



Règle de jeu

Comment jouer et marquer des cerveaux

Ce jeu de dés mise sur une idée simple : pousser votre chance à chaque lancer. À votre tour, vous piochez des dés, vous les lancez, puis vous décidez de continuer pour récolter plus de points... ou de vous arrêter avant de tout perdre. En quelques minutes, on comprend la logique, et la tension monte très vite quand les tirs s'accumulent.

Voir les règles Comprendre les points clés

## Réponse rapide

À votre tour, lancez 3 dés, gardez les cerveaux et les tirs, relancez seulement les pas en repiochant pour revenir à 3 dés. Si vous atteignez 3 tirs, votre tour s'arrête et vous ne marquez rien. Sinon, vous pouvez vous arrêter quand vous voulez et marquer vos cerveaux.

## En bref

### Réponse rapide : à votre tour, lancez 3 dés, gardez

2 et + (souvent meilleur à partir de 3)

### Matériel

13 dés + un gobelet (selon édition)

### Objectif

Atteindre le score cible en « mangeant » des cerveaux

### Type

Jeu de dés, stop-ou-encore, prise de risque

## Zombie Dice

Est un jeu très rapide, pensé pour enchaîner les manches. L'idée centrale est un "stop ou encore" pur : tant que vous n'avez pas pris trop de tirs, vous choisissez entre sécuriser vos points ou tenter un lancer de plus. Autour de la table, ça provoque des réactions immédiates : on encourage, on se moque gentiment, on retient son souffle.

## Cerveau

: un point potentiel (conservé si vous décidez de vous arrêter). Tir : un danger, il reste devant vous. Pas : la "proie" s'échappe, ce dé pourra être relancé si vous continuez.



## Matériel et mise en place

Le matériel exact peut varier selon les éditions, mais la base est généralement un ensemble de dés dans un gobelet (ou à défaut, une "pioche" de dés à tirer au hasard). Les dés sont souvent de trois couleurs, chacune représentant un niveau de risque différent. Le jeu ne demande pas de plateau : une zone de table suffit.

- Mettez tous les dés dans le gobelet (ou dans un récipient opaque) pour garantir un tirage aléatoire.
- Désignez un premier joueur ; le tour passe ensuite dans le sens horaire.
- Prévoyez de quoi compter le score (papier, jetons, application), surtout à plusieurs manches.

Astuce simple : gardez devant vous, bien séparés, les dés qui montrent des tirs (danger) et ceux qui montrent des cerveaux (butin). Ça évite les oublis quand le tour s'éternise.

## Déroulement d'une partie

Un tour suit toujours la même logique : tirer, lancer, résoudre, décider. Ce rythme rend le jeu très accessible, même avec des joueurs occasionnels.

- 1) Tirez 3 dés au hasard dans le gobelet (ou dans la réserve) et lancez-les.
- 2) Résolvez les résultats : gardez devant vous les cerveaux et les tirs. Mettez de côté les dés montrant des pas : ce sont les dés que vous relancerez si vous continuez.
- 3) Revenez à 3 dés si vous continuez : si vous avez moins de 3 dés à relancer (parce que certains sont restés en cerveaux/tirs), repiochez autant de dés que nécessaire pour relancer toujours 3 dés.
- 4) Vérifiez le seuil de tirs : dès que vous totalisez 3 tirs pendant votre tour, il se termine immédiatement et vous ne marquez aucun cerveau de ce tour.
- 5) Décidez d'arrêter : à n'importe quel moment (tant que vous n'avez pas 3 tirs), vous pouvez "banquer" et ajouter vos cerveaux du tour à votre score.

Quand le gobelet se vide (si votre tour dure longtemps), certaines versions prévoient de remettre en jeu les dés mis de côté (en veillant à ne pas reprendre ceux déjà "résolus" comme cerveaux/tirs de votre tour). Si votre livret de règles indique une procédure précise, suivez-la : c'est un point qui peut changer selon les éditions.

### Relance des "pas"

On ne relance pas tout. Seuls les dés restés sur pas repartent au lancer suivant, complétés par une pioche pour revenir à 3 dés. C'est ce qui rend la prise de risque lisible : vous savez déjà quels dés "courent encore".



## Arrêt volontaire

Vous pouvez arrêter même après un tout petit butin. C'est parfois le bon choix quand vous avez déjà 2 tirs : la probabilité de vous faire sortir au lancer suivant devient très réelle.

## Couleurs de dés

Si votre boîte utilise des dés verts/jaunes/rouges, retenez l'idée générale : certains dés sont plus "faciles" (plus de cerveaux), d'autres plus dangereux (plus de tirs). Quand vous repiochez pour revenir à 3 dés, la couleur que vous récupérez influence fortement votre décision de continuer.

## Tableau récapitulatif

### Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
<b>Vous obtenez un cerveau</b>	Le dé est mis de côté, il ne sera pas relancé si vous continuez.	Point potentiel à sécuriser en vous arrêtant.
<b>Vous obtenez un tir</b>	Le dé est mis de côté ; à 3 tirs sur le tour, vous perdez tous les cerveaux du tour.	Deux tirs = zone rouge : réfléchissez avant de relancer.
<b>Vous obtenez un pas</b>	Le dé reste "à relancer" si vous continuez, complété par une pioche pour revenir à 3 dés.	Ce sont les dés qui maintiennent le tour en vie.
<b>Vous décidez d'arrêter</b>	Vous ajoutez les cerveaux du tour à votre score total.	On peut s'arrêter à tout moment avant le 3e tir.

## Comment gagner ?

La victoire se joue sur un score cible (souvent 13 cerveaux dans la règle la plus courante). Dès qu'un joueur atteint ou dépasse ce total, la partie se termine généralement après que les autres joueurs ont eu une dernière chance de jouer (pour tenter de le dépasser). Si plusieurs joueurs finissent à égalité, la règle de départager dépend du livret : certaines tables refont un tour, d'autres partagent la victoire. En cas de doute, mettez-vous d'accord avant de lancer la première manche.

Le point important, c'est la dynamique : un gros tour peut faire basculer la partie, mais un



tour "trop gourmand" peut aussi vous laisser à quai. Le timing compte autant que la chance.

## Erreurs fréquentes

### Relancer des dés déjà "résolus"

Les dés sur cerveau ou tir restent devant vous : vous ne relancez que les pas (et vous repiochez pour compléter à 3).

### Oublier que 3 tirs annulent le tour

À 3 tirs, c'est immédiat : votre tour s'arrête et votre butin du tour est perdu. Gardez les tirs bien visibles pour éviter les litiges.

### Ne pas annoncer clairement "j'arrête"

Avant de rendre la main, dites-le nettement et comptez vos cerveaux. Ça évite de "continuer par erreur" ou de compter deux fois un même résultat.

## Jeux proches

Cette page ne propose pas de liens internes confirmés vers d'autres règles. Si vous aimez le stop-ou-encore, cherchez dans la même catégorie des jeux où l'on doit choisir entre sécuriser un gain ou tenter un dernier lancer, souvent avec une gestion du risque similaire.

## Questions fréquentes

Quelques réponses rapides aux situations qui reviennent le plus souvent autour de la table.

### Peut-on s'arrêter après n'importe quel lancer ?

Oui. Tant que vous n'avez pas atteint 3 tirs, vous pouvez décider d'arrêter immédiatement et de marquer les cerveaux accumulés pendant votre tour.

### Que relance-t-on exactement quand on continue ?

Vous relancez uniquement les dés qui affichent pas. Si ça ne fait pas 3 dés, vous en repiochez au hasard pour compléter à trois, puis vous lancez l'ensemble.

### Que se passe-t-il si on atteint le score cible en plein tour ?

Vous ne marquez votre score qu'en arrêtant volontairement (ou en finissant votre tour sans sortir). Une fois le score cible atteint par un joueur, la partie se termine généralement après une dernière opportunité laissée aux autres joueurs pour tenter de le dépasser.