

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com





MISE EN PLACE

- Tableau Colonie et 6 autres lieux
- Choisir objectif principal et finir la mise en place
- Prendre 2 **cartes objectifs** secret par utilisateur et y ajouter une carte objectif traître. Mélanger et en donner une à chaque joueur.
- Mélanger les **cartes crise** et les placer sur le plateau Colonie.
- Mélanger cartes **survivants**, **exilés**, et **croisée des chemins** et les placer à côté du plateau.
- Mélanger les cartes **objets de départ** et en donner 5 par joueur.
- Poser les cartes **objet** sur leur lieu spécifique.
- Donner 4 **cartes survivant** à chaque joueur qui en choisi 2 (1 leader et 1 membre du groupe).
- Placer les pions des survivants choisis dans la colonie.
- Le pion 1^{er} joueur revient au leader ayant l'influence la plus haute.

TOUR DE JEU

Phase du Joueur

1. Révéler la carte crise
2. Lancer les dés d'actions

Lancer autant de dé qu'il y a de survivant dans le groupe + 1

3. Au début de votre tour, le voisin de droite tire une carte Croisée des Chemins et guette le déclenchement. Chaque joueur joue son tour avec de passer à la phase Colonie

Phase Colonie

1. **Payer de la nourriture** (1 nourriture/2 survivants dans la colonie) Sinon ne pas supprimer la nourriture de la réserve et ajouter un **jeton famine** au stock et diminuer de **1 le moral**.
2. **Vérifier la décharge**. Pour chaque 10 cartes, diminuer de **1 le moral**.
3. **Résoudre la crise**. Mélanger face caché les cartes crises. Chaque carte avec le symbole attendu apporte 1 pt tout autre symbole fait perdre 1 point. Si le nombre de point est supérieur ou égal au nombre de joueur, la crise est évitée sinon, appliquez l'effet de la crise. Si le total de point **dépasse de 2** ou plus le total attendu, **augmenté le moral de 1**. Toutes les cartes jouer lors de la crise sont supprimées du jeu.
4. **Ajouter des zombies**
 - Ajouter un zombie à la colonie pour chaque 2 survivants dans la colonie
 - Ajouter 1 zombie par lieu en dehors de la colonie où se trouve un survivant. Puis pour chaque **jeton bruit**, jeter un dé et pour chaque 3 ou moins, ajouter un zombie de plus.
5. **Vérifier l'objectif principal** Si l'objectif principal est atteint, la partie prend fin immédiatement.
6. **Déplacer le jeton compte tour** Si le jeton compte tour, arrive à 0 la partie prend fin immédiatement.
7. **Changer de premier joueur**

ACTIONS DU TOUR DE JOUEUR

Actions nécessitant un dé

Attaquer : Choisir un de ses survivants et dépenser un dé ayant une **valeur supérieure ou égale à sa valeur d'attaque**.

- Si la cible est un **zombie** : il est automatiquement tué et retiré du plateau. Lancer un **dé de risque**.
- Si la cible est un **autre survivant** : lancer le dé d'action. Si le résultat est **inférieur ou égal à la valeur d'attaque de la cible, il prend un pion blessure**. Et l'attaquant peut piocher une carte dans la main de la victime.

Possibilité d'attaquer plusieurs fois mais nécessite à chaque attaque un nouveau dé d'action.

Impossible d'attaquer ses propres survivants ou les survivants faibles.

Fouille : Possibilité de fouiller partout sauf dans la colonie. Il faut dépenser un dé d'action avec une valeur **supérieure ou égale à la valeur de fouille du survivant**. Piocher une carte de la zone de fouille mais avant de l'ajouter à votre main, il faut choisir entre :

- Garder la carte et mettre fin à la fouille
- Faire du bruit en plaçant un **jeton bruit** sur la zone de fouille et tirer une carte supplémentaire. Possibilité de tirer autant de cartes supplémentaires qu'il y a d'espace libre pour les jetons bruits.

Une fois la fouille terminée, choisir une des cartes tirées pour l'ajouter à sa main et remettre les autres cartes sous la pile correspondante.

Possibilité de fouiller plusieurs fois mais nécessite à chaque fouille un nouveau dé d'action.

Barricade : **dé de n'importe quelle valeur** pour placer une barricade sur un emplacement libre dans la zone du survivant qui a utilisé le dé.

Nettoyer la décharge : **dé de n'importe quelle valeur** avec un de ses propres survivants dans la colonie = 3 cartes retirées de la décharge.

Appater : **dé de n'importe quelle valeur**.

Attire 2 zombie de n'importe quelle zone vers sa zone.

Capacité du survivant : peu nécessiter un dé d'action de valeur égale ou supérieure à la valeur mentionnée dans la capacité spéciale du survivant.

Actions NE nécessitant PAS un dé

Jouer une carte : Autant de fois que voulu (durant votre tour uniquement), vous pouvez jouer une carte de votre main en la posant au sommet de la décharge.

Les équipements sont placés à côté de la carte survivant concerné.

Si un survivant équipé meurt dans la colonie, son équipement revient dans la main du joueur. Si un survivant équipé meurt hors colonie, il faut mélanger les objets à la pile des objets du lieu où est mort le survivant.

Ajouter une carte à la crise : ajouter les cartes face cachée.

Les cartes nourriture ajoutant plusieurs jetons nourriture ne compte que comme 1 carte nourriture.

Déplacer un Survivant : Vous pouvez bouger **chaque survivant une seule fois par tour** sur un emplacement libre.

Après chaque déplacement, lancer le dé de **risque**. L'effet de ce dé s'applique dans le lieu de destination.

Dépenser des jetons nourriture : Dépenser des jetons nourriture de la réserve pour ajouter 1 (par jeton) à la valeur d'un dé non-utilisé.

Demande : Vous pouvez demander des objets aux autres joueurs. Les autres joueurs peuvent vous donner ces objets qui doivent être révélés et joués immédiatement.

Transférer un équipement : Vous pouvez transférer un objet équipé d'un survivant à un autre se trouvant dans le même lieu. Toutefois un objet à usage unique/tour ne peut être de nouveau utilisé dans ce tour.

Voter pour l'Exil : Vous pouvez voter (avec les pouces) pour l'exil d'un autre joueur une fois par tour. En cas d'égalité de vote, le premier joueur tranche.

LANCER LE DÉ DE RISQUE

Après avoir déplacer un survivant ou tuer un zombie, il faut lancer le dé de risque



Blanc : rien ne se passe.



Blessé : Recevez un jeton blessure.



Engelure : Recevez un jeton engelure qui représente une blessure. A chaque début de tour, une engelure provoque une blessure en plus.



Morsure : Le survivant est tué et l'effet propagation est appliqué.

PROPAGATION D'UNE MORSURE

Lorsqu'un survivant est tué lors d'une morsure, la propagation se répand au survivant ayant la **plus faible influence** dans le lieu où a été tué le survivant mordu.

Le joueur qui contrôle le nouveau contaminé doit choisir entre :

Option 1 : tue le survivant contaminé et la contamination s'arrête.

Option 2 : Relance le dé de risque. Sur un résultat blanc, le survivant guérit et la contamination s'arrête.

Tout autre résultat provoque la mort du survivant et la contamination se poursuit.

RESOLUTION CARTES CROSSROAD

Au début du tour, le joueur à droite du joueur actif, pioche une carte crossroads et attends que l'élément déclencheur arrive.

Dès que la carte est déclenché, elle prend effet (après une action en cours toutefois).

Si la carte a pris effet, elle est retirée du jeu sinon, on la replace sous la pile.

ZOMBIES

Ajouter des zombies

Ajouter des zombies à la colonie : Placer un zombie sur un emplacement libre à l'entrée 1, puis faire de même sur l'entrée 2, 3, 4, 5, 6. Ensuite reprendre sur l'entrée 1, 2, etc...

Si il n'y a pas d'emplacement vide mais une barricade, supprimer la **barricade** et le zombie.

Si il n'y a pas d'emplacement vide et pas de barricade, un zombie pénètre dans la colonie et tu le **survivant** (présent dans la colonie) ayant la **plus faible influence**.

Si il n'y a que des **survivants sans défense**, l'un d'eux est tué.

Sinon, le zombie est retiré et rien ne se passe.

Ajouter des zombies hors colonie : Placer les zombies dans le lieu concerné sur un emplacement vide. Ensuite les mêmes règles s'appliquent (barricade, survivant tué). Si les pions zombie viennent à manquer, utiliser les jetons.

Tuer des zombies

Un **zombie attaqué et systématiquement tué**. Un zombie tué par une attaque ou l'effet d'une carte force le survivant à lancer le **dé de risque**.

EXILE

Un joueur doit immédiatement piocher une carte Objectif Secret Exilé. Cette carte ajuste son objectif secret.

Le joueur exilé doit déplacé tous ses survivants dans des lieux hors-colonie en suivant les règle normal de mouvement (lancé dé de risque). Par contre cela ne compte pas comme une action mouvement.

En tant qu'exilé, les règles suivantes s'appliquent à vous :

- Vous ne pouvez ajouter des cartes à la crise.
- Lorsque vous devez ajouter des survivants sans défense à la colonie, vous ne le faites pas.
- Si vous devez ajouter un survivant à la colonie, vous l'ajoutez dans un lieu hors colonie de votre choix.
- Vous ne pouvez pas jouer de jeton nourriture pour augmenter la valeur de vos dés de 1 par contre vous pouvez jouer des cartes nourriture à la place.
- Vous ne pouvez plus voter
- La colonie ne perd pas de moral si l'un de vos survivants meurt.
- Lorsque vous jouez une carte, elle n'est pas placée dans la décharge mais juste supprimé.

Si il y a 2 joueurs exilés et aucuns n'a d'objectif traître alors le moral tombe immédiatement à 0.

SURVIVANTS

Ajouter des survivants

Lorsque vous devez ajouter un survivant à votre groupe au cours du jeu, il est ajouté à la colonie. Vous pouvez immédiatement faire agir ce nouveau survivant mais vous ne relancez pas les dés actions avant le prochain tour.

Si il n'y a plus de place à la colonie, vous ne pouvez pas appliquer une carte crossroad ou jouer une carte faisant apparaître un survivant.

Tuer un survivant

Lorsqu'un zombie envahie un lieu, un survivant de ce lieu est tué.

Quand un survivant a 3 blessures ou plus, il meurt.

Quand un survivant est mordu, il meurt.

Certains effets de carte peuvent tuer un survivant.

Chaque mort de survivant (y compris ceux sans défense) diminue le moral de la colonie de 1.

Si un survivant meurt équipé de cartes meurt dans la colonie, le joueur possédant ce survivant récupère les cartes équipement dans sa main.

Si le survivant mort se trouve hors colonie, ses cartes équipement sont mélangés au deck du lieu.

Si le leader du groupe meurt, vous devez choisir un nouveau leader parmi les survivant du groupe.

Si votre dernier survivant meurt, toutes vos cartes sont immédiatement supprimer du jeu et vous piochez une nouvelle carte survivant qui devient votre leader.

Si un survivant sans défense meurt, retirer un jeton et diminuer le moral de 1.

Certaines cartes suppriment un survivant du jeu. Ne diminuer pas le moral de la colonie à moins que ce soit explicitement demander.

GAGNER OU PERDRE LE JEU

Quand le jeu se termine pour n'importe quelle raison, **si un joueur a complété son objectif personnel, il gagne**. Sinon, il perd.

Il peut y avoir un gagnant et des perdants, plusieurs gagnants ou tout le monde peut perdre si personne n'a réalisé ses objectifs à la fin du jeu.

La fin du jeu arrive quand :

- Le moral tombe à 0.

- Le compteur de tour tombe à 0.
- L'objectif commun est atteint.

AUTRES RÈGLES

Voter

Le vote se fait avec le pouce levé ou baissé.

Après avoir délibéré, on compte à rebours de 3 à 0 et on vote sur 0.

Texte de carte

Le texte d'une carte a toujours la priorité sur la règle en cas de conflit.

Si 2 effets doivent se produire simultanément, le premier joueur décide l'ordre de résolution des effets.

Une carte objet ne peut être utilisée pour interrompre un événement en cours.

VARIANTES

Co-op

Utilisez le côté difficile d'une carte objectif commun et n'assignez pas d'objectif secret. Chaque joueur doit compléter l'objectif commun. Les joueurs ne peuvent pas voter pour exiler un joueur.

A la mise en place, sortir les cartes montrant le symbole **non-co-op** en bas à droite des cartes.

2 Joueurs

Même règle que pour la variante Co-op.

A la mise en place, chaque joueur reçoit 7 cartes objet de départ au lieu de 5 et reçoit 4 survivants et en garde 3 au lieu d'en garder 2.

Traître

Pendant la mise en place, ajouter seulement 1 carte non-traître par joueur au lieu de 2. Pour augmenter le risque d'avoir un traître dans le groupe.

Difficile

Choisissez le côté difficile de la carte objectif commun.

Elimination de joueur

Si votre dernier survivant meurt (ou est perdu), retirez toutes ses cartes du jeu et vous êtes éliminé du jeu.