

# Zombicide: ouverture de boîte

Bon, un jeu de Zombie, un de plus. Et une fois de plus, je craque, je cède au sirène du buzz. Et oui, Zombicide a créé un buzz lors de sa sortie. Une sortie en deux temps: d'abord publié sous la forme d'un kickstarter par Guillotine Games et Cool Mini or Not (un système permettant de produire un jeu (ou autre) seulement après en avoir vendu un certain nombre), Zombicide sort une seconde fois chez un éditeur classique Edge. Particularité du jeu, les auteurs, Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien et Nicolas Raoult sont français et le jeu a d'abord connu un fort engouement aux USA. Mais trêve de considérations administratives et filons voir le dedans de la boîte...

Pour rapidement présenter le jeu: Zombicide est un jeu coopératif où les joueurs vont devoir accomplir des objectifs pour gagner la partie. Les parties sont scénarisées et reprennent les poncifs des films de série Z à base de zombies.

Zombicide se présente sous le format d'une grosse boîte au format carré du type de celle des Demeures de l'épouvante. Une grosse boîte, bien lourde! L'illustration de couverture campe tout de suite le décor: on va casser du zombies!

A l'intérieur, un livret de règles, des cartes, des planches de pions à dépuncher,

et des cartons bien intrigants..

A l'intérieur, des figurines: les héros en couleur et les zombies en gris (2 grandes planches thermo-modulées).

Les figurines sont l'œuvre de Cool Mini or Not, spécialiste des figurines plastiques

9 gravures différentes pour les zombies.

Les zombies, dans le jeu, sont classés en quatre groupes: les walkers, les runners, les faties et l'abomination. Les gravures sont de bonnes factures, le plastic est dur. Pas de défaut notable, si ce n'est quelques fissures sur les figurines les plus grosses. Mais bon, une fissure sur un zombie, ça passe!

Le livret de règles: 28 pages, dont 10 règles de scénarii. Les règles sont fluides, bien illustrées. Il manque cependant quelques précisions (notamment le rechargement des armes: inconnu dan le livret de règles mais présents sur des cartes).

Niveau matériel: des pions cartons.progression, bruit, objectif, portes, zone d'invasion et sortie...

Les dalles de jeu (recto-verso), représentant à la fois les rues et l'intérieur des bâtiments.

Les fiches personnages.

L'arsenal qui va pouvoir être découvert par les joueurs: armes de contact, à distance, nourriture...

Les cartes invasion qui vont donner la composition des vagues de zombies en fonction du niveau du plus "fort" joueur.

Les fatales blessures!

Si, de part son format, Zombicide fait parti des poids lourds du jeu de plateau, il n'en est rien au niveau des règles de jeu. Zombicide est très léger, très fluide. Lors d'un tour, les joueurs font trois actions au choix parmi: fouiller (piocher une carte équipement), se déplacer d'une zone, casser du zombie (seule action nécessitant un jet de dés), défoncer une porte, récupérer un pion objectif, donner un objet/réorganiser son inventaire. Une fois le tour des joueurs passé, vient celui des zombies: attaque ou déplacement, et on remporte le plateau. Du classique. Les petites originalités viennent de la subtilité des règles:

1- on ne choisit pas les zombies qu'on attaque. On attaque une case ou zone, et les dommages infligés sont distribués suivant un ordre précis: les zombies walkers dit la viande à canon, les faties dit les gros lourds, les runners dit ceux-qu-on-aime-pas-du-tout. La mauvaise nouvelle étant que tout se beau monde à tendance à se regrouper sur une même zone. Cocktail Moltov mon amour!

2- pour les tirs à distance: la ou les premières victimes sera(ont) toujours vos alliés, sauf si vous êtes sniper, puis les zombies

dans l'ordre du 1-.

3- les personnages présentent quelques caractéristiques propres: meilleur au combat, déplacement rapide ou gratuit...

4- explorer un bâtiment est toujours une surprise, souvent mauvaise, parfois bonne. Je pense que tout le sel du jeu vient justement de la façon d'aborder cette phase d'exploration (même si on est presque à frôler la martingale).

5- l'invasion du plateau par les zombies est modulée par le niveau du joueur de plus haut niveau. Ce petit détail force, les joueurs à se développer conjointement sous peine de voir des personnages sous qualifiés pour survivre. Cet effet rend les parties très nerveuses sur la fin, avec des choix tactiques de plus en plus importants: fuite ou combat?

Zombicide est un bon jeu avec un matériel de qualité. Le fait de jouer les parties selon des scénarios permet des parties en solitaire où jusqu'à 6 joueurs. Il faut noter que les éditeurs rajoutent régulièrement des scénarios sur leur site internet respectif. La rejouabilité semble donc être au rendez-vous. Maintenant, Zombicide n'est pas un jeu dit hardcore gamer (gros/grand joueur). C'est un jeu assez basique et les parties dépendent plus de l'ambiance autour de la table que du jeu lui-même. Le hasard y tient une grande part, puisque les combats se résolvent sur des jets de dés. Cependant, les parties sont tendues et rapides, et peuvent plaire à moult joueurs s'ils ne sont pas allergiques aux choses putrides.

Zombicide est un jeu de:

Auteurs: Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien et Nicolas Raoult

Illustrateurs: Miguel Coimbra, Nicolas Fructus, Edouard Guiton, Mathieu Harlaut et Eric Nouhaut

Sculpteurs: Elfried Perochon et Rafal Zelazo

Éditeurs: Guillotine Games, Cool Mini or Not et Edge

Nombre de joueurs: 1-6

Age: 12ans

Durée: 1h-1h30

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le lundi 5 novembre 2012**

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13378-zombicide-ouverture-boite-jeux-de-societe-jeux-de-plateau-zo>