



BIODÔME



ALERTE AUX ZOMBIES

Catastrophe! Des zombies ont envahi le Biodôme et le sérum mis au point par Igor et Grishka a été égaré... Dans ce jeu de mémoire trépidant, deux joueurs incarnent Baxter et Marco. Chacun son tour, les joueurs explorent le Biodôme infesté de zombies jusqu'à ce que l'un d'eux trouve le sérum et le rapporte au laboratoire d'Igor et Grishka. Mais pour neutraliser les zombies, il faudra choisir une bonne défense. Qui aura le poil le plus héroïque ?



Le jeu qui se joue dans le sens du poil!

Préparation du jeu

Écarte les trois cartes **Défense** ainsi que les cartes **Baxter** et **Marco**.

Mélange les 16 cartes restantes puis pose-les, face cachée, pour former un carré de 4 x 4. Ces cartes représentent le Biodôme.

Les trois cartes **Défense** sont posées, face visible, à côté du Biodôme.

Chaque joueur choisit son personnage préféré et place la carte devant le coin gauche, face à lui.

Ce sera son Entrée du Biodôme.

Déroulement de la partie

Le premier joueur est celui qui a choisi Marco (eh oui, c'est comme ça).

À son tour, le joueur commence par choisir une **Défense** contre les zombies en posant son doigt sur une des trois cartes **Défense**. Puis il commence son exploration en retournant la carte du coin droit. Selon le cas, il pourra poursuivre son exploration du Biodôme ou recommencer son parcours depuis son **Entrée**.

Pour continuer l'exploration, la carte révélée doit être :

- le sérum ou le laboratoire
OU
- un zombie qui correspond à la défense choisie :
 - le zombie qui glisse pour la peau de banane ;
 - le zombie électrifié pour la tapette électrique ;
 - le zombie immobilisé par une fléchette pour le pistolet.

Dans ces deux cas, le joueur laisse la carte retournée face visible, choisit à nouveau une **Défense** (la même ou une autre) et retourne une carte adjacente par les côtés (jamais en diagonale). L'exploration se poursuit de cette façon tant que le joueur parvient à vaincre les zombies.

L'exploration d'un joueur se termine si la carte révélée est :

- un zombie qui ne correspond pas à la Défense choisie (ex: la peau de banane ne peut pas neutraliser un zombie électrifié)
OU
- une version méga-zombie de Réjean ou Gudrun.

Dans ce deuxième cas, le joueur doit intervertir ce méga-zombie avec une des cartes encore cachées du Biodôme, à l'exception de la carte **Entrée** de son adversaire.

Lorsqu'une exploration est interrompue, le joueur retourne les cartes visibles et devra repartir de son **Entrée** à son prochain tour. C'est maintenant au second joueur d'explorer le Biodôme... en espérant qu'il a bien mémorisé les informations dévoilées par son adversaire!

Fin de partie

Le premier joueur qui parvient à révéler le sérum et le laboratoire lors de son exploration, est déclaré «le plus grand dézombificateur du monde»! Bref, il a gagné! C'est le moment de refaire une partie pour lui montrer que «c'était juste de la chance et que cette fois-ci, on joue pour de vrai!»

Ce jeu s'inspire du jeu *Game Over*, conçu par Jérémy Peytevin.



Viens voir comment jouer sur lesdebrouillards.com

Personnages

