

RÈGLES DU JEU



Adapté du jeu Pairs de JAMES ERNEST ET PAUL PETERSON, illustré par PAUL MAFAYON

■ BUT DU JEU ■

Être le premier joueur à atteindre 21 points à l'issue de plusieurs manches.

- **Mélangez les cartes** pour composer une pioche que vous posez au centre de la table face cachée.
- **1^{re} manche** : Distribuez **1 carte face visible** devant chaque joueur.
- Le joueur qui a reçu **la plus petite carte commence**; en cas d'égalité, c'est le joueur le plus âgé.

- DÉROULEMENT -

À votre tour, choisissez une de ces trois Actions :

- **PIOCHER 1 CARTE**

Regardez-la avant de la placer face visible :

- soit dans votre Refuge : la zone de jeu devant vous ;
- soit dans la Horde : une zone commune au centre de la table.

Vous ne pouvez pas placer la carte dans une zone où il y a déjà un exemplaire de cette carte.

Si elle est déjà dans la Horde et dans votre Refuge, vous ne pouvez pas la jouer : **vous avez été submergé par les zombies.**

Vous êtes éliminé de la manche et toutes les cartes de votre Refuge sont défaussées.

• **CHOISIR 1 CARTE DE LA HORDE**

Choisissez une carte de la Horde et placez-la dans votre Refuge.

Vous ne pouvez pas choisir une carte qui est déjà présente dans votre Refuge : Si toutes les cartes de la Horde sont déjà dans votre Refuge, vous ne pouvez pas faire cette Action.

• **PASSER**

Vous vous cachez ! Vous ne participez plus jusqu'à la fin de la manche. C'est au joueur à votre gauche de jouer.

Retournez face cachée autant de cartes de votre Refuge qu'il reste de joueurs en jeu.

Chaque fois qu'un joueur est éliminé, remettez face visible une de vos cartes face cachée.



■ FIN DE MANCHE ■

- Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur en jeu, il peut continuer à jouer, mais il ne peut plus prendre de cartes dans la Horde.
- Lorsque tous les joueurs ont passé ou ont été éliminés, **chaque joueur qui a passé** gagne 1 point par carte face visible devant lui.

Si un joueur cumule au moins 21 points, la partie s'arrête et le joueur avec le plus de points gagne. Sinon rejouez une nouvelle manche.

Pour redémarrer une manche :
Le joueur qui a le moins de points cumulés (ou le premier éliminé, en cas d'égalité) pioche autant de cartes qu'il y a de joueurs et en place une devant chaque joueur.
La plus petite carte commence.