



THINK. PLAY. LAUGH. FIGHT.

Zombie Puppies est un jeu de cartes de combat facile à apprendre avec un gameplay équilibré entre stratégie et chance.



2-5 joueurs



10 ans et +



~ 15 min

ALLEZ EN LIGNE

Scanner le QR-code pour regarder une courte vidéo de la règle du jeu français, ou sur le lien pour les autres langues.



www.zombiepuppies.com/howto

L'HISTOIRE



1982 : Un laboratoire de recherche à Luanda, Angola conduit des expériences pour combattre le virus Ebola. À la suite d'un accident (les rumeurs disent que le professeur a oublié de changer de chaussures lorsqu'il est rentré chez lui le soir et que le virus a été transféré à un escargot qui a été mangé par une souris, laquelle a été attrapée par un chat qui s'est battu avec le chiot du voisin), le virus a muté et a infecté le pauvre chiot qui s'est ensuite transformé en chiot zombie. Le temps d'incubation semble être d'environ 3 à 6 jours. Ce virus, bien que très grave, semble n'infecter que les chiots. Mais les secours s'organisent !



Le professeur maladroit est capable de développer un sérum de guérison à partir des os de l'ancien chien-poulet. Parviendrez-vous à collecter suffisamment d'os de guérison pour l'aider à fabriquer le sérum et à sauver votre chiot ou allez-vous vous battre pour survivre à l'apocalypse des zombies ?



QUE LA BATAILLE COMMENCE !

COMPOSITION

5 CARTEJ CHIOTS



Chiot
(Devant)



Chiot Zombie
(Derrière)



Nomme
ton chiot !

1 CARTE SPÉCIALE



Professeur
(Devant)



Sérum de guérison
(Derrière)

48 CARTEJ D'INFECTION (12X A/B/C/D)



A/B/C/D Infection
(Devant)



Pink
(Derrière)

32 CARTEJ DE GUÉRISON (8X A/B/C/D)



A/B/C/D guérison
(Devant)



Cyan
(Derrière)

30 CARTEJ D'ACTION

6x



6x



6x



4x



4x



4x



Actions
(Devant)

Cyan
(Derrière)

5 CARTEJ DU RÈGLEMENT



Démarrage rapide
(Devant)

Actions
(Derrière)

5 CHIOTS 116 CARTEJ

PRÉPARATION

- Mélangez bien les cartes et faites 2 piles comme suit:
ROSE: Cartes d'Infection
CYAN: Cartes de Guérison et Cartes d'Action
- Placez la Carte Spéciale avec le professeur face visible au milieu de ces piles.
- Laissez un peu d'espace à gauche et à droite pour les piles de rebut.

AU MILIEU DE LA TABLE



Pile de
défausse
CYAN



Pile des
cartes
CYAN



special
card



draw pile
PINK



discard pile
PINK

- Chaque joueur choisit une carte chiot et la place face visible devant lui.
Chaque joueur reçoit 6 cartes en main :
- 2 cartes de la pile **ROSE**
4 cartes de la pile **CYAN**
- Chaque joueur a besoin d'un certain espace pour constituer 4 colonnes.
Chaque colonne aura un maximum de 5 cartes et elles doivent être triées par lettres (A, B, C, D).

CHAQUE JOUEUR



1 carte
chiot



A
Colonne



B
Colonne



C
Colonne



D
Colonne



6 cartes en main
4 CYAN + 2 ROSE

INTRO



Oh non ! Votre pauvre chiot a été infecté par le virus zombie. Vite, vous devez empêcher votre adorable chiot de se transformer en un chiot zombie en état de mort cérébrale. Il n'y a que deux façons d'y arriver : Obtenir le sérum de guérison ou défendre votre chiot jusqu'à ce que tous les autres se transforment en chiots zombies.



GAMEPLAY

1. COMMENT GAGNER



GAGNER EN ATTAQUANT

Transformez tous les autres chiots zombies en leur donnant 5 cartes **INFECTION** de la même lettre.



5x la même infection = chiot zombie



GAGNER GRÂCE À LA RECHERCHE

Collectez 3 cartes de **GUÉRISON** de la même lettre et gagnez le sérum de guérison. Cela met fin à la partie pour tout le monde.



3x la même guérison = sérum de guérison

2. À VOUS DE JOUER

1. Vous pouvez jouer 1 carte **ROSE** et une carte **CYAN**. Vous décidez laquelle vous jouez en premier. La carte **CYAN** peut être une carte de **GUÉRISON** ou une carte **ACTION**. Vous pouvez passer votre tour si vous ne voulez pas ou ne voulez pas poser une carte.
2. Reprenez de nouvelles cartes en main, pour avoir à nouveau **2 ROSE** et **4 CYAN**.

JOUEZ 2 CARTES



1 ROSE + 1 CYAN



1 INFECTION
+ 1 GUÉRISON

OR



1 INFECTION
+ 1 ACTION

CARTES DE GUÉRISON

Une carte de **GUÉRISON** vous aide à obtenir le sérum de guérison et à défendre votre chiot. Placez-la face visible sur votre pile correspondante.

S'il n'y a pas de carte **INFECTION**, vous commencez à collecter les cartes **GUÉRISON** sur cette pile. S'il y en a une ou plusieurs, vous devez les neutraliser les unes avec les autres.

NEUTRALISATION DES CARTES

Les cartes **INFECTION** et **GUÉRISON** de la même lettre se neutralisent mutuellement. Vous devez les liquider immédiatement.

La neutralisation ne se produit que lorsque vous jouez une carte de **GUÉRISON** sur une carte **INFECTION** sur l'une de vos piles correspondantes.

NEUTRALISATION



Liquider

CARTES ACTIONS

Les cartes **ACTIONS** vous aident toujours, en vous proposant une variété de stratégies d'attaque, de recherche ou de défense. Certaines actions sont exécutées immédiatement, d'autres ne peuvent être utilisées que lors de votre prochain tour et d'autres encore persistent pendant tout un tour entier. Elles sont soit placées visiblement devant un joueur jusqu'à ce qu'elles ne soient plus valables (généralement après un tour), ou directement dans la fosse.

ACTIONS DE RECHERCHE



VOLEZ une carte de soin de la pile d'un autre joueur.



PROTÉGEZ-VOUS contre toute attaque pendant un tour. Cela inclut toute infection ou carte d'action contre vous - après tout, il s'agit d'une protestation non-violente !



JOUEZ une troisième carte de votre choix à votre prochain tour. Ne prenez pas d'autres cartes entre-temps.

ACTIONS D'ATTAQUE



ENVOYEZ une carte d'infection de l'une de vos piles devant vous vers la pile correspondante d'un autre joueur.



ÉCHANGEZ l'une de vos colonnes d'infection (au choix) avec n'importe quelle colonne d'infection d'un autre joueur. Ils peuvent être de même type ou de type différent.



CHOISISSEZ quelqu'un pour sauter 1 tour. Oui, si vos amis vous détestent, vous pouvez aussi en recevoir 2 et sauter 2 tours.

3. CARTE SPÉCIAL

Rassemblez 2 cartes de **GUÉRISON** de la même lettre pour obtenir la carte **PROFESSEUR**. Vous pouvez alors jouer immédiatement une carte **INFECTION** supplémentaire. Répétez cette opération à chaque tour tant que vous parvenez à conserver la carte **PROFESSEUR**. Lorsqu'un autre joueur collecte également 2 cartes de **GUÉRISON** identiques, il gagne la carte **PROFESSEUR**. Si vous perdez vos 2 cartes de **GUÉRISON** et que quelqu'un d'autre a encore 2 cartes de **GUÉRISON**, la carte **PROFESSEUR** va à ce joueur. Si personne n'a 2 cartes de **GUÉRISON** identiques, la carte **PROFESSEUR** retourne au milieu de la table.

CARTE SPÉCIAL



2x **GUÉRISON** = **PROFESSEUR**

PROFESSEUR = 1 **CYAN** + 2 **ROSE**

4. MODE ZOMBIE

Lorsque vous recevez la 5^{ème} **CARTE INFECTION** de la même lettre, retournez votre carte chiot, qui se transforme en chiot zombie. Rangez toutes vos cartes **CYAN** et toutes les cartes devant vous.

Vous ne pouvez plus jouer de cartes de **GUÉRISON** ou d'**ACTION**. Vous ne pouvez pas non plus recevoir de cartes **INFECTION**. Mais vous pouvez encore jouer 1 carte **INFECTION** à votre tour, donc gardez les 2 cartes **ROSE** en main et piochez comme d'habitude.

MODE ZOMBIE



Retournez votre carte de chiot



Jouez 1 carte **INFECTION** à votre tour

5. LA DYNAMIQUE DU JEU

Jouer à ZOMBIE PUPPIES est un jeu d'équilibre entre l'attaque, la recherche et la défense. La dynamique de Zombie Puppies change en fonction du nombre de joueurs. Moins il y a de joueurs, plus le jeu est stratégique.

Si la neutralisation des cartes d'infection est plutôt facile en début de partie, cet équilibre change au fur et à mesure que les piles d'infection croissantes menacent les chiots.

Comme tout bon chien, la plupart des joueurs travaillent en meute et s'en prennent à un seul joueur. Vous n'aurez peut-être aucune chance si une meute est contre vous. Mais vous aurez le temps de vous venger.

EN COULISSES

Bonjour, nous sommes Niko et Lana, un tekkie rock'n roll et une cuisinière créative venant d'Allemagne. Nous aimons les chiots, les films de zombies et les jeux, alors nous avons combiné tout cela dans un jeu de cartes de bataille stratégique fantaisiste appelé Zombie Puppies ! Sauvez votre chiot du virus zombie avant qu'il ne meure. (Version pour les personnes sensibles et les enfants : avant de devoir le donner au gardien).

Notre objectif était de créer un jeu qui puisse être joué par tout le monde. C'est pourquoi nous nous sommes efforcés d'équilibrer chance et stratégie, de le rendre accessible en toute les langues et facile à apprendre.

Et une grande partie de ce travail a été réalisée par nos formidables joueurs de test de notre communauté. Nous voulons continuer à améliorer et à décider ensemble de la suite des événements. Si vous souhaitez nous rejoindre et nous faire part de vos idées, contactez-nous sur les réseaux sociaux suivants :



@zombie_puppies



@zombiepuppies



@zombie_puppies



@zombie_puppies



hello@zombiepuppies.com



MERCI!

QUELQUES AVIS



A very cool game with a lot of pique and some adorable puppies. I loved it!

tefieltromuxo, artisan and game reviewer
IG: @tefieltromuxo



Zombie Puppies! A strategic battle card game, which is so much fun to play. Excited is an understatement!

The Conmose, movies, games & comics blogger
IG: @the_conmose



The art style is stunning, very 80's retro, gameplay is tight and really simple to play. I have played a few rounds with my kids and I can attest to it being fun and easy.

IG: @board_gaming_dad



Fast-paced strategic game for young and old. It gets my Seal of approval.

Max (31), German Ludo Champion 2019



Zombie puppies is a party game that kinda reminds me of "Virus!" in a very positive way, I love this kind of party games that are easy to play and explain, but have a good dose of strategy behind.

A well-balanced and fast-paced, fun little game.

IG: @manuatures



It's a game that combines strategy with some luck elements and is easy to play. The girls have picked it up really well and mainly love battling to turn each other's puppies into zombies!

IG: @candygirlsadventures



Wanna flex? Gotta have Zombie Puppies!

Keanu (10), school boy and hyper gamer



FINANCÉ EN 24 HEURES

KICKSTARTER





MERCI BEAUCOUP à IG@beethovenandfriends_
et Aimee d'avoir traduit ces règles.



**UN JEU DE CARTES DE COMBAT
FACILE ET AMUSANT**

START RAPIDE

2 PILES : rose & cyan

PRENDRE : 2 roses + 4 cyans

JOUER : 1 rose pour infecter les autres & 1 cyan pour se guérir ou faire une action

NEUTRALISER : infection & healing card of the same letter

PERDRE : 5 cartes d'infection identiques -> votre chiot se transforme en chiot zombie

MODE ZOMBIE : gardez les 2 cartes roses en main et jouez une carte d'infection à chaque tour

GAGNEZ : 3 cartes de soins identiques -> vous gagnez le sérum de soins

ou être le dernier chiot debout jusqu'à ce que tous les autres se transforment en chiots zombies puppies

START RAPIDE

2 PILES : rose & cyan

PRENDRE : 2 roses + 4 cyans

JOUER : 1 rose pour infecter les autres & 1 cyan pour se guérir ou faire une action

NEUTRALISER : infection & healing card of the same letter

PERDRE : 5 cartes d'infection identiques -> votre chiot se transforme en chiot zombie

MODE ZOMBIE : gardez les 2 cartes roses en main et jouez une carte d'infection à chaque tour

GAGNEZ : 3 cartes de soins identiques -> vous gagnez le sérum de soins

ou être le dernier chiot debout jusqu'à ce que tous les autres se transforment en chiots zombies puppies

START RAPIDE

2 PILES : rose & cyan

PRENDRE : 2 roses + 4 cyans

JOUER : 1 rose pour infecter les autres & 1 cyan pour se guérir ou faire une action

NEUTRALISER : infection & healing card of the same letter

PERDRE : 5 cartes d'infection identiques -> votre chiot se transforme en chiot zombie

MODE ZOMBIE : gardez les 2 cartes roses en main et jouez une carte d'infection à chaque tour

GAGNEZ : 3 cartes de soins identiques -> vous gagnez le sérum de soins

ou être le dernier chiot debout jusqu'à ce que tous les autres se transforment en chiots zombies puppies

START RAPIDE

2 PILES : rose & cyan

PRENDRE : 2 roses + 4 cyans

JOUER : 1 rose pour infecter les autres & 1 cyan pour se guérir ou faire une action

NEUTRALISER : infection & healing card of the same letter

PERDRE : 5 cartes d'infection identiques -> votre chiot se transforme en chiot zombie

MODE ZOMBIE : gardez les 2 cartes roses en main et jouez une carte d'infection à chaque tour

GAGNEZ : 3 cartes de soins identiques -> vous gagnez le sérum de soins

ou être le dernier chiot debout jusqu'à ce que tous les autres se transforment en chiots zombies puppies

START RAPIDE

2 PILES : rose & cyan

PRENDRE : 2 roses + 4 cyans

JOUER : 1 rose pour infecter les autres & 1 cyan pour se guérir ou faire une action

NEUTRALISER : infection & healing card of the same letter

PERDRE : 5 cartes d'infection identiques -> votre chiot se transforme en chiot zombie

MODE ZOMBIE : gardez les 2 cartes roses en main et jouez une carte d'infection à chaque tour

GAGNEZ : 3 cartes de soins identiques -> vous gagnez le sérum de soins

ou être le dernier chiot debout jusqu'à ce que tous les autres se transforment en chiots zombies puppies

ACTIONS D'ATTAQUE



ENVOYEZ une carte d'in- fecton de votre pile vers la pile d'un autre joueur.



ÉCHANGEZ une de vos piles d'infection avec une pile d'infection d'un autre joueur.



CHOOSE qui doit sauter 1 tour.

ACTIONS DE RECHERCHE



VOLEZ une carte de soin de la pile d'un autre joueur.



PROTÉGEZ-vous contre toute attaque pendant un tour.



JOUEZ une troisième carte de votre choix à votre prochain tour.

ACTIONS D'ATTAQUE



ENVOYEZ une carte d'in- fecton de votre pile vers la pile d'un autre joueur.



ÉCHANGEZ une de vos piles d'infection avec une pile d'infection d'un autre joueur.



CHOOSE qui doit sauter 1 tour.

ACTIONS DE RECHERCHE



VOLEZ une carte de soin de la pile d'un autre joueur.



PROTÉGEZ-vous contre toute attaque pendant un tour.



JOUEZ une troisième carte de votre choix à votre prochain tour.

ACTIONS D'ATTAQUE



ENVOYEZ une carte d'in- fecton de votre pile vers la pile d'un autre joueur.



ÉCHANGEZ une de vos piles d'infection avec une pile d'infection d'un autre joueur.



CHOOSE qui doit sauter 1 tour.

ACTIONS DE RECHERCHE



VOLEZ une carte de soin de la pile d'un autre joueur.



PROTÉGEZ-vous contre toute attaque pendant un tour.



JOUEZ une troisième carte de votre choix à votre prochain tour.

ACTIONS D'ATTAQUE



ENVOYEZ une carte d'in- fecton de votre pile vers la pile d'un autre joueur.



ÉCHANGEZ une de vos piles d'infection avec une pile d'infection d'un autre joueur.



CHOOSE qui doit sauter 1 tour.

ACTIONS DE RECHERCHE



VOLEZ une carte de soin de la pile d'un autre joueur.



PROTÉGEZ-vous contre toute attaque pendant un tour.



JOUEZ une troisième carte de votre choix à votre prochain tour.

ACTIONS D'ATTAQUE



ENVOYEZ une carte d'in- fecton de votre pile vers la pile d'un autre joueur.



ÉCHANGEZ une de vos piles d'infection avec une pile d'infection d'un autre joueur.



CHOOSE qui doit sauter 1 tour.

ACTIONS DE RECHERCHE



VOLEZ une carte de soin de la pile d'un autre joueur.



PROTÉGEZ-vous contre toute attaque pendant un tour.



JOUEZ une troisième carte de votre choix à votre prochain tour.