

ZOMBIES INVASION

Règles générales du jeu pour Survivants

Un jeu [Gus&Co](#)

1. PRÉSENTATION

Zombies Invasion est un jeu de rôle grandeur nature dans lequel les participants s'immergent dans une aventure intense et effrayante, une Apocalypse Zombies.

Zombies Invasion est une expérience unique puisque les participants seront plongés dans un véritable film, ils recevront des personnages immergés dans un vrai scénario de film d'horreur.

Les joueurs incarnent des survivants d'une épidémie zombies. Leur objectif premier, survivre et ne pas finir déchiquetés par les morts-vivants. Ils devront faire preuve d'endurance, de rapidité mais également de ruse pour éviter les hordes de zombies.

Leur mission principale de départ : survivre, mais d'autres éléments de récit viendront s'y ajouter, à découvrir pendant le jeu.

2. FRAIS DE PARTICIPATION

Pour les survivants, les frais de participation à Zombies Invasion s'élèvent à **25 CHF par personne**, comprenant l'organisation, le matériel fourni, les décors et matériel.

La participation est offerte aux zombies et au staff.

3. INSCRIPTION & PAIEMENT

Les participants s'inscrivent via le site officiel zombinvasion.com. Pour que leur inscription soit validée, ils devront verser la totalité des frais de participation **dans un délai de 24h** à l'organisateur [Gus&Co](#), association à but non-lucratif & organisateur de jeux grandeur nature.

CCP : 25-42919-2

Paypal : devoreur@gmail.com

IBAN : CH93 0900 0000 2504 2919 2

Dès que l'organisateur recevra le paiement, l'inscription sera alors validée et un email de confirmation sera envoyé. Si seul l'inscription via le site parvient à l'organisateur mais sans le paiement dans les 24h, l'inscription est alors automatiquement annulée.

Le délai d'inscription est fixé au mercredi 17 octobre 2012 à midi.

4. EQUIPES

Les joueurs peuvent former leur propre équipe de 5 joueurs, ou s'inscrire à moins / seul ; l'organisateur formera alors lui-même les équipes le cas échéant.

5. LIEU DE JEU

Le jeu se déroulera dans les **communes riveraines du lac de la rive droite** de Genève, entre Bellevue et Versoix. Les joueurs auront la possibilité de se rendre sur le lieu de départ en transports publics (RER, bus). Toute l'aventure se fera ensuite à pied, comptez un maximum de 5km de marche.

Les participants s'engagent à **respecter les lieux et à ne pas causer de dégâts**. En cas de dégâts, l'assurance Responsabilité Civile des participants sera engagée.

Toutes les précisions exactes seront envoyées quelques jours avant par email aux participants.

Les lieux sont juste.... à couper le souffle !

6. HORAIRES DE JEU

Les équipes partiront par intervalle. Les joueurs seront invités par email quelques jours avant l'évènement à se rendre au départ avec leur équipe. Il n'y aura pas de briefing et horaire général, ceci dans le but d'éviter des temps d'attentes trop longues aux participants.

Les départs auront lieu **entre 18h30 et 21h30**, pour finir au plus tard vers minuit - 1h du matin.

7. EQUIPES

Les participants jouent en principe **par équipe de 5**, ils doivent tout faire pour collaborer et tenter de finir l'aventure ensemble (cf. point 11 élimination).

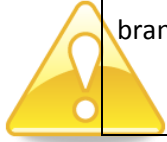
Il y aura plusieurs équipes à départs différés. Les équipes seront en concurrence pour remporter la victoire en fin de partie, attribuée selon un décompte de points précis (cf. 13. Points).

8. SÉCURITÉ

Les participants signeront une décharge avant de jouer qu'ils déclareront avoir lu et accepté. Les joueurs s'engagent à respecter les lieux, le public, le trafic et les autres participants.

Les participants s'engagent à **ne pas se mettre en danger** physique. Si à tout moment un joueur se sent en danger physique ou psychologique, il peut aussitôt abandonner la partie et contacter l'organisateur qui lui indiquera où se rendre pour se mettre en sécurité.

Les participants s'engagent enfin à suivre les indications donnés par l'organisateur ainsi que par les autorités compétentes en cas de force majeure. Les instructions des personnes avec des gilets fluo orange avec l'inscription « zombies invasion » devront être suivies pour des questions d'organisation et de sécurité.



ATTENTION : Il est formellement interdit d’user de violence physique à l’égard des zombies. Leur lancer une branche ou un coup de poing ne les affecterait de toute façon pas.

Un joueur qui ferait preuve de violence sera immédiatement éliminé du jeu !

9. SURVIVRE ?

La santé / points de vie des personnages sont représentés par trois bandes de tissu de 30cm qui dépassent de la ceinture. Le but des survivants, conserver au minimum une de ces bandes jusqu'à la fin de l'aventure. Le but des zombies, épuiser la réserve de bandes des joueurs. Si un survivant les perd tous, il est mortellement blessé et contaminé.

Il se peut que les personnages trouvent de quoi se soigner pendant la partie = de nouvelles bandes. Ils auront alors le droit de les prendre.

10. CONTAMINÉ ?

Un personnage mortellement blessé continue à jouer mais il ne ramènera pas de points à la fin de la partie. Un personnage contaminé ne peut plus utiliser sa lampe de poche ni son smartphone, il est bien trop faible pour cela.

11. ELIMINATION

Si toute une équipe de survivants est contaminée, i.e. plus personne n’a de bandes de tissu à la ceinture, la partie est alors immédiatement perdue pour tous les participants. Ils doivent alors impérativement contacter l’organisateur par téléphone qui leur indiquera ce qui leur arrive.

12. FIN DE PARTIE

Après un certain temps de jeu, clairement communiqué au départ du jeu, s’ils n’ont pas résolu leur mission principale, les joueurs doivent abandonner la partie. Ils contacteront alors impérativement l’organisateur par téléphone qui leur indiquera ce qui leur arrive.

Qu’ils aient résolu ou non leur mission principale dans les temps, les joueurs reviendront au lieu indiqué par l’organisateur pour faire le décompte de points. L’équipe devra montrer certains éléments ramenés (photos prises pendant la partie avec leur smartphone) et répondre à certaines questions sur le scénario, ce qui leur confèrera un certain nombre de points.

Seules les équipes encore en jeu, même si le temps de jeu est dépassé, auront droit à un décompte de points. Les équipes éliminées seront... éliminées.

13. POINTS EN FIN DE PARTIE

- Finir l'aventure dans le temps imparti : 5 points
- Pour chaque survivant non-contaminé (avec au minimum un point de vie) : 1pt par survivant
- Pour avoir résolu la mission principale: 10 pts
- + questions et photos en fin de partie : un certain nombre de points additionnels.

14. ANNONCE DES RÉSULTATS

Le classement des équipes et les vainqueurs seront annoncés sur le site officiel zombinvasion.com **dimanche soir 21 octobre à 20h**. Les vainqueurs recevront leur inscription offerte pour le prochain Zombies Invasion organisé par Gus&Co. Et la gloire éternelle d'avoir remporté Zombies Invasion 2012.

15. MATÉRIEL DES PARTICIPANTS

- Des chaussures pratiques pour courir.
- Habits chauds (le jeu sera fin-octobre...). Un costume sera fourni aux survivants => une tenue de protection à mettre sur les habits. Attention, ce costume ne tient pas du tout chaud !
- Idéalement, un **smartphone** (iPhone, Samsung, Blackberry), avec une application (gratuite) de **lecture de codes QR** (Code scanner par exemple) et une connexion internet 3G suisse.
- Une **petite** lampe de poche, pas de phare puissant. L'organisateur se réserve le droit de vérifier les lampes de poche et d'empêcher de les prendre pour l'aventure.
- Ne sont pas admis pendant l'aventure : sac à main, sac à dos, boissons, armes et tout objet encombrant. Des boissons seront offertes pendant l'aventure, merci de bien vouloir les jeter dans des poubelles prévues à cet effet.
- Les appareils photos ou caméras peuvent être portés sous responsabilité du participant. Pour les protéger, on veillera à placer les smartphones dans les poches de pantalon.



16. MATÉRIEL FOURNI PAR L'ORGANISATEUR

Ce matériel devra être rendu en fin de partie par les joueurs.

- Une carte de lieux
 - Les points de vie = 3 bandes de tissu
 - Un costume / tenue de protection à enfiler par-dessus les habits.
 - Un personnage
 - Autres éléments de jeu nécessaires
- Attention, ce costume ne tient pas chaud !*

17. EXCLUSION

L'organisateur se réserve le droit d'exclure tout participant faisant preuve de violence physique à l'égard des personnes et bâtiments. Les frais de participation ne seront alors pas remboursés.

18. MÉTÉO

En cas de forte pluie, pour des questions évidentes de sécurité, l'organisateur annulera l'évènement et remboursera tous les joueurs. La décision sera prise au plus tard mercredi 17 octobre.

