



## Mise en place :

- Le plateau colonie est placé au centre de la table, avec les plateaux lieux autour.
- On choisit un objectif commun, dont la durée variable est indiquée sur la carte. Il est placé sur la colonie à l'endroit indiqué, ainsi que les cartes crises.
- On sépare les cartes «objectifs secrets » en 2 piles (traître et non traître). On prend au hasard 2 cartes « non traître » par joueur et on ajoute 1 carte traître à ce tas. On mélange et on distribue 1 carte par joueur.
- Chacun va recevoir au hasard 5 objets de départ. Le reste est écarté du jeu.
- On distribue à chacun 4 cartes Survivants au hasard. Chacun en choisit 2 (pensez à vos objectifs) et prend les pions correspondants qu'il place sur les emplacements réservés de la colonie (cercles vides du plateau, à droite).
- Chaque joueur prend un plateau d'aide de jeu individuel. Il y placera ses 2 cartes Survivants de départ, 3 dés, son objectif et ses objets, comme indiqué sur le plateau (voir Leader dans le lexique).
- Les cartes exilé et Croisée des chemins sont posées près du plateau. Les cartes objets de lieux sont posées par piles sur le lieu ad hoc.
- Le 1er joueur est celui dont le **Leader** a le plus d'influence (Lexique)

Jeu semi coopératif où toute discussion entre joueurs est permise. Il prend fin lorsque le moral est à 0, que le compteur de manche indique 0 ou que l'objectif commun est atteint. Tous les joueurs ayant alors atteint leur objectif sont alors être déclarés gagnants. Si l'objectif commun n'est pas atteint, tout le monde a perdu, sauf objectif contraire...

## Déroulement du jeu :

Un tour de jeu se déroule comme inscrit sur l'aide de jeu des joueurs : 2 phases (Joueurs puis Colonie)

### Phase des joueurs :

1 : On révèle **1 carte crise** et durant la manche, chacun pourra **à son tour** jouer 1/ des carte(s) **face cachée** sur la case prévention de crise. Lors de la résolution de crise, s'il y a suffisamment de cartes réclamées par la crise, elle sera résolue et pourra même rapporter un avantage si le quota est dépassé (voir « facultatif » sur la carte). Autrement, l'effet négatif de la carte s'appliquera. **Attention aux traîtres** : Chaque carte autre que celle réclamée vient se soustraire au nombre total.

2 : Tout les joueurs lancent leurs 3 dés d'action et les posent sur leur plateau dans la case de gauche.

3 : Chaque joueur fait 3 actions nécessitant un dé et autant d'actions sans dé qu'il le souhaite/le peut. Le joueur à sa droite pioche une carte **Croisée des chemins** et vérifie si son effet s'applique ou pas au joueur actif, selon les actions qu'il fait. Si c'est le cas, il lira la carte à haute voix et le joueur actif devra choisir entre l'option 1 ou 2, en toute connaissance de cause ou parce qu'il ne sait pas faire l'autre option.

### Les actions nécessitant un dé de valeur minimum :

Utiliser 1 dé en vérifiant que sa valeur est égale ou supérieure à la capacité (d'attaque, de fouille ou de compétence) du survivant utilisé pour :

(Rappel : Vous pouvez augmenter la valeur des dés avec la nourriture de la réserve).

- **Attaquer un Zombie** : Le zombie meurt immédiatement. **PUIS** lancer un dé de risque et appliquer son effet (Voir le lexique).

- **Attaquer un Survivant** : On utilise un dé de risque comme pour les attaques de zombies, mais le survivant attaqué ne meurt pas si facilement. L'attaquant doit lancer un dé dont la valeur devra être **inférieure ou égale** au chiffre correspondant à la force d'attaque de **sa victime** pour lui infliger **1** blessure. Si la valeur du dé est supérieure, rien ne se passe. On ne lance pas de dé de risque comme pour une attaque de zombie.

- **Fouiller** : Le joueur décide s'il garde la 1ère carte piochée ou poser 1/plusieurs jeton(s) « bruit » pour en piocher 1/plusieurs autres et choisir **1 carte** parmi les piochées, les autres sont remises sous le paquet. Maxi 4 bruits par manche et par lieu, peu importe par quel joueur ils ont été posés.

- **Utiliser une compétence** : Certaines compétences nécessitent d'utiliser un dé de valeur minimum, voir la carte de chaque Survivant. S'il n'est pas indiqué le contraire, un survivant peut réutiliser cette même compétence dans un même tour en utilisant un autre dé.

### Actions nécessitant un dé de n'importe quelle valeur :

- **Barricader** : Poser 1 jeton barricade sur 1 case d'entrée de Zombie du lieu où le survivant se trouve.

- **Nettoyer la décharge** : Enlever les 3ères cartes de la décharge avec un perso présent dans la colonie.

- **Appâter** : Prendre 2 Zombies de n'importe quel lieu et les poser sur le lieu où l'on se trouve.

## Aide de jeu de l'Exilé :

- Je ne peux plus participer à la résolution des crises.
- Je ne peux plus voter.

## Je n'ai plus rien à voir avec la Colonie, donc :

- Je ne dois plus ajouter de Survivants Vulnérables à la colonie.
- Je peux placer mes nouveaux Survivants dans le lieu de mon choix, et non plus dans la colonie.
- Je ne peux plus utiliser les jetons de nourriture de la réserve.
- Si l'un de mes Survivants meurt, la colonie s'en fiche, donc le moral ne baissera pas.
- Les cartes que je joue ne vont pas à la décharge mais sont retirées du jeu.

## Actions ne nécessitant pas de dé (et à volonté) :

- **Jouer une carte** et la mettre à la décharge (sauf les cartes événements et les cartes des exilés, qui sont défaussées). Les équipements sont posés à côté d'un survivant. **Attention** : Si un effet de carte tue un Zombie, le Survivant ayant joué la carte doit lancer le dé de risque !

- **Ajouter une carte à la crise**. Poser une carte sur la pile « Prévention de la crise ». (voir ci-dessus, tour de jeu (1) et Phase de la colonie.)

- **Déplacer un survivant** : 1 fois par tour, n'importe où il y a une place survivant libre. Il faut lancer **1 dé** de risque après chaque déplacement. S'il y a morsure, les Survivants présents sur le lieu d'arrivée sont affectés.

- **Dépenser de la nourriture** : Prendre de la nourriture dans la réserve de la colonie, même sans permission, et ajouter autant de points que de nourriture à la valeur d'un de ses dés.

- **Solliciter** : Demander des cartes aux autres et les jouer immédiatement, impossible de les utiliser pour prévenir la crise.

- **Donner** : A son tour, un joueur peut donner l'équipement d'un de ses Survivants (et non pas une carte prise de sa main) à une autre Survivant présent au même endroit, peu importe qui dirige ce Survivant. La carte équipe automatiquement ce Survivant (elle n'est pas mise dans sa main). Attention : vérifier si l'objet a déjà servi ce tour ci et n'est utilisable qu'1x/tour.

- **Voter pour exiler** : 1x/tour, un joueur peut appeler à voter pour exiler un autre joueur. Chacun lève ou baisse son pouce pour décider ou pas de l'exil. Voir 1er joueur en cas d'égalité.



## Phase de la colonie :

**Consommer de la nourriture :** Retirer 1 nourriture de la réserve pour chaque paire de Survivant présente dans la Colonie (Vulnérables ou pas. Arrondi au supérieur, ex : 5 Survivants = 3 nourritures). Les survivants à l'extérieur (sur les plateaux lieux) ne comptent pas, on considère qu'ils se débrouillent pour se nourrir seuls ...

**Vérifier la décharge :** S'il y a moins de 10 cartes, rien ne se passe. Sinon, on baisse le moral de 1 par tranche de 10 cartes, arrondi à l'inférieur.

**Résoudre la crise :** On mélange les cartes posées sur « prévention de crise » et on dévoile les cartes. Voir tour de jeu (1). Chaque symbole correspondant à ce que la carte crise réclame vaut 1. Chaque symbole différent vaut -1. Chaque carte ne vaut que 1 même si indications différentes. Si le nombre

d'objet est suffisant, rien ne se passe ou le bonus facultatif est remporté. Si le nombre est insuffisant, l'effet négatif de la crise (échec) est appliqué immédiatement.

**Ajouter des Zombies :** Un par un, sur les emplacements réservés aux zombies, à raison d'1 zombie par Survivant présent dans chaque lieu extérieur. Dans la colonie, ajouter 1 zombie par tranche de 2 Survivants (vulnérable ou pas, arrondi au supérieur). De plus, pour chaque jeton bruit dans chaque lieu, on lance 1 dé, et on ajoute un Zombie si le résultat est inférieur ou égal à 3. S'il n'y a plus d'emplacement libre, Voir **Barricades**. S'il n'y a ni emplacement libre, ni barricade dans une zone : 1 Survivant meurt pour chaque Zombie qui ne trouve pas de place. Toujours les Survivants en priorité, en commençant par le moins influent puis les Vulnérables (dans la colonie, s'il y en a).

S'il n'y a pas de Survivants et pas de place pour les Zombies, on ne les place pas, et aucune conséquence. Si on manque de Zombies sur socle, utiliser les jetons. Attention : dans la colonie, il y a 6 zones. Si l'une d'elle est pleine, on ne place pas le zombie dans la zone suivante, on résout le problème en tuant un Survivant, s'il en reste dans la colonie !

**Vérifier l'objectif commun :** S'il est atteint, la partie se termine immédiatement.

**Déplacer le compteur de manche :** Descendre d'1 point. S'il est sur 0, la partie est terminée.

**Passer le jeton 1er Joueur :** À son voisin de droite.



## Lexique de rappel et précisions :

- **1er joueur :** En cas d'égalité(s) durant les votes, sa voix l'emporte.
- **Ajouter des Survivants :** En général dans la colonie, sauf indications contraires. S'il y a de la place. Le joueur prend la carte et le pion correspondants.
- **Ajouter des Zombies :** Sur les emplacements prévus pour eux. Dans la colonie, on commence par en mettre 1 à l'entrée 1, puis sur la 2, puis la 3 etc. Après 6, on revient à 1 etc. Ne pas oublier qu'une entrée pleine dans la colonie peut aussi entraîner des morts.
- **Barricades :** S'il n'y a plus de place pour ajouter un Zombie, lors de la phase d'ajout des Zombies, on retire 1 Barricade pour tuer 1 zombie qui doit entrer (pas ceux déjà présents).
- **Blessures :** 3 blessures et/ou engelures = Mort du Survivant.
- **Carburant :** N'oubliez pas qu'il permet de ne pas lancer de dé de risque après un déplacement.
- **Cartes :** Impossible pour quiconque de jouer des cartes hors de son tour de jeu (ex : pour résoudre la crise)
- **Croisée des chemins :** Voir Tour de jeu (3)
- **Colonie =** plateau de jeu. Hors colonie = les plateaux lieux.
- **Dé de risque :** Ne pas oublier de le lancer après chaque attaque de Zombie ou chaque déplacement. 4 possibilités : Rien ne se passe (face vide). 1 Blessure (tête de mort pointue). 1 Engelure (tête de mort étoilée). Morsure (Dent).
- **Equipement :** Si un Survivant équipé meurt, ses équipements retournent dans la main du joueur si la mort survient dans la colonie ou dans la pile d'objets du lieu si elle survient dans un lieu. Un survivant ne peut se défaire d'un équipement qu'en l'utilisant pour résoudre une crise ou en le donnant à un autre (voir « Donner »).
- **Emplacements pour Survivant =** cercles vides. Pour Zombies = cercles avec un symbole.
- **Engelure :** Compte comme une blessure. De plus, si un joueur possède une engelure au début de son tour, il prend 1 blessure supplémentaire.
- **Exil :** Le joueur exilé pioche immédiatement un nouvel objectif qui viendra remplacer ou compléter son objectif secret. Il prend une aide de jeu « Exilé » voir ci-dessous. Il déplace tous ses survivants présents dans la colonie vers un lieu de son choix, en respectant les règles habituelles de déplacement (et donc lancer un dé de risque).
- **Influence :** Le chiffre en haut à droite de chaque carte Survivant.
- **Leader :** Chaque joueur place le Survivant de son choix à gauche de son plateau pour le désigner comme leader. Certains effets de cartes peuvent s'appliquer à ce Survivant particulier.
- **Mort :** -1 au moral pour chaque mort de survivant, même les vulnérables. Lorsqu'un Survivant meurt, On retire sa carte, on met le pion Survivant près du plateau, bien visible (pour les joueurs qui auraient un objectif réclamant un certain nombre de Survivants morts).
- **Morsure :** Mort instantanée du lanceur du dé (voir « Mort »). Si d'autres Survivants sont présents sur le même lieu que le Survivant ayant lancé le dé, on regarde le moins influent qui doit alors choisir entre mourir (et ça arrête là, plus rien ne se passe, les autres survivants n'ont rien) ou lancer le dé de risque. Si le dé de risque affiche une face vide, on s'arrête là. S'il affiche quoi que ce soit d'autre, la propagation continue au Survivant suivant (le moins influent de ceux qui restent encore). Etc...
- **Nourriture :** Les joueurs peuvent prendre un jeton de nourriture de la réserve pour augmenter le résultat de leur dé. En phase de colonie, 1 jeton de nourriture nourrit 2 Survivants ou Vulnérables.
- **Objets :** ce que l'on peut trouver est référencé par ordre croissant sur chaque lieu.
- **Vulnérable :** Les Survivants non dirigés par les joueurs, représentés par un jeton (tête d'humain).
- **Zombie tué :** Ne pas oublier qu'à chaque fois qu'un Survivant tue un Zombie, par une attaque ou un effet de carte, il doit lancer le dé de risque.



