

Règles de Zombie Kidz Évolution

Comment jouer à Zombie Kidz Évolution

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Verrouiller les 4 portes de l'école avant que les zombies n'envahissent tout.
- **Mécanique principale** : Jeu coopératif avec déplacements et combats de zombies au dé.
- **Condition de victoire** : Poser un cadenas sur chacune des 4 portes extérieures de l'école.

Installez-vous confortablement, je vais vous expliquer un petit bijou coopératif qui ravit autant les enfants que les parents. Zombie Kidz Évolution, c'est un jeu familial où vous incarnez des gamins courageux chargés de défendre leur école contre une invasion de zombies. Et le gros plus : c'est un jeu **legacy**, qui évolue partie après partie avec des surprises à débloquer. Promis, pas besoin d'être un pro du jeu de société pour s'y mettre.

Le matériel et la mise en place

Avant de commencer, préparez la table. Dépliez le **plateau** représentant l'école au centre : vous verrez 9 salles reliées par des portes intérieures, et 4 portes extérieures (une par coin) par lesquelles les zombies vont débarquer.

Préparer la partie

- Placez 2 **zombies** dans chacune des 4 salles d'angle (soit 8 zombies au total sur le plateau).
- Mettez le reste des zombies à côté du plateau : ce sera la **réserve**.

- Posez les 4 **cadenas** à portée de main.
- Chaque joueur choisit un **pion personnage** et le place dans la salle centrale (le hall d'entrée).
- Attrapez le **dé** : on est prêts à jouer.

Nombre de joueurs

Le jeu se joue de 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans environ. Comptez 15 minutes par partie, c'est l'idéal pour une pause goûter ou avant le dodo. Si vous aimez les ambiances coopératives familiales, jetez aussi un œil aux [règles de Médiévallons](#).

Le déroulement d'un tour

À votre tour, vous faites deux choses dans l'ordre : vous bougez, puis vous lancez le dé. Simple comme bonjour.

Étape 1 : se déplacer

Déplacez votre pion dans une salle adjacente (reliée par une porte intérieure). Vous ne pouvez pas traverser une porte bloquée par 2 zombies ou plus : ils vous barrent le passage. Petite astuce : groupez-vous à deux dans une même salle, ça facilite les combats.

Étape 2 : lancer le dé

Le dé a 6 faces, chacune avec une couleur correspondant à une porte extérieure (ou un effet spécial). Selon le résultat :

- **Couleur d'une porte** : ajoutez un zombie dans la salle d'angle correspondante, pris dans la réserve.
- **Face cerveau** : rien ne se passe, soufflez un coup.
- **Face spéciale** : effet variable selon ce que vous avez débloqué dans vos parties précédentes.

Éliminer les zombies

Si vous êtes **2 personnages** (ou plus) dans la même salle qu'un zombie, vous pouvez l'éliminer : il retourne dans la réserve. C'est gratuit et ça ne coûte pas d'action. Astuce bienveillante : coordonnez-vous avec les copains pour vous retrouver dans les salles d'angle, c'est là que ça déborde.

Verrouiller les portes pour gagner

Dès qu'une salle d'angle est **vide de zombies** et qu'un personnage s'y trouve, vous pouvez poser un **cadenas** sur la porte extérieure. Attention : une fois posé, le cadenas reste. Les zombies ne pourront plus apparaître par cette porte (vous relancez le dé si vous obtenez cette couleur, selon la variante).

Objectif : poser les **4 cadenas**. Dès que c'est fait, vous gagnez ensemble la partie. Félicitations, l'école est sauvée.

[IMAGE_MATERIEL]

Comment perdre la partie

La défaite arrive dans un cas précis : si vous devez placer un zombie dans une salle d'angle mais qu'il n'y en a plus en **réserve**, vous perdez tous ensemble. Les zombies ont envahi l'école. Game over.

Autre scénario de perte : si 4 zombies ou plus se retrouvent dans une même salle, selon certaines variantes débloquées, la pression monte. D'où l'importance de nettoyer régulièrement les coins avant qu'ils ne saturent. Si vous appréciez cette tension coopérative, essayez aussi les [règles de Potion ou Poison](#) ou les [règles de Similo](#).

Le système d'évolution legacy

Voici ce qui rend Zombie Kidz Évolution unique : le jeu **évolue** au fil de vos parties. Chaque fois que vous accomplissez certains objectifs, vous décollez un **autocollant** sur votre carnet de

missions, et parfois vous ouvrez une **enveloppe mystère** contenant du nouveau matériel ou de nouvelles règles.

Les badges et succès

Au verso du carnet, vous trouverez des **badges** à débloquent : gagner une partie à 2 joueurs, éliminer 10 zombies en une partie, etc. Chaque badge accompli apporte sa petite récompense.

Ne spoiliez rien

Évitez absolument de regarder dans les enveloppes avant d'y être invité par le jeu. La magie du legacy, c'est la surprise. Jouez dans l'ordre, respectez les instructions, et laissez-vous porter.

Récapitulatif des phases

Phase	Action
Mise en place	2 zombies dans chaque salle d'angle, pions au centre
Déplacement	1 salle adjacente (sauf si 2+ zombies bloquent)
Lancer de dé	Ajout d'un zombie dans la salle d'angle correspondante
Combat	2 personnages minimum dans la salle pour éliminer un zombie
Verrouillage	Salle d'angle vide + personnage présent = pose d'un cadenas
Victoire	Les 4 cadenas posés
Défaite	Plus de zombies disponibles en réserve

[IMAGE_FIN]

Petits conseils pour vos premières parties

Je vous partage ce que j'ai appris sur le tas. D'abord, **communiquez** en permanence avec vos

partenaires : c'est un jeu coopératif, discuter de la stratégie est non seulement autorisé mais recommandé. Ensuite, ne vous dispersez pas trop vite : partir chacun dans un coin différent paraît logique mais vous empêche d'éliminer les zombies (il faut être 2).

Enfin, surveillez bien la **réserve** de zombies. Si elle commence à fondre dangereusement, concentrez vos efforts sur le nettoyage avant d'essayer de poser des cadenas. Et surtout : amusez-vous. C'est un jeu pour s'éclater en famille, pas pour se prendre la tête. Pour varier les plaisirs, découvrez aussi les [règles du Halli Galli](#), parfaites pour prolonger la soirée jeux.