

La quête du 42

Version spéciale INVASION ZOMBIE

(Un jeu créé par Eith pour les lecteurs de Les Jeux Sont Faits, <http://riennevaplus.canalblog.com>)

Règles du jeu :

Pour 2 à 6 personnes

Le but du jeu est d'atteindre la case 42 ou bien d'être le dernier en jeu.

Pour atteindre une case, il faut s'arrêter dessus.

Le plus jeune joueur commence. Les suivants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs démarrent sur la case DEPART.

Chaque joueur lance un D6 et avance du nombre de cases indiqué comme dans un jeu de l'oie classique. Toutefois, certaines cases ont des effets spéciaux (ces effets fonctionnent au moment où le pion s'arrête sur la case, sauf indication) :

Les cases « Dédé » (2, 4, 7, 9, 15, 20, 24, 28, 32, 35, 36, 38, 41) sont neutres.

Sauf celles comprenant un Dédé Zombie ! Si vous tombez sur une case Dédé Zombie, vous avez deux possibilités :

1/ Devenir un zombie. Vous restez en jeu mais perdez votre rapidité : divisez par deux le résultat du dé pour savoir de combien de cases vous avancez (1=0, 3=1, 5=2). Etat permanent.

2/ Vous battre contre le zombie. Lancez le dé : 1, 2 et 3 vous laissent la vie sauve ; 4, 5 et 6 vous éliminent du jeu.

Les joueurs zombies deviennent les ennemis de tous les autres joueurs. Si un joueur non contaminé tombe sur la même case qu'un joueur zombie, les deux tirent un dé. Celui qui fait le plus grand nombre gagne : si le zombie gagne, il transforme l'autre joueur en zombie. Si le joueur gagne, le zombie est éliminé de la partie.

En cas d'égalité, c'est le zombie qui tire à nouveau le dé.

En cas de rencontre avec un joueur zombie sur une case Dédé Zombie, l'effet « joueur zombie » s'applique avant l'effet « Dédé zombie ».

Les cases « Doctor Who » (1, 22, 40) vous permettent d'emprunter le TARDIS : tirez immédiatement les dés, et avancez ou reculez du nombre de cases indiqué. La règle des joueurs zombies s'applique.

Les cases « Star Trek » (3, 14, 34) vous font tomber dans un trou de ver. Avancez d'une case.

La case « Stargate » (5) vous autorise à former une équipe pour explorer l'univers :

– Vous êtes 2 à jouer à La Quête du 42 : si les deux pions se trouvent en même temps sur la case, ils peuvent automatiquement relancer le dé tous les deux, et avancer du nombre de cases indiqué immédiatement. Ensuite, le joueur suivant joue normalement.

– Vous êtes 3 ou plus à jouer à La Quête du 42 : Idem, mais par la suite, chaque effet subit par l'un le sera par l'autre. Si l'un gagne, l'autre aussi ; si l'un est retiré du jeu, l'autre aussi ; si l'un devient un zombie, l'autre aussi.

Les cases « Star Wars » (6, 16, 27) vous font choisir de quelle côté de la force vous êtes... Au tour suivant, les nombres pairs vous feront avancer, les nombres impairs reculer. Pour vous en souvenir, placez votre jeton éphémère Star Wars devant vous. La règle des joueurs zombies s'applique.

Les cases « Disque-monde » (8, 26) vous plongent dans la folie d'Ankh-Morpok: réalisez le gage décidé par les autres joueurs afin de continuer le jeu (rendez-vous sur LJSF pour trouver des gages !).

Pas envie de tenter un gage ? Vous pouvez risquer l'attaque du Neko-Galadas : le joueur le plus loin de la case 42 (ou un joueur déjà éliminé) doit frapper le plateau violemment avec le Neko-Galadas. Tous les pions déplacés restent là où ils sont... Quant à ceux qui sont tombés, ils sont éliminés.

Les cases « Terminator » (10/25) vous permettent de faire recommencer le pion d'un autre joueur depuis le début. « I'll be back » !

Les deux cases « Porte des Etoiles » (11/29) sont reliées entre elles. Au prochain tour, vous devrez commencer à partir de l'autre porte.

Les cases « Code Quantum / Quantum Leap » (12/30) vous obligent à échanger votre place avec un joueur de votre choix. « Oh Bravo! »

La case « X-men » (13) vous fait subir une mutation. Jusqu'à la fin du jeu vous ne pourrez avancer qu'avec les nombres pairs. Pour vous en souvenir, placez le jeton permanent X-men devant vous. Les zombies mutants peuvent avancer de 2, 4 et 6.

Les cases « Dune » (17, 39) vous font tomber dans les sables mouvants. Vous passez 2 tours. Pour vous en souvenir, utilisez le jeton Dune.

La case « Retour vers le futur » (18) vous permet d'emprunter la DeLorean de Doc pour avancer de 2 cases.

La case « Anneau unique » (19) vous donne le pouvoir suprême : il permet de retirer un joueur, au choix, du jeu.

La case « Spiderman » (21) active vos super-sens d'araignée : déplacez-vous afin de doubler le nombre de cases entre le pion adverse le plus proche et le vôtre. (En cas de conflit, avancez)

Exemple : votre adversaire le plus proche se trouve case 20, vous êtes case 21. Pour doubler le nombre de cases d'écart (ici, 1 case), vous devez avancer de 2 cases, donc aller en case 23.

La case « Seigneur des Anneaux » (23) vous permet de faire partir un autre joueur en quête épique. Déplacez le pion d'un joueur de votre choix du même nombre de cases que votre dernier jet de dé, dans le sens que vous voulez.

La case « Watchmen » (31) pourrait bien signer votre arrêt de mort. Jouez-là à pile ou face : pile, vous continuez, face, vous perdez la partie.

La case « Buffy » (33) vous oblige à passer un tour pour tuer des vampires. Pour vous en souvenir, utilisez le jeton éphémère Buffy. N'a aucun effet sur les joueurs zombies.

La case « Etoile Noire » (37) vous fait basculer du côté obscur. Vous êtes retiré du jeu.