# Zombie Roll

**Amine Rahmani & Phil Vizcarro**
**Un jeu Cosmo Duck - CosmoDuck.com**

**1+ / 8+ / 15min**

## L'histoire

*C'est l'apocalypse des zombies et vous êtes confiné chez tata Romero. Quelle tuile ! Heureusement que vous avez trouvé des rouleaux de fil barbelé sous le lit de votre tante. Pourquoi sont-ils là ? Pas le temps de vous poser la question, les Zombies approchent !*
*Espérons seulement que les Zombies ne puissent pas franchir le barbelé...*

## Matériel nécessaire

- 4 dés
- 1 feuille de jeu par joueur
- 1 crayon par joueur

## But du jeu

Survivre à une attaque Zombie, en protégeant sa cabane à l'aide de fil barbelé.

## Mise en place

Chaque joueur·euse prend un crayon et une feuille de jeu.
Placez les 4 dés au centre de la table.

Les joueurs sont ici nommés Survivants.
**Désignez le Survivant Actif :** Il s'agit de la dernière personne à avoir été en contact avec des Zombies (ou des collègues/connaissances/voyageurs en transports en commun un peu mous du bulbe).
À la fin de chaque tour, le Survivant actif donne les dés au Survivant à sa gauche, qui devient le nouveau Survivant actif.

En partant du joueur actif, chacun va lancer les 4 dés et remplir les zones à Zombies à l'aide du résultat indiqué par les dés. Les joueurs sont libres de noter les 4 valeurs dans l'ordre de leur choix, mais les 4 doivent être notées du même côté.

Lors de cette phase, un 6 au dé correspond à un 5 (un Fatty). Pour le reste de la partie, le 6 aura un effet spécifique.
Répétez cette action 4 fois, de sorte que les 4 côtés de toutes les grilles comportent 4 zombies.
**Vous pouvez commencer à jouer.**

## Trucs à savoir pour survivre à une apocalypse Zombie

Tous les joueurs jouent ensemble, mais chacun sur leur feuille.
Durant la partie, des Zombies vont s'approcher inexorablement de votre cabane et tenter d'y pénétrer pour vous bouffer, vous et votre famille. Et vous ne voulez pas ça. Pas du tout. Même si les mômes sont relou pendant le confinement.

**Il existe 3 types de Zombies :**

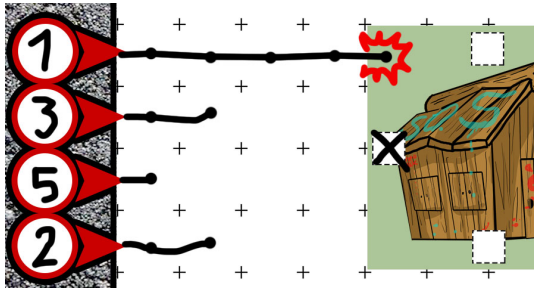
- **Le Walker.**
  Zombie de base, pas très intelligent, il n'a qu'une idée en tête, bouffer de la cervelle humaine. Il se déplace de 1 et fait 1pt de dégâts à votre cabane.

- **Le Runner.**
  Quand il était encore en vie, le runner était un sportif accompli. Fan de crossfit, de barres énergétiques, et de bracelets-éponge, le Runner se déplace deux fois plus vite que les autres, et avance donc de 2 cases chaque fois qu'il se déplace. Il fait 1pt de dégâts à votre cabane.

- **Le Fatty.**
  Composé à 80% de gras de frites, le Fatty n'avance pas très vite et n'avance donc que d'une case à chaque fois qu'il se déplace, mais il peut faire de gros dégâts. C'est simple, dès qu'un Fatty arrive sur votre cabane, il casse tout et entre et la partie est immédiatement finie pour vous.

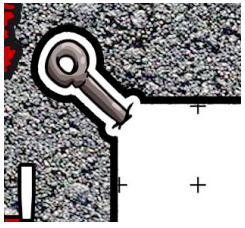
**Votre cabane** est relativement fragile et ne pourra résister qu'à une attaque de Walker ou de Runner de chaque côté, avant de vous laisser sans défense et à la merci de ces créatures ignorantes, haineuses et sans relâche.

- **Lorsqu'un Walker ou un Runner parvient à toucher l'un des côtés de la cabane** (en entrant dans la zone colorée), cochez la case correspondante. Ce côté est désormais sans défense. Si un second Zombie rentre dans la cabane par un côté coché, **la partie est immédiatement finie pour vous**, vous vous faîtes dévorer dans d'atroces souffrances.
  On vous avait bien dit d'investir dans le béton, aussi.




- **Lorsqu'un Fatty pénètre chez vous**, même si la case de son côté n'était pas déjà cochée, il casse tout, mange tout le monde, et **vous avez immédiatement perdu**.
  Vous l'aurez compris, il ne faut ABSOLUMENT PAS laisser un Fatty rentrer chez vous.

Vous allez donc devoir vous protéger. Et ça tombe bien, nous avons une solution idéale pour vous : **le fil barbelé** !
Au début de chaque tour, vous allez tirer du barbelé, **en partant d'un des 4 Piquets se trouvant aux 4 extrémités de la zone de jeu**, afin de bloquer la progression des Zombies et d'entourer complètement votre maison.



## COMMENT JOUER

Un tour de Zombie Roll se déroule en 2 phases : PROTECTION et INVASION.
Lors de la phase de Protection, vous allez tracer des lignes de fil barbelé pour vous protéger des Zombies, qui vont se déplacer durant la phase d'INVASION.

### DÉBUT DE TOUR

1. Le Survivant actif lance les 4 dés et en choisit 2, qu'il place au centre de la table, et deux qu'il écarte, sans en changer la valeur.

### PHASE PROTECTION

2. Le survivant actif attribue les deux dés qu'il a écarté au placement du barbelé sur sa feuille.
3. Tous les autres joueurs, attribuent les deux dés restants au centre de la table au placement du barbelé sur leur feuille.

### PHASE INVASION

4. Puis le Survivant actif attribue les deux dés qu'il a placé au centre de la table aux Zombies sur sa feuille, et…
5. tous les autres joueurs attribuent les deux dés écartés aux Zombies sur leur feuille.

### FIN DE TOUR

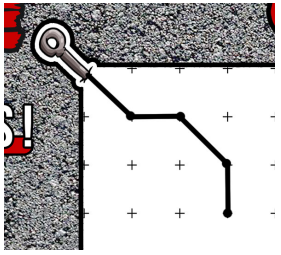
6. Une fois que tout le monde a attribué tous ses dés, le joueur à gauche du Survivant Actif prend les 4 dés et devient le nouveau Survivant actif.

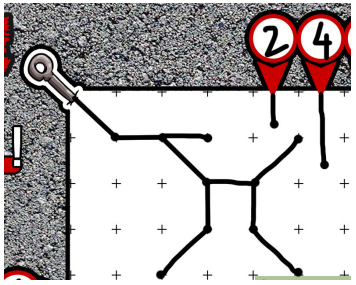
Lorsque vous attribuez les dés, vous **devez** :

- Tracer **d'abord** les barbelés,
- **puis** faire avancer les Zombies.

### PHASE PROTECTION

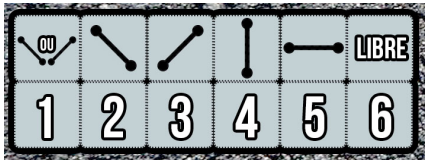
Les tracés de fil barbelé doivent impérativement commencer depuis l'un des piquets situés aux 4 coins et se connecter en ligne droite à une petite croix.
Ensuite vous pourrez repartir d'un piquet, ou continuer depuis n'importe quelle section du fil barbelé (de l'extrémité qui n'est pas attachée au piquet, ou de n'importe quelle section le long du fil barbelé).



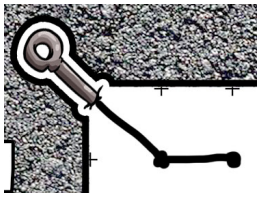



Choisissez les piquets comme vous le voulez : vous pouvez tous les utiliser, ou bien n'en utiliser qu'un.
Lors de la phase Protection, dessinez 2 segments de barbelé : 1 pour chaque valeur de dés.

En fonction de la valeur du dé, l'orientation du segment vous est donnée par ce tableau :



Par exemple, avec des résultats de 2 et 5, vous pouvez tracer le fil ci-contre :

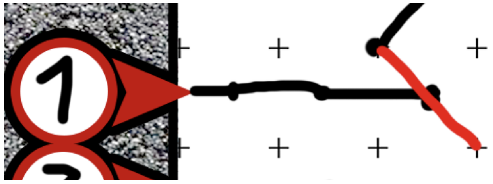


**Affecter un 6 au barbelé vous permet de choisir librement dans quelle direction vous allez tracer votre barbelé.**

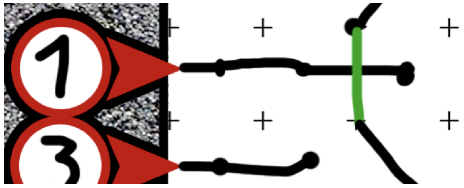
Lorsque vous tracez un segment de fil barbelé, **vous devez** respecter ces règles :

1. Un segment **ne peut pas** traverser une case où se trouve un Zombie.
2. Un segment **peut** être placé entre un Zombie et son point de départ, tant qu'il n'entre pas en contact avec un Zombie (c'est déjà risqué de sortir dérouler du barbelé, alors il est impératif de respecter la distanciation sociale avec les morts-vivants).

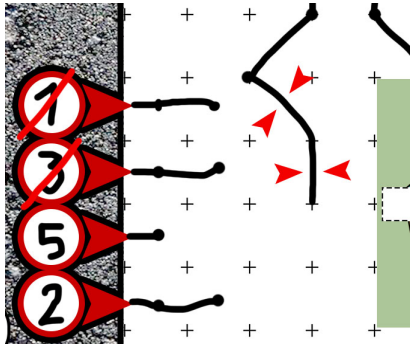
**1.**



**2.**



**Dès qu'un segment de fil barbelé se trouve entre votre cabane et un Zombie, celui-ci abandonne son avancée. Rayez sa case de départ, ce Zombie n'est plus en jeu et ne peut donc plus être déplacé, même en Ruée de Zombie.**



**Si vous parvenez à enfermer totalement votre cabane avec du fil barbelé, vous remportez immédiatement la partie !**

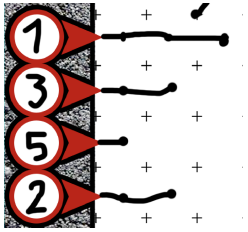
## PHASE INVASION

**Rentrez vite vous planquer, les Zombies attaquent !**

Lorsque vous déplacez les Zombies en fonction de la valeur des 2 dés, **vous devez respecter les points suivants :**

- Un Zombie avance **toujours** en ligne droite et ne s'écarte **jamais** de son chemin.
- Un même Zombie **ne peut pas** être déplacé 2 fois lors d'un même tour.
- Les 2 Zombies déplacés doivent **toujours provenir de 2 côtés différents** si cela est possible. **Si c'est impossible, vous devez faire avancer deux Zombies provenant du même côté.**
- Si aucun Zombie restant ne correspond au résultat du dé (par exemple : vous avez fait 5 mais il n'y a pas de Fatty disponible), vous devez faire avancer 2 autres Zombies de votre choix. Ces deux Zombies doivent suivre les règles ci-dessus.
- Lorsque vous devez attribuer un 6 aux Zombies, **vous déclenchez une RUÉE DE ZOMBIES !**
  Lors d'une Ruée de Zombies, **vous devez faire avancer un Zombie de chaque côté**, si cela est possible, en plus de l'affectation du second dé.
- En cas de double 6 à affecter aux Zombies, vous déclenchez une **DOUBLE RUÉE DE ZOMBIES**. Et ça, c'est vraiment pas de bol.

Pour déplacer vos Zombies, avancez-les du nombre de case correspondant à leur type. Ils s'arrêtent toujours au centre de la case sur laquelle ils se rendent.



## FIN DE PARTIE

La partie prend fin de deux façons possibles :

1. **La cabane est envahie** (1 Fatty est entré ou 2 Zombies sont arrivés du même côté) : **La partie est immédiatement perdue pour vous**.
2. **La cabane est totalement entourée de fil barbelé**, et tous les Zombies ont donc abandonné leur attaque (tous les Zombies sont rayés) : **Vous remportez la partie immédiatement**.

**En cas d'égalité** si plusieurs Survivants ferment la clôture de barbelé autour de la maison sur le même tour, **le vainqueur est celui avec la Cabane la moins endommagée**.

**En cas de nouvelle égalité, le vainqueur est celui avec le moins d'espace entre la clôture de barbelé et sa cabane.**

**En cas de nouvelle égalité**, un ver géant sort du sol en plein milieu de votre cabane, dévore tout le monde, et **vous avez perdu**. Bien fait pour vous.

## VARIANTE SOLO

Le mode solo se joue de la même façon que le mode classique, à la différence que chaque fois que vous obtenez un ou deux 6 aux dés, **ils doivent obligatoirement être affectés aux Zombies et déclenchent une ruée de Zombies**. Bon courage.