

Règle de jeu

Bien débuter une partie de Zombicide

Zombicide est un jeu coopératif de survie : vous incarnez des survivants, vous remplissez des objectifs sur un plateau envahi, et vous tentez de rester en vie malgré l'apparition continue de nouveaux zombies. Cette règle résume l'essentiel pour lancer une partie sans hésitation.

Voir les règles Comprendre les points clés

## Réponse rapide

À votre tour, chaque survivant dépense ses actions (se déplacer, fouiller, attaquer, ouvrir...), puis les zombies s'activent (attaquent, se déplacent), et de nouveaux zombies apparaissent depuis les zones d'invasion ; vous gagnez en atteignant l'objectif du scénario avant d'être submergés.

## En bref

### Réponse rapide : à votre tour, chaque survivant

1 à 6 (selon scénario/boîte)

### Matériel

Plateau modulable, survivants, zombies, cartes, pions

### Objectif

Remplir les objectifs du scénario et survivre

### Type

Coopératif, figurines, gestion de horde

## Présentation du jeu

Dans Zombicide, tout le monde joue dans la même équipe. Le scénario dicte une mission (récupérer des objectifs, sécuriser une zone, éliminer une menace...). Le jeu alterne des tours de survivants et une réponse « automatique » des zombies. Plus vous gagnez de l'expérience, plus vous devenez efficaces... mais plus le jeu devient dangereux, car le niveau de menace augmente les apparitions.

## Principe et but du jeu

Le but est de terminer le scénario : accomplir les objectifs demandés (souvent matérialisés par des pions « objectif ») et avoir au moins un survivant en vie à la fin. La partie se déroule en manches : vous jouez tous vos survivants, puis les zombies jouent.



## Coopération et rôle de chacun

Vous coordonnez vos déplacements, le partage d'équipement et la couverture des zones dangereuses. Il est souvent plus sûr d'avancer groupés, mais se regrouper attire aussi la horde si vous faites du bruit ou ouvrez de nouveaux bâtiments.

## Montée en puissance... et en danger

Les éliminations rapportent de l'expérience. En progressant, vous débloquez de meilleures actions/compétences, mais la zone de danger (souvent un indicateur sur la fiche) fait apparaître des zombies plus nombreux ou plus redoutables.

## Matériel et mise en place

La mise en place dépend du scénario, mais l'idée est toujours la même : assembler les tuiles, placer les zones d'invasion, disposer les pions objectifs et préparer les piles de cartes (équipement, invasion...). Chaque joueur choisit (ou reçoit) un survivant avec sa fiche.

- Montez le plateau comme indiqué par le scénario et placez portes, objectifs et marqueurs requis.
- Créez les paquets nécessaires (équipement/fouille, invasion) et préparez les dés et pions de rappel (bruit, blessures).
- Placez les survivants dans la zone de départ, puis placez les zombies initiaux si le scénario en indique.

## Déroulement d'une partie

Un tour suit toujours le même enchaînement : phase des survivants, puis phase des zombies. Les détails exacts varient selon la boîte/édition, mais ce plan de jeu vous évite les oublis.

- 1) Jouez tous les survivants : chacun dépense ses actions (se déplacer, attaquer, fouiller, ouvrir une porte, échanger, accomplir un objectif...). Résolez immédiatement chaque action.
- 2) Résolez les effets de bruit : certaines actions/armes génèrent du bruit ; il influence la direction des déplacements des zombies (ils vont vers la zone la plus bruyante ou la plus « attirante » selon les règles du scénario).
- 3) Phase des zombies : (a) les zombies attaquent s'ils sont au contact, (b) sinon ils se déplacent selon les priorités (vers des survivants visibles/bruit), puis (c) vous faites apparaître de nouveaux zombies dans les zones d'invasion.



## Règles particulières et cas fréquents

Voici les situations qui reviennent le plus souvent autour de la table.

- **Fouille** : en général, on fouille dans un bâtiment/une zone intérieure (souvent une fois par tour et par survivant). Vous piochez une carte et appliquez immédiatement ce qui doit l'être (équipement en main, arme à équiper, objet à poser...).
- **Ligne de vue** : beaucoup d'attaques et de mouvements « intelligents » des zombies dépendent de ce que vos survivants voient. Vérifiez toujours murs/portes et couloirs : un zombie non visible peut quand même être attiré par le bruit.
- **Ouverture d'une porte** : ouvrir révèle souvent une nouvelle zone et peut déclencher une apparition immédiate (selon l'édition/scénario). Ouvrir trop tôt peut multiplier les menaces.
- **Priorité de cible** : en attaque à distance, il peut exister des contraintes (tirer sur une zone occupée par des survivants, ordre de résolution, risque de toucher un allié selon les règles de votre version). Relisez la règle de tir si un doute persiste.
- **Égalité et survie** : Zombicide est un jeu de gestion de risque ; parfois, reculer et se soigner/équiper vaut mieux que forcer un passage.

## Tableau récapitulatif

### Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
<b>Vous ouvrez un nouveau bâtiment</b>	Appliquez la règle de révélation : nouvelle zone active, apparition possible selon le scénario/édition.	Ouvrir une porte = accélérer la menace ; préparez une sortie.
<b>Un zombie est au contact</b>	En phase zombie, il attaque au lieu de se déplacer.	Évitez de terminer un tour au contact si possible.
<b>Beaucoup de bruit au même endroit</b>	Les zombies se dirigent vers la zone la plus « attractive » (bruit/visibilité, selon règles).	Le bruit se gère : attirer ailleurs peut sauver l'équipe.

## Comment gagner ?

Vous gagnez lorsque les objectifs du scénario sont remplis (par exemple récupérer tous les pions objectifs, sécuriser une zone, atteindre une sortie, vaincre une cible) et que la condition de fin est validée. Vous perdez si la mission devient impossible (souvent parce



que tous les survivants sont éliminés) ou si une condition d'échec du scénario est atteinte.

Conseil pratique : identifiez dès le départ ce qui fait « avancer » la mission (objectifs, clés, zones à ouvrir) et ce qui n'est que du « confort » (fouilles supplémentaires). Dans Zombicide, trop s'attarder crée souvent plus de problèmes que de solutions.

## Erreurs fréquentes

### Ouvrir toutes les portes trop tôt

Révéler plusieurs bâtiments d'un coup augmente les apparitions et multiplie les angles d'attaque. Ouvrez au rythme de votre capacité à nettoyer et à vous replier.

### Oublier l'impact du bruit

Une arme efficace mais bruyante peut attirer une horde et ruiner votre position. Anticipez : qui bloque, qui couvre, où l'équipe se replie après l'action bruyante ?

### Se disperser sans plan

Se séparer réduit la capacité de soutien (échanges, couverture, élimination rapide). Si vous scindez l'équipe, faites-le avec un objectif clair et une voie de fuite.

## Questions fréquentes

### Peut-on jouer à Zombicide en solo ?

Oui, en contrôlant un ou plusieurs survivants. L'essentiel est de respecter le même nombre de survivants que recommandé par le scénario (ou d'appliquer les ajustements prévus par votre version).

### Que fait-on si on hésite sur la ligne de vue ?

Revenez aux limites des zones (murs/portes) et tracez une ligne imaginaire depuis la zone du survivant. En cas de doute persistant, appliquez une décision simple et cohérente pour la table (par exemple la solution la moins avantageuse) afin de garder le rythme.

### Faut-il tout fouiller avant de faire les objectifs ?

Non : fouiller aide, mais chaque tour supplémentaire augmente le risque d'être débordé. Visez l'équipement indispensable (armes, soins, outils) puis priorisez la mission.