

Baptiste Derrez – Marc-Antoine Doyon

FLASHBACK

ZOMBIE KIDZ

Illustré par Laure de Châteaubourg,
Jennifer Mati et Michel Verdu

APPRENDS LES
RÈGLES EN JOUANT



C'EST LA PANIQUE!

Il ne reste que quelques minutes avant la fin du monde... Les zombies ont pris le contrôle de l'école et leur plan de conquête de la Terre est sur le point d'aboutir!
Tous les habitants de la planète risquent de se transformer en mangeurs de choucroute à la cervelle!

Il ne reste qu'un seul espoir: un bidule développé par les Kidz qui permet de voyager dans un souvenir. Comprendre le passé te permettra peut-être de changer l'avenir et de sauver le monde.

Flashback est un jeu d'enquête par image coopératif. Tu trouveras dans cette boîte une grande aventure composée de 3 chapitres, que l'on appelle souvenirs.
Tu dois absolument résoudre ces chapitres dans l'ordre afin de sauver la planète.

MATÉRIEL

80 grandes
cartes Histoire



Souvenir 1

Souvenir 2

Souvenir 3

Grandes cartes
Spéciales



30 petites
cartes Spéciales



2 enveloppes
1 boîte surprise



Enveloppes et
boîte scellées



30'



7+



1-4

Scorpion
Masqué

BUT Avec ton équipe, élucide les mystères que tu découvres au fil du souvenir.

MISE EN PLACE

Commence par le Souvenir 1.

- Prends les cartes Souvenir 01 à 20 (dos jaune) et place-les en une pile face cachée sur la table.
- Tiens à ta disposition le paquet de **petites et grandes** cartes Spéciales.
- Laisse les enveloppes dans la boîte.

Rassemble ton équipe autour de la table, lis l'introduction du **Souvenir 1** (page 3), puis retourne la carte 01, celle avec ce symbole , c'est la première image du souvenir !

JEU

Dans Flashback, tu voyages dans un souvenir. Chaque souvenir est une seconde précise **figée dans le temps**. Tout ce que tu y vois appartient au passé. Voici la première carte du premier souvenir.

Cartes Histoire

Tu peux voyager d'un point de vue à un autre, parmi tous ceux que tu aperçois sur la carte. Tu peux voir ce que voit un autre personnage, un zombie, un animal et même certains objets, comme des caméras ! Pour cela, retourne la carte qui porte le numéro à côté de ce que tu veux voir.

Par exemple, pour voir ce que voit la fille au chapeau à l'avant, retourne la carte 05 et pose-la bien en vue sur la table. Petit à petit, tu vas découvrir tout le souvenir. **Ne va pas trop vite ! Avant de retourner une nouvelle carte, prends le temps de bien observer et de comprendre, sinon tu vas manquer des détails importants.**

Cartes Spéciales

Tu verras parfois des symboles spéciaux. Tu trouveras toutes les cartes avec un symbole spécial dans les deux paquets de cartes Spéciales. Par exemple, si tu vois , retourne la petite carte Spéciale /01. Toutes les grandes cartes spéciales nécessitent un bidule pour être retournées (voir plus bas). Ne tournes pas une grande carte spéciale sans utiliser la règle d'un des bidules.



BIDULES : Tu trouveras des objets cachés avec des propriétés particulières. Ces objets s'appellent des bidules. Lorsque tu trouves un bidule, il te sera utile dans tous les souvenirs futurs. N'ouvre jamais une enveloppe sans en avoir la permission !

MYSTÈRES

Parmi les cartes Spéciales, certaines présentent le symbole . Elles comportent des mystères à élucider. Quand tu en retournes une, lis le mystère à tout le monde. Vous pouvez déjà discuter et formuler des hypothèses si vous avez des idées. Ce n'est pas grave si vous vous trompez ! Vous n'avez probablement pas encore toutes les informations nécessaires pour l'élucider. **C'est à la fin de la partie qu'il faut avoir les bonnes réponses.**

FIN DU SOUVENIR

Quand tu as retourné toutes les cartes d'un souvenir (sans oublier les petites et grandes cartes Spéciales), tu as tout en main pour élucider les mystères.

Relis chaque mystère et donne ta réponse finale avec ton équipe. Une fois que vous avez formulé toutes les réponses, regarde les solutions à la fin de ce livret. Pour chaque bonne réponse, coche un petit cerveau avec un crayon ou un feutre. Si tu as coché tous les cerveaux, bravo, tu as une partie parfaite !

Lors de ta prochaine partie, tu pourras passer au souvenir suivant.



Souvenir 1, introduction

Les zombies ont d'abord pénétré dans l'enceinte de la cour d'école, pourtant bien protégée par ses hauts murs. Puis ils ont attaqué notre bateau fort. Il nous faut savoir comment ils ont réussi et ce qu'ils voulaient !

Souvenir 2, introduction

La nuit est tombée après l'attaque-surprise des zombies. Nous nous sommes retranchés dans l'école. Nous avons préparé de nombreux pièges, programmé des robots de défense et nous nous sommes cachés... Mais un peu trop bien ! Où sont passés les autres ? Et que font les zombies ?

Souvenir 3, introduction

Nous avons heureusement échappé au saccage de l'école, qui est maintenant déserte. Les zombies sont partis dans un trou mystérieux et s'apprêtent à mettre leur plan à exécution ! Nous n'avons que quelques instants pour comprendre le plan de la cuisinière, la mettre hors d'état de nuire, secourir notre ami et arrêter la machination des zombies.

?01

Comment les zombies franchissent-ils les murs de la cour d'école ?

souviens-toi : tu pourras donner la réponse finale à la fin de la partie.

?01

RAPPELS ET PRÉCISIONS

- C'est un jeu entièrement coopératif, aidez-vous à reprendre !
- Tu peux retourner toutes les cartes dont tu as trouvé le numéro sur une des cartes visibles, dans l'ordre que tu souhaites.
- **Ralentis !** Prends le temps de bien observer et de comprendre ce que tu vois avant de tourner une autre carte, sinon tu vas te perdre et tu ne pourras pas élucider les mystères.
- Quand tu découvres un mystère, tu n'as pas nécessairement tous les éléments pour répondre. Commence quand même à formuler des bouts de réponse. Ne t'en fais pas si tu te trompes à ce moment.
- À la fin du troisième souvenir, tu découvriras de nouvelles façons de rejouer à ton jeu !

NE PAS OUVRIR - cahier de mystères ⚠️

NE PAS OUVRIR - cahier de mystères ⚠️

Les réponses

Pour chaque bonne réponse, coche un petit cerveau. Si tu as coché tous les cerveaux, tu as réussi une partie parfaite, bravo !



Bravo ! Maintenant que tu as terminé l'aventure principale, tu peux ouvrir le cahier de mystères où d'autres énigmes t'attendent !

Hourra ! Grâce à ton sens de l'observation et de l'analyse, tu as pu trouver la faille dans le plan de la cuisinière-zombie ! Elle a eu tellement peur de la peluche qu'elle s'est enfuie au fin fond des égouts ! Ton ami est revenu à la raison et a tapé le bon code pour annuler le tir du satellite ! Bon, il pleut maintenant des tartines à la confiture, mais qui s'en plaintra ?

Conclusion



Celle du tuyau jaune complètement à droite car c'est elle qui transporte la confiture de fraises.

1. Voler la borne d'arcade.
2. Hypnotiser l'enfant pour qu'il devienne son complice.
3. Voler le diamant.
4. Envoyer un laser depuis le satellite pour transformer la Terre en tartine.

En utilisant la clé invisible trouvée près de la statue.

C'est une statue d'ordures fabriquée par les souris ! Ouf !

Souvenir 3

Édition: Christian Lemay
Direction créative: Manuel Sanchez
Illustrations: Laure de Châteaubourg, Jennifer Mati, Michel Verdu
Graphisme: Sébastien Bizos, Émilie Côté, Fanny Saulnier, Karine Tremblay
Correction: Bla bla rédaction

Nous finançons le remplacement de tous les arbres servant à la production de nos jeux.



Souvenir 2

Nous n'avons pas pu contenir l'invasion et nous avons dû reculer dans l'école. Heureusement, nous savons maintenant ce que cherchaient les zombies. C'est le principal... Et toi, qu'est-ce que tu utiliserais pour te défendre contre les zombies dans la cour d'école ?

Conclusion

A contrôler un satellite qui transforme les zombies en tartines.

Parce qu'ils font partie d'une tartare.

Un écurieux hypnotisé a rongé les cadenas qui la maintenaient fermée.

Pour hypnotiser un écurieux.

Parce qu'un pot de fleurs tombé de la façade bloque le tuyau.

En sautant par-dessus grâce à un trampoline.

Souvenir 1

- 1. Sous la montagne de mousse. On le reconnaît à son tuba, comme sur la photo sur son casier (carte 35).
- 2. Derrière les livres dans la bibliothèque. On voit son ombre projetée (carte 27).
- 3. Dans son propre casier, décoré d'images de skateboards (carte 30).
- 4. La fille avec un chapeau de cowboy et une télécommande.
- 5. Ils sont remplis d'un fromage en aérosol qui pue. Une arbalète télécommandée s'apprête à faire exploser les ballons.
- 6. Un diamant qui fait grossir les objets. Il était dans le laser dans la salle de science !

Conclusion

Mais ce Kidz qui vole le diamant, c'était pourtant notre ami ! Pourquoi aide-t-il les zombies ? C'est peut-être un mystère pour un prochain souvenir... Et toi, quel était ton piège préféré ? Qu'aurais-tu inventé comme piège ?