

Zombies Points [Zpts]

Règles additionnelles pour « Zombicide »

Mise à jour pour Zombicide Saison1, Saison2, Saison3 + Extensions

C'est l'expérience qui parle !

Le système des Zombies Points (ou Zpts) est un outil mis à disposition pour faciliter la création d'un mode Campagne. Il permet également de transformer n'importe quelle succession de partie en une campagne. L'idée est de convertir en fin de partie l'expérience des joueurs et leurs inventaires en points permettant aux joueurs d'acheter des objets et autres bonus en début de mission mettant fin à la frustration de toujours recommencer au début et de perdre toute progression entre deux missions.

Rappelons toute fois que Zombicide est un jeu libre, simple et qui se démarque par les règles maison que la communauté inclue chaque jour. Il faut voir les Zpts comme une aide, un mode fun que vous pouvez modifier à votre guise et adapter selon vos envies ; Eclatez vous !!

Règles générales

Quelques précisions avant d'entrer dans les détails :

Si un joueur contrôle plus d'un survivant, il obtiendra la moyenne des Zpts de ses survivants, donc en fin de partie il additionnera le nombre de Zpts de ses survivants et les divisera par le nombre de survivant qu'il contrôle.

On ne comptabilise que les Zpts produit par l'expérience à un survivant décédé et ce dernier est toujours comptabilisé dans la division des Zpts en fin de partie.

On achète les bonus après la lecture de la mission mais avant la distribution des armes aléatoires.

On ne peut pas acheter une arme si elle ne se trouve pas ou plus dans la pioche de fouille de départ.

Le nombre maximum de Zpts qu'un joueur peut avoir est 30, si en fin de mission il dépasse ce nombre, il est automatiquement remis à 30 et le reste est perdu.

Il n'est plus possible d'acheter des compétences bonus, mais il est possible d'acheter des cartes expérience. (issue de la boîte « Ultimate Survivors » de la saison 3 de Zombicide)

Pour des raisons pratiques, l'utilisation des Zpts ne permet pas à un survivant de devenir un Zombivant. (mais vous pouvez modifier cela)

Comment gagner des Zpts ?

Il n'existe que trois moyens de gagner des Zpts :

- Inclus dans le scénario, avec une règle/objectif qui vous permet d'en gagner un certain nombre.
- En fin de partie, on calcule selon votre expérience finale.
- On convertit les Objets de Survie en points.

Calculer avec l'Expérience :

En fin de partie, selon le palier que vous avez atteint vous obtiendrez le nombre de Zpts adéquat :

- Bleu : 1 Zpts
- Jaune : 3 Zpts
- Orange : 6 Zpts
- Rouge : 10 Zpts

Si vous utilisez le mode Ultra rouge vous cumulerez les paliers de Zpts :

Exemple : Ned passe à 43 (obtient donc 10 Zpts) puis arrive jusqu'au niveau jaune en mode ultra rouge, il aura en fin de partie 10 + 3 Zpts soit 13 Zpts. Tabassez du zombie ça rapporte !

Conversion de l'équipement :

Après avoir calculé les Zpts provenant de l'expérience, convertissez ensuite l'inventaire. Cependant seuls certains objets apportent des Zpts.

Ressources (eau ou riz ou conserve)	+3 Zpts
Munitions en pagaille (Petit et Grand)	+1 Zpts
Carburant	+3 Zpts

L'eau, le riz et les conserves n'ont aucun effet, les mettre à 3 Zpts les rendra un peu plus intéressants et nécessaires.

Règles des compagnons :

Les joueurs peuvent acheter des compagnons, les chiens compagnons et les compagnons de l'extension « Angry Neighbour »

Un joueur n'a pas de limite de compagnon, il ne peut cependant pas avoir deux fois le même, ni en acheté un si il n'est pas disponible.

Les compagnons restent tant qu'ils ne sont pas éliminé ou que la partie n'est pas perdue. Les autres compagnons (ceux gagné en cour de partie ou trouvé dans la pioche) sauf règles spécifiques ne restent pas entre deux parties.

Même si le contrôleur du compagnon change en cour de partie, il reviens avec son utilisateur d'origine en fin de partie.

Achat spécifique :

Pour 2 Zpts, un joueur peut sélectionner une carte Équipement qui ne se trouve pas dans le paquet prévus pour une mission et peut l'ajouter au paquet. *(exemple : la mission utilise les cartes de la saison 1 uniquement, mais le Joueur A paie 4 Zpts pour ajouter la carte masque a gaz et les balles creuses à la pioche. Reste plus qu'a les piocher a la fouille.)*

Pour 5 Zpts, un joueur peut enlever une carte Zombie du paquet d'invasion Zombie pour une partie. *(exemple : les cartes activations supplémentaire ou les cartes avec l'abomination c'est plutôt bien.)*

Pour 20 Zpts un joueur peut démarré avec un Chien compagnons.

Pour 15 Zpts un joueur peut démarré avec un compagnon de la boite extension.

Pour 10 Zpts un joueur peut démarré avec une carte action d'équipe supplémentaire.

Alternative aux règles des Cartes expérience

Ceci est une alternative non officielle des règles concernant les cartes expériences :

- Les joueurs ne gagnent pas de carte expérience en passant un pallier d'expérience.
- Un joueur peut payer 15 Zpoints pour acheter une carte expérience.
- Un joueur n'est pas limité dans le nombre de carte expérience qu'il peut avoir.
- En début de partie le joueur doit distribuer toutes les cartes expériences qu'il possède à ses survivants.
- Il est impossible d'acheter deux fois la même carte expérience.
- Toutes les cartes expérience d'un personnage disparaissent si le survivant décède ou que la mission échoue.
- Si une carte expérience n'est pas disponible à l'achat, elle ne peut être achetée.

Ne pas oublier que ceci est une alternative « fun » créée pour les joueurs qui trouvent trop déséquilibré le mode de jeu : Carte Expérience. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser ce mode pour jouer avec les Zombies Points.

Si vous n'utilisez pas le mode alternatif, vous pouvez tout de même acheter des Cartes Expérience pour 15 Zpoints.

Alternative aux règles des Zombies V.I.P.

Ceci est une alternative non officielle des règles concernant les zombies V.I.P :

- Lors de la préparation du paquet de zombie, ajoutez les douze cartes Zombie V.I.P.
- Placez dans la réserve de zombie 10, 15 ou 20 Zombies V.I.P.
- Lorsqu'un survivant élimine un zombie V.I.P, placez-le sur sa fiche de survivant.
- Ne remettez pas les zombies V.I.P dans la réserve de zombie et ceux même si vous avez cinq zombies V.I.P sur votre fiche de survivant.
- Lorsqu'il n'y a plus de zombie V.I.P dans la réserve de zombie et que vous piochez une carte zombie V.I.P, défaussez-la du jeu et piochez une nouvelle carte.
- En fin de partie, chaque V.I.P sur la fiche d'un survivant lui rapporte un zombie point supplémentaire.

Ne pas oublier que ceci est une alternative « fun » créée pour les joueurs qui trouvent un peu trop absurde et déséquilibré le mode de jeu : Zombie V.I.P. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser ce mode pour jouer avec les Zombies Points .

Achat d'arme Dual et Ultra rouge

Lors de l'achat d'équipement, si un joueur achète deux armes identiques avec le symbole « Dual », il obtient une réduction du prix pour la deuxième arme de 50% de son coût en Zpoints.

Exemple : Le joueur achète d'abord un Pistolet Mitrailleur à 14 Zpts, puis il en prend un second pour seulement 7 Zpts. Il obtient donc une paire de Pistolet Mitrailleur pour 21 Zpts au lieu de 28.

Si le total est un nombre impair, arrondissez à la valeur inférieure.

Si un joueur achète une arme ultra rouge avec ses points en début de mission, il pourra l'utiliser dès le niveau bleu ! À réserver donc aux missions difficiles avec de bonne récompense à la clé.

Poêle	5 Zpts
Pied-de-Biche	10 Zpts
Batte de Base-ball	11 Zpts
Katana	11 Zpts
Machette	13 Zpts
Hache	14 Zpts
Tronçonneuse	22 Zpts
Pistolet	11 Zpts
Fusil à Canon Scié	12 Zpts
Evil Twins	13 Zpts
Pistolet Mitrailleur	14 Zpts
Fusil à Pompe	17 Zpts
Carabine	18 Zpts
Ma's Shot Gun	19 Zpts
Molotov	20 Zpts
Viseur	5 Zpts
Munitions en pagaille (Petit)	5 Zpts
Munitions en pagaille (Grand)	5 Zpts
Masque de hockey	5 Zpts
Lampe torche	5 Zpts
Bouteille	10 Zpts
Carburant	15 Zpts

Kukris	9 Zpts
Batte de Base-ball	11 Zpts
Katana	11 Zpts
Hachette	11 Zpts
Tonfa	12 Zpts
Wakizachi	12 Zpts
Marteau	13 Zpts
Hache	14 Zpts
Hachoir	15 Zpts
Batte Cloutée	17 Zpts
Scie à Béton	21 Zpts
Tronçonneuse	22 Zpts
Pistolet	11 Zpts
Fusil à Canon Scié	12 Zpts
Pistolet Mitrailleur	14 Zpts
Fusil à Pompe	17 Zpts
Carabine	18 Zpts
Fusil à Pompe Automatique	20 Zpts
GunBlades	20 Zpts
Molotov	20 Zpts
Viseur	5 Zpts
Munitions en pagaille (Petit)	5 Zpts
Munitions en pagaille (Grand)	5 Zpts
Bouclier anti-émeute	15 Zpts
Clous	6 Zpts
Bouteille	10 Zpts
Carburant	15 Zpts

Pied-de-Biche	10 Zpts
Poignard	12 Zpts
Masse Urbaine	13 Zpts
Épée	14 Zpts
Hache	14 Zpts
Sabre	15 Zpts
Batte Cloutée	17 Zpts
Tronçonneuse	22 Zpts
La Guillotine	24 Zpts
Pistolet	11 Zpts
Fusil à Canon Scié	12 Zpts
Fusil à Deux Coups	13 Zpts
MP5	16 Zpts
Fusil à Pompe	17 Zpts
Mac-10	17 Zpts
Arc	17 Zpts
Carabine	18 Zpts
AK-47	19 Zpts
Molotov	20 Zpt
Viseur	5 Zpts
Munitions en Pagaille (Petit)	5 Zpts
Munitions en Pagailles (Grand)	5 Zpts
Masque de Hockey	10 Zpts
Gilet Pare-Balle Intact	5 Zpts
Gilet Pare-Balle Endommagé	3 Zpts
Bouteille	10 Zpts
Carburant	15 Zpts

Poêle	5 Zpts
44. Magnum	15 Zpts
Fusil d'Assaut	18 Zpts
PA's Gun	20 Zpts
Lance-Flammes	20 Zpts
Masque à Gaz	5 Zpts
Cookie	1 Zpts
Pointeur Laser	5 Zpts
Balle à Têtes Creuses	5 Zpts
Petite Monnaie	5 Zpts
Jack & Jill	28 Zpts
Ned's Atomic Flashlight	29 Zpts
911 Special	29 Zpts
Doug's Dream	30 Zpts
Betty	30 Zpts
Sweet Sister	30 Zpts

Chien Compagnon	20 Zpts
Héro Compagnon	15 Zpts
Carte Action d'équipe	10 Zpts
Desert Eagle	15 Zpts
Daisho	16 Zpts
M4 Rose	18 Zpts
AK-47 Plaqué Or	19 Zpts
SPAS12	20 Zpts
Thomson	20 Zpts
Ross' Bowling Ball	30 Zpts
Will's Comet Launcher	25 Zpts

Poing Zombiricain	12 Zpts
M.A.S.	12 Zpts
Canon à Main	13 Zpts
Pistolet Mitrailleur	14 Zpts
Winchester	15 Zpts
Arbalète	18 Zpts
Uber Shield	20 Zpts
Poêle Sacrée	21 Zpts
Le Zombicideur	25 Zpts
Le Fauchard	25 Zpts
Zentetsuken	25 Zpts
Nico Special	30 Zpts
Boisson Énergétique	5 Zpts