



Adaptation Jeu de Société

Left 4 Dead

LECAREUX Florian

Introduction

Left4Dead est un jeu **coopératif** jouable de 2 à 4 joueurs pour une durée supposée de **15 minutes**. L'objectif est de retranscrire du mieux possible l'essence même du jeu d'origine, c'est-à-dire la **coopération** et la **survie** jusqu'à la fin de la campagne.

Pour se faire, les joueurs possèdent un **arsenal limité** qu'ils peuvent utiliser pour eux ou pour aider un allié tout en essayant d'atteindre l'objectif finale. Attention cependant, le chemin est parsemé d'alarmes prêtes à sonner, de zombie prêts à vous arrêter et pire encore...

Matériel

Le jeu est composé de différents éléments :

- Un plateau de jeu de 13 cases.
- 4 tokens représentant les joueurs (Louis, Bill, Francis, Zoey)
- Un deck de carte Aléatoires.
- Un deck de carte Zombies.
- Un dé à 4 faces.
- 16 cartes Armes.
- 8 cartes Soins.
- 4 cartes Défibrillateurs.
- 12 jetons de vie.

Matériel

Les joueurs déroulent le plateau de jeu composé de **13 cases**, schématisé ci-dessous :



Chaque joueur choisit le personnage qu'il décide d'incarner (ce choix n'a pas d'importance). Ces personnages possèdent chacun leur **token** :

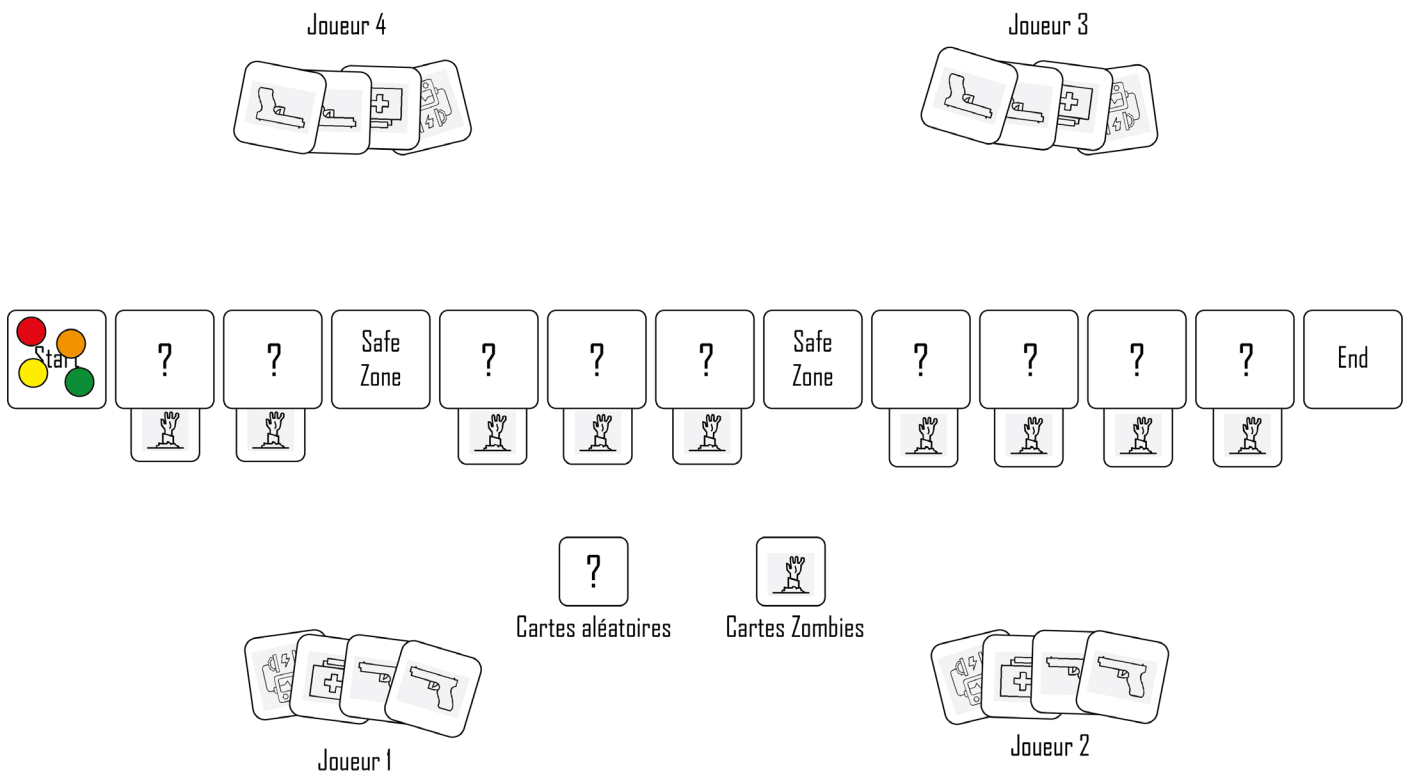


Chaque joueur place ensuite son token sur la case départ du plateau (noté Start sur le schéma ci-dessus).

Ils récupèrent ensuite leur **équipement**, composé de deux cartes **Armes**, une carte **Soin** et une carte **Défibrillateur**. Ils récupèrent également chacun **trois jetons de vie**.

Ils placent ensuite les cartes aléatoires et Zombies à proximité du plateau avant de placer une carte zombie sous chacune des cases aléatoires.

(Le format montré ci-dessous est un format conceptuel, créé pour présenter le concept du jeu. Les joueurs ne sont pas obligés de placer ces cartes en lignes droite)



Règles

Le jeu commence donc sur la case **Start**. De là, les joueurs décident de qui commence la partie. Une fois décidé, l'ordre de jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs déplacent leur token sur la première case. Le **premier** joueur **retourne** la carte zombie de la case et **pioche** une carte aléatoire. Une fois piochée, le joueur la lit à voix haute.

Ces cartes contiennent des **événements aléatoires** qui influencent la partie. Ces cartes peuvent être positives comme négatives, voici quelques exemples de cartes aléatoires qu'il est possible de piocher :

- Alarme de voiture : les survivants déclenchent l'alarme d'une voiture et attirent des zombies. Piochez une carte zombie. Si une Witch sur une carte adjacente, elle est attirée et se déplace vers la case où se trouve cette carte.
- Grenade : les survivants trouvent une grenade. Contrairement à une carte Arme, cette carte tue tous les zombies présents sur une case.
- Bile de Boomer : le survivant qui pioche cette carte est aspergé de bile de Boomer et ne peut pas effectuer d'action. Une carte zombie est également ajoutée sous la case de ce joueur.

Il existe en tout, 6 cartes zombies différentes :

- Le **zombie de base** : carte commune, qui inflige 1 point de dégât.
- La **Witch** : Les joueurs ne peuvent que communiquer à l'aide de chuchotement. En cas de non-respect la Witch se réveille et inflige des dégâts au joueur n'ayant pas respecté la règle. Une carte provoquant du bruit peut également réveiller la Witch. Inflige 1 point de dégât.
- Le **Hunter** : Cette carte se déplace toujours vers le joueur le plus proche d'elle. Elle est soumise aux mêmes règles de dégâts que le zombie de base.
- Le **Tank** : Cette carte fait reculer les joueurs présents sur sa case lors de son apparition. Elle devient ensuite l'équivalent d'un zombie de base et se déplace à avec les joueurs.
- Le **Smoker** : Il immobilise le survivant qui pioche cette carte.
- Le **Boomer** : Tant qu'il est en vie, il attire une carte zombie sur sa case à chaque tour.

Dès lors chaque survivant possède le choix entre **deux actions** :

- Utiliser une de leur carte.
- Se déplacer sur la case suivante.

Attention cependant, une fois que chaque joueur à terminé son tour, c'est au tour des zombies. Le tour des zombies fonctionne de manière très simple :

Les joueurs lancent un dé à 4 faces, celui qui effectue le plus **petit score** subit l'équivalent de **dégât** par rapport au **nombre de zombie** placé sous la case où il se trouve actuellement. En cas d'égalité sur le plus petit score, ce sont tous les joueurs concernés qui subissent les dégâts. Les joueurs **retirent** leur nombre de point de vie en conséquence, points de vies représentés par les jetons de vies piochés au préalable.

Pour **vaincre** un zombie les joueurs doivent utiliser une carte **Arme**, cette carte est consommée après utilisation et la carte zombie placé au sommet du tas est **défaussée**. Si un joueur décide de se **soigner** il consomme alors son kit de soin qui lui redonne un jeton de vie. Si un joueur tombe à zéro point de vie il peut être **sauvé** par l'utilisation d'une carte **Défibrillateur** d'un autre joueur qui lui redonne deux jetons de vie. Cependant, s'il n'est pas sauvé il sera **mort** au tour prochain.

Lorsque les joueurs arrivent sur une **Safe Zone** ils ne peuvent plus retourner en arrière et reçoivent de nouveau leur main avec les cartes manquante à l'exception du défibrillateur qui ne peut être réobtenu que sur une carte aléatoire.

Condition de victoire et de défaite

La partie est considéré comme **gagnée** si au moins un survivant **atteint** la dernière case du plateau. Cependant, tant que d'autres survivants sont en vie, la partie n'est pas terminée.

La **défaite** arrive lorsque tout les survivant sont **mort** avant d'atteindre la dernière case.