

ZOMBIE APOCALYPSE NOW



*Un jeu réalisé par les membres de l'association Les j3ux sont faits
et offert pour Noël aux lecteurs du blog ljsf.fr*

Pour 2 joueurs

C'est la fin du monde. Vous me direz, ça devait bien arriver un jour. Les zombies ont envahi le monde et bientôt, il ne restera plus qu'une poignée d'humains sur Terre. Mais vous -oui, vous- pouvez faire la différence. Vous pouvez sauver les humains en détruisant tous les zombies... Ou bien vous pouvez vous joindre aux morts-vivants pour zombifier tous les humains. A vous de choisir votre camp !

Mise en place du jeu

Trouvez, dans un tiroir ou un placard, un jeu de 54 cartes, tout ce qu'il y a de plus classique. Divisez le paquet en deux : un deck de couleur rouge qui comprend également les Joker, et un deck de couleur noire.

Le joueur qui jouera **les humains prendra le deck rouge**. Il doit sortir du deck une Dame et un Roi afin de les poser devant lui, puis mélanger son deck.

Le joueur qui jouera **les zombies prendra le deck noir**. Il doit sortir du deck un Roi afin de le poser devant lui, puis mélanger son deck.

Chaque joueur pioche 3 cartes qui constitueront sa main. C'est le joueur humain qui commence mais attention, il n'a pas le droit d'attaquer lors de ce premier tour.

Le but du jeu

Pour les humains : Tuer tous les leaders zombies.

C'est-à-dire défausser du jeu toutes les cartes de leader zombie (2 Rois, 2 Dames et 2 Valets du deck noir) en réussissant ses attaques.

Pour les zombies : zombifier tous les leaders humains.

C'est-à-dire récupérer dans son jeu toutes les cartes de leader humain (2 Rois, 2 Dames et 2 Valets du deck rouge) en réussissant ses attaques.

Déroulement du jeu

A son tour de jeu, le joueur (humain ou zombie) peut réaliser **jusqu'à 3 actions** parmi :

- **Poser un leader sur le terrain** (Roi, Dame ou Valet), face visible.
Il est possible d'effectuer cette action 1 à 3 fois dans le tour.
- **Poser un support sur le terrain**, face cachée.
Il est possible d'effectuer cette action 1 à 3 fois dans le tour.
- **Effectuer une attaque avec un leader**
Il n'est possible d'effectuer cette action qu'1 seule fois par tour.
- **Jouer un 2** pour pouvoir récupérer sa défausse
Il n'est possible d'effectuer cette action qu'1 seule fois par tour.
- **Jouer un Joker** (pour les humains uniquement)
Il n'est possible d'effectuer cette action qu'1 seule fois par tour.

Le joueur peut également, lors de son tour de jeu, à n'importe quel moment :

- **défausser ses cartes**, face visible, à condition qu'il n'y ait aucune figure (Roi, Dame ou Valet) dans sa main
- piocher une main de 3 cartes **s'il n'a plus aucune carte en main.**

Poser un leader humain ou un leader zombie

Le Roi, la Dame et le Valet forment l'armée des humains et des zombies. Ces cartes ne peuvent pas être défaussées, elles seront donc forcément posées sur table.

Poser un Roi, une Dame ou un Valet devant soi sur le terrain permet d'effectuer des attaques. Un Roi seul vaut 2 points d'attaque, une Dame 1 point et un Valet 0 point. On peut ajouter 1 à 2 supports à chaque leader pour augmenter leurs points d'attaque.

Poser un support sur le terrain

Toutes les cartes de 3 à 10, ainsi que l'As (qui compte 11 points), peuvent être posées en support d'une carte leader.

Les cartes support doivent être posées **face cachée** derrière une figure. Il ne peut y avoir que deux supports maximum par leader zombie ou combattant.



Première ligne :
combattants

1

Support n°1



2

Support n°2



Au total, sur la table, il y a trois lignes de jeu comme l'indique le dessin suivant :
Poser un support peut se faire de différentes façons.

- Si aucun support n'est présent sous la carte leader, poser une carte support sur la ligne 1
- Si un support est déjà présent sous la carte leader, on peut :
 - Poser un Support n°2
 - Décaler le Support n°1 en position 2 et poser un nouveau Support n°1
 - Défausser le Support n°1 pour le remplacer
- Si les deux supports sont déjà présents sous la carte leader, on peut :
 - Remplacer le ou les supports présents en les défaussant

Dès que le support n°1 est défaussé, le support n°2 remonte en position 1. On ne peut donc jamais poser un support en deuxième position s'il n'y a pas de support n°1.

Effectuer une attaque

Lors de son action d'attaque, le joueur désigne un leader de sa première ligne pour mener l'attaque sur un leader adverse.

Ce leader pourra alors attaquer :

- seul, s'il n'a pas de cartes supports. Dans ce cas, seuls ses points de base comptent (0, 1 ou 2). Une seule attaque sur un adversaire est possible.
- avec l'aide d'un support. On dévoile le premier support puis on additionne ses points aux points du leader pour résoudre l'attaque.
- s'il lui reste un deuxième support après l'attaque, il peut attaquer à nouveau le même leader (si l'attaque a échoué) ou un autre leader adverse.

Seul **un leader par tour** peut attaquer.

Résolution de l'attaque :

Cas 1 : Les points de l'attaquant (carte leader + 0 ou 1 support) sont strictement supérieurs aux points du défenseur : réussite de l'attaque.

L'attaquant et le défenseur défaussent immédiatement leur carte support. Toutes les cartes support du leader perdant sont défaussées.

Si l'attaquant est humain, il retire la carte de leader zombie du jeu. Si l'attaquant est zombie, il récupère la carte de leader humain et la place sur le dessus de son deck. Il pourra l'utiliser comme n'importe quelle carte leader zombie une fois qu'il l'aura piochée.

Cas 2 : Les points de l'attaquant (carte leader + 0 ou 1 support) sont inférieurs ou égaux aux points du défenseur : échec de l'attaque.

L'attaquant défausse sa carte support. Le défenseur peut garder sa carte support en défense jusqu'à la fin du tour pour contrer l'attaque d'un second support. En fin de tour, le défenseur défausse sa carte.

Exemples d'attaques :

Exemple 1 :

Un humain désigne comme attaquant son Roi (2 points) et dévoile une carte support de 9 points. Ce qui fait un total de $9 + 2 = 11$ points d'attaque.

Il attaque un Valet zombie (0 point), qui dévoile un As (11 points) comme carte support.

11 contre 11, c'est une égalité. Le support du Roi humain est défaussé.

Le Roi humain dispose d'un deuxième support. Il dévoile une carte de support de 10. Le Valet zombie a pu conserver son As, mais cela ne suffit pas : 11 contre 12, c'est le Roi humain qui l'emporte. Le joueur zombie défausse ses deux cartes supports et son Valet zombie est retiré du jeu.

Exemple 2 :



Dans cette illustration, le joueur humain (en rouge) peut attaquer de diverses manière le zombie qui lui fait face :

- Le roi rouge peut attaquer la dame noire et gagner avec 2 points contre 1
- La dame rouge, avec l'aide de son support, peut attaquer le roi noir et gagner avec 11 points contre 10. Au moment de l'attaque, les cartes support sont face cachée, donc impossible de savoir si l'attaque passe !
- Le roi rouge peut attaquer le roi noir. Il perdra (10 contre 2) mais forcera ainsi son adversaire à défausser un support.

Jouer un 2

Les joueurs peuvent utiliser une action pour jouer un 2 : cette carte ne peut pas être posée sur table car elle permet de récupérer le contenu de sa défausse dans son deck (ajouté sous le paquet). Une fois jouée, en fin de tour, elle est défaussée.

Jouer un Joker

Le joueur humain peut utiliser une action pour jouer un joker : cette carte permet de protéger un support durant une attaque. A la fin du tour, la carte protégée n'est pas défaussée et reste en place, face visible.

Une fois jouée, en fin de tour, la carte Joker est défaussée.



Zombie Apocalypse Now de [Les j3ux sont faits](#) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](#).