



Fin De La Manche

Une manche se termine aussitôt que l'un des joueurs ne possède plus aucune carte à la fin de son tour, ni dans son *Cimetière*, ni dans sa main. Cela signifie que si votre dernière carte impose un lancer de dé, vous devez **d'abord** en appliquer le résultat. Hum...



Chaque adversaire perd **immédiatement 1 Cerveau** par carte dans sa main **ET** son *Cimetière*.

Jouez une nouvelle manche si nécessaire. Celui ayant le moins de Cerveaux commencera la nouvelle manche. En cas d'égalité, vous pouvez vous mettre d'accord selon la méthode de votre choix... ou faire un ShiFuMi.



Fin De La Partie

La partie prend fin immédiatement* lorsqu'un joueur perd son dernier cerveau. Il a perdu. Le joueur possédant alors le plus de cerveaux l'emporte. En cas d'égalité, alors c'est une égalité !

**Note : si un joueur perd son dernier cerveau en cours de manche, on ne termine pas la manche.*



Cartes Spéciales

→ Les cartes "Zomb'animaux Taquins" ont un effet particulier :

Il est autorisé de jouer en une seule fois plusieurs cartes spéciales de numéro identique. Dans ce cas, le pouvoir n'est appliqué qu'une seule fois. Laissez une des cartes sur le dessus de la Horde et distribuez les autres selon votre choix dans les *Cimetières* de vos adversaires.



0 Moustique : On peut toujours jouer le 0. Quelque soit la valeur de la carte sur le dessus de la Horde.



8 Araignée : Le joueur suivant doit jouer une carte strictement inférieure à 8.



11 Souris : En jouant le 11, le joueur défait la Horde, puis joue un nouveau tour. S'il a moins de 3 cartes en main, il complète sa main avec son *Cimetière*.

→ Les cartes "Marshmallow" avec un  : lancez le dé et appliquez le résultat !

Dans cet ordre : 1 - lancez le dé. 2 - appliquez les conséquences (si elles sont applicables). 3 - complétez votre main à 3 cartes si nécessaire. 4 - votre tour prend fin.



Placez une carte de votre main dans un *Cimetière* adverse.



Chaque joueur ajoute 1 carte de la Réserve à son *Cimetière*. Y compris vous-même.



Volez un Cerveau à un joueur adverse.



Gagnez un Cerveau de la Réserve.



Echangez votre cimetière OU votre main avec un adversaire. On ne peut pas échanger son cimetière contre un cimetière vide.



Rejouez. Si vous ne pouvez pas, vous êtes dans le cas du joueur qui "ne peut pas ou ne veut pas jouer de cartes..." Oups !





But du Jeu



Défaussez-vous au plus vite de toutes vos cartes pour ne pas vous faire grignoter le cerveau par la *Horde* de Zomb'animaux.



Mise en Place

À réaliser à chaque début de Manche.

- 1 Mélangez les 50 cartes.
- 2 Distribuez 1 lots de 3 cartes à chaque joueur.

Lorsqu'il reçoit un lot de 3 cartes, chaque joueur en choisit 2 qu'il garde en main, et 1 qu'il place sur son chevalet. C'est son *Cimetière* 🐾.

Réalisez cette distribution 3 fois. Si bien qu'en début de partie, chaque joueur a une main de 6 cartes et un *Cimetière* de 3 cartes. Les cartes du *Cimetière* sont placées sur le chevalet face au joueur, de sorte qu'elles ne soient visibles que de lui.

- 3 Placez les cartes restantes, face cachée, au centre de la table pour constituer une pioche. C'est la *Réserve*. Les *Hordes* défaussées en cours de jeu seront placées de côté pour former la *Défausse*.
- 4 Chaque joueur reçoit 9 jetons *Cerveau* (seulement en début de partie).



Comment Jouer ?

Les joueurs jouent chacun à leur tour, dans le sens horaire. À son tour, le joueur **DOIT** :

- A Jouer une/des carte(s) de même numéro.
- B Compléter sa main à 3 cartes depuis son *Cimetière* si nécessaire.

A Jouer une ou des carte(s) de sa main

Lors de son tour, le joueur **DOIT** ajouter une ou des cartes depuis sa main sur la *Horde* (pile de cartes face visible au centre de la table à côté de la *Réserve*).

- Il peut jouer **une carte SEULE**, ou **PLUSIEURS CARTES IDENTIQUES** !
- Les cartes jouées **doivent** être de valeur **strictement supérieure** à la carte du dessus de la *Horde*. *Si la Horde est encore vide, le joueur peut la commencer avec la valeur de son choix.*



Exemple : La carte sur le dessus de la *Horde* est un **7**. Le joueur peut y ajouter depuis sa main n'importe quelle carte seule ou groupe de cartes identiques, de valeur **8 à 19**.

Si le joueur joue plusieurs cartes de numéro identique

Il laisse une des cartes sur le dessus de la *Horde*. Il place les autres cartes dans les *Cimetières* de ses adversaires (il peut répartir les cartes entre les *Cimetières* de plusieurs joueurs comme il le souhaite, ou tout donner à un seul joueur !).

Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer de cartes sur la Horde :

- 1 Il défausse toutes les cartes de la *Horde*.
- 2 Il perd un *Cerveau*. Si c'est son dernier, la partie s'arrête immédiatement.
- 3 Il pioche 2 cartes de la *Réserve*, en garde 1 dans sa main, et place l'autre dans son *Cimetière*. Si la *Réserve* est vide, le joueur mélange toutes les cartes de la *Défausse* pour constituer une nouvelle *Réserve*.
- 4 Il joue ensuite son tour normalement, en commençant une nouvelle *Horde*.

B Compléter sa main

Après avoir terminé son étape **A**, si le joueur possède **moins de 3 cartes en main**, il complète sa main à 3 cartes en choisissant le nombre de cartes adéquat dans son *Cimetière*.

S'il n'a pas assez de cartes dans son *Cimetière*, il en prend autant que possible, voir aucune si son *Cimetière* est vide. S'il a déjà 3 cartes ou plus, il saute cette phase de jeu.

IMPORTANT : si un joueur oublie de compléter sa main et que le joueur suivant a déjà commencé son tour... c'est bien dommage. Il jouera avec les cartes qu'il a en main et ne complètera sa main qu'à la fin de son prochain tour.