

# Zombie Cinéma

3-6 joueurs, âge : 12+, durée : 30 minutes par joueur



## MATÉRIEL DE JEU

1 plateau de jeu	1 pion zombie
1 marqueur de tour	6 pions personnage (colorés)
6 dés (colorés)	27 cartes cinéma (9 de chaque couleur)
1 feuille de règles	

*Zombie Cinéma* est un jeu d'histoires dans lequel les participants créent un récit de gens ordinaires harcelés par des morts vivants. Chaque joueur invente un personnage dont il dépeint les pensées et les actes. Chaque joueur défend les intérêts de son personnage et collabore à la narration commune. Tout le monde gagne ensemble en racontant une bonne histoire.

L'œuvre précurseur du genre du film de zombie, *La Nuit des morts-vivants* de George Romero, sera le patron pour notre unique histoire : des gens aux vécus différents se retrouvent en proie à l'appétit funeste de la menace zombie. La terreur, le désespoir et le combat constant pour la survie poussent vers des décisions dans l'instant à propos de la vie, de la mort et de ce qui importe vraiment.

## BUTS DU JEU & PLAIDOYER

Les joueurs ne se battent pas pour la victoire. Leur but est de prendre plaisir à créer une histoire ensemble. Cependant, l'amusant dans ce jeu c'est de construire un récit sans avoir besoin de parvenir à un consensus. Au contraire, chaque joueur a un personnage dont il **plaide** la cause dans l'histoire : le joueur décrit les pensées et les actes de son personnage à l'intention des autres participants et laisse son personnage se débattre pour son propre bien. L'histoire se crée ainsi sans efforts via les intérêts conflictuels des personnages.

Plaidoyer signifie que le joueur explicite les intentions de son personnage et lui permet de tout mettre en œuvre pour les concrétiser. Néanmoins, le joueur lui-même doit rester impartial et collaborer avec les autres. En particulier, la plupart des personnages s'efforce d'éviter les zombies et de sauver leur peau. Le joueur, entretemps, essaie de créer un récit intéressant, ce qui pourrait par exemple impliquer de faire de son personnage un protagoniste sympathique ou un antagoniste vil et pitoyable. Les joueurs coopèrent, les personnages luttent.

## AVOIR LE DERNIER MOT

Jouer à *Zombie Cinéma* c'est un aller-retour constant entre joueurs qui racontent une histoire ensemble. Les règles assignent toutefois la responsabilité finale pour chaque décision de narration à un seul joueur – on dit alors que ce joueur a le **dernier mot**.

Quand un joueur a le dernier mot à un certain moment de la partie, les autres joueurs sont libres de faire des propositions et de discuter de la situation. En effet, ce privilège n'est pas une épreuve de créativité : il est tout à fait acceptable de choisir la meilleure suggestion du groupe.

Le dernier mot ne peut être contesté, sauf s'il contrarie tous les autres joueurs qui peuvent alors le **rejeter**. Quand cela arrive, le groupe gagnera à discuter des raisons qui font que cette décision n'était pas acceptable – le rejet est un signal clair d'attentes bafouées qu'il s'agit de négocier avant de continuer la partie.

Parfois les règles donnent temporairement à un joueur les pouvoirs du **narrateur**, qui a toujours le dernier mot sur **tout** ce qui se passe jusqu'à ce que ses pouvoirs expirent.

## DÉBUTER LA PARTIE

Préparer le plateau de la manière suivante : mettre le pion zombie sur la case **Départ Zombie**. Mettre un pion personnage par joueur sur la case **Départ Personnages**. Chaque joueur prend un dé de la couleur correspondant à son pion.

Avant que la partie ne commence, les joueurs doivent se mettre d'accord sur le contexte de l'histoire. Ce choix détermine où et quand le récit a lieu. Un bon choix par défaut est « notre ville, ce soir », mais des joueurs expérimentés voudront peut-être choisir une autre époque ou un autre lieu.

Ensuite, chaque joueur crée son personnage pour la partie en tirant quelques **cartes cinéma**. Le choix classique est d'en piocher une de chaque couleur, mais les joueurs sont libres de prendre plus ou moins de cartes, ou d'en échanger contre d'autres jusqu'à ce qu'ils soient satisfaits. Le joueur décrit son personnage en utilisant les cartes comme source d'inspiration. Il invente son apparence, son attitude et son histoire, éventuellement un nom s'il le désire.

Quelques phrases suffisent à définir le contexte et les personnages. Poser une situation initiale peut faciliter le démarrage de la partie : par exemple, les joueurs pourraient se mettre d'accord pour que tous les personnages soient par hasard au supermarché lorsque l'épidémie zombie se déclare.

Pour finir, il faut choisir le premier joueur ; les joueurs qui ont une expérience du jeu ou qui aiment les films de zombie sont un bon choix. Le premier joueur prend le **marqueur de tour**.

## PHASES & ORDRE DE JEU

Le tour de jeu est divisé en quatre phases :

1. Cadrage de scène
2. Narration libre
3. Résolution de conflit
4. Fin de scène

Le tour de jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à la fin de la partie. Le joueur dont c'est le tour est appelé le **joueur actif**.

Pendant un tour de jeu, l'ordre dans lequel les joueurs interviennent n'importe en général pas. Il arrive cependant qu'il ne soit pas clair à qui est le tour de prendre la parole. Dans ce cas, on se réfère à l'**ordre de jeu**, on passe d'un joueur à l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre en comptant depuis le joueur actif jusqu'à ce que l'un se décide à agir. Ceci peut par exemple être utile quand il est important de savoir si un joueur veut sacrifier son personnage pour en sauver un autre, et si oui, qui. C'est également une bonne pratique pour vérifier que tout le monde ait eu l'occasion de s'exprimer avant de clore une scène.

## CADRAGE DE SCÈNE

Chaque tour commence par le **cadrage de scène** qui développe le récit. Le joueur actif a le dernier mot quant à l'heure, le lieu et les personnages présents dans la scène, décrivant la scène comme une prise de vue dans un film. Une scène inclut en général un ou plusieurs personnage de joueur, mais il est également permis de mettre en scène uniquement des personnages secondaires voire aucun personnage.

Un personnage peut se retrouver dans une situation difficile dès le cadrage si le joueur du personnage le permet. Il est également possible de poursuivre l'histoire directement là où la dernière scène s'est arrêtée. Un joueur peut **passer** son tour s'il n'a pas de bonne idée pour une scène – ne ralentissez pas la partie trop longtemps pour réfléchir, passez simplement.

## NARRATION LIBRE

Tous les joueurs peuvent librement décrire ce qu'il se passe dans une scène. Leur tâche principale est de décrire les actes et les pensées de leur personnage. Les joueurs peuvent se suggérer des idées les uns aux autres et raconter les actes de personnages secondaires, mais le joueur actif a le dernier mot sur tout sauf les personnages des autres joueurs. En effet, chaque joueur a le dernier mot sur les actes et les pensées de son personnage.

Les personnages des joueurs ne peuvent pas être retirés de manière permanente de l'histoire pendant la phase de narration libre. Tous les joueurs ont le droit de faire entrer leur personnage dans une scène après qu'elle a été cadrée ; ils ont le dernier mot sur ce point. Le joueur actif clôt la scène quand elle arrive à son terme, ce qui est en général le cas après cinq à dix minutes.

## RÉSOLUTION DE CONFLIT

Quand des personnages de joueurs ont un **conflit d'intérêt** (quelle qu'en soit l'importance) lors de la narration libre, un des joueurs participant peut placer son dé au milieu de la table. Quand un conflit est déclaré, le joueur défié doit soit **se retirer** du contentieux soit **accepter** le conflit en plaçant lui aussi son dé. Si le conflit n'est pas résolu par le retrait du joueur défié, il faut procéder à la résolution.

Tous les autres joueurs ont maintenant l'occasion de **renoncer**, **s'allier** ou **soutenir** avec leur dé. Pour renoncer, l'on cache son dé ; pour s'allier, on place son dé à côté du dé avec lequel on s'allie ; pour soutenir, l'on place son dé sur celui que l'on soutient. Ainsi, les dés participant au conflit forment des groupes en opposition.

On ne peut renoncer que si son personnage n'est pas impliqué dans le conflit. On ne peut s'allier que si son personnage aide le personnage du joueur avec lequel on s'allie. Il est toujours possible de soutenir quelqu'un peu importe ce que fait ou pense son personnage ; en effet, le soutien exprime notre sympathie pour un personnage en tant que spectateur.

Une fois que tous les joueurs ont renoncé, se sont alliés ou ont soutenu, les participants au conflit (initiateur, défié et leurs alliés respectifs) lancent leur dé et ceux qui leur ont été prêtés en soutien. Le plus haut résultat de ce lancer est appelé le **dé dominant**.

Le joueur qui a obtenu le dé dominant **narre** la résolution du conflit en faveur de son camp. Il a le dernier mot sur *tout* dans cette fin de scène, y compris sur les actes des personnages des joueurs, afin de résoudre le conflit. Ces personnages pourraient être amenés, dû au stress et à la tension du conflit, à faire des choses qu'ils regretteront plus tard. Pour cette raison, le narrateur peut aller à l'encontre des souhaits des joueurs de ces personnages.

Les pions des personnages du camp ayant perdu le conflit **reculent d'une case** en direction du pion zombie. Les vainqueurs **avancent d'une case**. Les joueurs qui ont passé ou soutenu ne bougent pas leur pion.

S'il y a une **égalité** de dés dominants dans le camp des vainqueurs, les joueurs ex-æquo collaborent sur la narration. En cas de désaccord le joueur actif a le dernier mot. S'il y a une égalité de dés dominants entre les deux camps, il s'agit de faire **avancer le pion zombie d'une case, à la place de** bouger les pions des personnages. Le joueur actif devient le narrateur et décrit comment les zombies interrompent le conflit, le laissant **non-résolu**. Dans ce cas, le joueur actif récupère également le **marqueur de tour**.

## FIN DE SCÈNE

S'il n'y a pas de conflit dans une scène, le joueur actif **clôt la scène** quand son contenu a été exploré à satisfaction. Si un narrateur a été désigné durant la scène, c'est lui qui clôt la scène après en avoir narré la fin.

Clore la scène met fin au tour de jeu. La partie continue avec le joueur à la gauche du dernier joueur actif.

## SACRIFICE

Un joueur peut décider de **sacrifier** la position du pion de son personnage sur le plateau en faveur d'autres pions personnages : pour chaque case dont son pion se rapproche du marqueur zombie, il peut faire avancer le pion d'un autre joueur d'une case.

Le joueur sacrifiant devient immédiatement le narrateur et décrit comment son personnage sauve l'autre personnage. Si le sacrifice a lieu entre deux scènes, il peut cadrer une scène à cette fin.

Un sacrifice interrompt toute autre procédure de jeu, y compris *mort & fuite* : par exemple, un joueur peut sacrifier pour sauver un personnage qui allait mourir. Les personnages peuvent s'échapper grâce au résultat du sacrifice. Ensuite, la partie continue normalement à partir du moment où elle a été interrompue.

## LE PION ZOMBIE

La position du **pion zombie** indique le rôle actuel des zombies dans l'histoire. Chaque case sur le plateau décrit quelques actions zombies qui, vraisemblablement, domineront l'histoire à ce moment.

N'importe quel joueur peut décrire les agissements des zombies en respectant les indications figurant sur la case occupée par le marqueur zombie. Si deux joueurs sont en désaccord, on retient la proposition qui décrit l'agissement correspondant à la case la plus proche du marqueur zombie. Le joueur actif a le dernier mot entre deux descriptions de même sévérité. Si une proposition décrit des agissements plus sévères que la case sur laquelle se trouve le marqueur zombie, alors n'importe quel joueur peut opposer un **veto** en invoquant le plateau. Un veto surpasse la narration libre habituelle.

De plus, le pion zombie dévore les pions personnages. Quand un pion de personnage et le pion zombie se retrouvent sur la même case, le pion du personnage est retiré du plateau. Ceci annonce la *mort* du personnage dans l'histoire.

Le pion zombie avance d'une case sur le plateau en cas de conflits ex-æquo et **immédiatement avant le tour** du joueur détenant le **marqueur de tour**.

---

Autor du jeu: Eero Tuovinen  
Illustrations: Jari Tuovinen  
Traduction: Christoph Boeckle

Si vous n'êtes pas familier avec les jeux d'histoires ou si ces règles ne répondent pas à toutes vos questions, nous avons des exemples de jeu, des articles techniques et stratégiques, ainsi que d'autres matériaux complémentaires sur notre site internet

<http://www.arkenstonepublishing.net> (en anglais)

Eero adore les retours, sentez-vous libres de lui envoyer vos questions, commentaires et suggestions à

<[eero.tuovinen@arkenstonepublishing.net](mailto:eero.tuovinen@arkenstonepublishing.net)> (en finlandais ou en anglais)

Pour toute question en français, le traducteur de ce document se tient à votre disposition: <[christoph\\_boeckle@yahoo.com](mailto:christoph_boeckle@yahoo.com)>

## MORT & FUITE

Le personnage d'un joueur ne peut jamais être retiré de l'histoire de manière permanente pendant la narration libre ou suite à un conflit. Cela n'arrive que si le pion du personnage est dévoré ou s'il s'enfuit.

Quand le pion zombie dévore un pion personnage, ce personnage meurt et ne peut apparaître à nouveau qu'en tant que zombie. Si un pion atteint la case **Fuite** du plateau, le personnage est en sécurité : le personnage peut ne pas être heureux, mais il survit à l'histoire.

Le joueur d'un personnage qui meurt ou qui s'échappe devient immédiatement le narrateur, décrivant aux autres comment son personnage quitte l'histoire. Ensuite il clôt la scène. Si la mort ou la fuite ont lieu en dehors d'une scène, le joueur cadre, raconte immédiatement les événements, puis clôt. La partie reprend son cours normal à la suite de l'interruption.

## JOUEURS SANS PERSONNAGES

Quand le personnage d'un joueur meurt ou s'enfuit, le joueur continue à jouer normalement, à l'exception qu'il ne plaide plus pour un personnage spécifique. Au lieu de cela, ce joueur peut s'allier dans des conflits en plaidant temporairement pour un personnage secondaire ou soutenir normalement avec son dé.

Quand un joueur sans personnage devient le joueur actif, les autres joueurs peuvent déclarer un **conflit contre les zombies** au lieu de le déclarer contre le personnage d'un autre joueur. Le joueur actif plaide alors pour les zombies et lance les dés pour eux comme s'ils étaient un personnage dans un conflit. Les autres joueurs peuvent s'allier et soutenir normalement, y compris en faveur des zombies s'ils le désirent. Le pion zombie se comporte de manière normale dans ce type de conflit, n'avançant que sur une égalité aux dés. Le but des conflits contre les zombies est de permettre aux personnages d'avancer sans se retourner les uns contre les autres.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand tous les personnages des joueurs sont soit morts soit en sécurité. Le joueur du dernier personnage en vie narre la dernière scène. Ensuite, tous les joueurs peuvent se joindre au générique de fin.

