

Chronique « Jeux de société »

Zombie 15'



Par définition, un zombie désigne une personne ayant perdu toute forme de conscience et d'humanité, adoptant un comportement violent envers les êtres humains et dont le mal est terriblement contagieux. Vous êtes un adolescent vivant votre vie bien tranquille lorsqu'une épidémie s'abat dans une banlieue de Los Angeles. Tous les adultes ont été transformés en zombies, dès lors, ils sont en quête de chair fraîche. Leurs cibles, vous, les adolescents. Il ne reste que vous et vos amis pour libérer la ville de cette abominable infestation. Il y a des zombies partout. Vous êtes coincés dans votre maison, mais vous voulez survivre. Il ne vous reste qu'à sortir et rejoindre vos amis, à trouver des armes et à combattre les zombies. Pensez-vous avoir suffisamment de courage pour y arriver? Vous disposez de quinze minutes pour le prouver.



Description

Zombie 15' est un jeu coopératif temps réel dans lequel les joueurs incarnent des adolescents qui ont 15 minutes pour survivre et échapper aux zombies sillonnant la ville en quête de chair fraîche.

Zombie 15' peut se jouer en mode partie indépendante, mais il est avant tout conçu pour être joué en mode campagne, c'est-à-dire que chaque partie représente une page de l'histoire, votre histoire.



Lorsque le groupe réussit un scénario, il passe au scénario suivant. Le jeu de base en propose quinze. Le degré de difficulté augmente à mesure que le groupe de héros progresse.



Au dernier scénario, les héros devront affronter le zombie Alpha, celui qui est à l'origine de tout le mal qui s'étend sur la ville. Ce dernier est beaucoup plus fort et rusé que les autres. Lorsque vous aurez complété la campagne, ne vous en faites pas, d'autres scénarios sont déjà disponibles gratuitement sur le site de l'éditeur. Il est également possible de créer vos propres scénarios et forts à parier que de nouveaux défis seront offerts par le biais d'extensions.

Une trame sonore accompagne votre quête. En plus de vous mettre dans l'ambiance, elle dicte l'arrivée de nouveaux zombies. Vous avez le choix parmi trois degrés de difficulté. La première, que je déconseille, n'ajoute aucun zombie durant la partie. Tandis que la

seconde et la troisième provoquent l'arrivée de nouveaux zombies respectivement toutes les 60 secondes et les 40 secondes.

Une fois la mise en place terminée, que le scénario a été lu et que l'objectif est clair pour tous les joueurs, la partie peut débuter. À son tour, un joueur peut effectuer jusqu'à quatre actions parmi les suivantes : se déplacer ou fouiller (actions possibles seulement lorsqu'il n'y a pas de zombies sur la tuile occupée par le héros actif), et s'il est en présence de zombies, combattre, utiliser un Objet, prendre ou déposer un Objet lourd ou se relever. Une fois les actions complétées, les zombies attaquent et ensuite on passe la main au joueur suivant. À tout moment, lorsqu'un cri de zombies se fait entendre, le joueur



actif pioche une carte Zombies. Celle-ci indique le nombre de zombies à ajouter dans la zone rue de la tuile sur laquelle se trouve le héros actif. Si par malheur la carte Zombies montre une Horde de zombies, tous les zombies présents dans la boîte Horde sont ajoutés dans la rue du Héros actif. Des

zombies sont ajoutés dans la boîte Horde chaque fois qu'un joueur utilise un objet bruyant.

La partie se termine par une victoire si les joueurs ont accompli l'objectif fixé par le scénario avant la fin de la bande sonore, soit 15 minutes. Le groupe perd si l'objectif n'est pas atteint avant la fin de la trame sonore ou si tous les héros n'ont plus de points de vie.



Points forts : Tuiles formant le plateau de très détaillées et bonne qualité. Jeu captivant, on se sent impliqué à tout moment. Sentiment d'urgence accentue l'intérêt. Objectifs réalistes et atteignables. Différents niveaux de difficulté. Mode campagne très intéressant.

Points faibles : Mise en place peut s'avérer pénible si l'on suit à la lettre la configuration proposée par le scénario. Il est possible de réduire considérablement le temps requis en utilisant des tuiles semblables, mais qui n'ont pas nécessairement le numéro spécifié dans

le scénario. Ceci ne change en rien le jeu, pourvu que le tracé des rues soit respecté. Les pièces Zombies auraient pu être de meilleure qualité. Plusieurs sont croches.



Mon appréciation : J'ai beaucoup apprécié *Zombie 15'*. Je le recommande fortement pour tous les amateurs de jeux temps réel et de zombies. Le sentiment d'urgence augmente significativement l'intérêt. Il n'y a pas de temps à perdre. Le mode campagne est TRÈS intéressant. On se prend au jeu. On veut aller plus loin. J'ai également beaucoup aimé le réalisme d'utilisation des Objets. Chaque utilisation dépense des munitions et/ou provoque l'usure. Il vient un moment où il faut se départir de l'Objet, car il n'est plus utilisable. Petit bémol, je privilégierais de jouer à 4 joueurs, car selon moi, les adaptations pour moins de 4 joueurs rendent les objectifs trop facilement réalisables.



Les composantes

32 tuiles Terrain numéroté double face, 1 CD, 8 figurines Héros, 99 zombies et 1 zombie Alpha, 8 fiches Héros, 1 boîte Horde, 29 jetons munitions/Résistance, 15 jetons Point de vie, 56 cartes Fouille, 48 cartes Zombies, 18 cartes Équipement spécial, 33 cartes Scénario, 40 jetons Fouille et divers jetons (Alarme, Voiture, Jerrican, Verrou, Exit, -1 Action, A, B, C et D, Hélicoptère, Mitrailleuse et Radio).

Fiche technique

Auteurs	Nicholas Schlewitz et Guillaume Lemery
Artistes	
Éditeur - version française	Iello
Années	2014
Fabrication	Chine
Nombre de joueurs	2 – 4
Âge	14 ans et plus
Durée	15 minutes de jeu et environ 15 minutes de mise en place
Prix	80\$
Domaine	Jeu coopératif
Thématique	Zombie
Mécaniques de jeu	Actions, gestion d'équipement, élimination de zombies, temps chronométré
Extensions	

« *Ludiquement vôtre* »,

Benoît