

LES
EXTENSIONS
DE
LINDA

APPOCALYPSE
AU ZOO DE CARSON CITY

EN
3-D
VISION

UNE AVENTURE DES JEUX OPLA
ALEXANDRE DROIT - GUILLAUME GRIFFON - FLORENT TOSCANO
DAVID BONIFFACY - DAVID PAPUT - ERIC PLOTTON

TOUT NE S'EST PAS PASSÉ EXACTEMENT COMME PRÉVU...

JE PENSAIS QU'ON S'EN ÉTAIT SORTIS, MAIS C'ÉTAIT SANS
COMPTER SUR LE POUVOIR DES BESTIOLES ENGENDRÉES
PAR LES EXPÉRIENCES DE CE TARÉ DE DR PHOBIC !
ET ELLE A DÉBARQUÉ, CETTE ENTITÉ SORTIE DE L'ENFER,
BOUFFANT TOUT SUR SON PASSAGE...
LINDA, QU'ILS L'APPELLENT. UNE BELLE GARCE, OUI !

TOUJOURS EST-IL QU'ON N'A
PAS DIT NOTRE DERNIER MOT.
DEUX ÉQUIPES SONT ARRIVÉES
EN RENFORT :
DES NANAS BIEN BADASS
ET DES FRENCHIES À QUI
J'AI L'IMPRESSION QU'ON
NE LA FAIT PAS À L'ENVERS...
ET SOUS MES AIRS DE VIEUX
MILITAIRE DROIT COMME
UNE KALACH', J'AI UN COEUR,
ALORS HORS DE QUESTION
DE BOUSSILLER NOTRE BIO-
DIVERSITÉ, ET DE LA LAISSER
ENFERMÉE DANS UN ZOO !



TU PEUX COMPLÉTER TON PREMIER JEU AVEC...

> 8 CARTES PERSO,
2 NOUVELLES ÉQUIPES :

4 CARTES AVEC
LES NANAS (ROSE),
4 CARTES AVEC
LES FRENCHIES
(MARRON).

CHAQUE PERSO
POSSÈDE UNE VALEUR
DE 3 À 6. LE VERSO
LE REPRÉSENTE AUSSI,
MAIS EN TRAIN
DE MUTER...

EN BONUS :
UNE ÉQUIPE DE 4 CARTES
VIERGES À PERSONNALISER...
À TES CRAYONS SI TU PENSES QU'IL MANQUE ARNOLD,
SYLVESTER, DOROTHÉE OU BUZZ L'ÉCLAIR.

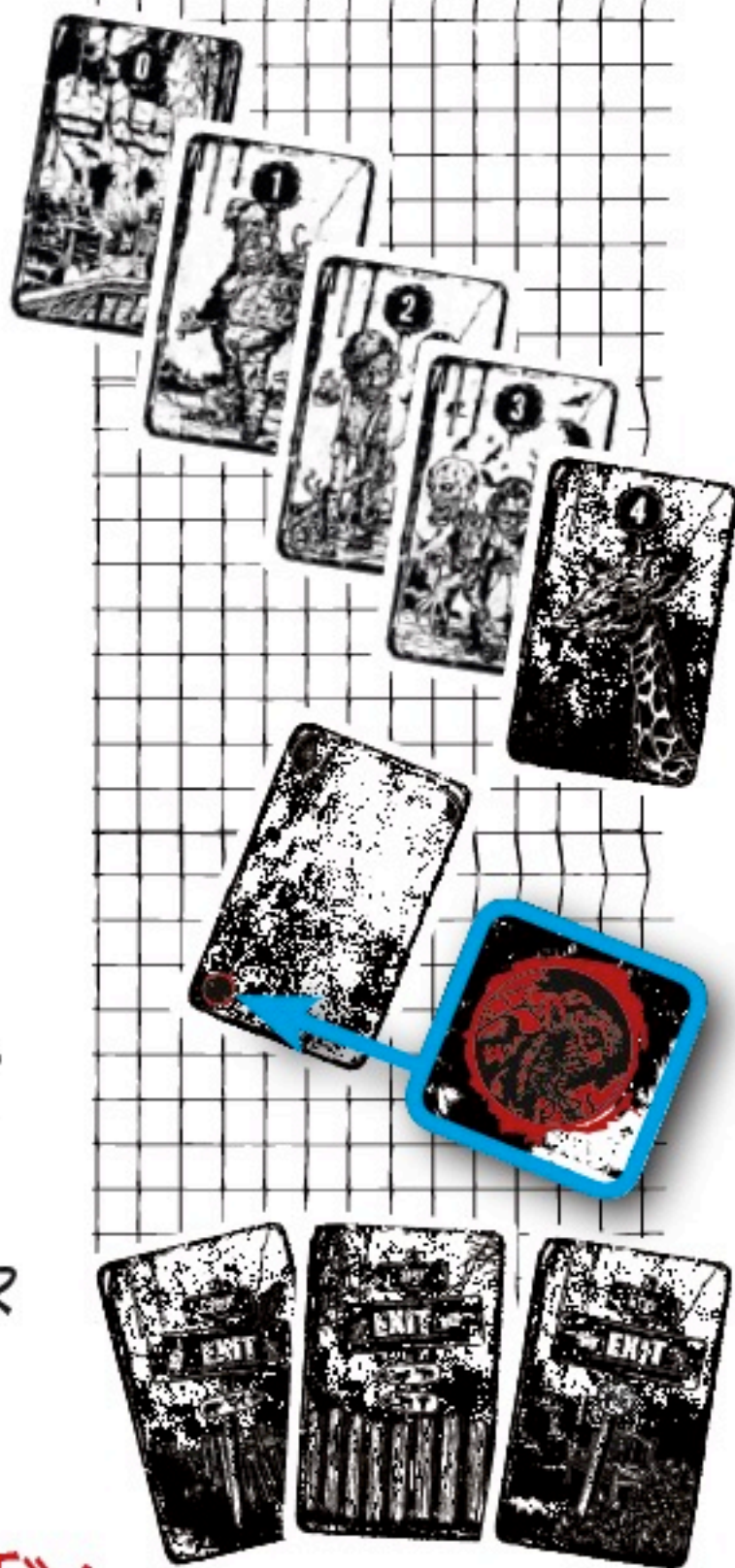


> 10 CARTES ZOO :

- 2 CARTES « 0 »
(AVEC 1 ENCLOS VIDE),
- 2 CARTES « 1 »
(AVEC 1 HUMAIN PAS AU TOP),
- 2 CARTES « 2 »
(AVEC 2 PRESQU'HUMAINS...),
- 2 CARTES « 3 »
(AVEC 3 MUTANTS),
- 2 CARTES « 4 »
(AVEC 1 ANIMAL TROGNON).

LE VERSO DE TOUTES
CES CARTES N'EST PAS UN SIGNE
ASTROLOGIQUE MAIS LE PLAN
DU ZOO ! VOUS CROYEZ VRAIMENT
QU'ON A LE TEMPS DE FAIRE DE
L'ESPRIT, LÀ ?!/? ET SINON IL Y A
UN PETIT SYMBOLE POUR REPÉRER
LES CARTES DE L'EXTENSION
À LA FIN DE LA PARTIE.

> 3 CARTES «EXIT» :



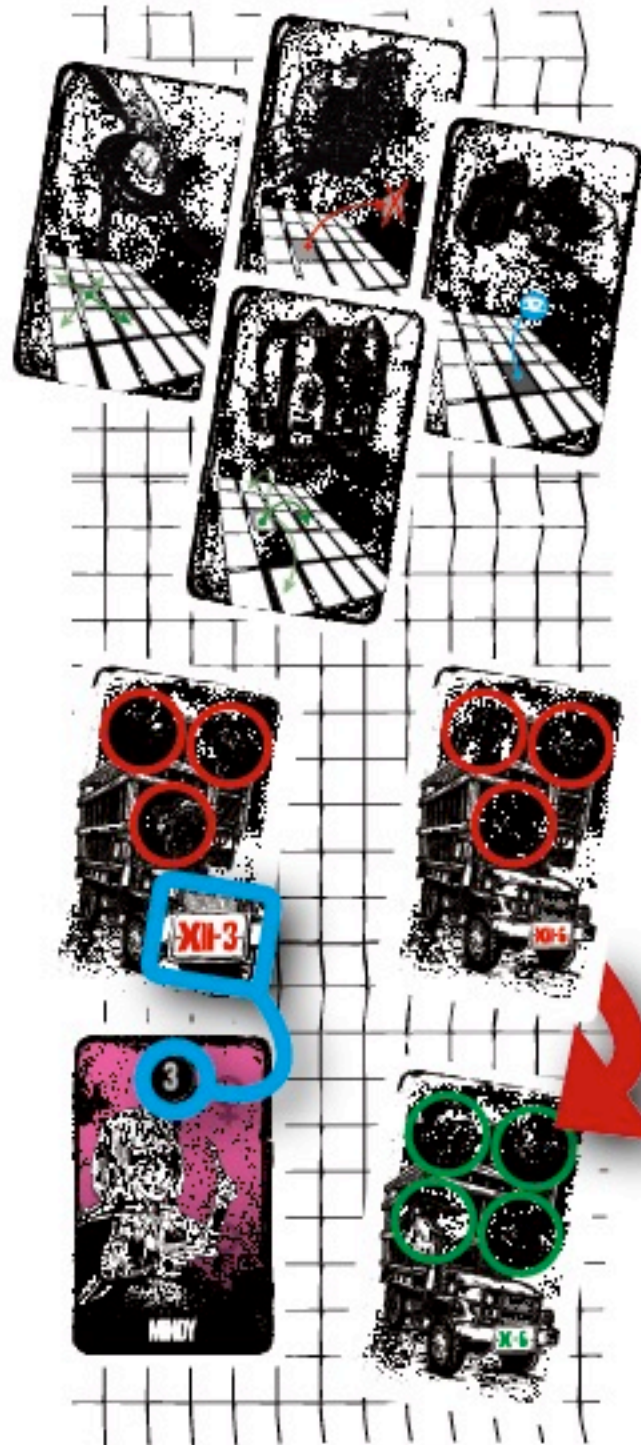
> 4 CARTES OBJETS :

1 CARTE « JETPACK »,
1 CARTE « CORDE »,
1 CARTE « JUMELLES »,
1 CARTE « GRENADE ».

> 4 CARTES BÉTAILLÈRE :

ON EST PLUTÔT ORGANISÉS
ICI : CHAQUE PERSO POSSÈDE
SA PROPRE BÉTAILLÈRE. ENFIN,
PROPRE... SUR CHACUNE
DES CARTES FIGURENT LES ANIMAUX
QUI Y SERONT PRÉFÉRENTIELLEMENT
ENVOYÉS. ET REGARDE BIEN :
UN CÔTÉ CORRESPOND
À LA MISSION « 10 »
ET L'AUTRE À LA MISSION « 12 ».

> 1 JETON LINDA :
AUCUN COMMENTAIRE



1. ON A RETROUVÉ LA 6ÈME COMPAGNIE ! (2-6 JOUEURS)































JE PENSAIS QUE CE SERAIT UNE BONNE IDÉE D'ENRÔLER DU SANG NEUF, MAIS C'ÉTAIT SANS COMPTER LES ÉGOS ET LA BÊTISE DE TOUS... BREF, C'EST TOUJOURS AUTANT LE FOUTOIR, MAIS MAINTENANT ON EST PLUS NOMBREUX À LE SUBIR !

*«SUR UNE DURÉE SUFFISAMMENT LONGUE, L'ESPÉRANCE DE VIE TOMBE POUR TOUT LE MONDE À ZÉRO.»
FIGHT CLUB*

AJOUTEZ LES 10 NOUVELLES CARTES ZOO AUX 50 CARTES ZOO DU JEU DE BASE, MÉLANGEZ LE TOUT ET INSTALLEZ LE JEU EN FORMANT DÉSORMAIS UN CARRÉ DE 30 TAS DE 2 CARTES.

CHAQUE JOUEUR CHOISIT SON ÉQUIPE DE PERSOS PARMIS LES 6 DISPONIBLES ET C'EST PARTI TOUT EXACTEMENT COMME D'HABITUDE. MAIS LE ZOO S'EST AGRANDI ET VOUS ÊTES UN PEU PLUS NOMBREUX À L'EXPLORER. ET À DÉGLINGUER DU MUTANT BIZARRE ET MOCHE. ET À BOUSSILLER LES COPAINS...

EXEMPLE DE DÉBUT DE PARTIE À 5 JOUEURS

2. LA FUREUR DE LINDA (MODE TRASH - 2-6 JOUEURS)

DES COCHONNERIES ZARBES, J'EN AI VU DANS MA CARRIÈRE, MAIS CETTE MACHINE-LÀ... J'AI L'IMPRESSON QU'ELLE FLAIRE NOS MOUVEMENTS... INCREVABLE ET TERRIBLEMENT DANGEREUSE... VOUS FROTTEZ PAS À ÇA...

*«HA BEN ÇA QUAND MÊME
ÇA SE VOIT PAS TOUS LES JOURS !»
GHOSTBUSTERS*

MISE EN PLACE

INSTALLEZ LE JEU EN RESPECTANT Désormais le nombre de cartes zoo qui correspond au nombre de joueurs (2 à 4 ou 5-6).

SI VOUS ÊTES ENTRE 2 ET 4 JOUEURS, **PLACEZ LE JETON LINDA SUR LE TAS DE CARTES CENTRAL**. SI VOUS ÊTES 5 OU 6 JOUEURS, VOUS LE POSEZ SUR UN DES 2 TAS CENTRAUX (PARCE QUE SI VOUS REGARDERZ BIEN, VOUS VERREZ QUE DU COUP IL N'Y A PAS VRAIMENT UN SEUL TAS CENTRAL...).

DÉROULEMENT ET FIN

VOUS JOUEZ TOUT COMME D'HABITUDE, SAUF QUE QUAND VOUS DÉPLACEZ UN DE VOS PERSOS D'UNE CASE, LINDA SE DÉPLACE D'UNE CASE DANS LA MÊME DIRECTION.

ET ALORS :

- SI LINDA ARRIVE SUR UNE CARTE ZOO, RIEN NE SE PASSE, VOUS POUVEZ SOUFFLER.

- SI LINDA EST BLOQUÉE PAR LE BORD DU JEU, ELLE NE BOUGE PAS.

- LINDA A LE DROIT DE SE DÉPLACER DANS UN TROU, C'EST POSSIBLE, UNIQUEMENT POUR ELLE, LA VEINARDE !

- SI LINDA ARRIVE SUR UN PERSO, LE PAUVRE SE FAIT MORDRE (ENTRE AUTRE) ET SE RETOURNE IMMÉDIATEMENT : IL MUTE ET NE BOUGERA PLUS, VOUS CONNAISSEZ L'HISTOIRE. AMEN.

- PERSONNE NE PEUT JAMAIS SE DÉPLACER SUR UNE CARTE OÙ SE TROUVE DÉJÀ LINDA.

LA PARTIE SE TERMINE COMME AVANT, DÈS QU'UN JOUEUR NE PEUT PLUS JOUER...

EXEMPLE DE DÉBUT DE PARTIE LINDA À 3 JOUEURS



ICI, À SON TOUR, JEAN (A) SE DÉPLACE D'UNE CASE VERS LE HAUT POUR GAGNER UNE CARTE ZOO À 3 POINTS. ALORS LINDA (A') SE DÉPLACE D'UNE CASE VERS LE HAUT ÉGALEMENT POUR COUVRIR LA CARTE ZOO DE VALEUR 0. C'EST ENSUITE AU TOUR D'ELLEN (B), QUI, SI ELLE SE DÉPLACE D'UNE CASE À GAUCHE (POUR GAGNER LA CARTE ZOO DE VALEUR 4), VA AUSSI DÉPLACER LINDA (B') À GAUCHE, QUI VA ALORS MORDRE BUSTER (QUI DEVRA SE RETOURNER).

3. ALLEZ AU ZOO, LIBÉREZ LES ANIMAUX ! (MODE AVENTURE - 1 À 6 JOUEURS)

COMME JE VOUS LE DISAIS EN PRÉAMBULE, BIEN QUE JE SOIS UN ÊTRE HUMAIN ET UN GÉNÉRAL BUR(D)NÉ, J'AI NÉANMOINS UN COEUR ! DÉJÀ QUE JE TROUVAIS PAS JOUASSE DE VOIR CES ANIMAUX QUI N'AVAIENT RIEN DEMANDÉ À PERSONNE ENFERMÉS DANS DES ENCLOS SINISTRES, J'AI ENCORE MOINS ENVIE DE LES Y LAISSER MAINTENANT QUE CE TRISTE ZOO EST ENVAHI PAR TOUS CES MUTANTS !

«LA VIE TROUVE TOUJOURS SON CHEMIN.»

JURASSIC PARK

BUT DU JEU

LIBÉREZ LE MAX D'ANIMAUX DE CETTE HORREUR ET ENVOYEZ-LES DANS LES BÉTAILLÈRES LES PLUS APPROPRIÉES.

C'EST TRISTE AUSSI MAIS MOINS PIRE QUAND MÊME.

MISE EN PLACE

PRENEZ LES 50 CARTES ZOO DU JEU DE BASE ET **REPLACEZ 4 CARTES DE VALEURS 0, 1, 2 ET 3 (EN FAISANT GAFFE QU'ELLES NE POSSÈDENT PAS UN GROS VILAIN MUTANT À LEUR VERSO) PAR LES 4 CARTES OBJETS.** MÉLANGEZ TOUT ÇA, INSTALLEZ LE JEU COMME VOUS SAVEZ BIEN FAIRE, ET PROFITEZ DE CE TEMPS POUR RÉFLÉCHIR À VOTRE CONDITION SOCIALE ET À L'ÉTAT DE NOTRE SOCIÉTÉ. PARCE QUE PENDANT QUE VOUS JOUEZ, LÀ... BREF !

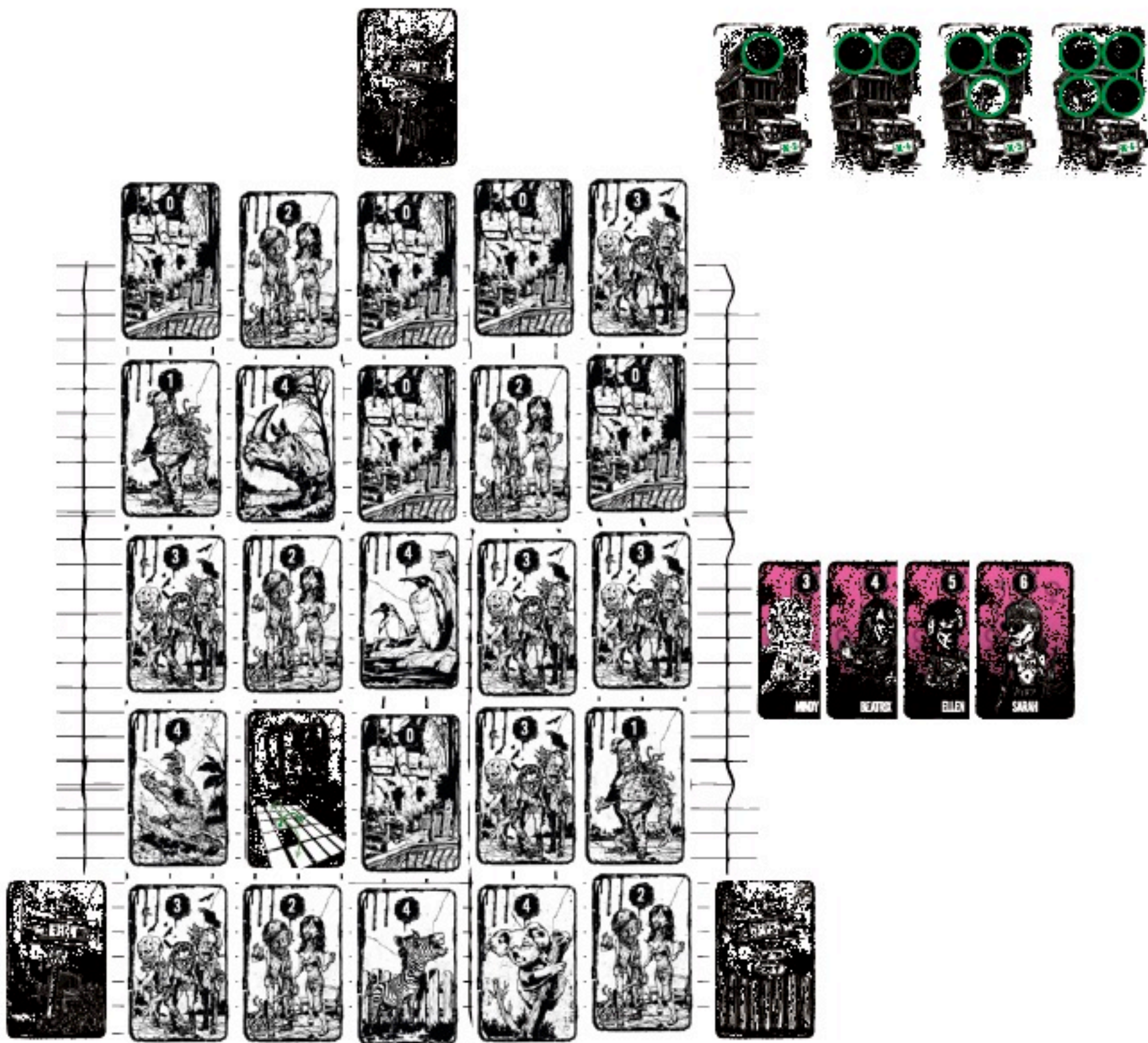
NATURELLEMENT, CERTAINES CARTES OBJETS SERONT VISIBLES ET D'AUTRES NON...

AJOUTEZ LES 3 CARTES «EXIT» COMME SUR L'EXEMPLE SUIVANT, AINSI QUE LES 4 CARTES BÉTAILLÈRE À CÔTÉ DU JEU, **CÔTÉ « X » VISIBLE.**

VOUS NE JOUEREZ QU'AVEC UNE SEULE ÉQUIPE DE PERSOS, LES AUTRES RESTERONT DANS LA BOITE. MÊME À PLUSIEURS JOUEURS !



EXEMPLE DE DÉBUT DE PARTIE EN MODE AVENTURE



DÉROULEMENT

VOUS JOUEZ COMME DANS LE JEU NORMAL, MAIS VOUS ÉLABOREZ ENSEMBLE LA MEILLEURE STRATÉGIE !
OUAIS, VA FALLOIR DISCUTER... ET SI VOUS ÊTES SEUL, FAUDRA ÊTRE D'ACCORD AVEC VOUS-MÊME.

A CHAQUE TOUR : SOIT VOUS ENVOYEZ UN PERSO DANS LE ZOO, SOIT VOUS EN DÉPLACEZ UN.

. LES CARTES ZOO DE VALEURS 0, 1, 2 OU 3 RÉCUPÉRÉES SONT SORTIES DU JEU ET CONSULTABLES DURANT TOUTE LA PARTIE.

. UN ANIMAL (VALEUR 4) EST ENVOYÉ DANS LA BÉTAILLÈRE AVEC LE NUMÉRO DU PERSO QUI L'A LIBÉRÉ.

. UN PERSO NE PEUT SORTIR DU ZOO QU'EN EMPRUNTANT L'UNE DES 3 SORTIES («EXIT») : IL EST ALORS PLACÉ SUR SA BÉTAILLÈRE. ON NE POURRA PLUS METTRE D'ANIMAUX DANS CETTE BÉTAILLÈRE DE TOUTE LA PARTIE.

. UN PERSO QUI SE FAIT MORDRE PAR UN MUTANT EST IMMÉDIATEMENT EXPÉDIÉ DANS SA BÉTAILLÈRE, MAIS CÔTÉ MORDU. ON NE POURRA PLUS METTRE D'ANIMAUX DANS CETTE BÉTAILLÈRE DE TOUTE LA PARTIE. NORMAL, QUOI... UN PERSO NE PEUT PAS ALLER SUR UN AUTRE PERSO.

. UN PERSO QUI VIENT SUR UN OBJET LE RÉCUPÈRE.

LES JOUEURS POURRONT L'UTILISER **UNE SEULE FOIS PENDANT LA PARTIE**, APRÈS QUOI IL SERA RETOURNÉ :

- LE JETPACK PERMET DE SAUTER PAR-DESSUS UNE CARTE OU UN TROU (PAS EN DIAGONALE) ;
- LA CORDE PERMET DE SE DÉPLACER EN DIAGONALE, ET DE SE PENDRE SI LA SITUATION CRAINT VRAIMENT ;
- LA GRENADE, BOUM, PERMET D'ENLEVER N'IMPORTE QUELLE CARTE ZOO ACCESSIBLE ;
- LES JUMELLES PERMETTENT DE CONSULTER LE VERSO DE N'IMPORTE QUELLE CARTE ZOO ACCESSIBLE (ET POTENTIELLEMENT LE RECTO DE CELLE D'EN-DESSOUS).

AMUSEZ-VOUS À MÉLANGER LES DIFFÉRENTS MODES DE JEUX POUR CRÉER VOS PROPRES AVENTURES !!!



Retrouvez la règle du jeu en vidéo sur notre site Internet

www.jeux-opla.fr

TOUT A UNE FIN

DÈS QUE LES 4 PERSOS SONT DANS LES 4 BÉTAILLÈRES, LA PARTIE EST TERMINÉE ET ON COMPTE LES POINTS :
LES ANIMAUX DANS UNE BÉTAILLÈRE FERMÉE PAR UN PERSO MORDU NE RAPPORTENT RIEN !
LES ANIMAUX DANS UNE BÉTAILLÈRE FERMÉE PAR UN PERSO EN PLEINE FORME RAPPORTENT 1 POINT.
VOIRE MÊME 2 POINTS PAR ANIMAL QUI EST DANS LA BONNE BÉTAILLÈRE (AVEC LE PICTO CORRESPONDANT DESSUS !).

VARIANTE MAIS PAS TROP

AJOUTEZ LES 10 NOUVELLES CARTES ZOO POUR CONSTITUER UN TERRAIN DE 5 X 6 TAS DE CARTES. ET RETOURNEZ LES CARTES «BÉTAILLÈRE», VOUS AUREZ CETTE FOIS 12 ANIMAUX À LIBÉRER !
TOUT LE RESTE EST PAREIL.



VOTRE SCORE

MISSION X :
10 ANIMAUX À LIBÉRER

MISSION XII :
12 ANIMAUX À LIBÉRER

< 10 POINTS

< 12 POINTS

11-15 POINTS

13-18 POINTS

16-19 POINTS

19-23 POINTS

20 POINTS

24 POINTS

VOTRE NIVEAU

J'VOUS AI PAS VUS...

HONORABLE, MAIS LA BIODIVERSITÉ A ENCORE PLUS BESOIN DE VOUS !

J'VAIS ME PENCHER SUR VOTRE CV.

SIGNEZ ICI.

C'EST CRADE MAIS C'EST PROPRE !

ON DIRAIT PEUT-ÊTRE PAS MAIS CE JEU EST SUPER RESPONSABLE !
IL EST CONÇU, ILLUSTRÉ, DÉVELOPPÉ ET FABRIQUÉ INTÉGRALEMENT EN FRANCE ! EN PLUS, TOUT EST FAIT DE FAÇON RESPECTUEUSE POUR L'ENVIRONNEMENT. ÇA T'EN BOUCHE UN COIN, ÇA, HEIN !



UN PEU DE COPINAGE :

L'ÉDITEUR JEUX OPLA : WWW.JEUX-OPLA.FR

L'ÉDITEUR AKILÉOS : WWW.AKILEOS.COM

L'ILLUSTRATEUR GUILLAUME GRIFFON :

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/APOCALYPSE-SUR-CARSON-CITY-106757173374761/](https://www.facebook.com/apocalypse-sur-carson-city-106757173374761/)

L'AUTEUR ALEXANDRE DROIT :

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/GROUPS/LESJEUXDUGUIGNOL](https://www.facebook.com/groups/lesjeuxduguignol)

LE DISTRIBUTEUR EN FRANCE : WWW.PAILLE-EDITIONS.COM

LE DISTRIBUTEUR BELGE : [HTTP://GERONIMOGAMES.COM](http://GERONIMOGAMES.COM)

LE DISTRIBUTEUR SUISSE : WWW.DELIRIUM.LUDENS.CH

REMERCIEMENTS DES AUTEURS EN 5 MOTS :

L'AUTEUR ET GRAPHISTE DAVID BONIFFACY :
MERC BEAUCOUP, NON, VRAIMENT MERC !

L'AUTEUR ALEXANDRE DROIT :
BD, AVENTURES, POTES, FABIENNE ♥♥♥... PLAISIR !

L'ILLUSTRATEUR GUILLAUME GRIFFON :
NATH, ELIOTT... TOUS MES LECTEURS.

L'AUTEUR DAVID PAPUT :
DES BISONS AUX ZOMBIES : MERCI.

L'AUTEUR ERIC PLOTTON :
EN PARTICULIER, JE SOUHAITE REMERCIER...

L'AUTEUR ET ÉDITEUR FLORENT TOSCANO :
COPAINS, JOUEURS, LIBERTÉ, SENS, JEAN.

DÉCOUVREZ LES AUTRES JEUX OPLA



Jeux Opla

Mail : contact@jeux-opla.fr

Tél. : 06 84 48 42 12

Site internet :

www.jeux-opla.fr

