



Auteur : Jeremiah Lee

Graphisme et Design : Kwacahi Moriya

Zombie in my pocket est un jeu à fabriquer, gratuit, qui se joue en solitaire. Une partie dure entre 5 et 20 minutes.

Ce pdf regroupe tout ce qui vous est utile pour jouer :

- **un livret de règle** (à assembler tel que le décrit le diagramme qui suit)
- **une page de tuiles** et **une page de cartes «action»** : Pour des raisons techniques, ces 2 pages ne sont pas traduites.
- sur la dernière page de ce pdf, vous trouverez **une aide de jeu** qui recense tous les mots et toutes les phrases utilisées sur les cartes et les tuiles.

Éventuellement, papier et crayon ne vous seront pas inutiles pour prendre quelques notes en cours de partie.

Bon jeu à vous ! ;o)

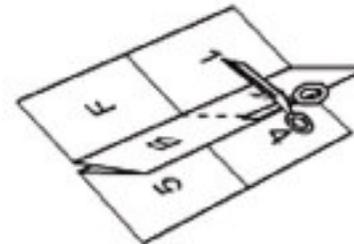
PC.

F	1
B	2
6	3
5	4

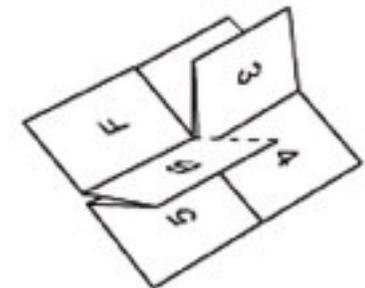
1. Découpez la feuille de règles en suivant le contour extérieur et mettez-la comme le diagramme qui suit : Le F correspond à la couverture et le «1» à la première page des règles.



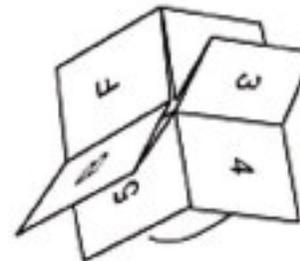
2. Pliez.



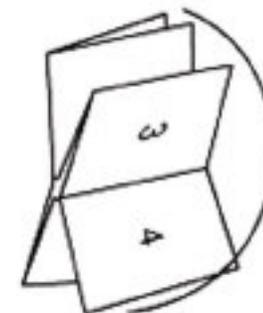
3. Découpez la ligne de pointillés.



4. Pliez « en opposition » les feuilles découpées.



5. Pliez l'ensemble verticalement.



6. Pliez horizontalement

7. Voilà, le livret est prêt !



Les Zombies sont de retour sur Terre !
Vous allez devoir sauver le monde. Comment ?
En trouvant leur Totem - qui est caché dans un
Temple Maudit - et en l'enterrant dans le
Cimetière avant que Minuit ne sonne...

Matériel



8 tuiles **Maison**

9 cartes **Action**



8 tuiles **Extérieur**



Mise en place

1. Mettez la tuile **Entrée** sur la table (vous commencerez le jeu dans cette pièce) et mettez de côté la tuile **Patio**.
2. Mélangez en une pile, face cachée, les tuiles Maison. Même chose avec les tuiles Ext.
3. Mélangez en une pile, face cachée, les cartes

Action et **écartez les deux cartes du dessus**.
4. Notez votre score d'Attaque (1) et de Santé (6). Ces scores évolueront, sans limite, en cours de partie. Notez aussi l'heure de départ : 21h.

Tour de jeu (Maison)

1. Choisissez une porte de sortie pour aller dans une nouvelle pièce ou une pièce déjà visitée.
2. S'il s'agit d'une nouvelle pièce, tirez et placez une tuile Maison. Une porte de cette tuile doit correspondre à une porte de la tuile que vous quittez.
3. Tirez une carte Action. (S'il n'y a plus de cartes Action, **Le temps passe**). Résolez le texte correspondant à votre heure de jeu.
- Objet : Vous pouvez (vous n'êtes pas obligé) tirer la prochaine carte Action et prendre l'objet montré sur la carte.
- Zombies : voir **Combat**.
- Événement : Si besoin est, ajustez votre Santé, selon l'événement.
4. Appliquez ensuite le texte de la tuile (si vous finissez le tour dans cette pièce).

- Lieux Spéciaux -

- a) Le Totem est caché dans le **Temple Maudit** et il doit être enterré dans le **Cimetière**. Dans ces deux lieux, tirez une carte Action comme pour n'importe quelle salle, puis tirez et résolvez une seconde Action. Si vous êtes toujours vivant et dans le même lieu à la fin du tour, vous avez atteint votre but (trouver ou enterrer le totem).
- b) Dans l'**Entrepôt**, résolvez une première action. Puis, si vous finissez votre tour dans ce lieu, vous pouvez tirer une nouvelle carte pour obtenir l'objet qu'elle indique.
- c) Si vous finissez votre tour de jeu dans la **Cuisine** ou le **Jardin**, vous gagnez 1 point de Santé.

- Se déplacer à l'Extérieur -

Le seul moyen d'accéder à l'extérieur est de passer par la **Salle à Manger**. Si vous décidez d'aller dehors, placez le **Patio** en alignant sa flèche avec celle de la **Salle à Manger**. Tirez alors une carte Action et résolvez-la.

Tour de jeu (Extérieur)

Le principe est le même qu'un tour de jeu dans la maison. Veillez seulement à bien utiliser les passages entre les haies, comme « porte », et à les faire correspondre entre deux tuiles.

Le temps passe

Le jeu commence à 21h. Chaque fois qu'une carte Action doit être tirée, mais que la pioche est vide, une heure passe. Notez la nouvelle heure (22h ou 23h). Remélangez les cartes Action utilisées et les 2 qui avaient été écartées, formez une nouvelle pioche et écartez les 2 premières cartes, face cachée. Vous pouvez maintenant tirer une carte.

Combat

Pour résoudre un combat, soustrayez votre score d'Attaque du nombre de zombies vous affrontant : Vous obtenez le nombre de points de Santé que vous perdez en affrontant les

UN JEU
SOLO, RAPIDE
QUI TIEN
DANS LA POCHE.



Si vous réussissez à enterrer le totem dans le Cimetière, tous les zombies disparaissent. Vous avez sauvé le monde et vous gagnez la partie !

Gagner la partie

Vous perdez le jeu :
- en perdant votre dernier point de santé (à cause des zombies ou d'un événement).
- si Minuit sonne ! (Il est 23h et vous devez tirer une carte Action mais la pioche est vide !)

Perdre la partie

- *Apparition de zombies !* -
Parfois, après avoir placé une tuile et tiré une carte Action, il n'y a plus du tout de sortie possible. Si cela arrive, 3 zombies surgissent du mur de votre choix en créant un nouveau passage et ils vous attaquent. Combattez ces 3 zombies (voir **Combat**).
Vous ne pouvez pas **Récupérer** de points de santé avant une « apparition de zombies ».

Bidon de pétrole : Jetez-le pour éviter de perdre un point quand vous fuyez. Si vous avez une bougie, vous tuez tous les zombies d'une tuile sans prendre de dommage. Une seule utilisation.
Bidon d'essence : Si vous avez une bougie, vous tuez tous les zombies d'une tuile sans prendre de dommage (une seule utilisation).
Planche cloutée : + 1 en Attaque.
Canette de Soda : + 2 en Santé. Une seule utilisation.
Fémeur de grizzly : + 1 en Attaque.
Club de golf : + 1 en Attaque.
Bougie : S'utilise avec l'Essence ou le Pétrole.
Trongonneuse : + 3 en Attaque. N'a pas assez d'essence pour plus de 2 combats.
Machette : + 2 en Attaque.

Quand une Action indique « Objet », vous pouvez tirer une nouvelle carte Action pour obtenir l'Objet qu'elle indique. Notez-le et défaissez la carte. Vous ne pouvez avoir que 2 objets. Si vous en avez plus de 2, vous devez en jeter : Rayez-les tout simplement de votre liste.

Les Objets

zombies. On ne peut pas perdre plus de 4 points pendant un combat. On ne gagne jamais de point de santé en faisant un combat ! On ne peut utiliser qu'une seule arme en combat.
- *Fuir* - Quand vous tirez une carte Action vous révéler le combat en fuyant dans une **salle** d'éviter le combat en fuyant dans une **salle** moyenne et déjà explorée. Vous perdez tout de même 1 point de santé : Les zombies sont tenaces ! Ne tirez pas de carte Action dans la salle où vous arrivez.
- *Récupérer* - En restaurant caché un tour complet dans un lieu, on gagne 3 points de Santé. Mais cela fait perdre du temps : défaissez une carte Action, sans la résoudre.



9:00PM
ZOMBIE IN MY POCKET
You try hard not to wet yourself.

10:00PM
ITEM

11:00PM
6 zombies

Oil 

9:00PM
ZOMBIE IN MY POCKET
4 zombies.

10:00PM
You sense your impending doom.
-1 HEALTH

11:00PM
ITEM

Gasoline 

9:00PM
ZOMBIE IN MY POCKET
ITEM

10:00PM
4 zombies

11:00PM
Something icky in your mouth.
-1 HEALTH

Board with Nails 

9:00PM
ZOMBIE IN MY POCKET
4 zombies.

10:00PM
A bat poops in your eye.
-1 HEALTH

11:00PM
6 zombies.

Machete 

9:00PM
ZOMBIE IN MY POCKET
ITEM

10:00PM
5 zombies

11:00PM
Your soul isn't wanted here.
-1 HEALTH

Grisly Femur 

9:00PM
ZOMBIE IN MY POCKET
slip on nasty goo.
-1 HEALTH

10:00PM
4 zombies

11:00PM
The smell of blood is in the air.

Golf Club 

9:00PM
ZOMBIE IN MY POCKET
3 zombies.

10:00PM
You hear terrible screams

11:00PM
5 zombies.

Chainsaw 

9:00PM
ZOMBIE IN MY POCKET
Candybar in your pocket.
+1 HEALTH

10:00PM
ITEM

11:00PM
4 zombies.

Can of Soda 

9:00PM
ZOMBIE IN MY POCKET
Your body shivers involuntarily.

10:00PM
You feel a spark of hope.
+1 HEALTH

11:00PM
4 zombies.

Candle 

Zombie in my pocket : cartes et tuiles.

Lieux :

Foyer > Entrée
Bedroom > Chambre
Kitchen > Cuisine : + 1 en Santé si fin du tour ici.
Family Room : Salon
Storage > Entrepôt : Possibilité de tirer une nouvelle carte pour obtenir un objet.
Bathroom > Salle de bain
Dining Room > Salle à manger (et sortie vers l'extérieur !)
Evil Temple > Temple du Mal : Résolvez une nouvelle carte Action pour y trouver le totem.
Patio > Patio (permet l'accès à l'extérieur).
Yard > Cour
Garage > Garage
Garden > Jardin : + 1 en Santé si fin du tour ici.
Graveyard > Cimetière : Résolvez une nouvelle carte Action pour y enterrer le totem.
Sitting Area > Parc ???

Cartes Action :

ÉVÈNEMENTS :

21h = 9:00pm 22h = 10:00pm 23h = 11:00pm

21h - You try hard not to wet yourself : Tu essaies difficilement de ne pas trop suer !
21h - Candybar in your pocket +1 Health : Tu trouves une sucrerie dans ta poche, + 1 en Santé.
21h - Slip on nasty goo - 1 Health : Tu glisses sur un truc visqueux, -1 en Santé.
21h - Your body shivers involuntarily : Malgré toi, tout ton corps tremble.
22h - Your hear terribles screams : Tu entends des cris horribles.
22h - A bat poops in your eye - 1 Health : Une chauve-souris se jette sur toi, -1 en Santé.
22h - You feel a spark of hope + 1 Health : Tu sens une lueur d'espoir, + 1 en Santé.
22h - You sense your impending doom - 1 Health : Tu sens ta perte imminente, - 1 en Santé.
23h - The smell of blood in the air : L'odeur du sang est dans l'air...
23h - Something icky in your mouth - 1 Health : Un truc déguelasse dans ta bouche, -1 en Santé.
23h - Your soul isn't wanted here - 1 Health : Ton âme n'a rien à faire ici, -1 en Santé !

OBJET (= ITEM)

Oil : Bidon de pétrole

Chainsaw : Tronçonneuse

Machette : Machette

Golf Club : Club de golf

Board with Nails : Planche avec des clous

Candle : Bougie

Gasoline : Bidon d'essence

Can of Soda : Canette de soda

Grisly Femur : Fémur de grizzly