

Zombies !!!

Variantes

Commentaire de la part de l'auteur du jeu

« Bonjour,
J'ai inventé le jeu Zombies !!! et je souhaiterais clarifier quelques éléments au sujet de celui-ci.

Premièrement, il apparaît des ambiguïtés dues à certaines imprécisions des règles. Les règles ont été rédigées pour être quelque peu aménagées. Cela a été fait pour encourager les joueurs à créer leurs propres règles maison, des scénarios et des variantes diverses.

De plus, nous projetons de réaliser des extensions à ce jeu pour aller plus loin dans les mécanismes et autoriser de petites phases de jeu de rôle.

Deuxièmement, quelques cartes ne sont pas rédigées clairement. Nous nous inquiétons de cet état de fait et nous travaillons ardemment à une FAQ. Je la mettrai en ligne dès que possible.

Par dessus tout, j'encourage les joueurs à faire preuve de créativité quand ils jouent à Zombies !!! Si vous n'aimez pas une règle, ne l'utilisez pas. Si quelque chose semble mal fonctionner, modifiez la règle en conséquence. Par dessus tout, amusez vous.

J'aimerais également encourager chacun à participer au groupe de discussion présent sur Yahoo. L'adresse est la suivante : <http://groups.yahoo.com/group/ZombiesBG>

Ce groupe est très actif et les membres apportent d'excellentes suggestions pour stimuler le plaisir du jeu.

A présent, merci à tous ceux qui font des photos de parties en cours. Elles sont très réussies. »

Todd A. Breitenstein

Variante multi-joueurs

Les règles originelles du jeu rendent celui-ci trop long et la plupart des joueurs s'ennuient au bout de 2 heures de jeu.

Aussi, voici quelques ajustements permettant de raccourcir la durée de la partie :

1. Commencer avec 5 jetons de vies et 5 jetons de munitions (vous ne pouvez mourir que 2 fois),
2. Mélanger la carte « Hélicoptère » dans les 10 dernières tuiles du paquet,
3. Le déplacement autorisé à chaque tour est égal à : nombre de jetons de vies + 1D6,
4. Tout zombie, avec un survivant en ligne de mire, au début de son déplacement, peut se déplacer de 2 cases dans sa direction,
5. Quand la tuile « Hélicoptère » est piochée, les joueurs misent un certain nombre de zombies parmi leur tableau de chasse et celui qui en offre le plus a le privilège de placer la tuile.
6. Les conditions de victoire sont : soit tuer 20 zombies, soit atteindre l'hélicoptère, soit être le dernier joueur en vie.

Variante en solitaire

Scénario : rendez-vous au poste avancé de survivants

Votre visage et votre cou ruissellent de transpiration. Il semble que bien plus de 4 heures se sont écoulées depuis que votre groupe a atterri avec l'hélicoptère dans cette ville fantôme abandonnée par Dieu. Par dessus l'amoncellement de corps gémissants de morts-vivants, vous entendez le hurlement pétrifiant du dernier de vos collègues tandis qu'il se fait dévorer vivant par les goules affamées de chair humaine. Un sentiment d'isolement et de désespoir se saisit de vous. Pourquoi votre groupe n'a-t-il pas volé jusqu'au poste avancé de survivants comme prévu ? Pourquoi les autres ont-ils été d'accord pour se poser et rechercher du ravitaillement, alors que vous aviez déjà suffisamment de fuel pour atteindre votre destination ?

Bon, c'est un point de détail maintenant. Maintenant, vous devez trouver la carte localisant le poste avancé de survivants. Par ici... Ou par là... en ville, une enveloppe corporelle qui abritait l'un des membres de votre groupe se déplace en portant cette fameuse carte.

Vous rassemblez suffisamment d'esprit et de courage pour aller en ville, rechercher cette carte, revenir à l'hélicoptère, et enfin vous envoler pour rejoindre le poste avancé de survivants comme initialement prévu...

Modifications aux règles

Conditions de victoire : pour gagner, vous devez tuer 25 zombies et arriver sain et sauf à l'hélicoptère. Si vous perdez tous vos jetons de vies, et que vous mourez, il n'y a pas de seconde chance... vous perdez. (La raison cachée derrière la condition de tuer 25 zombies avant de courir à l'hélicoptère est de simuler la recherche de la carte perdue).

Placement des tuiles : placez la tuile de centre-ville comme d'habitude. Mélanger toutes les autres tuiles. Il n'est pas important que l'hélicoptère soit la dernière tuile ou non, puisque vous devez tuer 25 zombies dans tous les cas, aussi il n'y a pas de bénéfice particulier à la piocher rapidement. Habituellement, il y a un mauvais présage si elle sort tôt...

Les tuiles doivent être placées le plus près possible du centre-ville en respectant les contraintes normales.

Cartes action : les cartes ne sont pas utilisées dans ce scénario.

Mouvements des zombies : les zombies se déplacent comme d'habitude, excepté que tous les zombies à déplacer seront ceux qui se trouvent le plus près du joueur et iront dans sa direction. Les combats sont résolus de manière classique.

Options

Cependant, peut-être qu'avec deux options complémentaires, le jeu peut devenir un peu plus équilibré...

Prenez les cartes **Rafale de munitions**, **Tronçonneuse**, **Skate-board**, etc... et placez-les à côté. Lorsqu'une tuile appropriée est piochée, l'objet adéquat devient disponible. Ainsi, quand vous vous déplacerez sur la tuile en question, vous pourrez prendre l'arme concernée.

Pour réajuster, comme il n'y aura jamais de joueurs contre vous pour jouer une carte malsaine, si vous obtenez un 1 sur un dé pendant un combat alors que vous utilisez une arme, vous la perdez immédiatement et elle est retirée du jeu (elle ne peut jamais être ré-intégrée à la partie).

Je pense que cela évitera l'écueil d'un scénario impossible à remporter.