POUR LES HUMAINS :**

Si un Joueur Humain est Dévoré Vif, il donne sa carte Joueur et l'un de ses pions Survivant au Joueur Zombie. Le Joueur Humain lâche ensuite toutes ses cartes à côté de sa Boutique actuelle, pioche une nouvelle carte Joueur au hasard et replace son pion Joueur dans le Patio (voir *Dévoré Vif*, p. 7).

### **CHANGEMENTS POUR LES ZOMBIES :**

Si un Zombie *Endommage la Barricade* et la réduit à "0", il prend 1 pion Survivant au Joueur ayant le moins de Blessures qui a encore un pion Survivant. En cas d'égalité, il le prend à celui ayant le plus de Munitions. Si l'égalité persiste, il le prend au prochain Joueur actif.

### **CHANGEMENTS DE FIN DE PARTIE :**

**Victoire d'un Humain :** Réussissez les 3 Objectifs par vous-même, et la partie s'achève immédiatement. *Vous devenez le Chef des Survivants et remportez la partie !*

### **Victoire des Zombies :**

- Un Joueur Humain est Dévoré Vif et n'a aucun Survivant à donner.
- Le Joueur Zombie collecte 1 pion Survivant de chaque Humain (ou 2 jetons Survivants dans une partie avec 2 Humains)
- Toutes les cartes Fouille ont été révélées et chaque Joueur Humain a joué un dernier Tour sans parvenir à gagner la partie.

## **COMPÉTITIF PUR (2-4 JOUEURS)**

Quelques ajustements sont nécessaires pour jouer en Compétitif sans Joueur Zombie. Les Humains sont en compétition les uns contre les autres, essayant tous d'être le premier à réussir les 3 Objectifs afin de devenir le Chef des Survivants.

### **CHANGEMENTS DE MISE EN PLACE :**

1. Les 3 cartes Objectif sont placées face "Objectif Compétitif" visible.
2. Placez le Patio face "Patio Compétitif" visible. Placez 1 pion Survivant dans chaque emplacement correspondant à la couleur d'un Joueur. S'il n'y a que 2 Joueurs Humains, empilez 2 pions Survivant sur l'emplacement de la couleur de chaque Joueur.
3. Chaque Humain dispose de marqueurs Objectif à sa couleur pour suivre sa progression sur les cartes Objectif.

### **CHANGEMENTS POUR LES HUMAINS :**

Suivez les règles du mode *Compétitif VS. Zombie* (voir p. 17).


### **CHANGEMENTS POUR LES ZOMBIES :**

Les actions des Zombies sont les mêmes que dans le mode *Coopératif*, à une exception près : si un Zombie attaque la Barricade et la réduit à "0", il prend un pion Survivant au Joueur ayant le moins de Blessures qui a encore un pion Survivant. En cas d'égalité, il le prend à celui ayant le plus de Munitions. Si l'égalité persiste, il le prend au prochain Joueur actif.


### **CHANGEMENTS DE FIN DE PARTIE :**

Les Conditions de Victoire sont les mêmes que dans le mode *Compétitif VS. Zombie* (voir p. 17).

## **SOLO (1 JOUEUR)**

 Dans une partie Solo, la Mise en Place est la même qu'en mode *Coopératif* (voir p. 16), sauf que le Joueur contrôle 2 Humains : il dispose donc d'une carte Joueur et d'un pion Joueur pour chacun. Les Tours de chacun de ses 2 personnages sont joués alternativement.


## GLOSSAIRE ET PRÉCISIONS

**Morsure** - Le Joueur Humain ayant le moins de Blessures subit 1  pour chacun des Zombies que le Joueur Zombie ne peut pas ajouter lorsque la réserve est vide (voir p. 14).

**Dévoré Vif** - Lorsque les jetons Blessures et Munitions d'un Joueur Humain se retrouvent ou se croisent sur une même case de la piste (voir p. 7).

**Vide** - Une Pièce ou une Boutique ne contenant aucun Zombie est considérée comme vide.

**Massacre** - L'un des résultats possibles d'une Attaque de Mêlée. En plus d'éliminer un Zombie, vous pouvez immédiatement faire 1 Déplacement. Ce Déplacement est gratuit et ne compte donc pas dans les 3 Déplacements que vous DEVEZ faire à votre Tour. Un Déplacement gratuit peut conduire à une autre Attaque de Mêlée et donc à un autre Massacre, vous permettant de faire des Massacres en série sans dépenser l'un de vos 3 Déplacements de votre Tour (voir p. 9).

**Submergé** - Lorsqu'un Zombie est ajouté à une Pièce contenant un pion Joueur, ce Joueur Humain subit immédiatement 1 . Si, au début de son prochain Tour, il partage toujours la Pièce avec le Zombie, il doit immédiatement en sortir : vous ne pouvez éliminer un Zombie *qu'après* avoir fait un Déplacement (voir p. 14).

**Pièce** - Les murs d'une carte Boutique délimitent 3 Pièces. Chaque Pièce dispose d'un numéro (*utilisé par le Joueur Zombie*) et une ou plusieurs actions ou symboles Objectif (voir p. 10).

**Boutiques** - Ce sont les 8 cartes ayant un symbole à l'Entrée et entourant le **Patio** (*la carte au centre*). Chaque Boutique a 3 Pièces.

**Tour** - Le Tour d'un Joueur Humain consiste à faire 3 Déplacements (voir p. 8) et révéler sa carte Fouille. Après chaque Tour Humain, il y a un Tour Zombie (voir p. 12). Toute mention du "Joueur Humain actif" lors du Tour Zombie désigne le Joueur Humain qui a joué immédiatement avant le Tour Zombie en cours.

**Véhicule** - Désigne la Moto ou la Voiture de Police.

## CRÉDITS

**Auteur :** Scott Almes

**Illustrateur :** Miguel Coimbra

**Édition :** Dylan D. Phillips

**Traduction :** MeepleRules.fr

**Développement :** Michael Coe

**Graphiste :** Benjamin Shulman

**Conception 3D :** Emerson Matsuuchi

**Version française :** Pixie Games

## PRODUCTEURS HONORAIRES

Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Anuchit Chaiyaboon, Thomas E. Snyder, Randal Lloyd, Sean Marshall, Dorianne Bernier, Lei Ferretti, et Greg Whitten



Tous les jeux Tiny Epic sont sur :  
[www.PixieGames.fr](http://www.PixieGames.fr)



©2018 Pixie Games & Gamelyn Games, LLC tous droits réservés. Aucun élément de ce produit ne peut être reproduit sans autorisation. Tiny Epic Zombies, TEZ, Gamelyn Games, ITEMeeples, et le logo TEZ sont la propriété de Gamelyn Games, LLC.