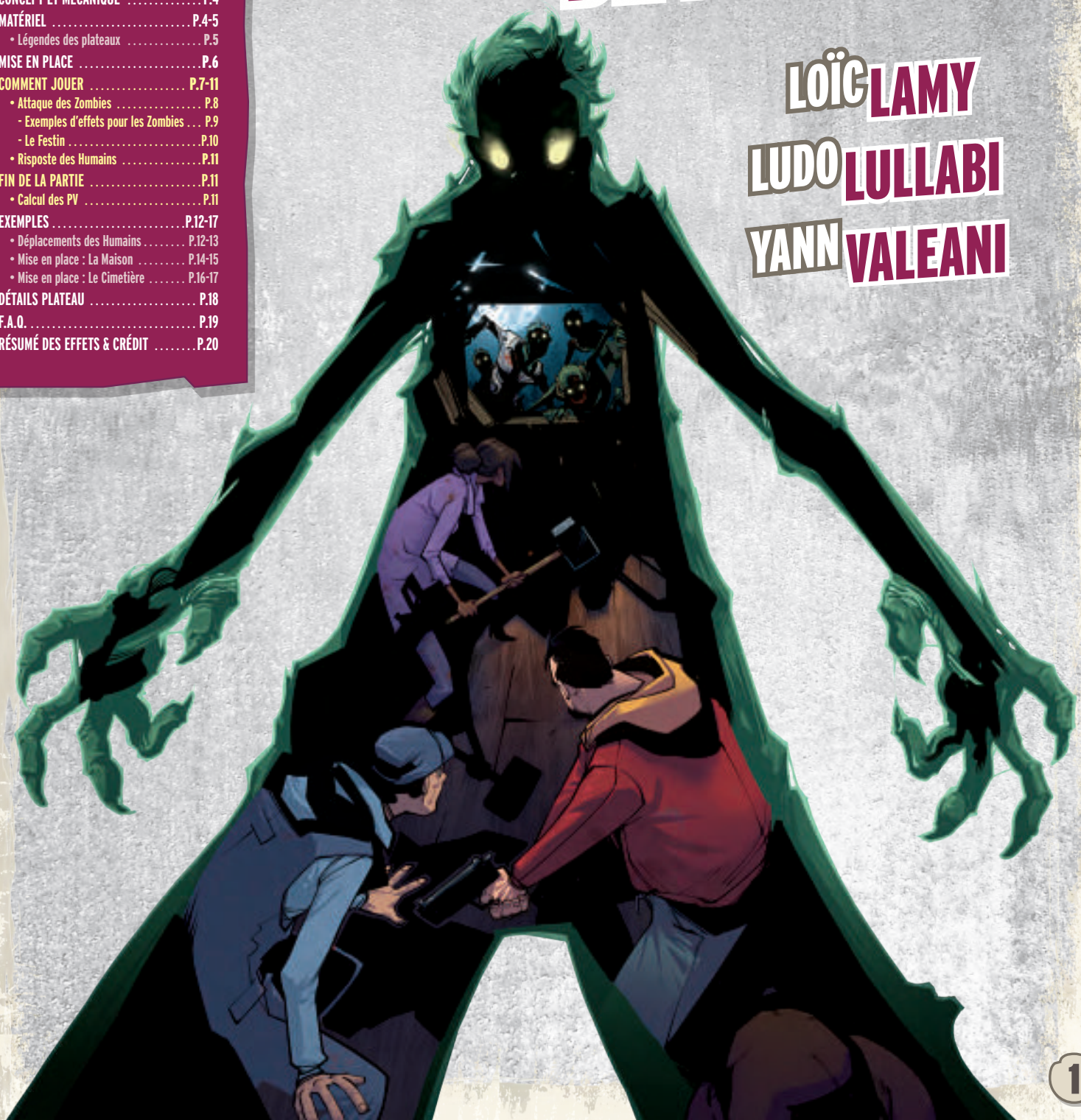
EAT ZEM ALL

LIVRET DE RÈGLES

LOÏC LAMY
LUDO LULLABI
YANN VALEANI

SOMMAIRE

BD P.2-3
CONCEPT ET MÉCANIQUE P.4
MATÉRIEL P.4-5
• Légendes des plateaux P.5
MISE EN PLACE P.6
COMMENT JOUER P.7-11
• Attaque des Zombies P.8
- Exemples d'effets pour les Zombies ... P.9
- Le Festin P.10
• Risposte des Humains P.11
FIN DE LA PARTIE P.11
• Calcul des PV P.11
EXEMPLES P.12-17
• Déplacements des Humains P.12-13
• Mise en place : La Maison P.14-15
• Mise en place : Le Cimetière P.16-17
DÉTAILS PLATEAU P.18
F.A.Q. P.19
RÉSUMÉ DES EFFETS & CRÉDIT P.20




NIGHT OF THE DEAD
LOUISIANE - 22H00
CETTE MAISON A L'AIR INOCCUPÉE. ON VA TENTER DE S'Y RÉFUGIER.
JE LA CONNAIS... ELLE APPARTIENT À UN JEUNE COUPLE FRAICHEMENT ARRIVÉ.
MAIS, J'AI JAMAIS PU LES BLAIRER CES DEUX-LÀ...
WAOUH, VOUS AVEZ VU LA TAILLE DE CES ARBRES ? EN GRIMPANT DEDANS, ON DEVRAIT ÊTRE TRANQUILLE, NON ?
NE DIS PAS DE BÊTISES, TU RISQUES DE TE BLESSER.
M'EN FICHE, J'IRAI QUAND MÊME !
DE TOUTE FAÇON, ON VA TOUS CREVER, ÇA SERT À RIEN DE SE PLANQUER ICI...
HELLO, Y A QUELQU'UN ?
22H15
JE VAIS RENFORCER LES PORTES ET LES FENÊTRES. ÇA DEVRAIT NOUS PERMETTRE DE GAGNER UN PEU DE TEMPS...
GÉNIAL, MA CHÉRIE. VOUS AUTRES, FOUILLEZ LA MAISON ET ESSAYEZ DE RÉCUPÉRER LE MAXIMUM DE TRUCS QUI POURRAIENT NOUS SERVIR.


HEY, J'AI DÉNICHÉ LA CLÉ DE LA BAGNOLE ! RESTE À VOIR SI ELLE PEUT ENCORE DÉMARRER...
22H45
23H30
REGARDEZ, REGARDEZ ! J'AI TROUVÉ DE QUOI ÉCLATER CES FICHUS ZOMBIES !
ET SHLAK ! SHLAK !
MAIS TU VAS LA FERMER, OUI ? DEPUIS QUE TU NOUS AS REJOINTS, TU N'ARRÊTES PAS DE NOUS CASSER LES NOIX AVEC TES JÉRÉMIADES !
SHBAFF !
MINUIT...
NON, MAIS DITES-DONC ! JE SAIS QUE MON MARI N'EST PAS TOUJOURS FACILE À VIVRE, MAIS JE NE VOUS PERMETS PAS !
MAIS PUISQUE JE VOUS DIS QUE TOUT ÇA NE SERT À RIEN ! ON VA TOUS MOURIR, VOUS COMPRENEZ ?!
CHUUUT, TAISEZ-VOUS !
MINUIT ET QUELQUES MINUTES...
JE CROIS QUE NOUS SOMMES CERNÉS...
À SUIVRE...



VOUS ÊTES LES ZOMBIES !

LES RÈGLES EN VIDÉO

PAS LE TEMPS DE LIRE ? JOUEZ DANS 5 MIN AVEC LES RÈGLES EN VIDÉO ICI



« NOUS AVONS SUIVI LEUR ODEUR À TRAVERS LE MARÉCAGE. ILS PENSENT ÊTRE EN SÉCURITÉ DANS CETTE MAISON. MAIS C'EST PARCE QU'ILS NE SAVENT PAS ENCORE QU'ELLE SIGNERA LEUR FIN... »

DANS EAT ZEM ALL, VOUS CONTRÔLEZ VOTRE PROPRE HORDE DE ZOMBIES MUTANTS ET ATTAQUEZ DES HUMAINS. VOTRE BUT EST SIMPLE : MANGER PLUS D'HUMAINS QUE LES AUTRES ET FAIRE GROSSIR VOTRE HORDE.

MÉCANIQUE ET CONCEPT

Vous incarnez chacun·e une Horde de Zombies. Le terme générique Horde sera employé pour parler des joueurs et des joueuses.
En commençant par la Horde active et en poursuivant dans le sens horaire, effectuez chacun·e une phase Attaque des Zombies, puis une phase Riposte des Humains.

1 - PHASE ATTAQUE DES ZOMBIES

Durant son tour, la Horde active choisit une carte Zombie du plateau. Cette carte offrira à toutes les Hordes un effet principal et accordera un effet bonus à la Horde active.

2 - PHASE RIPOSTE DES HUMAINS

Les Humains sont contrôlés par le paquet de cartes Humain à la fin du tour de chaque Horde active. Ils pourront, entre autres, vous tirer dessus ou courir... tant que vous ne les aurez pas tous croqués, ou qu'ils n'auront pas réussi à s'échapper.

Pour gagner à ***Eat Zem All***, vous devrez faire le plus de Morsures, achever les Humains et être la Horde majoritaire sur les Festins.

REMARQUE : soyez la première Horde à mordre un humain pour qu'une fois mort, il vous rejoigne. Cela ne vous apporte pas de point de victoire (PV), mais vous donne plus de Zombies et donc plus d'opportunités.

MATÉRIEL

• **1 PLATEAU RECTO VERSO** (Maison / Cimetière)



• **30 CUBES DÉFENSE** (uniquement)



• **27 JETONS PIERRE TOMBALE** (uniquement)



• **16 CARTES ÉVÈNEMENT** (8 cartes pour et 8 pour)



• **2 PAQUETS DE CARTES HUMAIN** (23 cartes pour et 19 pour)



• **5 CARTES ZOMBIE DE BASE**



• **23 CARTES MUTATION**



MUTATION INSTANTANÉE (VERTE)



MUTATION PERMANENTE (ROUGE)

• **1 DISTRIBUTEUR DE CARTES HUMAIN**
pour la Horde active (à monter avant la 1re partie)



• **1 JETON ACTION EN COURS**



• **8 TUILES HUMAIN RECTO VERSO**



• **8 TUILES TRAIT RECTO VERSO**



• **8 PIONS HUMAIN**



• 104 JETONS MORSURE (12 À 14 PAR HUMAIN, DONT 1 BLANC "CONTAMINATION")



DANS CHAQUE COULEUR DE HORDE :

• 6 CARTES ZOMBIE



• 10 PIONS ZOMBIE



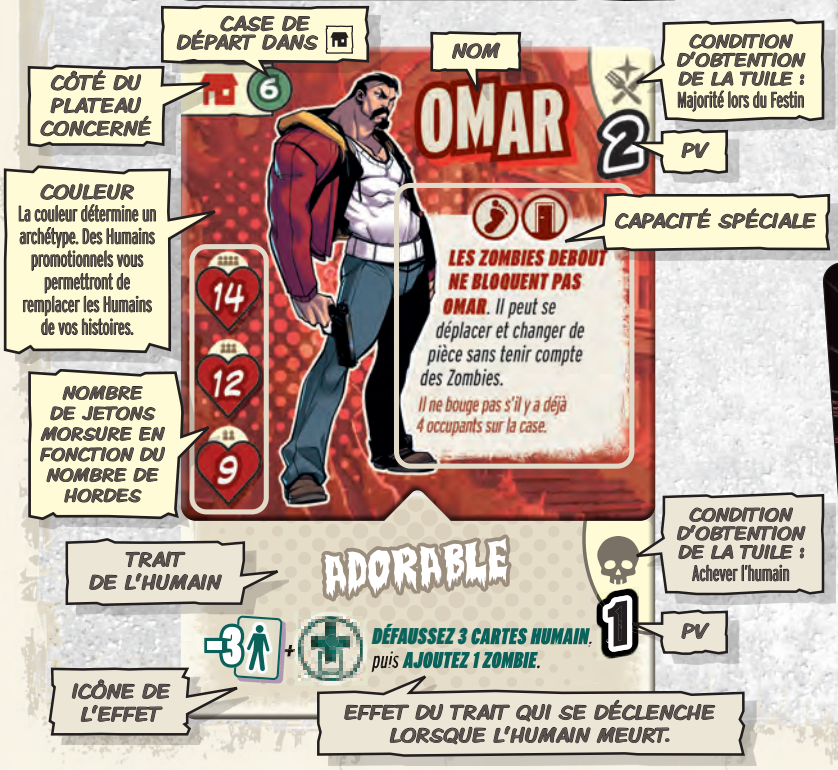
• 1 AIDE DE JEU RECTO VERSO





À VOUS DE CHOISIR LE PLATEAU ENTRE SA FACE MAISON OU CIMETIÈRE. TOUTEFOIS, JOUER AVEC LE CIMETIÈRE EST PLUS RAPIDE ET PERMET D'APPRÉHENDER LA MÉCANIQUE.
LA MAISON EST UN « TOWER DEFENSE » INVERSÉ.
LES HUMAINS Y RESTENT JUSQU'À CE QUE MORT S'ENSUIVE.
LE CIMETIÈRE CONSISTE EN UNE COURSE CONTRE LES HUMAINS QUI TENTENT DE S'ÉCHAPPER. VOUS NE PERDREZ PAS S'ILS Y PARVIENNENT, MAIS CELA VOUS RAPPORTERA MOINS DE PV.

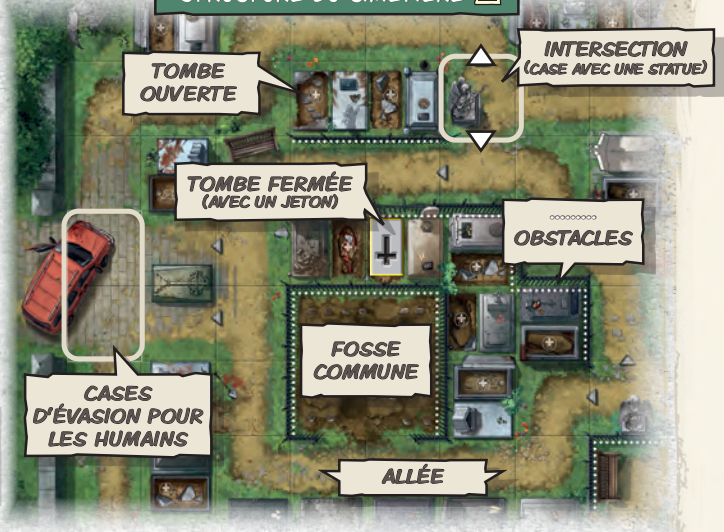
STRUCTURE DES TUILES HUMAIN ET TRAIT



STRUCTURE DE LA MAISON



STRUCTURE DU CIMETIÈRE



STRUCTURE DES CARTES MUTATION





MISE EN PLACE

(Exemple de mise en place pour 4 Hordes pages 14-15 et 16-17)

1 **PLACEZ LE PLATEAU** du côté avec lequel vous souhaitez jouer **(MAISON OU CIMETIÈRE)**.

1A Si vous jouez avec le côté **MAISON**, placez 2 cubes Défense sur chaque fenêtre et 3 cubes Défense sur la porte d'entrée.

1B Si vous jouez avec le côté **CIMETIÈRE**, placez 1 jeton Pierre tombale sur chaque tombe ouverte.

2 **PRENEZ LE DISTRIBUTEUR DE CARTES HUMAIN.**

2A **PRENEZ LE PAQUET DE CARTES HUMAIN** correspondant au côté du plateau choisi (MAISON ou CIMETIÈRE). Vous n'utiliserez pas l'autre paquet durant cette partie, laissez-le dans la boite.

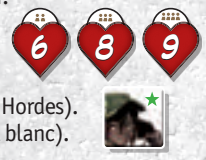
2B **SÉLECTIONNEZ DES CARTES ÉVÈNEMENT.** Piochez 2 cartes au hasard ou choisissez-les en fonction du niveau de difficulté souhaité :



- **FACILE :** 2 Évènements Zombie.
- **DIFFICILE :** 1 Évènement Zombie + 1 Évènement Humain.
- **EXPERT :** 2 Évènements Humain.

Mélangez les 6 cartes restantes et mettez-les de côté,face cachée. Mélangez les 2 cartes Évènement choisies avec les cartes Humain et placez le tout, face cachée, dans le distributeur.

3 **PLACEZ LES 8 TUILES HUMAIN** le plus près du plateau, sur leur côté correspondant (MAISON ou CIMETIÈRE). Chaque tuile vous indique le nombre de jetons Morsure à placer selon le nombre de Hordes. (2/3/4 = 2/3/4 Hordes). Un de ces jetons doit être le jeton **CONTAMINATION** (fond blanc).



4 **AJOUTEZ AU HASARD À CHAQUE HUMAIN UNE TUILE TRAIT.**

5 **PLACEZ LES PIONS HUMAIN SUR LE PLATEAU :**

MAISON : placez chaque pion sur sa case de départ dans la maison, rappelée en haut à gauche sur leur tuile.

CIMETIÈRE : placez 4 pions au hasard sur chacune des 2 cases de départ.

6 **CHOISISSEZ CHACUN·E UNE COULEUR** et prenez les **CARTES ZOMBIE**, **PIONS ZOMBIE** et **AIDE DE JEU** correspondants. Mélangez vos cartes Zombie pour former une réserve que vous placez face cachée devant vous. Conservez vos pions Zombie à portée de main.

7 **MÉLANGEZ LES CARTES MUTATION** et placez-les face cachée à côté du plateau. **PIOCHEZ CHACUN·E 2 CARTES MUTATION ET CONSERVEZ-EN 1.** Posez la carte choisie, face visible, devant vous et défaussez l'autre. Annoncez votre pouvoir aux autres Hordes.

8 **PLACEZ LES 5 CARTES ZOMBIE DE BASE (BONUS ORANGE)** face visible sur la piste Attaque des Zombies du plateau.

9 Déterminez **LA PREMIÈRE HORDE :** il s'agit du joueur ou de la joueuse qui semble moins vivant·e que les autres (à défaut, celui ou celle qui a regardé un film de zombies le plus récemment).
Il ou elle récupère le distributeur de cartes Humain et le jeton Action En Cours (ce dernier peut vous servir à vous rappeler de l'effet en cours de résolution sur les cartes lors du Festin).



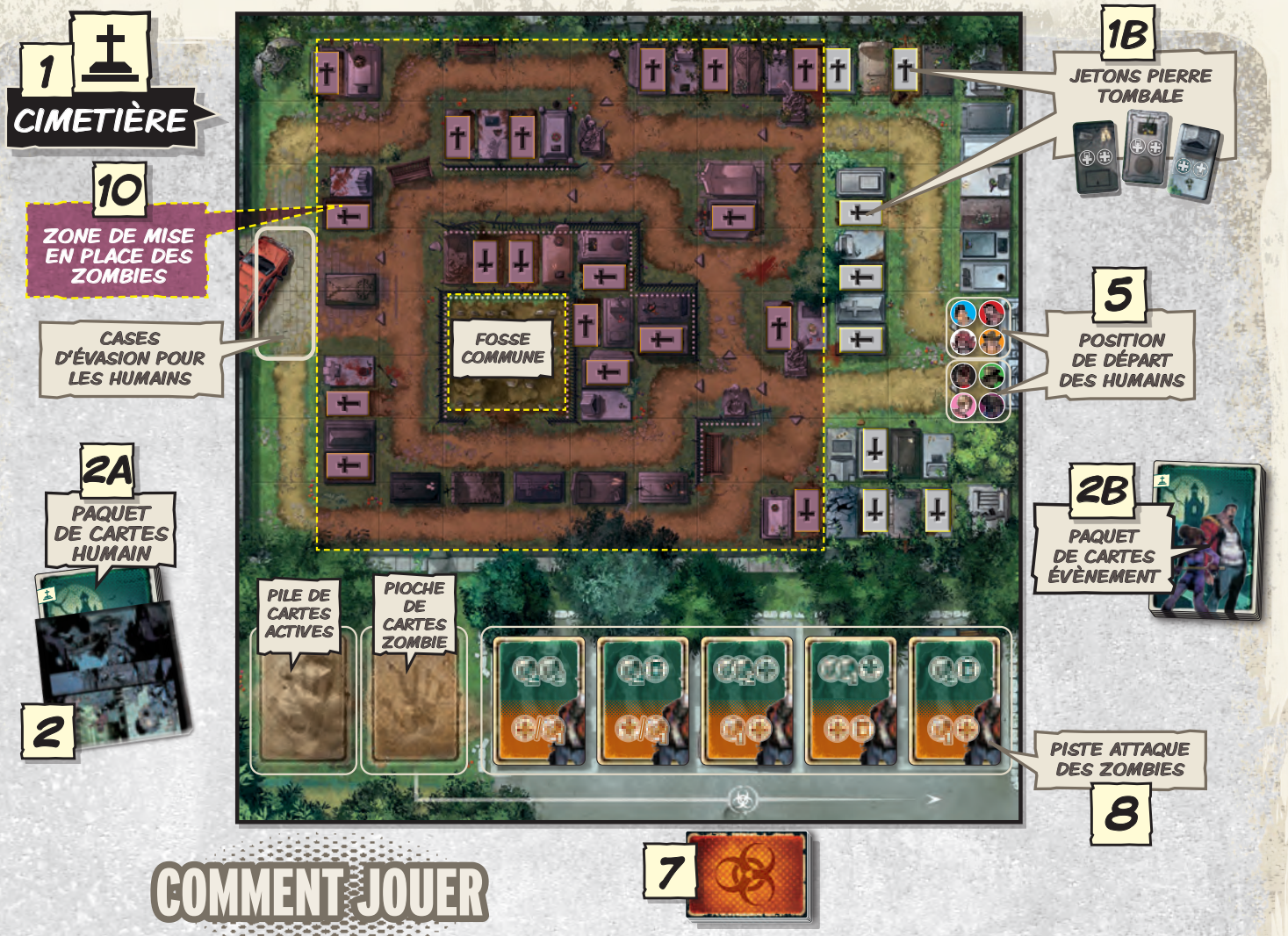
10 Placez chacun·e un certain nombre de Zombies de votre couleur sur le plateau, comme suit :

À 2 HORDES : 5 ZOMBIES
À 3 HORDES : 4 ZOMBIES
À 4 HORDES : 3 ZOMBIES

COMMENCEZ PAR LA DERNIÈRE HORDE DANS LE SENS HORAIRE. Elle place l'un de ses Zombies **SUR UNE CASE VIDE**, puis la Horde à sa droite fait de même. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous ayez tou·te·s placé vos Zombies, un par un. Les conditions de position de départ diffèrent selon le côté du plateau :

MAISON : durant la mise en place, les Zombies doivent être placés sur une case vide extérieure, autour de la maison.

CIMETIÈRE : durant la mise en place, vous devez **PLACER 2 DE VOS ZOMBIES DANS LA FOSSE COMMUNE.** Placez chaque Zombie restant sur une tombe fermée en retirant son jeton Pierre tombale que vous rangez dans la boite. **VOUS NE POUVEZ PAS PLACER DE ZOMBIE DANS LES 2 PREMIÈRES COLONNES** devant les Humains.



COMMENT JOUER

BUT DU JEU

Afin de remporter une partie de ***EAT ZEM ALL***, vous devrez **MORDRE DES HUMAINS, LES ACHEVER ET TENTER D'ÊTRE MAJORITAIRE SUR LES FESTINS**.

PRINCIPE

À chaque tour, la Horde active choisit une carte Zombie qui s'appliquera à l'ensemble des Hordes, et lui apportera un Bonus pour elle-même.

Une fois que toutes les Hordes ont agi, les Humains survivants ripostent à l'aide d'un paquet de cartes qui simule leurs actions et leur résistance.

Même si vous avez le même objectif : mordre et éliminer le maximum d'Humains pour devenir la Horde dominante, **CE JEU N'EST PAS COOPÉRATIF**.

ORDRE DU TOUR

VOUS JOUEZ DANS LE SENS HORAIRE en commençant par **LA HORDE ACTIVE.**
Effectuez les deux phases suivantes :

PHASE 1 : ATTAQUE DES ZOMBIES (voir page 8)

PHASE 2 : RIPOSTE DES HUMAINS (voir page 11)

Puis, la Horde à gauche de la Horde active devient la nouvelle Horde active.

LA PARTIE PREND FIN LORSQUE LE DERNIER HUMAIN EST MORT ou a quitté le plateau, après que tout le monde a résolu son ou ses effets.



PHASE 1 : ATTAQUE DES ZOMBIES

CHOISISSEZ 1 CARTE ZOMBIE DISPONIBLE sur la piste et placez-la sur la pile de cartes actives.



RÉSOUDRE LA CARTE CHOISIE

La Horde active **APPLIQUE À LA FOIS LES EFFETS PRINCIPAUX ET LES EFFETS BONUS** dans l'ordre, de gauche à droite et de haut en bas. Utilisez éventuellement le marqueur Action En Cours pour vous aider à suivre l'ordre de résolution des effets (très utile quand un Festin se déclenche). Puis, dans le sens horaire, chaque autre Horde **APPLIQUE UNIQUEMENT LES EFFETS PRINCIPAUX**.

Au cours du jeu, les cartes Zombie des Hordes vont s'ajouter à la piste de cartes disponibles. **SI VOUS CHOISISSEZ UNE CARTE ZOMBIE DE LA COULEUR D'UNE AUTRE HORDE**, cette dernière applique également les effets bonus à son tour.

AIDER UNE PERSONNE EN CHOISISSANT SA CARTE PEUT PERMETTRE DE CONTRECARRER LES PLANS D'UNE AUTRE !

EXEMPLE DE RÉSOLUTION DE CARTE



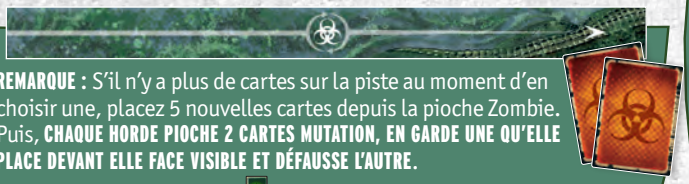
Tifany choisit une carte Zombie de la Horde jaune de Loïc depuis la piste des cartes Zombie.
ELLE APPLIQUE TOUT D'ABORD L'EFFET PRINCIPAL et active 3 de ses Zombies en effectuant d'abord 2 actions avec le premier (1), puis 3 actions avec chacun des 2 autres (2 et 3).
PUIS, ELLE APPLIQUE L'EFFET BONUS et effraie 1 Humain (4).
Ensuite, dans le sens horaire, les autres Hordes appliquent les effets principaux (1, 2 et 3).
À son tour, Loïc applique également l'effet bonus (4) puisque la carte choisie est de sa couleur.

REMARQUE : Si vous devez appliquer un effet mais que vous n'avez plus de Zombie à activer, **AJOUTEZ 1 DE VOS ZOMBIES ( )**.

Si vous devez ajouter un Zombie, mais que vous n'en avez plus dans votre réserve, vous pouvez **REPRENDRE UN DE VOS ZOMBIES DU PLATEAU** pour le faire.

LORSQUE L'UN DE VOS ZOMBIES BÉNÉFICIE DE PLUSIEURS ACTIONS, vous pouvez faire des actions identiques ou différentes, dans l'ordre que vous souhaitez, en respectant ce qui suit :

- **VOUS N'ÊTES PAS OBLIGÉ·E DE RÉSOUDRE** toutes les actions de vos Zombies ;
- vous devez **FINIR TOUTES LES ACTIONS** d'un Zombie avant d'en activer un autre ;
- chaque Zombie ne peut être **ACTIVÉ QU'UNE SEULE FOIS** par carte ;
- **VOUS NE POUVEZ PAS ACTIVER** des Zombies qui viennent d'être ajoutés par la carte Active ;
- l'action **MORDRE UN HUMAIN** est la seule qui ne peut être réalisée **QU'UNE SEULE FOIS PAR ACTIVATION**.



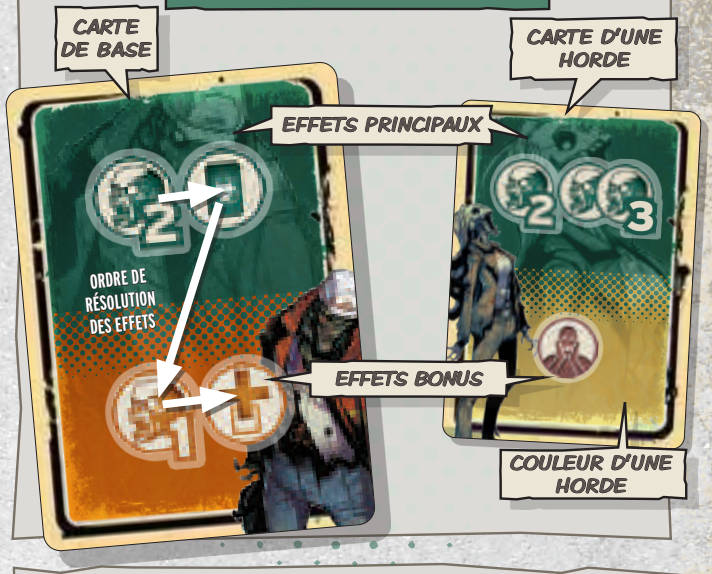
REMARQUE : S'il n'y a plus de cartes sur la piste au moment d'en choisir une, placez 5 nouvelles cartes depuis la pioche Zombie. Puis, **CHAQUE HORDE PIOCHE 2 CARTES MUTATION, EN GARDE UNE QU'ELLE PLACE DEVANT ELLE FACE VISIBLE ET DÉFAUSSE L'AUTRE.**

SI LA PIOCHE DE CARTES ZOMBIE EST VIDE, mélangez la pile de cartes actives et formez une nouvelle pioche face cachée.

SI LA PIOCHE DE CARTES MUTATION EST VIDE, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche face cachée.

Lorsque toutes les Hordes ont appliqué leurs effets, PASSEZ À LA PHASE RIPOSTE DES HUMAINS (p.11).

STRUCTURE DES CARTES ZOMBIE



EFFETS DES CARTES ZOMBIE

AJOUTEZ 1 ZOMBIE : sur une case d'une pièce où il n'y a pas d'Humain ou dehors / : sur une case tombe (fermée par un jeton Pierre tombale ou ouverte).

AJOUTEZ 1 ZOMBIE : dehors / : sur une case tombe (fermée par un jeton Pierre tombale) ou dans la Fosse Commune.

AJOUTEZ 1 DE VOS CARTES ZOMBIE : piochez-en 2 de votre réserve, choisissez-en 1 à placer sur la pioche Zombie du plateau et mettez l'autre sous votre réserve.

MUTEZ (maximum 2 cartes devant vous) : piochez 2 cartes Mutation, choisissez-en 1 et défaussez l'autre. Si vous en avez déjà 2 devant vous, vous pouvez en défausser 1 pour en récupérer une nouvelle.

PANIQUE : couchez un pion Humain de votre choix. Ce dernier est effrayé. Il se relèvera avec la prochaine carte qui l'active au lieu de faire ses effets.

1 ZOMBIE BÉNÉFICIE DE 1/2/3/4 ACTIONS.

2 ZOMBIES BÉNÉFICIENT DE 1/2/3 ACTIONS CHACUN.

3 ZOMBIES BÉNÉFICIENT DE 1/2 ACTIONS CHACUN.

TOUS VOS ZOMBIES BÉNÉFICIENT DE 1 ACTION CHACUN.

DESCRIPTION DES ACTIONS DES ZOMBIES

Vous pouvez dépenser l'une des actions d'un Zombie pour :

› **LE DÉPLACER SUR 1 CASE ADJACENTE** où il n'y a pas d'Humain ni 4 occupants. Si le Zombie traverse un **OBSTACLE**, il tombe et devient un Zombie Rampant. Les Zombies Rampants ne peuvent pas traverser d'obstacles et ne bloquent pas le déplacement des Humains ;



Remarque : La Fosse Commune est une seule et même grande case. Elle n'a pas de limite d'occupants. Lorsqu'un Zombie (ou un Humain) quitte cette case, il peut se rendre sur la case de son choix parmi les 8 qui l'entourent.

› **LE REDRESSER S'IL S'AGIT D'UN ZOMBIE RAMPANT ;**

› **RETIRER 1 CUBE DÉFENSE ADJACENT** (uniquement avec le plateau) ;

› **MORDRE 1 HUMAIN ADJACENT (MAX. 1/ZOMBIE)** Lorsque vous mordez un Humain, récupérez un de ses jetons Morsure. Oui ! les Zombies Rampants peuvent aussi mordre les Humains, sauf à travers un obstacle.





Si vous êtes la première Horde à mordre un Humain, récupérez son jeton Contamination. Il indique qu'à sa mort, cet Humain se transformera en Zombie de votre Horde.

SI VOUS RÉCUPÉREZ LE DERNIER JETON MORSURE DE L'HUMAIN, vous l'achevez mais perdez les potentielles actions restantes de votre Zombie (il est trop occupé à manger). Résolvez immédiatement un Festin (voir ***FESTIN*** page 10).

EXEMPLE DE RÉSOLUTION D'UNE CARTE ZOMBIE

LOÏC EST LA HORDE JAUNE. IL CHOISIT CETTE CARTE ZOMBIE.



SON PREMIER ZOMBIE BÉNÉFICIE DE 2 ACTIONS. IL LES UTILISE POUR RETIRER 2 CUBES DÉFENSE.



PUIS, 2 DE SES ZOMBIES BÉNÉFICIENT DE 3 ACTIONS CHACUN. LOÏC UTILISE 1 ACTION POUR DÉPLACER SON PREMIER ZOMBIE DANS LA MAISON, MAIS CE DERNIER TOMBE À CAUSE DE L'OBSTACLE. PUIS, IL UTILISE 1 ACTION POUR MORDRE ÈVE (RÉCUPÈRE UN DE SES JETONS) ET 1 AUTRE POUR REDRESSER SON ZOMBIE.



FIN DE RÉSOLUTION DE LA CARTE PAGE 10

EXEMPLE DE RÉSOLUTION D'UNE CARTE ZOMBIE (SUITE)

AVEC SON TROISIÈME ZOMBIE, LOÏC UTILISE 1 ACTION POUR RETIRER LE DERNIER CUBE DÉFENSE SE TROUVANT SUR LA PORTE, PUIS 1 ACTION POUR ENTRER DANS LA MAISON ET 1 AUTRE POUR MORDRE HARRY ET RÉCUPÉRER UN DE SES JETONS.

PUIS, EN TANT QUE HORDE ACTIVE, LOÏC APPLIQUE L'EFFET BONUS. IL EFFRAIE ALORS ADÈLE (CAR IL EST PERSUADÉ QU'ELLE PEUT ÊTRE DANGEREUSE).

LE FESTIN

Comme dans les films de zombies, lorsqu'un humain tombe, tous les zombies à proximité se jettent dessus. Dans ***EAT ZEM ALL***, ce moment s'appelle **LE FESTIN**.

Chaque Humain commence avec une quantité de jetons Morsure disponibles. **LORSQUE LE DERNIER EST RÉCUPÉRÉ PAR UNE HORDE, L'HUMAIN MEURT.** Plusieurs choses se produisent alors :

1 Placez le jeton Action En Cours sur l'effet de la carte Zombie qui vient d'être résolu. **LE TOUR EST INTERROMPU ET LE ZOMBIE ACTIF** perd les potentielles actions qui lui restaient (il participe au Festin mais n'a pas la concentration pour faire autre chose).

2 **COUP FATAL :** la Horde qui a achevé l'Humain récupère sa tuile Trait et en applique l'effet. **ELLE GAGNERA LES PV INDIQUÉS DESSUS** à la fin de la partie.

3 **FESTIN :** vérifiez quelle Horde récupère la tuile de l'Humain mort. Pour cela, faites le total de vos jetons Morsure (rappel : le jeton Contamination est un jeton Morsure) et de vos Zombies se trouvant sur la même case ou sur des cases adjacentes. Même les Zombies Rampants y participent, à moins qu'ils ne se trouvent derrière un obstacle.

LE TOTAL DE MORSURES ET DE ZOMBIES participant au Festin définit quelle Horde obtient la majorité et **RÉCUPÈRE LA TUILE DE L'HUMAIN**. Celle-ci gagne les PV indiqués en haut à droite de la tuile en fin de partie.

EN CAS D'ÉGALITÉ, c'est la Horde à égalité qui a le plus de Zombies dans le Festin qui récupère la tuile de l'Humain. Si l'égalité persiste, personne ne la récupère.

VOUS N'AVEZ QU'UN SEUL CERVEAU POUR TOUTE UNE HORDE… ENVOYER UN ZOMBIE MORDRE LES HUMAINS EN PREMIER EST RISQUÉ ; CELA POURRAIT CAUSER SA PERTE. CEPENDANT, C'EST UN MOYEN D'AGRANDIR VOTRE HORDE PUISQUE CES HUMAINS SE TRANSFORMENT EN ZOMBIES DE VOTRE COULEUR À LEUR MORT. PENSEZ-Y !

L'ISSUE D'UN FESTIN PEUT GRANDEMENT ÊTRE IMPACTÉ PAR LE NOMBRE DE ZOMBIES DE CHAQUE HORDE QUI Y PARTICIPENT. NE LE NÉGLIGEZ PAS !

4 **TRANSFORMATION :** saviez-vous qu'un humain mordu se transforme en zombie à sa mort ? Les Humains de ***EAT ZEM ALL*** n'échappent pas à cette règle.

À la mort d'un Humain, **LA PREMIÈRE HORDE À L'AVOIR MORDU** (celle qui possède son jeton Contamination) remplace le pion de celui-ci par l'un de ses Zombies qu'il couche.

REMARQUE : Ce nouveau Zombie ne peut pas être activé durant le tour où il est posé (la transformation n'est pas immédiate).

5 **SUITE DU TOUR :** la Horde qui a déclenché le Festin reprend les effets de la carte Zombie s'il en reste (après le jeton Action en cours), puis le tour continue normalement.

EXEMPLE DE FESTIN



HARRY MEURT. 1 ***TIFANY*** QUI VIENT DE L'ACHEVER INTERROMPT SON TOUR ET 2 RÉCUPÈRE LE TRAIT « ADORABLE » (QUI LUI DONNERA 1 PV EN FIN DE PARTIE). ELLE APPLIQUE SES EFFETS, DÉFAUSSE 3 CARTES HUMAIN ET AJOUTE 1 ZOMBIE.



3 FESTIN : VÉRIFICATION DE LA MAJORITÉ :
- LOÏC A UN TOTAL DE 5 (4 MORSURES +1 ZOMBIE ; LE ZOMBIE POLICIER DANS LA CUISINE N'EST PAS ADJACENT À HARRY) ;
- SIMON A UN TOTAL DE 5 (3 MORSURES +2 ZOMBIES) ;
- TIFANY A UN TOTAL DE 3 (2 MORSURES +1 ZOMBIE).

LOÏC ET SIMON SONT À ÉGALITÉ, MAIS SIMON A PLUS DE ZOMBIES QUI PARTICIPENT AU FESTIN. SIMON RÉCUPÈRE DONC LA TUILE DE HARRY.



4 ENFIN, LOÏC A MORDU HARRY EN PREMIER. COMME L'INDIQUE LE JETON CONTAMINATION, IL REMPLACE LE PION DE HARRY PAR UN DE SES PIONS ZOMBIE QU'IL COUCHE SUR LA CASE.

PHASE 2 : RIPOSTE DES HUMAINS

La Horde active prend le distributeur de cartes Humain et **PIOCHE 3 CARTES HUMAIN**. Elle les révèle dans l'ordre de pioche, l'une après l'autre, et applique tous les effets de chacune avant de passer à la suivante.

SI LE PAQUET HUMAIN EST VIDE, ajoutez 2 nouvelles cartes Évènement parmi celles laissées de côté en début de partie. Mélangez-les avec la défausse du paquet Humain pour former un nouveau paquet que vous placez dans le distributeur.

LORSQUE VOUS PIOCHEZ UN ÉVÈNEMENT, résolvez-le, puis défaussez-le normalement. S'il s'agit d'un **ÉVÈNEMENT ZOMBIE**, toutes les Hordes appliquent son effet dans l'ordre du tour ; s'il s'agit d'un **ÉVÈNEMENT HUMAIN**, tous les Humains encore vivants et non effrayés appliquent l'effet, puis les Humains effrayés se redressent.

Les effets des cartes Humain représentent des réactions réalistes, même si elles semblent parfois irrationnelles, face à une menace. Il est naturel pour un Humain de tirer dans le vide à cause du stress engendré par une invasion de Zombies, de courir en plein milieu d'une horde pour tenter de s'échapper ou de sauver un membre de sa famille ou l'un ou l'une de ses amies…

Les effets doivent être appliqués dans l'ordre, de gauche à droite et de haut en bas. Si un effet n'est pas applicable pour le moment, vous ne pourrez pas le jouer plus tard, même si le prochain effet le rend possible.

ACTIONS DES HUMAINS MORTS

SI VOUS PIOCHEZ LA CARTE D'UN HUMAIN QUI N'EST PLUS EN JEU (MORT OU ÉCHAPPÉ), bannissez cette carte (mettez-la de côté et ne la mélangez plus avec la défausse lorsque le paquet est vide).

La Horde active choisit alors **UN HUMAIN (DEBOUT) QUI BLESSE UN ZOMBIE** ou **UN HUMAIN EFFRAYÉ À REDRESSER**.

EFFET D'ÉVÈNEMENT : PIOCHER UNE CARTE SUPPLÉMENTAIRE du distributeur et ajoutez-la aux cartes Humain que vous devez résoudre. Jouez-la en dernier.

CERTAINS HUMAINS ONT DES CAPACITÉS SPÉCIALES. ASSUREZ-VOUS DE LES CONNAITRE ET DE BIEN LES COMPRENDRE AVANT DE COMMENCER LA PARTIE. PAR EXEMPLE :

DANS LA MAISON (), ÈVE A UNE MANIÈRE PARTICULIÈRE DE SE DÉPLACER. LORSQU'ELLE ATTEINT UNE INTERSECTION, SUIVEZ SES FLÈCHES DE DIRECTION (exemple 3 page 12 et les pistes d'Ève page 18).

DANS LA MAISON (), KATE BARRICADE S'IL N'Y A PAS DE ZOMBIE.

OMAR N'EST JAMAIS BLOQUÉ PAR LES ZOMBIES DEBOUT (ex. 2 page 13).

Après avoir résolu les cartes Humain de votre tour, **PASSEZ LE DISTRIBUTEUR DE CARTES HUMAIN À LA HORDE À VOTRE GAUCHE**. Elle sera la Horde active pour le prochain tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin **LORSQUE LE DERNIER HUMAIN EST ACHEVÉ** ou **A FUIT**.

DANS LA MAISON, Ève s'échappe si elle atteint la case Voiture. Gabriel s'échappe s'il est adjacent à une issue et qu'aucun Zombie Debout ne bloque son passage. Les autres Humains se battent jusqu'à la mort.

DANS LE CIMETIÈRE, chaque Humain qui atteint l'une des deux cases Voiture est hors de danger.

À la fin de la partie, chaque Horde fait le total suivant :

+1 PV pour chaque jeton Morsure,

+ LES PV DE FESTIN indiqués sur les tuiles Humain collectées,

+ LES PV DE COUP FATAL indiqués sur les tuiles Trait collectées.

EN CAS D'ÉGALITÉ, la Horde qui compte le plus de Zombies sur le plateau l'emporte. Si l'égalité persiste, les deux Hordes fusionnent et remportent la partie ensemble.

STRUCTURE DES CARTES HUMAIN



EFFETS DES CARTES HUMAIN

DÉPLACEMENT DES HUMAINS :

› Sauf capacité spéciale, les Humains ne peuvent pas se déplacer **SUR DES CASES OCCUPÉES PAR DES ZOMBIES DEBOUT**, mais ils peuvent le faire sur une case comportant des Zombies Rampants.

› Ils ne peuvent pas se déplacer **SUR UNE CASE COMPORTANT DÉJÀ 4 OCCUPANTS** (Zombies et/ou Humains).

› Ils **NE SONT BLOQUÉS NI PAR LES OBSTACLES NI PAR LES CUBES DÉFENSE**, ils parviennent toujours à se frayer un chemin. Ils ne tombent pas non plus en les passant puisqu'ils sont capables de sauter par-dessus.

: DÉPLACEZ L'HUMAIN SUR UNE AUTRE CASE DANS LA MÊME PIÈCE. Additionnez ou soustrayez le chiffre indiqué à celui de la case dans laquelle il se trouve et déplacez-le sur la case correspondant au résultat obtenu. **LES CHIFFRES FONT UNE BOUCLE :** si la somme doit descendre en dessous de 1 ou dépasser le plus grand chiffre de la salle, continuez comme si les chiffres se suivaient (ex : 3-4-5-1-2-3…). (voir l'exemple 1A page 12).

: DÉPLACEZ L'HUMAIN ET TOUS LES AUTRES HUMAINS d'une même case (sauf ceux effrayés) **SUR UNE CASE ADJACENTE** en suivant le chemin.

› S'ils sont à une **INTERSECTION**, séparez-les en deux groupes égaux (s'ils sont en nombre impair, l'Humain en excès se déplace avec l'Humain activé) et poursuivez le déplacement uniquement avec le groupe de l'Humain activé (voir l'exemple 1 *Intersection et priorité d'attaque* page 13). Le second groupe ira dans l'autre direction lors de son prochain déplacement.

: DÉPLACEZ L'HUMAIN DANS UNE NOUVELLE PIÈCE. S'il se trouve sur une case qui possède le symbole d'une autre pièce sous son chiffre, il se déplace sur la case de la pièce correspondante, portant le même chiffre que sa case actuelle (voir l'exemple 2 *Déplacer un Humain dans une nouvelle pièce* page 12).

ATTAQUE DES HUMAINS :

› Sauf indication contraire, pour être tué ou blessé, un Zombie doit se trouver **DANS LA MÊME PIÈCE** () **OU SUR UNE CASE ADJACENTE** (/) et ne pas être derrière un mur ().

TUEZ UN ZOMBIE RAMPANT : s'il n'y en a pas, blessez un Zombie Debout (couchez son pion), il devient alors un Zombie Rampant. Ignorez cette attaque s'il n'y a aucun Zombie.

TUEZ UN ZOMBIE DEBOUT : s'il n'y en a pas, tuez un Zombie Rampant. Ignorez cette attaque s'il n'y a aucun Zombie.

› Lorsque plusieurs options sont possibles durant une attaque d'Humains, la Horde active choisit la cible.

ATTENTION : vous ne pouvez pas utiliser une attaque pour tuer un Zombie Rampant si vous pouvez tuer un Zombie Debout, même s'il vous appartient. Évidemment, si vous avez le choix entre 2 Zombies Debout, vous pouvez choisir celui que vous voulez.

› : ciblez en priorité les Zombies Debout qui bloquent l'avancée des Humains.

RAPPEL : UN ZOMBIE RAMPANT EST UN ZOMBIE DONT LE PION EST COUCHÉ PARCE QU'IL A TRAVERSÉ UN OBSTACLE, QU'IL A ÉTÉ BLESSÉ OU QUE C'EST UN HUMAIN QUI VIENT DE MOURIR.

EXEMPLES DE DÉPLACEMENTS DES HUMAINS DANS LA MAISON

LÉGENDES
GRAND CERCLE : Zombie Debout
PETIT CERCLE : Zombie Rampant

1A DÉPLACER UN HUMAIN DANS UNE MÊME PIÈCE



ADÈLE TUE D'ABORD LE ZOMBIE DEBOUT SE TROUVANT DERRIÈRE LA FENÊTRE.



PUIS, ELLE SE DÉPLACE DE +2.
ELLE SE TROUVE SUR LA CASE 4 ET SE DÉPLACE DONC JUSQU'À LA CASE 1 (4 +2 : 4 → 5 → 1).

ENFIN, ELLE TUE LE ZOMBIE RAMPANT DANS LA CUISINE.

1B DÉPLACER UN HUMAIN DANS UNE MÊME PIÈCE



SIMON A LE CHOIX ENTRE 2 ZOMBIES, SON VERT ADJACENT À ADÈLE ET LE JAUNE DANS LA MÊME PIÈCE. LE VERT ÉTANT LE SIEN, IL PRÉFÈRE QU'ADÈLE TUE D'ABORD LE JAUNE.



PUIS, IL RÉSOUT L'ACTION SE DÉPLACER DE +2.
ADÈLE SE TROUVE SUR LA CASE 2 ET SE DÉPLACE DONC JUSQU'À LA CASE 4 (2 +2 : 2 → 3 → 4).

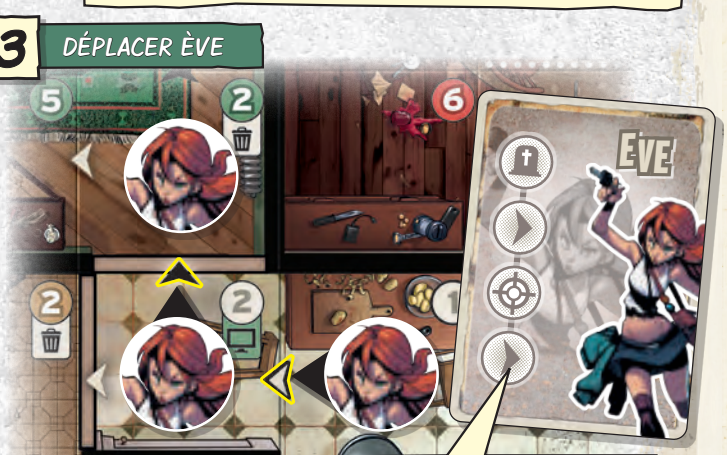
LE N'EST PLUS ADJACENT À ADÈLE ET IL N'Y A PAS DE ZOMBIE DANS SA PIÈCE. SA DERNIÈRE ACTION EST SANS EFFET.

2 DÉPLACER UN HUMAIN DANS UNE NOUVELLE PIÈCE



HARRY DOIT SE DÉPLACER DANS UNE NOUVELLE PIÈCE. IL SE TROUVE SUR UNE CASE DE LA SALLE DE BAIN (1) QUI EST CONNECTÉE À L'ENTRÉE . IL SE DÉPLACE DONC SUR LA CASE (1) DE L'ENTRÉE.

3 DÉPLACER ÈVE



ÈVE NE SE DÉPLACE QU'EN SUIVANT LES FLÈCHES NOIRES ▶ OU BLANCHES ▷ SELON SA CARTE. DANS CET EXEMPLE, ELLE AVANCE EN SUIVANT 2 FOIS LA FLÈCHE NOIRE. (LES FLÈCHES ▶ SONT À LA FOIS NOIRES ET BLANCHES)

EXEMPLES DE DÉPLACEMENTS DES HUMAINS DANS LE CIMETIÈRE

1 INTERSECTION ET PRIORITÉ D'ATTAQUE

ÈVE DOIT APPLIQUER SES EFFETS L'UN APRÈS L'AUTRE, DANS L'ORDRE, SOIT : ▶ ▶ ▶ ▶





ELLE SE DÉPLACE SUR LA CASE ADJACENTE AVEC TOUS LES HUMAINS QUI SE TROUVENT SUR SA CASE ACTUELLE.



PUIS, ELLE ATTAQUE, MAIS IL N'Y A AUCUN ZOMBIE À SA PORTÉE. CETTE ACTION EST SANS EFFET.

ELLE AVANCE ENSUITE DEPUIS UNE INTERSECTION. LA HORDE ACTIVE CHOISIT DE DÉPLACER ÈVE ET ADÈLE SUR LA PROCHAINE CASE, LAISSANT KATE À L'INTERSECTION.

IL Y A 1 ZOMBIE DEBOUT ET 2 ZOMBIES RAMPANTS SUR DES CASES ADJACENTES. PUISQUE SIMON EST LA HORDE ACTIVE (LE ZOMBIE VERT), C'EST À LUI DE DÉCIDER QUI TUER. IL OPTE POUR LE ZOMBIE JAUNE.



PUIS ÈVE TERMINE SON DÉPLACEMENT SUR SA CASE, EN LAISSANT ADÈLE À L'INTERSECTION.



LORSQU'ELLES SE DÉPLACERONT, ADÈLE DEVRA ALLER VERS LA GAUCHE ET KATE VERS LE BAS. ORIENTEZ LEUR PION DANS LA DIRECTION POUR VOUS EN RAPPELER.

2 DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX : OMAR

OMAR DOIT AVANCER. IL DEVRAIT NORMALEMENT ÊTRE BLOQUÉ PAR LE ZOMBIE DEBOUT. MAIS SA CAPACITÉ (SUR SA TUILE HUMAIN) INDIQUE QU'IL N'EST JAMAIS BLOQUÉ PAR LES ZOMBIE. IL AVANCE DONC SUR LEUR CASE, MAIS SANS LES AUTRES HUMAINS QUI L'ACCOMPAGNENT.





IL TUE ENSUITE LES 2 ZOMBIES DE SA CASE ET CONTINUE SEUL SON DERNIER DÉPLACEMENT.

3 DÉPLACEMENT : LIMITE D'OCCUPATION



KATE DOIT AVANCER AVEC SON GROUPE MAIS IL Y A DÉJÀ UN ZOMBIE RAMPANT SUR SA CASE D'ARRIVÉE. MÊME SI CE DERNIER NE BLOQUE PAS LEUR DÉPLACEMENT PUISQU'IL EST RAMPANT, ON DOIT RESPECTER LA LIMITE D'OCCUPATION DE 4 HUMAINS/ZOMBIES MAXIMUM PAR CASE. TIFANY CHOISIT OMAR ET ÈVE POUR AVANCER AVEC KATE ET LAISSE ADÈLE EN ARRIÈRE.

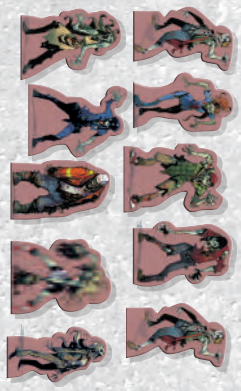
MISE EN PLACE 4 HORDES





3E HORDE

LA MAISON





2E HORDE

MISE EN PLACE :
AJOUTEZ 2 ÉVÈNEMENTS au paquet Humain.
- **FACILE :** 2 Évènements Zombie
- **DIFFICILE :** 1 Évènt. Zombie + 1 Évènt. Humain
- **EXPERT :** 2 Évènements Humain







MISE EN PLACE :
CHAQUE HORDE pioche 2 cartes Mutation, en garde 1 face visible et défausse l'autre.



RÈGLES SPÉCIALES DU PLATEAU

ZOMBIES (p.8)

DÉFENSE : n'affecte que les Zombie. Les Zombies sont bloqués par les Défenses. Ils ne peuvent pas attaquer au travers. Ils peuvent retirer 1 Défense pour 1 action.

AJOUTEZ 1 ZOMBIE dans une pièce où il n'y a pas d'Humain OU dehors.

AJOUTEZ 1 ZOMBIE dehors.

HUMAINS (p.11)

DÉFENSE : les Humains peuvent attaquer ou passer à travers les Défenses.

ÉVASION : Ève et Gabriel, peuvent s'échapper (voir capacité spéciale sur leur tuile).

ATTAQUE : les Humains attaquent les Zombies adjacents ou dans la même pièce qu'eux.

DÉPLACEMENT :

Dans la même pièce -1 +1 Change de pièce



4E HORDE





MISE EN PLACE POUR UNE PARTIE À 4 HORDES

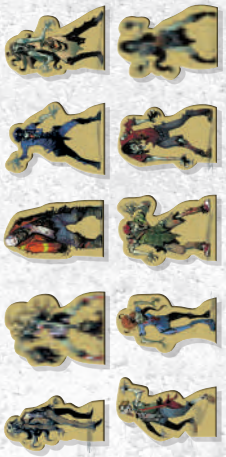
En commençant par la dernière Horde dans le sens inverse des aiguilles d'une montre :

AJOUTEZ 1 ZOMBIE DEBOUT SUR UNE CASE EXTÉRIEURE VIDE JUSQU'À CE QUE CHAQUE HORDE AIT 3 ZOMBIES EN JEU.

À 3 Hordes, placez 4 Zombies (un à la fois).
À 2 Hordes, placez 5 Zombies (un à la fois).







HORDE ACTIVE



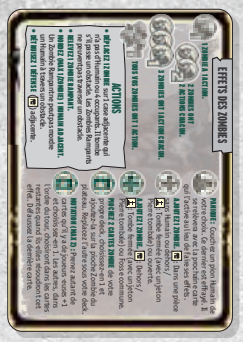


PISTE DES CARTES ZOMBIE : n'ajoutez des cartes que lorsque la piste est vide. Chaque fois que c'est le cas, chaque Horde pioche 2 cartes Mutation, en garde 1 face visible et défausse l'autre.

ATTENTION ! VOUS ÊTES LIMITÉ·E·S À 2 MUTATIONS PAR HORDE.

MISE EN PLACE 4 HORDES







3E HORDE

LE CIMETIÈRE

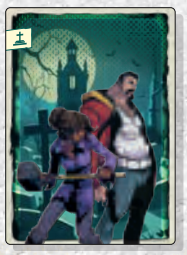






2E HORDE

MISE EN PLACE :
AJOUTEZ 2 ÉVÈNEMENTS au paquet Humain.
- **FACILE :** 2 Évènements Zombie
- **DIFFICILE :** 1 Évènt. Zombie + 1 Évènt. Humain
- **EXPERT :** 2 Évènements Humain







MISE EN PLACE :
CHAQUE HORDE pioche 2 cartes Mutation, en garde 1 face visible et défausse l'autre.







PISTE DES CARTES ZOMBIE : n'ajoutez des cartes que lorsque la piste est vide. Chaque fois que c'est le cas, chaque Horde pioche 2 cartes Mutation, en garde 1 face visible et défausse l'autre.

ATTENTION ! VOUS ÊTES LIMITÉ·E·S À 2 MUTATIONS PAR HORDE.

RÈGLES SPÉCIALES DU PLATEAU

ZOMBIES (p.8)

AJOUTEZ 1 ZOMBIE dans la Fosse Commune ou dans une tombe fermée (retirez le jeton pierre tombale).

AJOUTEZ 1 ZOMBIE dans une tombe ouverte ou fermée (si la tombe est fermée, retirez le jeton Pierre tombale).

HUMAINS (p.11)

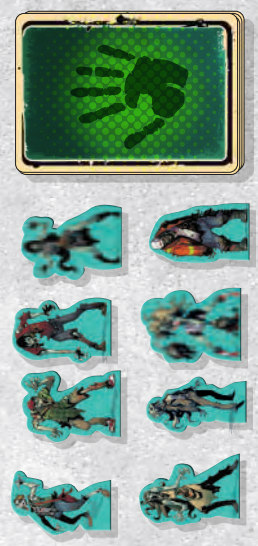
ATTAQUE : les Humains attaquent uniquement LES ZOMBIES ADJACENTS.

DÉPLACEMENT : les Humains se déplacent en suivant les allées. Lorsqu'un Humain se déplace, déplacez TOUS LES HUMAINS de sa case avec lui.

INTERSECTION : lorsqu'un groupe d'Humains doit avancer et qu'il se trouve sur une intersection, séparez-le en 2 groupes égaux. N'AVANCEZ QUE LE GROUPE DE L'HUMAIN ACTIF vers la direction choisie. L'autre groupe prendra l'autre allée lorsqu'un des Humains qui le compose sera activé.

4E HORDE





MISE EN PLACE

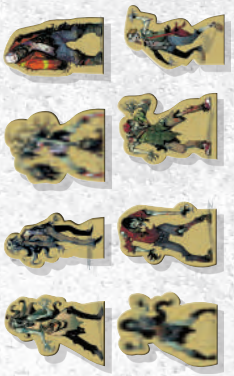
CHAQUE HORDE PLACE 2 ZOMBIES DEBOUT DANS LA FOSSE COMMUNE FC.

PUIS, POUR UNE PARTIE À 4 HORDES
En commençant par la dernière Horde dans le sens inverse des aiguilles d'une montre :

AJOUTEZ 1 ZOMBIE DEBOUT
SUR UNE CASE TOMBE FERMÉE
(en retirant son jeton Pierre tombale).

À 3 Hordes, ajoutez 2 Zombies Debout (un à la fois) pour un total de 4 Zombies par Horde.
À 2 Hordes, ajoutez 3 Zombies Debout (un à la fois) pour un total de 5 Zombies par Horde.



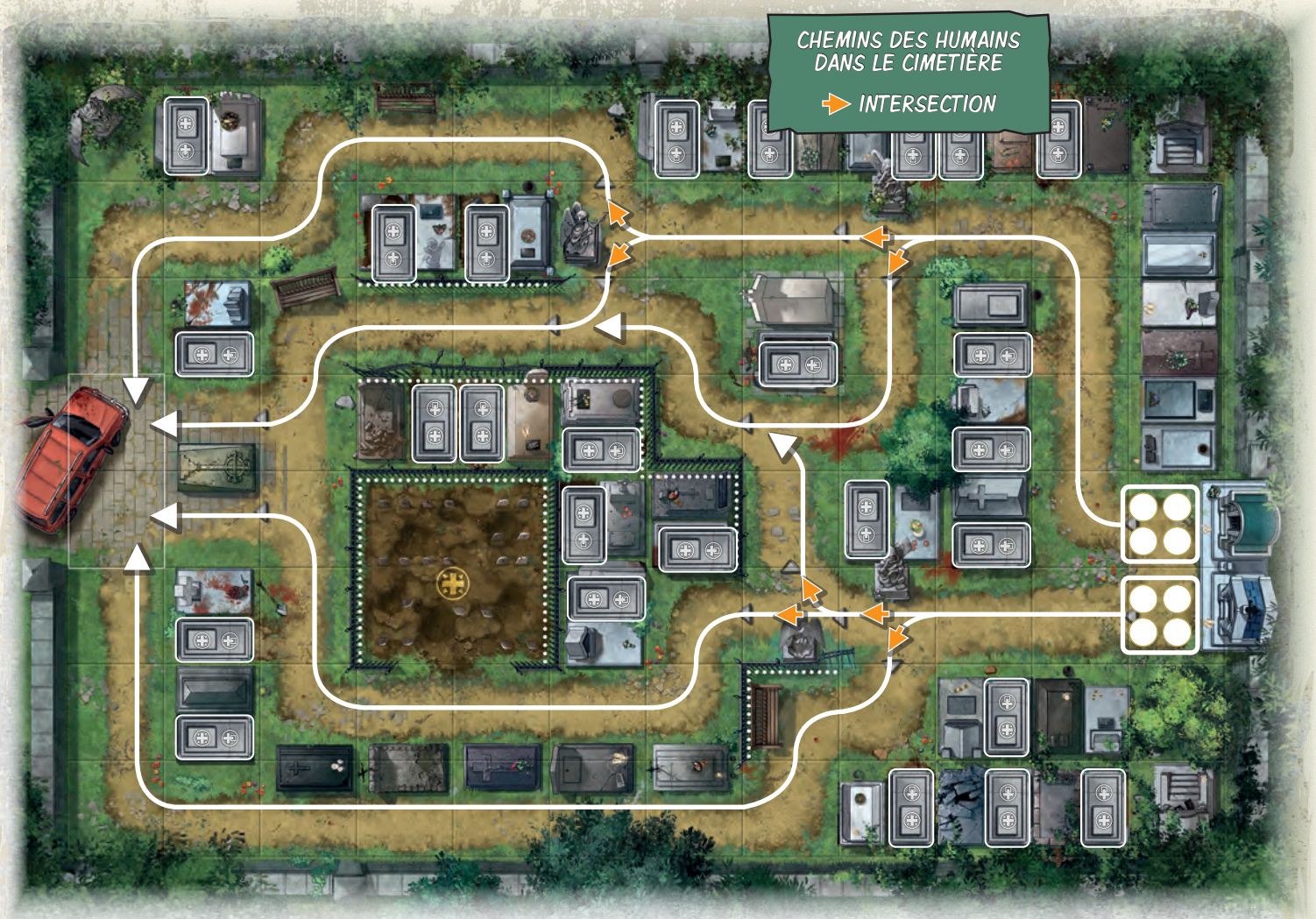




HORDE ACTIVE






CHEMINS DES HUMAINS
DANS LE CIMETIÈRE
INTERSECTION


DÉPLACEMENT D'ÈVE
NOIRE
BLANCHE
NOIRE OU BLANCHE

FAQ

Si une carte est en contradiction avec ce qui est indiqué dans les règles, suivez les instructions de la carte.

• CHAQUE FOIS QU'UN CHOIX DOIT ÊTRE FAIT, c'est la Horde active qui décide.

• QUEL CÔTÉ DU PLATEAU CHOISIR ? Si vous êtes habitué·e·s aux jeux de société, vous pouvez commencer directement avec la maison. Si vous connaissez déjà ce jeu, mais que vous souhaitez jouer avec des personnes dont ce n'est pas le cas, optez pour le cimetière afin qu'elles puissent commencer rapidement en apprenant les mécaniques plus facilement. Toutefois, certaines personnes préfèrent la maison tandis que d'autres sont plus à l'aise avec le cimetière ; alors il vaut mieux que vous vous fassiez votre propre avis.

• QUE SE PASSE-T-IL SI L'ON NE PEUT PAS RÉSOUDRE L'EFFET D'UN HUMAIN ? Rien, sauf si la capacité spéciale de sa tuile Humain permet de gérer cette situation.

• EN TANT QUE HORDE ACTIVE, PUIS-JE CHOISIR QUEL ZOMBIE TUER ? Les Humains ont toujours recours à la meilleure façon de tuer des Zombies (encore plus si ces derniers bloquent leur passage). Cependant, si malgré l'ordre de priorité il y a plusieurs options, c'est à vous de trancher.

• DANS LE CIMETIÈRE, SI UN ZOMBIE DEBOUT BLOQUE L'ALLÉE MAIS QU'UN ZOMBIE RAMPANT SE TROUVE DERRIÈRE L'HUMAIN, QUEL ZOMBIE DOIT-ON CIBLER AVEC L'ATTAQUE ( ) ? Le Zombie Rampant. Les Humains optimisent toujours leurs attaques pour tuer les Zombies.

• J'AI ACHEVÉ UN HUMAIN QUI S'EST TRANSFORMÉ EN ZOMBIE DE MA COULEUR. PUIS-JE ACTIVER CE ZOMBIE DURANT LE MÊME TOUR DE JEU ? Pas avec un effet la carte en cours de résolution, il faut le temps qu'il se transforme. Par contre, si vous piochez un Évènement Zombie pendant la phase Humain, alors là, oui.

• UN HUMAIN PEUT-IL ATTAQUER À TRAVERS UNE DÉFENSE ? Oui, toute Défense comporte des trous et les Zombies sont faciles à piéger.

• UN ZOMBIE PEUT-IL ATTAQUER À TRAVERS UNE DÉFENSE ? Non, il ne comprend tout simplement pas pourquoi il est bloqué et doit d'abord détruire la Défense.

• UN HUMAIN PEUT-IL TRAVERSER UNE DÉFENSE OU SE RENDRE DANS UNE NOUVELLE PIÈCE S'IL Y A UN CUBE DÉFENSE SUR LA PORTE QUI L'EN SÉPARE ? Oui, ils sont capables d'ouvrir les portes et les fenêtres.

• POURQUOI UN ZOMBIE RAMPANT NE PEUT PAS PARTICIPER À UN FESTIN (OU MORDRE) À TRAVERS UN OBSTACLE ? Car les obstacles sont plus hauts qu'un Zombie Rampant. En revanche, les Humains peuvent les attaquer, car ils peuvent se pencher par-dessus un obstacle pour tuer un Zombie.

• JE PEUX AJOUTER UN ZOMBIE, MAIS JE N'EN AI PLUS EN RÉSERVE... Dans ce cas, vous pouvez prendre l'un de vos Zombies du plateau et l'ajouter sur une autre case. Ceci n'est pas une obligation mais peut vous permettre de ramener un Zombie égaré.

• QUE SE PASSE-T-IL SI TOUTES LES PIÈCES SONT OCCUPÉES PAR DES HUMAINS DANS LA MAISON ? Rien de spécial, vous devez ajouter vos Zombies en dehors de la maison.

• QUE SE PASSE-T-IL SI TOUS LES JETONS PIERRE TOMBALE ONT ÉTÉ RETIRÉS DU CIMETIÈRE ? Rien de spécial, vous devez ajouter vos Zombies dans la Fosse Commune.

• QU'EST-CE QU'UNE CASE VIDE ? Une case est dite « vide » lorsqu'elle ne comporte ni pion Humain ni pion Zombie.

• L'EFFET PANIQUE ( ) A-T-IL UNE PORTÉE ILLIMITÉE ? Oui. Il s'agit d'une réaction psychologique engendrée par la peur. Cependant, la carte Mutation *Effrayer* fonctionne différemment. Votre Zombie doit se trouver dans la même pièce ou sur une case adjacente.

• COMMENT S'UTILISENT LES CARTES ÉVÈNEMENT ?



Les cartes Évènement servent soit à vous aider, soit à rendre les choses encore plus difficiles. À vous de décider si vous souhaitez jouer avec des Évènements aléatoires ou contrôler le niveau de difficulté de la partie.

Mélangez-en 2 avec le paquet de cartes Humain au début de la partie et ajoutez-en 2 de plus chaque fois que le paquet est vide et que vous devez mélanger la défausse pour en créer un nouveau.

• SUR LE PLATEAU CIMETIÈRE ( ), 4 HUMAINS DOIVENT AVANCER SUR UNE CASE OÙ IL Y A UN ZOMBIE RAMPANT. QUE SE PASSE-T-IL ? Seulement 3 Humains avanceront sur la case. Il ne peut jamais y avoir plus de 4 occupants (Humains et/ou Zombies) sur une case.

MUTATIONS

Informations importantes concernant les Mutations :

- vous ne pouvez pas avoir **PLUS DE 2 CARTES MUTATION** en même temps. Si vous en gagnez 1 alors que vous en avez déjà 2, vous devez en défausser 1, au choix, parmi les 3 ;
- les Mutations sont toujours **PLACÉES FACE VISIBLE** devant vous ;
- les Mutations **PERMANENTES** ( ) restent en jeu jusqu'à ce que vous les défaussiez. Les Mutations **INSTANTANÉES** ( ) sont défaussées après utilisation ;
- vous pouvez gagner des Mutations de 2 manières :
  - lorsqu'une **HORDE PREND UNE DE VOS CARTES AVEC UN EFFET** ( ),
  - lorsque vous renouvelez la piste de cartes Zombie du plateau, chaque Horde **PIOCHE 2 MUTATIONS, EN GARDE 1 QU'IL PLACE DEVANT LUI FACE VISIBLE ET DÉFAUSSE L'AUTRE.**

CAPACITÉS DES HUMAINS

• LA CAPACITÉ SPÉCIALE DE HARRY ( ) INDIQUE QU'IL FAUT LE PLACER AVEC L'HUMAIN LE PLUS PROCHE S'IL NE PEUT PAS SE DÉPLACER. CETTE CAPACITÉ PERMET-ELLE D'IGNORER LA LIMITE HABITUELLE DE 4 OCCUPANTS PAR CASE ? Non, cette limite doit toujours être respectée. Essayez de trouver l'Humain le plus proche avec qui cela peut fonctionner. Si aucun Humain ne le permet, Harry reste là où il se trouve.

• LA CAPACITÉ SPÉCIALE DE GABRIEL ( ) INDIQUE « RIEN NE SE PASSE ». QU'EST-CE QUE CELA SIGNIFIE EXACTEMENT ? Cela signifie que cette carte n'a aucun effet jusqu'à ce qu'au moins 1 Humain soit mort.

• LA CAPACITÉ SPÉCIALE DE GABRIEL ( ) INDIQUE QU'IL RÉPÈTE SES EFFETS AUTANT DE FOIS QU'IL Y A D'HUMAINS MORTS. COMMENT PROCÉDER ? Répétez la séquence TUER > SE DÉPLACER autant de fois qu'il y a d'Humains morts.

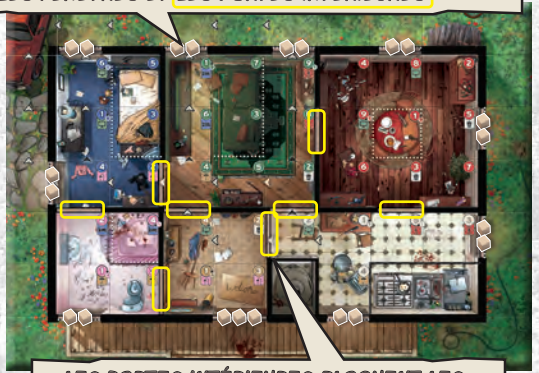
• LA CAPACITÉ SPÉCIALE D'ODILE ( ) INDIQUE QU'ELLE DOIT QUITTER SON CHEMIN SI ELLE NE PEUT PAS SE DÉPLACER. PREND-ELLE SIMPLEMENT LE CHEMIN LE PLUS COURT VERS LA VOITURE, TANT QU'ELLE SE DÉPLACE UNIQUEMENT DANS DES DIRECTIONS ORTHOGONALES ? Oui, mais si elle est entourée de Zombies Debout, elle ne bouge pas.

• LA CAPACITÉ SPÉCIALE D'ADÈLE ( ) INDIQUE D'AJOUTER UN JETON MORSURE SUR CHAQUE HUMAIN SE TROUVANT SUR SA CASE. UN HUMAIN PEUT-IL AVOIR PLUS DE JETONS QU'AU DÉPART ? Oui, si un Humain n'a pas encore été mordu, il gagne quand même un jeton Morsure pour représenter un boost d'énergie donné par la motivation de la grand-mère (dans la limite des jetons disponibles).

• LA CAPACITÉ SPÉCIALE D'ÈVE ( ) INDIQUE QU'ELLE « ATTAQUE EN PRIORITÉ LES ZOMBIES QUI BLOQUENT SON PASSAGE ». CELA SIGNIFIE-T-IL QU'ELLE PRIORISERA LES ZOMBIES RAMPANTS SUR SON PASSAGE AVANT D'AUTRES ZOMBIES ? Les Zombies rampants ne bloquent pas les Humains. Elle tuera tout Zombie Debout sur son passage avant d'attaquer tout autre Zombie Debout.

• LA CAPACITÉ SPÉCIALE DE KATE ( ) INDIQUE QU'ELLE AJOUTE UNE DÉFENSE SI ELLE NE PEUT PAS BLESSER DE ZOMBIE. EST-CE QUE C'EST UNIQUEMENT SUR LES FENÊTRES ET LA PORTE EXTÉRIEURE ? Non, c'est sur toutes les fenêtres et portes, y compris intérieures. Vous ne devez pas dépasser 3 cubes Défense sur la porte d'entrée et 2 sur les fenêtres et les portes intérieures (mais vous pouvez tout à fait en placer plus si vous trouvez que Kate n'est pas assez forte).
S'il n'y a plus de cubes, c'est qu'il n'y a plus de bois. Elle ne place plus de Défense tant qu'il n'y a pas à nouveau des cubes disponibles.

SI KATE RAJOUTE DES CUBES DÉFENSE, IL PEUT Y EN AVOIR 3 MAXIMUM SUR LA PORTE D'ENTRÉE, ET 2 MAXIMUM SUR LES FENÊTRES ET LES PORTES INTÉRIEURES.



LES PORTES INTÉRIEURES BLOQUENT LES ZOMBIES SI DES CUBES DÉFENSE SE TROUVENT DESSUS.

RÉSUMÉ D'UN TOUR

VOUS JOUEZ DANS LE SENS HORAIRE. À votre tour, vous êtes considéré·e comme la Horde active et vous devez effectuer 2 phases.

PHASE 1 : ATTAQUE DES ZOMBIES (p.8)

CHOISISSEZ UNE CARTE ZOMBIE de la piste : appliquez l'effet principal et l'effet bonus. Dans l'ordre du tour, les autres Hordes applique seulement l'effet principal. Si vous choisissez la carte d'une autre Horde, celle-ci applique également l'effet bonus à son tour.

S'IL N'Y A PLUS DE CARTES DANS LA PISTE : ajoutez-y de nouvelles cartes Zombie depuis la pioche, face visible. Chaque Horde pioche ensuite 2 Mutations, en garde 1 de son choix qu'elle place devant elle et défausse l'autre.

PHASE 2 : RIPOSTE DES HUMAINS (p.11)

PIOCHEZ 3 CARTES HUMAIN : résolvez-les dans l'ordre.

SI VOUS PIOCHEZ LA CARTE D'UN HUMAIN MORT : bannissez cette carte. Puis, choisissez 1 Humain qui blesse 1 Zombie ou redressez 1 Humain effrayé.

SI VOUS DEVEZ PIOCHER 1 CARTE HUMAIN ET QUE LE PAQUET EST VIDE : mélangez 2 nouvelles cartes Évènement à la défausse pour former un nouveau paquet, puis continuez à piocher.

LA PARTIE PREND FIN LORSQUE LE DERNIER HUMAIN EST MORT ou a quitté le plateau.

RÉSUMÉ D'UN FESTIN (p.10)

UNE HORDE ACHÈVE UN HUMAIN LORSQU'ELLE RÉCUPÈRE SON DERNIER JETON MORSURE. Résoudre les étapes dans l'ordre :

1 Le tour est interrompu, **PLACEZ LE JETON ACTION EN COURS** sur la carte Zombie. **LE ZOMBIE ACTIF** perd les actions qui lui restait.

2 **COUP FATAL :** la Horde qui a achevé l'Humain récupère sa tuile Trait et applique l'effet.

3 **FESTIN : LE TOTAL DE MORSURES ET DE ZOMBIES** adjacents participant au Festin définit quelle Horde obtient la majorité et **RÉCUPÈRE LA TUILE DE L'HUMAIN**.

EN CAS D'ÉGALITÉ, c'est la Horde à égalité qui a le plus de Zombies dans le Festin qui récupère la tuile de l'Humain. Si l'égalité persiste, personne ne la récupère.

4 **TRANSFORMATION :** lorsqu'un Humain meurt, **LA PREMIÈRE HORDE À L'AVOIR MORDU** (celle qui possède son jeton Contamination) remplace le pion Humain par l'un de ses Zombies qu'elle couche.

5 **SUITE DU TOUR :** la Horde qui l'a tué reprend les effets de la carte Zombie à partir du jeton Action En Cours, puis le tour continue normalement.

VOTRE JEU, VOS RÈGLES

Ce jeu vous appartient. Même si nous l'avons conçu comme un jeu amusant et rapide, voici quelques idées pour jouer des parties plus longues et plus réalistes.

CARTES ÉVÈNEMENT : commencez avec 4 Évènements avantageant les Humains, puis remplacez-les 2 par 2 par des Évènements Zombie lorsque vous mélangez le paquet Humain.

MISE EN PLACE (🏠) : à l'exception d'Ève et de Gabriel, vous pouvez placer les Humains où vous voulez sur le plateau. Les cartes Évènement peuvent avoir plus ou moins d'impact selon vos choix. N'hésitez pas à nous partager vos meilleures parties.

EFFETS DES ZOMBIES

PANIQUE : couchez un pion Humain de votre choix. Ce dernier est effrayé. Il se relèvera avec la prochaine carte qui l'active au lieu de faire ses effets.

AJOUTEZ 1 ZOMBIE. 🏠 : dans une pièce sans Humain ou dehors / ⚰ : dans une Tombe fermée (avec un jeton Pierre tombale) ou ouverte.

AJOUTEZ 1 ZOMBIE. 🏠 : dehors / ⚰ : dans une Tombe fermée (avec un jeton Pierre tombale) ou dans la Fosse commune.

PIOCHEZ 2 CARTES ZOMBIE de votre propre deck, choisissez-en 1 et ajoutez-la sur la pioche Zombie du plateau. Replacez l'autre sous votre deck.

MUTATION (MAX. 2) : piochez 2 Mutations, gardez-en 1 que vous placez devant vous (dans la limite de 2 Mutations) et défaussez l'autre.

1 ZOMBIE A 1 ACTION.

2 ZOMBIES ONT 2 ACTIONS CHACUN.

3 ZOMBIES ONT 1 ACTION CHACUN.

TOUS VOS ZOMBIES ONT 1 ACTION CHACUN.

ACTIONS

- **DÉPLACEZ 1 ZOMBIE** sur 1 case adjacente qui n'a pas d'Humain ou 4 occupants. Il tombe s'il passe un obstacle. Les Zombies Rampants ne peuvent pas traverser un obstacle.
- **RELEVEZ 1 ZOMBIE RAMPANT.**
- **MORDEZ (MAX. 1/ZOMBIE) 1 HUMAIN ADJACENT.** Un Zombie Rampant ne peut pas mordre un Humain à travers un obstacle.
- **DÉTRUISEZ 1 DÉFENSE** (🏠) adjacente.

EFFETS DES HUMAINS

TUEZ UN ZOMBIE RAMPANT. S'il n'y en a pas, blessez un Zombie Debout.

TUEZ UN ZOMBIE DEBOUT. S'il n'y en a pas, tuez un Zombie Rampant.

EFFETS SPÉCIFIQUES DU CIMETIÈRE

Les Humains ne peuvent attaquer que des Zombies **SUR LEUR CASE OU SUR UNE CASE ADJACENTE.**

🏠 : ciblez en priorité les Zombies Debout qui bloquent leur passage.

DÉPLACEZ L'HUMAIN AVEC TOUS LES HUMAINS DE SA CASE (sauf ceux effrayés) sur une case adjacente en suivant le chemin.

Sauf effet spécial, les Humains **NE PEUVENT PAS SE DÉPLACER** sur une case occupée par des Zombies Debout ou comportant déjà 4 occupants.

S'ILS ATTEIGNENT UNE INTERSECTION, séparez-les en groupes (égaux si possible) et poursuivez le déplacement uniquement avec le groupe comportant l'Humain activé.

EFFETS SPÉCIFIQUES DE LA MAISON

Les Humains ne peuvent attaquer que des Zombies **DANS LEUR PIÈCE, SUR LEUR CASE OU SUR UNE CASE ADJACENTE** (s'il n'y a pas de mur).

DÉPLACEZ L'HUMAIN SUR UNE AUTRE CASE DANS LA MÊME PIÈCE. Additionnez ou soustrayez le chiffre indiqué à celui de sa case actuelle et déplacez-le sur la case correspondante.

Si l'**HUMAIN SE TROUVE SUR UNE CASE AVEC UN SYMBOLE DE CONNEXION,** déplacez-le sur la case qui possède le même numéro de la pièce correspondante.

Sauf effet spécial, les Humains **NE PEUVENT PAS SE DÉPLACER** sur une case occupée par des Zombies Debout ou comportant déjà 4 occupants.

EFFETS SPÉCIAUX DES ÉVÈNEMENTS

- **ATTAQUE SURPRISE :** dans l'ordre du tour, chaque Horde peut mordre 1 Humain qui est adjacent à un de ses Zombies. Si un Humain meurt lors de ce processus, résolvez un Festin comme d'habitude.
- Dans l'ordre du tour, chaque Horde active **1 ZOMBIE À 1 OU 2 ACTIONS.**
- Dans l'ordre du tour, chaque Horde ajoute **1 ZOMBIE.**
- **PIOCHEZ 1 CARTE HUMAIN SUPPLÉMENTAIRE** (ne piochez qu'une carte, quel que soit le nombre d'Humains survivants ou de Hordes en jeu).
- **CHAQUE HUMAIN SURVIVANT ET NON EFFRAYÉ** tue un Zombie Rampant. S'il n'y en a pas, il blesse un Zombie Debout (un Zombie peut être blessé ainsi, puis tué par un autre Humain durant le même tour). Les Humains effrayés se relèvent.
- **CHAQUE HUMAIN SURVIVANT ET NON EFFRAYÉ** tue un Zombie Debout. S'il n'y en a pas, il tue un Zombie Rampant. Les Humains effrayés se relèvent.

CRÉDITS

AUTEUR DU JEU : Loïc Lamy
ILLUSTRATEURS : Ludo Lullabi et Yann Valeani
DESIGNER EN CHEF : Guillaume Gille-Naves
CHEFFE DE PROJET : Tifany Martin
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Igor Polouchine
TRADUCTRICE : Ambre Poilvé
RELECTURE : Simon Gervasi, Jessica Roser et Thomas Demongin

Un grand merci aux testeur·se·s : Elliot, Simon, Jessica, Tim, Jhayshan, Tatiana, Alexandre, Julien et Fred.

L'AUTEUR SOUHAITE REMERCIER Galahad pour son cosplay surprenant qui lui a donné l'idée de ***EAT ZEM ALL***, Jordan pour le prêt de livres (si ce jeu est fidèle aux Zombies, c'est grâce à lui !) et Tom, son stagiaire de 3e qui l'a aidé à créer la maquette aux prémices du jeu. Pour votre santé, mangez 5 fruits et légumes par jour !

EAT ZEM ALL est édité par **ORIGAMES**.

©2024 Origames. Tous droits réservés.

ORIGAMES 52 avenue Pierre Sémard, 94200 Ivry-sur-Seine, France
WWW.ORIGAMES.FR /playOrigames @Origames_official
Youtube.com/JEUXORIGAMES

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr