

UN JEU POUR  
2 JOUEURS  
A PARTIR DE  
10 ANS

# ZOMBIES VS Cheerleaders

DUREE D'UNE  
PARTIE :  
20 MIN

## BUT DU JEU

Un joueur contrôle les cheerleaders : il remporte la partie s'il élimine toutes les cartes Zombies.  
L'autre joueur dirige les zombies : il remporte la partie s'il mange une cheerleader (c'est-à-dire s'il pose une carte Zombie sur une cheerleader déjà K.O.).

## PRINCIPE DU JEU

A chacun de leur tour, les joueurs disposent de 3 actions pour : déplacer leurs cartes, attaquer et/ou jouer une action spéciale.

## MATERIEL

30 cartes Zombie

Force



Résistance

Capacité spéciale

6 cartes Boss Zombie

Force



Résistance

Action spéciale  
(utilisable par le  
joueur Cheerleaders)

6 cartes Cheerleader

Force



Énergie

Capacité spéciale

12 cartes Barricade



Action spéciale  
(utilisable par le  
joueur Zombies)

26 jetons Énergie



4 cartes Repère



1 carte pour retourner  
les zombies  
(Flip)



6 marqueurs Professeur.

Sur chaque marqueur  
coller un sticker 1  
sur une face, et un  
sticker 2 sur l'autre.



## 3 MODES DE JEU

Choisissez une durée de jeu avec l'un des 3 modes suivants :

- **Petit massacre entre amis (15 min, joueurs débutants)** : jeu sur 4 colonnes avec les cartes sans marques.
- **Conseil des élèves (20-25 min)** : jeu sur 5 colonnes avec les cartes sans marques plus celles marquées V.
- **Bal de promo (35 min, joueurs experts)** : jeu sur 6 colonnes avec toutes les cartes du jeu.



## PREPARATION DU JEU

- Le joueur Cheerleader mélange les cartes Barricade et les place en ligne devant lui, au hasard face cachée (fond clair visible) empilées deux par deux (ce qui, suivant le mode de jeu choisi, crée entre 4 et 6 piles) **1**.
- Derrière les piles de cartes Barricades, il place ensuite les cartes Cheerleaders de son choix, face visible. Il place sur chaque carte autant de pions Énergie que le chiffre indiqué dans le rond bleu sur la carte **2**.
- Le joueur Zombie laisse une ligne libre devant les barricades puis crée des colonnes de 6 zombies en face de chaque cheerleader. Le joueur dispose ses zombies comme il le désire en prenant soin de ne pas les dévoiler à son adversaire. Les cartes sont posées face cachée **3**.
- Les 4 cartes Repère sont placées comme dans le schéma ci-dessous **4**.

Une case est l'emplacement qu'occupe une carte sur le jeu (croisement d'une ligne et d'une colonne). Les colonnes sont repérables grâce aux cartes cheerleader et les lignes grâce aux cartes Repère placées comme sur l'illustration.

Repère 1

Repère 2 - Défausse  
des zombies (hors Boss)

Repère 3 - Défausse  
des Zombies Boss

Repère 4 - Défausse  
des Barricades



## LE TOUR DE JEU

### Les zombies débutent la partie.

Chaque joueur dispose de 3 actions. Pour une action, le joueur Zombie peut :

- 1 ➔ Avancer une colonne ou une ligne entière
- 2 ➔ Attaquer avec un zombie
- 3 ➔ Jouer une action spéciale (barricade)

Puis c'est au tour du joueur Cheerleader. Pour une action il peut :

- 1 ➔ Échanger la place de deux cheerleaders
- 2 ➔ Déplacer une pile de cartes Barricades
- 3 ➔ Tirer avec une cheerleader
- 4 ➔ Utiliser la capacité de Clover ou de Sandy
- 5 ➔ Jouer une action spéciale (boss)

Puis le tour revient au joueur Zombie, etc.

## DESCRIPTIF DES ACTIONS DES ZOMBIES

### 1 ➔ Avancer une colonne entière ou une ligne entière de zombies d'une case

Les barricades et les cheerleaders sont des obstacles à l'avancée des zombies. En revanche une cheerleader KO (face rouge, voir plus loin) est vulnérable. Si un zombie avance dessus, le joueur Cheerleader perd la partie.

**Lors du déplacement, les éventuels espaces entre les cartes doivent être conservés.**

Si tous les zombies d'une ligne ou d'une colonne ne peuvent avancer (parce qu'ils sont bloqués par d'autres zombies, des barricades ou des cheerleaders ou alors qu'ils ont attaqué), seuls sont avancés ceux qui le peuvent.

Il est possible d'avancer d'une case plusieurs fois au même tour la même ligne ou la même colonne.

Dévoiler un zombie : les zombies sont face cachée au début du jeu. Quand un zombie est dévoilé, il l'est jusqu'à la fin de la partie. Dévoiler un zombie ne compte pas comme une action, le joueur Zombies peut le faire quand il le souhaite, gratuitement.

**Important :** Si aucun zombie (toutes colonnes confondues) ne peut avancer, le joueur Zombie a le droit, en échange d'une action, de déplacer horizontalement un zombie d'une colonne vers une colonne adjacente, en gardant le zombie sur la même ligne.

## 2 → Attaquer une barricade ou une cheerleader

Pour attaquer, un zombie doit être dévoilé (voir plus haut). Son score de Force représente le nombre de dégâts qu'il inflige.

Un zombie peut attaquer une barricade ou une cheerleader située juste devant lui (c'est-à-dire sur une case adjacente à la sienne, sur la même colonne).

**Important :**

**Un zombie ne peut pas attaquer et avancer au même tour.**

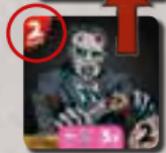
**Si il a attaqué, les zombies de sa ligne ou de sa colonne seront avancés sans lui. Si il est déplacé (même à l'aide d'une action spéciale) il ne peut pas attaquer.**

**Un même zombie ne peut pas attaquer plus d'une fois par tour.**

**Attaque contre une barricade :** chaque dégât endommage la barricade. Si elle est intacte, la carte Barricade est retournée sur son verso. Si elle est endommagée (déjà retournée), elle est détruite.

Certaines cartes Barricades indiquent sur leur côté endommagé une action spéciale. Quand le joueur Zombie détruit cette carte, il la prend dans sa main et pourra jouer l'action ultérieurement.

**Attaque contre une cheerleader :** Chaque dégât diminue l'énergie de la cheerleader. Retirez autant de jetons Énergie que la Force du zombie qui attaque. Si la Force du zombie est supérieure au nombre de jetons Énergie de la cheerleader, celle-ci devient KO et sa carte est retournée côté rouge.

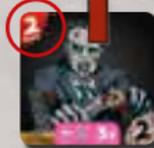


1<sup>er</sup> dégât :  
La barricade endommagée est donc détruite.

Un zombie avec 2 en Force attaque une pile de cartes Barricades composée d'une barricade intacte et au-dessus d'elle une barricade endommagée.



2<sup>ème</sup> dégât :  
La barricade intacte devient à son tour endommagée.



La cheerleader perd 2 jetons Énergie. Comme il lui en reste 3 elle n'est pas mise KO et sa carte reste du même côté.

Un zombie avec 2 en Force attaque une cheerleader à son contact.

### 3 ➔ Jouer une action spéciale

Si le joueur Zombie dispose de cartes Barricades précédemment détruites, il peut utiliser l'action spéciale d'une d'entre elles puis la défausser.

## ACTIONS SPECIALES DES BARRICADES



**Tir de précision :** Avec un Joueur de baseball, faites une attaque à distance de Force 2 contre une barricade.



**Ziiiiip :** Avancez une colonne de zombies au plus près d'une cheerleader ou d'une barricade.



**Cache-cache :** Choisissez une colonne. Les cartes Zombies révélées, hormis les professeurs blessés (de Force 1) sont remises face cachée. Puis réorganisez les cartes de la colonne comme vous le souhaitez. Ceci ne compte pas comme un déplacement.



**Reprise des cours :** Avancez de 2 cases chaque colonne de zombies, quand cela est possible.



**Le Retour des Zombies 3 :** Mélangez tous les zombies défaussés (sans les Boss) et piochez 3 cartes Zombies. Placez chacune derrière le dernier zombie de 3 colonnes différentes.



**Le Retour des Zombies 4 :** Mélangez tous les zombies défaussés (sans les Boss) et piochez 4 cartes Zombies. Placez-les derrière le dernier zombie d'une colonne de votre choix.



**Prom Queen :** Prenez la carte Reine de promo et placez-la sur une case libre derrière un zombie. La Reine de promo est une carte Zombie spéciale. Elle est invincible tant que les 6 Boss ne sont pas détruits. Dès que c'est le cas, sa Résistance passe à 1.

## LES CARTES ZOMBIE

Chaque zombie possède 2 caractéristiques : sa Force  et sa Résistance  ainsi qu'une capacité spéciale.



 **Le Joueur de foot**  **1**  **1**

Au moment où sa carte est révélée, il est avancé jusqu'à sa rencontre avec un obstacle (un autre zombie, une barricade ou une cheerleader). Ce déplacement gratuit l'empêche d'attaquer au même tour.



 **Le Joueur de baseball**  **1**  **1**

Il peut attaquer la barricade de sa colonne à distance mais il ne peut pas tirer sur les cartes Cheerleader. Au contact il attaque normalement.



 **Les Geeks**  **1**  **1**

Ils ont la faculté de pouvoir grimper sur les barricades. Lors d'un mouvement, la carte peut être posée sur la pile de cartes Barricade devant elle, lui permettant, au tour suivant, d'attaquer la cheerleader située derrière. Lorsqu'un geek se trouve sur une barricade, celle-ci ne peut être ni attaquée, ni déplacée, ni renforcée.



 **Le Professeur**  **2 puis 1**  **0**

Quand ce zombie est révélé, placez un jeton Professeur côté **2** à l'emplacement de l'icône de Force.

La première fois qu'un professeur est touché, il n'est pas détruit, mais sa Force passe à 1 (retournez le jeton). S'il est touché une nouvelle fois, il est détruit. S'il est touché par un dégât avec une icône  il est éliminé quelle que soit sa Force.



La Grosse caisse 1 0

Un zombie bien inutile ! Lorsqu'il est détruit, le joueur Cheerleader conserve cette carte et pourra l'utiliser gratuitement lors d'un tour de son choix pour réaliser 2 actions supplémentaires.



La Cantinière 3 1

Après son attaque, ce zombie est détruit.

## LES BOSS ZOMBIES

2 2



Les Boss n'ont pas de capacité particulière, mais ils sont forts et résistants. Ils sont au nombre de six : Le Coach sportif, l'Infirmière, l'Agent de sécurité, le Proviseur, le Concierge et le Fayot. Le joueur Cheerleader tente de les éliminer pour récupérer leur action spéciale.

## DESCRIPTIF DES ACTIONS DES CHEERLEADERS

### 1 → Echanger la place de deux cheerleaders

Les deux cheerleaders peuvent être adjacentes ou non. Chaque carte Cheerleader conserve ses jetons énergies qui se déplacent avec elle.

**Une carte Cheerleader KO peut aussi être déplacée.**



### 2 → Déplacer une barricade

Déplacer tout ou partie d'une pile de cartes Barricade sur un emplacement libre de la ligne de barricades ou sur une autre pile de cartes Barricade. Les cartes déplacées sont obligatoirement les cartes supérieures d'une pile.

Une barricade endommagée reste dans le même état.

*Le joueur cheerleader échange Samantha, qui est KO et qui est sous la menace directe d'un zombie, avec Gloria qui elle a encore des jetons Énergie pour éviter de perdre la partie.*



### 3 → Tirer

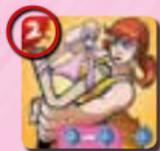
Une cheerleader peut attaquer n'importe quelle carte Zombie de la colonne où elle se trouve.

Si elle n'est pas déjà dévoilée, la carte ciblée est retournée.

Pour attaquer, une cheerleader dépense un jeton énergie. Si elle n'en a plus, elle ne peut plus attaquer.

Chaque cheerleader a un score de Force (sauf Samantha qui ne peut pas attaquer).

Si la Force est un chiffre, il doit être **strictement supérieur** à la Résistance du zombie pour qu'il soit détruit. Sinon le zombie reste en place, face découverte. Si c'est une tête de mort le zombie ciblé est immédiatement éliminé, quel qu'il soit.



*Clover a une Force de 2.*



*Elle peut donc éliminer un Joueur de Football (Résistance de 1)*



*Mais pas un Boss (Résistance de 2).*

Si un Boss Zombie est tué, le joueur Cheerleader récupère la carte et pourra la jouer ultérieurement. Sinon, le zombie est posé sur la carte Repère « Défausse zombie ».

## 4 ➔ Utiliser la capacité de Clover ou Sandy

Le Lance-pierre de Clover peut être rechargé et Sandy peut être sacrifiée pour tuer le zombie en face d'elle (voir plus bas la description des capacités des cheerleaders)

## 5 ➔ Jouer l'action spéciale d'un Boss

Les cheerleaders tentent d'éliminer les Boss Zombie pour récupérer leur action spéciale. Si le joueur Cheerleader dispose de cartes Boss Zombie précédemment éliminés, il peut utiliser l'action spéciale de la carte Boss puis la défausser.

### ACTIONS SPECIALES DES BOSS ZOMBIES

Une fois la carte utilisée elle est défaussée sur la carte Repère « Défausse Boss ».



★ **Le Coach sportif** : Changez comme vous le souhaitez le placement des cheerleaders et des cartes Barricades.



★ **L'Infirmière** : Une cheerleader récupère un jeton énergie (une cheerleader KO ne peut pas bénéficier de cette action spéciale).



★ **L'Agent de sécurité** : Regardez 5 cartes Zombies non-révlées puis remettez-les en place faces-cachée.



★ **Le Proviseur** : Reculez 3 colonnes et/ou 3 lignes de zombies d'une case (cela peut être la même ligne ou colonne mais aussi un mélange de lignes et colonnes, jusqu'à un total de 3 reculs).



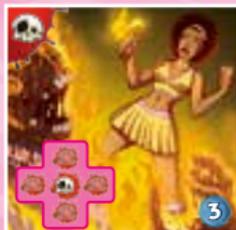
★ **Le Concierge** : Réparez ou créez 3 niveaux de Barricades (remettre une barricade détruite sur sa face claire correspond à 2 niveaux alors que réparer une barricade endommagée ne compte que pour 1 niveau).



★ **Le Fayot** : Augmente de 1 la Force d'une cheerleader pour une attaque.

## LES CARTES CHEERLEADERS

Les cartes Cheerleaders possèdent trois caractéristiques : la réserve d'Énergie de la cheerleader (●), la Force de son arme (●) et, quand spécifié, la Capacité spéciale de l'arme.



### ★ Gloria et ses cocktails Molotov

Le zombie ciblé est éliminé et ses 4 cartes voisines sont dévoilées. Ces zombies subissent une attaque égale à la Force du zombie éliminé au centre.

*Exemple : Un Boss est tué au centre de l'explosion. Le souffle de l'explosion génère une attaque de 2 (sa Force) sur les 4 cases voisines : un Joueur de foot et des Geeks sont tués, un Professeur est simplement blessé (sa Force passe à 1) tandis qu'un autre Boss est indemne.*



### ★ Pam et sa bombe de laque enflammée

Contrairement aux autres cheerleaders, Pam ne cible pas un zombie en particulier, mais tire en ligne droite devant elle.

Le premier zombie de la colonne devant elle subit une attaque de Force 3. Le zombie suivant dans la colonne subit une attaque de 3 moins la Résistance du zombie précédent et ainsi de suite sur les cases suivantes, tant qu'il reste au moins un point de dégât à transmettre à la carte d'après.

*Exemple : Le 1<sup>er</sup> zombie est un zombie Grosse caisse, il est éliminé par les 3 de dégâts. La 2<sup>e</sup> carte subit donc un dégât de 3 (3-0), c'est un Boss (Résistance 2), il est éliminé. Il reste 3-2 = 1 point de dégât sur la carte suivante : c'est un Joueur de foot, il est simplement révéilé (et avancé !).*





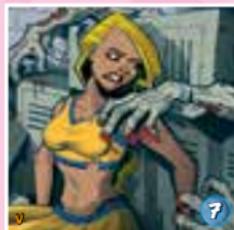
### ★ Clover et son lance-pierre

Clover n'a qu'un jeton Énergie. Quand elle n'en a plus, elle peut dépenser une action pour le récupérer.



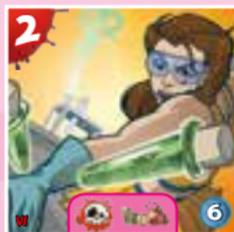
### ★ Vanessa et son frisbee à lames de rasoir

Le frisbee élimine directement le zombie ciblé.



### ★ Samantha et ses barricades

Samantha n'attaque pas mais possède 7 jetons Énergie pour encaisser les dégâts.



### ★ Sandy et ses éprouvettes d'acide

À tout moment et même si ses munitions sont épuisées, Sandy peut se sacrifier (elle est retournée sur son côté rouge) pour tuer le zombie situé sur la case juste devant elle. Cela compte comme une action.

## FIN DE PARTIE

Le joueur Cheerleaders remporte immédiatement la partie s'il élimine le dernier zombie présent dans le jeu.

Le joueur Zombies remporte immédiatement la partie s'il parvient à déplacer l'un de ses zombies sur une cheerleader KO.

À noter que si Clover est KO et que plus aucune cheerleader n'a de jetons Énergie, le joueur Cheerleaders ne peut plus attaquer et le joueur Zombies remporte la partie.

**DUO**  
COLLECTION



**2 JOUEURS**



**20 MINUTES**



**10 ANS  
ET PLUS**



96 rue de Miromesnil  
75008 Paris  
www.matagot.com  
support@matagot.com

**CE** Fabriqué  
en Pologne

SZOM-001/2015-01/FRNS-030



ATTENTION! Ne convient pas  
aux enfants de moins de 3 ans.  
Petits éléments. Conserver l'emballage  
pour référence ultérieure.



# ZOMBIES VS Cheerleaders

**UN JEU DE RICHARD TOQUET**

Un cours de chimie tourne mal et c'est toute l'Université qui se retrouve infestée de zombies !

Mais il reste un espoir. Retranchées derrière des barricades de fortune, six valeureuses cheerleaders font face à cette horde, armées de laque enflammée et de strings lance-pierres. Qui l'emportera ?

Choisissez votre camp dans ce jeu malin et tactique pour 2 joueurs. Avec trois modes de jeu, vous pourrez varier les plaisirs et la durée de partie !

## Contenu :

- 6 cartes Cheerleaders
- 30 cartes Zombies
- 6 cartes Boss
- 12 cartes Barricades
- 4 cartes Repères
- 1 carte Reine de Promo
- 1 carte Flip
- 26 jetons énergie
- 6 jetons Professeur
- 12 stickers Professeur
- 2 aides de jeu
- 1 règle du jeu

Zombies vs Cheerleaders TM & © 2015 5FINITY Productions, LLC  
Zombies vs Cheerleaders created by Steven L Frank

ILLUSTRATIONS : Bill Maus (couverture), Matt Hebb (zombies et cheerleaders),  
David Namisato (dos de cartes), Ander Sarabia (lieux), Pierô (icônes)