

Règles du jeu



But du jeu

Fuir la ville avant que toutes les cases-zombies soient remplies.



Préparation

1. Un joueur assemble le plateau de jeu. Il place le pion des survivants sur la case verte au début du parcours et le dé près du plateau de jeu.
2. Il place un jeton-zombie sur les **deux dernières cases de chaque zone** (8 au total, comme sur l'exemple illustré ci-contre). Les quatre zones se différencient par la couleur des cases. Le joueur place le reste des jetons-zombies près du plateau de jeu.
3. L'adulte forme une pile avec les cartes-questions et s'assure que le côté avec l'icône de chaque carte est placé face vers le haut (réponse face contre table). Il peut choisir de retirer de la pile les cartes-questions «défi» (identifiées par ce mot dans le coin supérieur gauche) selon l'habileté et l'expérience des joueurs, car ces questions sont plus difficiles.
4. Il forme une autre pile avec les cartes-zombies et la place, face cachée, sur la table.
5. Chaque joueur choisit un personnage qui a un pouvoir spécial (voir la section «Les personnages») et place la fiche du personnage devant lui. Il place les trois jetons-pouvoirs du personnage dans les espaces prévus sur la fiche.
6. L'adulte lit la mise en situation du jeu aux joueurs:

Malheur! Les zombies envahissent Critico-Ville! Leurs victimes n'ont plus aucun sens critique et sont incapables de tout jugement. Les derniers survivants doivent combattre les zombies et atteindre le seul véhicule encore fonctionnel pour s'enfuir de la ville avant qu'il soit trop tard!

1. À quatre joueurs, chacun choisit un personnage. À deux ou trois joueurs, un même joueur peut avoir plus d'un personnage. Le personnage de la sauveuse peut être choisi avec la variante difficile seulement (voir le déroulement).

cartes-zombies

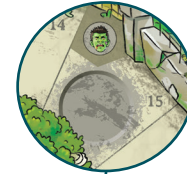


pion des survivants



départ

case-zombie

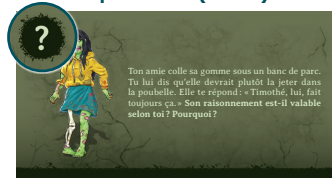


jeton-zombie

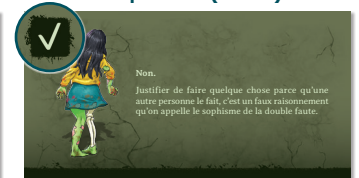


cartes-questions

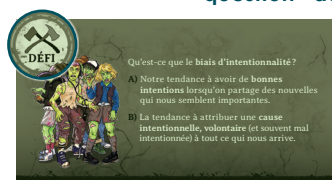
questions (recto)



réponses (verso)



question «défi» (optionnelle)



Déroulement

1. Le joueur le plus jeune commence la partie. Un tour de jeu se déroule en quatre actions effectuées dans cet ordre :

- **Action 1 – L'invasion de zombies:** Le joueur prend une carte-zombie et ajoute sur le plateau de jeu la quantité de jetons-zombies indiquée. Il place les jetons sur les cases-zombies de son choix dans la zone où se trouve le pion des survivants (les zones se différencient par la couleur des cases).

Placement des jetons-zombies

- Les jetons-zombies doivent être placés sur des cases-zombies uniquement. Ils ne peuvent pas être placés sur les autres cases du parcours.
- Un jeton-zombie peut être placé sur une case-zombie située devant ou derrière le pion, ou encore sous le pion des survivants (il n'empêchera pas le pion d'avancer).
- Les cases-zombies de la zone où se trouve le pion des survivants doivent être remplies en premier. Si elles sont toutes remplies, le joueur place les jetons-zombies dans la ou les zones situées devant le pion, puis dans la ou les zones situées derrière le pion.

Dans cet exemple, le joueur doit placer deux jetons-zombies. Il y a trois espaces disponibles dans la zone du pion pour ce placement :



- **Action 2 – La question:** Le joueur prend une carte-question sur la pile et y répond. Il peut consulter l'aide-mémoire à la fin du guide d'accompagnement au besoin s'il croit que la question porte sur une erreur de raisonnement et discuter avec les autres joueurs pour donner la réponse la plus complète possible. Le joueur passe à l'action 3 même s'il donne une réponse erronée à la question.

Variante difficile

Le joueur doit donner la bonne réponse ou une réponse jugée satisfaisante par les autres joueurs pour pouvoir effectuer l'action 3 (le combat). Sinon, il passe directement à l'action 4.

- **Action 3 – Le combat:** Le joueur lance le dé pour combattre un zombie :
 - Si le résultat est 1, 2 ou 3, le joueur perd le combat : il ne retire pas de jeton-zombie du plateau de jeu. L'action 3 se termine et il passe à l'action 4.
 - Si le résultat est 4, 5 ou 6, le joueur a battu un zombie : il retire un jeton-zombie situé jusqu'à un maximum de **5 cases** devant ou derrière le pion des survivants ou sous le pion.



Le joueur peut ensuite faire un nouveau combat en relançant le dé pour affronter un autre zombie. Il peut ainsi enlever plusieurs jetons-zombies dans un même tour de jeu en obtenant 4, 5 ou 6 plusieurs fois de suite. Le combat se termine si le joueur obtient 1, 2 ou 3 en lançant le dé ou s'il n'y a plus de jetons-zombies à combattre à proximité du pion des survivants. Le joueur passe alors à l'action 4.

Déroulement (suite)

- **Action 4 – La fuite:** Le joueur lance le dé pour faire avancer le pion des survivants du nombre de cases indiqué. Attention: **le pion ne peut pas avancer si un jeton-zombie est sur son chemin.** Il termine alors son déplacement sur la case précédant le jeton-zombie et le tour du joueur se termine.

Notes:

- Le pion peut toutefois avancer même si un jeton-zombie a été ajouté sur la case où il se trouve lors de l'invasion de zombies (action 1).
- Si, au moment de prendre la fuite, un jeton-zombie se trouve sur la case située juste devant le pion des survivants et que l'exterminateur n'utilise pas son pouvoir pour le retirer, le pion reste sur la case et le tour se termine. Le joueur suivant pourra tenter de combattre le zombie qui bloque le chemin.

2. La partie se poursuit de la même façon avec le joueur suivant qui réalise à son tour les quatre actions.
3. Si le pion des survivants atteint la case 36 du parcours avant que toutes les cases-zombies du plateau soient remplies par des jetons-zombies, les joueurs remportent la partie. À l'inverse, si toutes les cases-zombies du plateau sont occupées par des jetons-zombies avant que le pion atteigne la fin du parcours, les joueurs perdent la partie.



Les personnages



La combattante: Ce personnage peut annuler le résultat d'un lancer de dé de combat contre un zombie (action 3) et le joueur lance le dé de nouveau.



Le coureur: Le coureur peut annuler le résultat du lancer de dé de la fuite du pion des survivants (action 4) et le joueur lance le dé de nouveau.



La défenseure: Le personnage de la défenseure peut annuler l'effet d'une invasion de zombies (action 1). Aucun jeton-zombie n'est placé sur le plateau de jeu.



L'exterminateur: L'exterminateur peut retirer un jeton-zombie du parcours (dans une zone au choix, indépendamment de la position du pion des survivants), et ce, lors de n'importe quelle action.



La sauveuse (variante difficile seulement): La sauveuse peut annuler l'effet d'une réponse erronée ou jugée insatisfaisante afin qu'un joueur puisse tout de même combattre un zombie (action 3).

Les pouvoirs des personnages

À tout moment durant la partie, les joueurs peuvent utiliser le pouvoir de leur personnage, même si ce n'est pas à leur tour de jouer, et même si une action est en cours (par exemple, l'exterminateur pourrait retirer deux jetons-zombies du plateau lors du déplacement du pion en utilisant deux jetons-pouvoirs). Un joueur peut utiliser le pouvoir de son personnage à **trois reprises** au cours de la partie. Chaque fois qu'il le fait, il retire un jeton-pouvoir de sa fiche-personnage.

