



SURVIVEZ JUSQU'À L'AUBE

LIVRE DE RÈGLES

FLYOS 

TABLE DES MATIÈRES

QU'EST-CE QU'IL Y A DANS LA BOÎTE?	3
VOTRE OBJECTIF /APERÇU	6
PERSONNAGES	7
ENNEMIS	8
PHASE DE RECHERCHE	10
DÉCOMBRES	11
VAGUE!	14
ASSAUT / PHASE D'ÉCHANGE	15
PHASE DE COMBAT	16
DERNIER ROUND / FIN DE LA PARTIE / MODE HISTOIRE	18

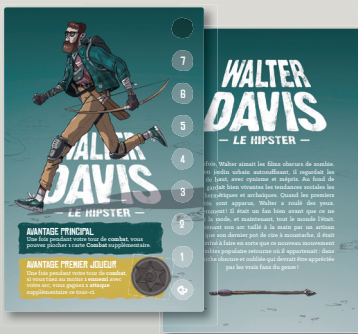


QU'EST-CE QU'IL Y A DANS LA BOÎTE?

1 LIVRE DE RÈGLES



6 PLATEAUX DE PERSONNAGES



138 CARTES DÉCOMBRES



35 CARTES COMBAT



58 CARTES HORDES



6 CARTES ASSAUT



JETONS

20 GRÂNES



1 PREMIER JOUEUR



6 BARRIQUES



6 GRENADES



6 PIÈGES



3 LANCES





Salut. Moi, c'est Rook. Puisque vous lisez mes notes et que tout ça est nouveau pour vous, j'imagine que de vous appeler « Novices » est approprié. Dans ce carnet, j'ai compilé quelques règles à suivre et choses à éviter qui m'ont permis d'être encore ici, après tout ce temps. Ce manuel sera votre phare dans les nuits à venir. Si vous suivez ces règles pour ce qui est prévisible et utilisez votre tête pour le reste, vous devriez vous en sortir.

Ou pas...

VOTRE OBJECTIF

Survivre à **6 Rounds** de chaos méthodique, seul ou en mode coopératif (jusqu'à 6 joueurs), dans l'espoir de sauver votre groupe !

Si un personnage meurt, c'est terminé pour lui. Bien que vous puissiez être tentés de célébrer d'avoir une bouche de moins à nourrir, je vous dirais plutôt que ce seront deux bras en moins pour faire face aux dangers qui vous attendent... Donc, acceptons simplement que vous êtes pratiquement foutus si ça se produit, d'accord ?

APERÇU

Le jeu est divisé en 3 phases : **Recherche**, **Échange** et **Combat**.

RECHERCHE

En commençant par celui qui a en sa possession le jeton **Premier joueur**, les joueurs fouillent les ruines du Vieux Monde à tour de rôle en piochant 1 carte **Décombres** à chaque tour. Ces cartes **Décombres** peuvent contenir des objets utiles tels que de la nourriture, de la boisson et des **munitions**, mais elles peuvent également être des cartes **Malchance**, ou la redoutable carte **VAGUE!**. Lorsqu'un joueur pioche cette carte, il doit également piocher une carte **Assaut**, donnant au groupe un aperçu de la **horde** qui approche. À ce stade, votre pillage est terminé, sauf si le joueur qui a pioché la carte **VAGUE!** prend **1 dégât** pour retarder un peu plus ces rongeurs de mœlle (voir page 14).

ÉCHANGE

Avant la phase de **combat**, chaque joueur peut refiler 1 de ses cartes à un autre joueur. Mais faites attention ; le récipiendaire de votre générosité n'est aucunement obligé de vous donner quoi que ce soit en retour !

COMBAT

C'est parti! Commenant par le **Premier joueur**, chacun choisit soit **d'attaquer**, soit de **fabriquer** quelque chose. Une fois que tout le monde a terminé, les **ennemis** en font de même (attaquer seulement : ils sont bien trop stupides pour fabriquer quoi que ce soit)! Le premier **ennemi** attaquera le joueur qui a pioché la carte **VAGUE!**. Tout **ennemi** restant attaque le reste du groupe dans le sens horaire, puis reste sur le plateau jusqu'à ce qu'il soit éliminé. Les **ennemis**, tout comme les joueurs, sont vaincus lorsque leur indicateur de **vie** est vide, c'est-à-dire lorsque le jeton **Crâne** atteint le symbole de crâne.

PRÉPARATION

- Chaque joueur choisit un personnage et prend le plateau correspondant ;
- Chaque joueur prend l'**arme unique** à son personnage (marquée ∞) et choisit 1 autre **arme commune** avec laquelle commencer le jeu ;
- Rassemblez les cartes **Décombres** correspondant au nombre de joueurs de la partie. Par exemple, si vous avez 3 joueurs à votre table, prenez les cartes numérotées 1, 2 et 3.
- Mélangez les cartes **Décombres** rassemblées ;
- Prenez-en un certain nombre pour créer la pile de **Décombres** active qui sera utilisée pendant la phase de **recherche** pour le **Round** en cours (voir page 11). Insérez la carte **VAGUE!** au hasard, dans la pile active ;
- Mettez de côté la pile de cartes **Décombres** restantes (non actives) ;
- Mélangez les cartes **Assaut** et mettez-les de côté ;
- Faites de même avec les cartes **Combat**.



PERSONNAGES

Au début d'une nouvelle partie, chaque joueur doit choisir un personnage et prendre le plateau correspondant. Les personnages disponibles sont le **Pilier**, le **Psycho**, la **Gâchette**, la **Clepto**, le **Receleur** et le **Hipster**.

Chaque personnage commence la partie avec **2 armes** : son **arme unique** (qui peut être n'importe quoi, de son ustensile de cuisine préféré à une **arme** à feu), et une seconde **arme commune** au choix. Les **armes uniques** portent le nom de leur propriétaire sur la carte, tandis que les **armes communes** n'ont pas de nom.

Note : Si vous jouez en solo, votre personnage commence avec trois **armes** : une **arme commune** supplémentaire au choix.

AVANTAGES

Chaque personnage a **deux avantages** uniques sur son plateau : son **Avantage principal**, qui est toujours actif, et un **Avantage premier joueur**, que vous ne pouvez utiliser que lorsque vous avez le jeton Premier joueur. Les **avantages** peuvent être utilisés au choix lorsque l'opportunité se présente, mais certains **avantages** (par exemple, l'**Avantage principal** du **Psycho**) doivent impérativement être utilisés chaque fois que vous attaquez. Les **Avantages principaux** de tous les personnages ne peuvent être utilisés que lors de leur propre tour, pendant la phase de **combat** ; c'est le cas pour la plupart des **Avantages premier joueur**. Sauf indication contraire, les **Avantages** ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par **Round**.



PLATEAUX DE PERSONNAGES

Sur un **plateau de personnage**, vous trouverez :

- Les **avantages** du personnage.
- L'**indicateur de vie** du personnage.
Note : Comme certains personnages peuvent subir plus de **dégâts** que d'autres, les **indicateurs de vie** des personnages diffèrent en longueur. Lorsque le jeton **Crâne** atteint le crâne sur l'indicateur de **vie**, le personnage meurt. Quand cela se produit, c'est terminé pour tout le monde. Et avant que vous ne posiez la question : non, vous ne pouvez pas jouer le spectre de votre personnage ! N'y pensez même pas !
- La tragique origine des personnages que vous incarnez. Elles se retrouvent à l'arrière des **plateaux de personnages**.

MARQUEUR DE VIE

Utilisez les jetons **Crâne** pour suivre l'état de santé des personnages et des **ennemis**. Les personnages commencent la partie avec un jeton **Crâne** placé sur l'emplacement vide, en haut de leur **indicateur de vie**.



PREMIER JOUEUR

Le jeton **Premier joueur** désigne celui qui joue en premier et débloque également son **Avantage premier joueur** pour le **Round** en cours. Au début de la partie, le jeton **Premier joueur** va au dernier joueur qui a vu un zombie. Que ce soit en lisant un livre, en regardant un film ou en jouant à un jeu de zombies, tout compte ! Si deux joueurs (ou plus) ont vu un zombie en même temps, je leur suggère de se battre à mort s'engager dans une discussion amicale, puis de lancer un dé ou de faire une partie de roche-papier-ciseaux pour trancher qui commencera en premier. Après chaque phase de **combat**, le jeton **Premier joueur** doit être donné au joueur à sa gauche.



ENNEMIS

Le monde a vraiment basculé dans le chaos, n'est-ce pas ? Les gouvernements abandonnent leur peuple, les forces militaires deviennent de vulgaires mercenaires égoïstes qui volent aux gens leurs provisions durement gagnées... Ça montre à quel point de nos jours, on n'est jamais mieux servi que par soi-même.

J'ai dressé une liste de créatures que j'ai rencontrées et que vous devez surveiller. Gardez un œil sur elles, prévoyez des plans B pour vos plans B et peut-être, avec un peu de chance, pourrez-vous vivre quelques jours de plus.

Les **ennemis** apparaissent sous différentes formes ; ils ont tous des cartes **Horde**, des **indicateurs de vie** et des attaques uniques à leur type.

CARTES HORDE



○ **Dégâts fixes** infligés à la **cible**.

○ Nombre de cartes **Combat** à piocher.
*NB : Tous les **ennemis** du même type n'ont pas la même méthode d'attaque ! Quelle surprise amusante et terrifiante !*

○ **Spécial**
Exemple : Si cette créature inflige des **dégâts** à un personnage avec une attaque, le joueur correspondant doit perdre 1 carte **Décombres** au hasard.

○ **Indicateur de vie**
Chaque **ennemi** commence sans jeton **Crâne** sur son **indicateur de vie**. Au premier **dégât** subi par une créature, ajoutez un jeton **Crâne** à l'**indicateur**, sur le chiffre le plus élevé. Déplacez ensuite le jeton vers la droite pour chaque point supplémentaire subi. Lorsque le jeton atteint le symbole **crâne**, l'**ennemi** est vaincu.



ERRANT

Aussi bêtes (et aussi lents) qu'une pierre, vous ne devriez avoir aucune difficulté à gérer ces imbéciles chancelants. Faites seulement attention de ne pas les laisser se regrouper !

Défaussez-les s'ils subissent **2 dégâts** ou plus.



PILLARD

Bon, le problème avec les Pillards, c'est que je les comprends. Nous sommes tous désespérés, et parfois, nous devons faire des choses stupides pour survivre. Écoutez bien, les novices, car c'est la leçon la plus difficile à apprendre : dans ce monde apocalyptique, l'empathie n'a pas sa place. Au final, c'est toi, ou c'est eux.

Défaussez-les s'ils subissent **3 dégâts** ou plus.


🎒 **Spécial** : Si un personnage subit des **dégâts** de l'attaque d'un **Pillard**, le joueur de ce personnage doit perdre 1 carte **Décombres**. Mélangez votre inventaire (incluant vos **munitions**) et défaussez une carte au hasard, sauf les **armes**.



BRUTE

J'ai vu l'un d'entre eux déchirer un ami comme s'il s'agissait d'un vulgaire sac de chips. Restez concentré, visez juste, et si vous savez ce qui est bon pour vous, NE LES LAISSEZ PAS S'APPROCHER !

Défaussez-les s'ils subissent **4 dégâts** ou plus.

 **Spécial** : Ces choses se foutent éperdument des **barricades** et infligent des **dégâts** directement au personnage. Votre **barricade** sera toujours debout par la suite... Mais vous, le serez-vous ?



SURVIVANT

Certains d'entre nous sont préparés, méthodiques et prudents... Mais parfois, vous rencontrerez quelqu'un qui a survécu grâce à de la pure chance ! Ils ne sont pas des « ennemis » en soi, donc je vous suggère d'essayer de les sauver – si ce n'est que pour les jeter sur un autre problème, plus tard.

Défaussez-les s'ils subissent **1 dégât** ou plus.


Spécial : Les **Survivants** sont ciblés par les **ennemis** un par un, de gauche à droite, avant que le joueur avec la carte **VAGUE !** ne soit ciblé. S'ils survivent à ce **Round**, ils doivent rester sur la table pour les **Rounds** suivants. Bien sûr, rien ne vous empêche de les tuer vous-même si vous êtes d'humeur particulièrement meurtrière.



MONSTRE

Pour ceux-là, multipliez par deux (en fait non, par trois !) tout ce que j'ai dit à propos de la Brute. J'imagine qu'un char d'assaut pourrait les arrêter, mais je n'en ai pas sur moi pour tenter le coup. Si vous parvenez à en abattre un, venez me trouver : je vous devrai un verre.

Défaussez-les s'ils subissent **8 dégâts** ou plus.

 **Spécial** : Les **Monstres** renforcent l'attaque de tous les autres **ennemis** de **+1 dégât**. Cet effet est cumulatif s'il y a plus d'un **Monstre** sur la table. Cependant, les **Monstres** ne renforcent pas les autres **Monstres**. Ils ne sont simplement pas assez extravertis pour s'inspirer entre eux...



PHASE DE RECHERCHE

Lorsqu'une phase de **recherche** commence, piochez, dans la pile **Décombres**, le nombre de cartes indiqué dans le tableau référence des **Décombres** (page suivante). Ajoutez-y la carte **VAGUE!**, mélangez les cartes, puis posez la pile au centre de la table, face cachée. C'est la pile de **Décombres active**.

Ensuite, en commençant par le joueur possédant le jeton **Premier joueur** et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs piochent chacun une carte de la pile, à tour de rôle. Si la carte n'est pas une carte **Malchance** (fond de couleur rouge), le joueur qui la pioche peut choisir de l'ajouter à son inventaire ou de la défausser immédiatement. Dans le cas d'un inventaire déjà plein (8 objets maximum), le joueur peut aussi défausser une carte de son inventaire pour la remplacer par la carte piochée.

Lorsqu'un joueur pioche la carte **VAGUE!**, son personnage fait assez de bruit pour attirer la horde qui rôde dans les environs. Il devra piocher la prochaine carte **Assaut** (si elle n'a pas encore été révélée). Ensuite, ce joueur a deux options : il peut choisir d'accepter son destin et de faire face à la horde, mettant fin à la phase de **recherche** et plaçant les **ennemis** de la carte **Assaut** sur la table. Sa deuxième option est de subir **1 dégat** pour reporter leur arrivée, piocher immédiatement une autre carte **Décombres**, puis mélanger la carte **VAGUE!** dans la pile de **Décombres active**.

Plus les joueurs ont d'objets, mieux ils seront préparés pour la prochaine **VAGUE!** de zombies. Cependant, reporter la **VAGUE!** plusieurs fois peut vous coûter cher : vous subirez des **dégâts** chaque fois.

Lorsque la carte **VAGUE!** est piochée, la pile **Décombres active** restera en place pour les **Rounds** subséquents. Chaque **Rounds**, de nouvelles cartes seront ajoutées à la pile active **Décombres**, qu'elle ait été vidée ou non. Cela signifie donc que la pile peut devenir véritablement massive (surtout si vous avez été malchanceux lors des premiers **Rounds**). Souvenez-vous : plus la pile de **Décombres** sera épaisse, plus vos phases de **recherche** seront sécuritaires !



RÉFÉRENCE DES DÉCOMBRES

Le nombre de cartes piochées de la pile de **Décombres** pour former la pile de **Décombres active** à chaque **Round** dépend du nombre de joueurs :


JOUEURS	CARTES DÉCOMBRES
1	7
2	10
3	12
4	16
5	20
6	20

DÉCOMBRES

Les cartes **Décombres** peuvent contenir des **déchets**, des **objets de soins**, des **actions spéciales**, des **armes**, des **munitions**, des **matériaux de fabrication** ou des cartes **Malchance**. Les cartes **Décombres** pouvant être activées (**soin**, **action**, **munitions**, **matériaux de fabrications**) vont dans la pile de défausse après leur utilisation.

LIMITE D'INVENTAIRE

Un personnage peut transporter jusqu'à **8 objets**, y compris ses **armes de départ**. Cependant, les **munitions** et les **matériaux de fabrication** peuvent être regroupés (par exemple, **3 flèches** occupent seulement 1 espace de votre inventaire, et **2 planches** occupent également 1 espace). Seuls les items qui

ont l'icône  peuvent être regroupés. Vous ne pouvez pas regrouper des objets différents ensemble (par exemple, regrouper des **flèches** et des **planches** ensemble n'est pas possible). Un joueur peut défausser un **objet** et libérer de l'espace pour d'autres items à tout moment, et ce, autant qu'il le souhaite.

Note : Si vous jouez en solo, la limite d'inventaire de votre personnage est de **10 objets**, plutôt que de 8. Je suppose que lorsque vous ne vous fiez pas à d'autres pour trimbaler vos possessions, vous apprenez à les transporter efficacement vous-même.



MUNITIONS

Certaines **armes**, telles que les **pistolets** et les **arcs**, nécessitent un type de **munitions** spécifique pour être utilisées. Plusieurs **munitions** peuvent être utilisées à la fois pour augmenter vos chances d'infliger plus de **dégâts**. Ne vous inquiétez pas, personne ne vous jugera si vous voulez remplir votre **pistolet** à ras bord avant de presser la détente – c'est l'apocalypse, après tout !

Pour chaque carte **munitions** utilisée dans une **attaque**, le joueur doit piocher une carte **Combat**. Ces cartes peuvent augmenter les **dégâts** infligés par l'**attaque**, parfois de manière considérable. Une fois les **munitions** utilisées, ces cartes doivent être défaussées.

Plus une personne utilise de **munitions**, plus elle obtient de cartes **Combat** à piocher. Jumelez une de ces cartes **Combat** à votre **attaque**, et défaussez le reste. Vous ne devez utiliser qu'une seule des cartes **Combat** que vous avez piochées, indépendamment de la quantité de **munitions** utilisées ou de cartes piochées – choisissez donc judicieusement.



ARMES

Chaque joueur commence la partie avec **2 armes**. Nous vous recommandons de choisir **1 arme de mêlée** et **1 arme à distance** (mais bon, faites comme vous le voulez, hein !). Une de ces **armes** est déterminée par le personnage choisi (par exemple, si vous avez choisi de jouer le **Hipster**, vous commencerez la partie avec l'**Arc du Hipster** dans votre inventaire), et la deuxième **arme** est choisie parmi les **armes communes** (les **armes communes** n'ont pas de nom de personnage dans leur titre). Lorsque vous jouez en solo, vous commencez la partie avec une **arme commune** supplémentaire au choix. Tandis qu'un joueur ne peut pas perdre les **armes** avec lesquelles il a commencé la partie, il peut cependant les donner pendant la phase **d'échange**, s'il le désire.



Pendant la phase de **combat**, un personnage peut utiliser son **action** pour **attaquer**. Lorsqu'il le fait, il doit choisir

1 de ses **armes** et une **cible ennemie** à laquelle infliger des **dégâts**, éliminant potentiellement la menace. Les différentes **armes** infligent des **dégâts** de manières variées : certaines infligent une quantité de **dégâts fixes**, tandis que d'autres peuvent causer un total pouvant varier lorsque l'**arme** est jumelée à des cartes **Combat**. D'autres peuvent également toucher plus d'un **ennemi** à la fois, infligeant des **dégâts de zone**. Certaines **armes**, telles que les **pistolets**, nécessitent au moins 1 carte **Balles** afin de pouvoir être utilisées, et les **arcs** ont besoin d'au moins 1 carte **Flèches**. Plusieurs cartes **Balles** ou **Flèches** peuvent être utilisées pour une seule attaque afin d'augmenter le nombre de cartes **Combat** de cette **attaque**.

Vous ne pouvez pas regrouper les **armes**.



CARTES SPÉCIALES

Ces cartes ont des effets variés et peuvent être utilisées à différents moments clés du jeu (exemple : la carte **Rage sanguinaire** ajoute **1 dégât de zone** à votre attaque et peut être utilisée pendant votre tour, dans la phase de **combat** seulement, tandis que la carte **Chance** peut être utilisée chaque fois qu'une carte **Combat** est piochée, pour la défausser et en piocher une nouvelle à la place). Attention, certaines de ces cartes peuvent vous coûter des **points de**

vie pour être jouées, alors assurez-vous de ne pas mourir en buvant une boisson énergisante en plein milieu d'un **combat** ; ce serait vraiment embarrassant ! L'utilisation d'une de ces cartes ne constitue pas une **action** – vous pouvez **attaquer** ou **fabriquer** avant ou après l'avoir utilisée. Ces cartes ne peuvent pas être regroupées et, malgré que certaines d'entre elles représentent plus des concepts que des objets physiques (comme **Encouragement** et **Concentration**, par exemple), elles occupent tout de même de l'espace dans votre inventaire. Comme quoi certaines émotions peuvent être pesantes, littéralement !



CARTES MALCHANCE

Vous ne trouverez pas que des choses utiles dans les ruines du Vieux Monde. Les survivants peuvent également piocher des cartes **Malchance** dans la pile de **Décombres**. Ces cartes, identifiées d'un beau fond rouge qui provoquera à coup sûr un « Eh merde ! » autour de la table, confèrent des pénalités qui s'appliquent immédiatement au joueur qui en pioche une. Et avant que vous ne posiez la question : non, vous ne pouvez

pas garder cette horde de rongeurs dans votre inventaire ! Vous n'avez jamais entendu parler de la rage ? !



DÉCHETS

Les trouvailles les plus abondantes du Vieux Monde. Ces cartes n'ont aucun effet et ne peuvent pas se regrouper ensemble. Cependant, elles peuvent être utiles si vous devez défausser une carte aléatoire. Certains personnages astucieux pourront même leur trouver une utilisation particulière.



OBJETS DE SOINS

Ces objets peuvent être utilisés *uniquement* pendant la phase **d'échange**, tant pour libérer de l'espace dans votre inventaire que pour récupérer une partie de vos **points de vie**. Le nombre de **points de vie** récupéré équivaut au nombre de cœurs affichés dans le coin supérieur droit de la carte. Ces objets ne peuvent pas être regroupés ensemble.

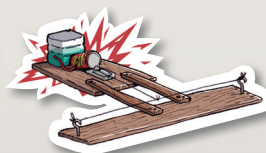


MATÉRIAUX DE FABRICATION

Vous ne voulez pas attaquer les méchants ? Peut-être êtes-vous à court de balles après avoir rempli votre pistolet à ras bord ? Croyez-moi, je vous comprends : ça arrive aux meilleurs d'entre nous ! Pendant la phase de **combat**, vous pouvez utiliser votre **action** pour jumeler certains **matériaux de fabrication** et **fabriquer** une de ces choses :

- **FLANCHES + CLOUS** = jeton **BARRICADE**
- **FLANCHES + FRAGMENTS** = jeton **LANCE**
- **CÂBLES + EXPLOSIFS** = jeton **PIÈGE**
- **CLOUS + EXPLOSIFS** = jeton **GRENADE**

Rappel : Toutes les cartes doivent être défaussées après utilisation, sauf celles dotées d'un symbole d'infini (∞).



OBJETS FABRIQUÉS

- **Jeton Barricade**
Placez ce jeton à côté de votre personnage après l'avoir fabriqué. Il vous protège contre l'entière des **dégâts** infligés par la prochaine **attaque** (sauf dans le cas d'une **Brute**, qui elle ignore les barricades). La **barricade** se brise à la suite de l'**attaque**, et ce jeton doit être défaussé (à moins que l'attaque ne vous inflige aucun **dégât** : dans ce cas, la **barricade** reste en place, intacte, jusqu'à la prochaine attaque). Les **barricades** ne bloquent pas les **dégâts de zone** ni les effets des cartes **Malchance**, et ne doivent donc pas être défaussées après que vous ayez subi des **dégâts de zone**.

- **Jeton Piège**
Placez ce jeton à côté de votre personnage après l'avoir fabriqué. Il inflige **4 dégâts** à un **ennemi** immédiatement avant d'attaquer un personnage. Le personnage ne subit aucun effet ou **dégâts de l'attaque de l'ennemi** s'il est tué par le **piège**. Dans le cas contraire, le personnage subit les **dégâts de l'attaque ennemie**, comme d'habitude. Après utilisation, le jeton **Piège** doit être défaussé.

- **Jeton Lance**
Placez ce jeton sur un **ennemi** après l'avoir fabriqué pour lui infliger **3 dégâts**. De plus, toutes les attaques subséquentes sur cet **ennemi** infligeront **+1 dégât**. Lorsque l'**ennemi** meurt, défaussez le jeton **Lance**.

- **Jeton Grenade**
Placez ce jeton sur un **ennemi** après l'avoir fabriqué. La **cible** ainsi que les **ennemis adjacents** sont temporairement retirés du **combat**. Ils ne peuvent ni attaquer, ni être ciblés par d'autres attaques, **avantages** ou jetons, ni subir de **dégâts**. À la fin de la phase de **combat** en cours, cet effet prend fin et le jeton **Grenade** doit être défaussé.

Vous ne pouvez pas fabriquer de **barricades** et de **pièges** pour un autre joueur, ni les échanger pendant la phase **d'échange**, car ils ne sont pas des **objets**.

VAGUE !

Vous entendez ces rugissements derrière la station-service effondrée ? Vous n'avez que quelques précieuses secondes avant que la horde ne vous atteigne ! Lorsque vous piochez la carte **VAGUE !**, le pire est à venir. Si la première carte du paquet **Assaut** n'a pas encore été révélée, piochez-la et révélez-la au groupe. Ensuite, vous pouvez faire l'une de ces **deux actions** :

- Retrouvez vos manches et affrontez-les ! Prenez la carte **VAGUE !** et placez-la à côté de votre **plateau de personnage**. À moins d'une action astucieuse, le premier **ennemi** va vous frapper pour avoir osé les déranger. J'espère que vous avez une bonne collection d'armes bien chargées – ou que vous avez accepté votre triste sort...

- Gagnez un peu de temps : Prenez **1 dégât**, piochez 1 carte de la pile de **Décombres active**, et remplacez-y la carte **VAGUE !**. Reprenez ensuite la phase de **recherche** où vous l'avez laissée... Jusqu'à ce que la carte **VAGUE !** ne refasse surface. En saisissant un objet pointu à portée de main, une simple taillade suffit pour créer une distraction ensanglantée qui devrait vous donner du temps additionnel pour vous préparer et aller à la recherche d'autres objets utiles.

La carte **VAGUE !** doit être ajoutée à chaque pile de **Décombres active** avant d'y être mélangée, au début de chaque phase de **recherche**.

La carte **VAGUE !** ne prend pas de place dans votre inventaire. Ce n'est pas un objet, après tout, mais simplement un rappel que vous êtes la personne la moins discrète. Ou peut-être simplement la plus délicieuse...



BRUTAL						
JOUEURS	1	2	3	4	5	6
ERRANT	1		1	1	2	2
PILLARD		1	1	1	2	1
BRUTE	1	2	3	4	4	5
MONSTRE						
SURVIVANT	1	1	1	1	1	1

CARTE ASSAUT



ENNEMIS RESTANTS DU DERNIER ASSAUT (SI IL Y EN A)



NOUVELLES CARTES HORDE

ASSAUT

Quand une horde d'infectés se rapproche, vous pouvez généralement les apercevoir d'avance. Les cartes **Assaut** montrent combien de chaque type d'**ennemi** attaqueront pendant la prochaine phase (par exemple, **2 Brutes**, **2 Pillards**, etc.). Ces informations peuvent vous aider à vous préparer pour la phase de **combat**, puis à décider de soit les affronter (si vous vous sentez prêts), soit gagner du temps pour fouiller les **Décombres** à la recherche d'objets utiles.

Lorsque vous révéléz cette carte, piochez le nombre de cartes **Horde** correspondant à chaque **ennemi** indiqué sur la carte **Assaut**, toujours en fonction du nombre de joueurs. Mélangez puis alignez-les au centre de la table, de gauche à droite. Si des **ennemis** de la dernière **VAGUE!** sont toujours sur la table, ajoutez ces nouvelles cartes **Assaut** à leur droite de manière à toujours avoir une ligne d'**ennemis**. La position de chaque **ennemi** sur cette ligne déterminera l'ordre dans lequel ils attaqueront (de gauche à droite).



PHASE D'ÉCHANGE

Avant de prendre part à cette véritable boucherie, vous avez quelques instants pour faire des **échanges**. Essayez d'échanger, avec votre ami le plus crédule, cette canette vide que vous avez trouvée dans une poubelle contre des **munitions**, s'il en a. Sait-on jamais, ça pourrait fonctionner ?

Pendant cette phase et sans aucun ordre précis, les joueurs peuvent donner un seul de leurs objets à un joueur au choix. Le joueur qui reçoit l'objet est libre de le refuser : dans ce cas, trouvez quelqu'un de plus reconnaissant avec qui échanger. N'importe quelle carte **Décombres** peut être échangée, quel que soit son type. Cependant, les jetons fabriqués, tels que les **Barricades**, ne peuvent pas être échangés.

Un joueur ne peut donner qu'une seule carte pendant la phase **d'échange** – jamais une pile entière de cartes. Cependant, si un joueur donne la carte **Sac à dos** à un autre joueur, tous les objets contenus sont également donnés à l'autre joueur. Quelle astuce !

La phase **d'échange** est le seul moment du jeu pendant lequel un joueur peut soigner ses blessures en consommant de la **nourriture** ou en utilisant une carte appropriée. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes à utiliser pour se soigner.

Vous pouvez aussi choisir de ne rien donner lors de la phase **d'échange** – personne ne vous y oblige ! De plus, tant que vous n'avez encore rien échangé, vous pouvez absolument refiler un objet que vous avez reçu pendant ce **Round** à quelqu'un d'autre.

Lorsque tous les joueurs ont terminé, la phase **d'échange** prend fin et la phase de **combat** débute.

PHASE DE COMBAT

Pendant cette phase, chaque joueur joue à tour de rôle pour combattre les **ennemis** au centre de la table, en commençant par le **Premier joueur**. Pendant son tour, un joueur ne peut effectuer qu'une seule **action**, soit :

- **Attaquer** : effectuer **1 attaque** avec l'une de ses **armes** ; ou
- **Fabriquer** : fabriquer **1 nouvel objet** en utilisant les **matériaux de fabrication** appropriés (voir page 13).

Vous pouvez également ne rien faire et passer votre tour.

ATTAQUES

Les **armes** peuvent infliger des **dégâts** de 3 manières différentes :



- **Dégâts fixes** : La **cible** subit les **dégâts** indiqués sur la carte de l'**arme** ;



- **Dégâts de zone** : Les **ennemis** ou **joueurs adjacents** à la **cible** subissent chacun **1 dégât de zone** indiqué sur la carte de l'**arme**, les cartes **Spéciales** et les cartes **Combat**. Les **dégâts de zone** infligés aux **ennemis** ne s'appliquent qu'aux **ennemis** et **Survivants** de la ligne, pas aux personnages de joueurs. Et inversement, les **dégâts de zone** infligés aux joueurs ne s'appliquent qu'aux **joueurs adjacents**, et non aux **ennemis** ou aux **Survivants**. Lorsque vous jouez en solo, les **dégâts de zone** visant le joueur sont ignorés. Lorsque vous jouez en duo, les **dégâts de zone** ne s'appliquent pas deux fois au **joueur adjacent** simplement parce qu'il a la malchance d'être à votre droite ET à votre gauche !



- **Cartes Combat** : En fonction de l'**arme** et des **munitions** avec lesquelles ils attaquent, les joueurs piochent une ou plusieurs cartes **Combat** et doivent n'en choisir qu'une à utiliser lors de l'**attaque**. Les cartes **Combat** peuvent infliger des **dégâts fixes**, des **dégâts de zone**, ou une combinaison des deux.

CARTES COMBAT

Certaines **attaques** sont moins fiables que d'autres, mais peuvent être dévastatrices si elles atteignent leur **cible**. C'est ce qui vous attend sur les cartes **Combat** : elles offrent souvent des bonus incroyables (comme le fameux **+3 dégâts**), tout en imposant parfois des pénalités (comme le redoutable **-2 dégâts**).

Les **armes**, **ennemis** et **munitions** utilisées peuvent ajouter une ou plusieurs cartes **Combat** à l'attaque. Les joueurs et les **ennemis** piochent tous deux de la même pile, qui doit être mélangée à nouveau lorsqu'elle est vide, à l'aide des cartes **Combat** jetées. Les effets spéciaux sur les cartes **Combat** s'appliquent aux joueurs comme aux **ennemis**, sauf l'effet **Défausser une carte Décombres**, qui ne s'applique pas lorsqu'il est utilisé par un **ennemi** (ils n'en possèdent pas de toute façon).

Lorsqu'une **attaque** implique plusieurs cartes **Combat**, il faut n'en sélectionner qu'une seule. Lorsqu'un **ennemi** pioche plusieurs cartes **Combat**, les joueurs doivent conserver celle qui inflige les **dégâts** totaux les plus importants à la **cible** de l'**ennemi**, en ignorant tout autre effet spécial, comme les **dégâts de zone**.

Dans certaines situations, les cartes **Combat** peuvent réduire les **dégâts** infligés par une **attaque** allant jusqu'à un chiffre inférieur à 0, c'est-à-dire des points de **dégâts** négatifs (-1, -2). Dans ce cas, l'**attaque** n'inflige pas de **dégâts** à sa **cible** et, malgré tout argument contraire, ne guérit pas la **cible**. Vous ne pouvez pas remplacer une visite à l'hôpital par l'attaque d'un errant malchanceux, peu importe à quel point elle était faible !



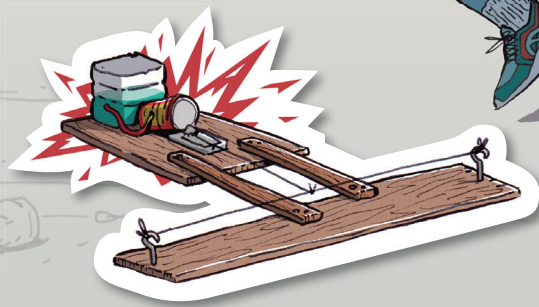
Une fois que les joueurs ont fini leur tour, tout **ennemi** restant attaque le groupe, un par un. Le premier **ennemi** attaque le joueur qui possède la carte **VAGUE!** (ne vous inquiétez pas, il le mérite amplement). Puis, les **ennemis** restants attaquent les autres joueurs dans le sens horaire, c'est-à-dire que la seconde attaque se dirige vers le joueur à gauche du joueur ayant la carte **VAGUE!**, et ainsi de suite.

PROTECTION

Lorsqu'un **ennemi attaque**, les jetons **Piège** possédés par le joueur visé s'activent en premier. Ensuite, si le joueur a des jetons **Barricade**, ils prennent également effet. Que des **dégâts** soient infligés (ou pas), ou que les **pièges** et **barricades** soient activés (ou pas) : les **ennemis** restants continuent de cibler les joueurs, toujours dans le sens horaire.

Si un **Survivant** est sur la ligne avec les **ennemis**, il subit les **dégâts** avant le joueur qui possède la carte **VAGUE!** Un noble sacrifice. Stupide, mais noble. Lorsqu'il n'y a plus de survivants sur la table, les attaques suivantes ciblent les joueurs comme à la normale.

Une fois que tous les **ennemis** encore debout ont fini d'attaquer, la prochaine phase de **recherche** peut commencer. Si des survivants sont toujours présents, ils restent au centre de la table – qui sait, ils pourraient être infectés : on ne peut prendre un tel risque ! La prochaine **VAGUE!** d'**ennemis** les rejoindra au prochain **Round**.



DERNIER ROUND

Vous y êtes... Presque. À la fin du **Round 6**, il n'y a plus de vilains tapis dans l'ombre. Mais ne pensez pas que les **ennemis** qui restent vous laisseront partir aussi facilement !

Si vous n'avez pas tué tous les **ennemis** au **Round 6**, voici comment vous pouvez vous racheter :

Étape 1 : Mélangez la carte **VAGUE!** dans ce qui reste de la pile **Décombres**.

Étape 2 : Lorsqu'un joueur pioche la carte **VAGUE!**, ne piochez pas de carte **Assaut**.

Étape 3 : Complétez la phase **d'échange** de manière normale.

Étape 4 : Complétez la phase de **combat** de manière normale.

Si après tout ceci il reste toujours des zombies devant vous, répétez à partir de l'**Étape 1** jusqu'à ce que vos **ennemis** soient tous vaincus, ou que l'un de vous ne meure. Il est possible que la seule carte restante dans la pile active de **Décombres** soit la carte **VAGUE!**, ce qui veut dire que le **Premier Joueur** peut soit accepter la **VAGUE!**, soit subir **1 dégat** et passer la carte au prochain joueur.

JOUER EN SOLO

Tous les personnages ne sont pas égaux lorsque vous jouez en solitaire. Certains survivront plus facilement seuls que d'autres. Apprenez à découvrir leurs forces et faiblesses en testant leurs aptitudes sur le terrain !

Lorsque vous jouez en solo, votre limite d'inventaire est de **10 emplacements**, et vous commencez avec **3 armes** : l'**arme unique** de votre personnage et **2 armes communes** de votre choix.

FIN DE LA PARTIE

Vous commencez à être épuisés ? Vous commencez à faiblir ? Pas de soucis ! Référez-vous simplement à cette liste pratique pour savoir si vous avez gagné :

- Le **6e Round** est-il terminé ?
- Les **ennemis** sont-ils tous morts ? (NB : les **Survivants** ne sont pas vraiment vos **ennemis**. Au fond, ils sont tous assez doux et gentils.)
- Êtes-vous tous encore en vie ?

Si vous avez coché toutes les cases, il semble que vous ayez réussi ! Regardez, vous pouvez même voir les premiers rayons du soleil poindre à l'horizon... En fin de compte, il semblerait que vous puissiez vivre encore un jour de plus !

Si vous n'avez pu cocher quelques cases sur cette liste, ne vous inquiétez pas : vos haricots ne sont pas encore tout à fait cuits ! Continuez de jouer jusqu'à ce que toutes les cases soient cochées, et si l'un d'entre vous rencontre une fin malheureuse d'ici là... eh bien, vous ne pouvez pas toujours gagner.

Ce fut un plaisir.

MODE HISTOIRE

L'apocalypse n'est pas qu'un combat constant pour votre survie. Le monde tourne toujours, malgré l'état des choses. D'autres aventures excitantes et déjantées vous attendent dans les ruines du Vieux Monde !

Chaque histoire propose une nouvelle façon de jouer au jeu avec des règles et des situations uniques. Découvrez les avec l'extension **HISTOIRES + MODS**.

CRÉDITS

UN JEU CONÇU ET DIRIGÉ PAR : Thomas Filippi et Gary Paire

ILLUSTRATIONS ET COULEURS : Benjamin Bauchau et Elsa Lamy

DIRECTION ARTISTIQUE : Marie-Michèle Ayotte

CONCEPTION NARRATIVE : Thomas M. Fortier

GAME DESIGN ET ÉQUILIBRAGE : Gaspard Dauvillier

GAME DESIGN ET TESTS SUPPLÉMENTAIRES : Cyril Dupont and Lucas Kosmalski

ÉDITION ANGLAISE : Erin Harpst

TRADUCTION FRANÇAISE : Élodie Levesque

ÉDITION FRANÇAISE : Geneviève Bergeron

VIDÉO : George Georgeadis (ONIRO)

REMERCIEMENTS À : tous les contributeurs qui ont participé à la campagne Kickstarter, Simon Goudreault, Nicolas Gagne, Elsa Chauvet, Tristan Jolu, Geneviève Bergeron, les Pirates, Lylian, Emilie Salles, Alice et Ellie Paire, nos distributeurs fidèles, toutes les grenouilles du studio et vous, cher joueur, qui avez pris le temps de lire chaque mot jusqu'ici.



SYMBOLES



L'indicateur de vie fait état des dégâts infligés à vous ou aux ennemis. Lorsque le crâne est atteint, le personnage ou l'ennemi meurt.



Nombre de cartes **Combat** à piocher.



Les points de dégâts subis par le personnage ou l'ennemi qui a pioché la carte (1 ou 2). Les barricades, les survivants et toute autre protection ne préviennent pas ou n'affectent pas ce type de dégâts.



Les dégâts infligés à la cible (0, 1, 2, 3).



Les dégâts de zone sont ajoutés à votre attaque. Lorsque le grand nombre n'est pas un « X », celui-ci représente les dégâts fixes à ajouter à votre attaque.



Défaussez 1 carte de votre inventaire, au hasard.



Cet objet ne peut pas être volé.



Matériaux de fabrication.



Ne pas jeter après utilisation.



Ignore les barricades.



Tous les ennemis sur la ligne infligent +1 dégât lorsqu'ils attaquent. Cet effet est cumulatif.



Cette carte peut être jouée à tout moment. La jouer ne compte pas comme une action.



Vous pouvez regrouper plusieurs cartes de cet objet identiques dans votre inventaire. Exemple : vous pouvez regrouper 3 cartes planches, mais pas 1 carte balles et 2 cartes flèches.



Pendant la phase d'échange, soignez-vous de 1, 2 ou 3 points.

CARTES SPÉCIALES

BOISSON ÉNERGISANTE

À saveur de goyave. À jouer pendant votre tour au cours de la phase de combat. Vous subissez immédiatement 1 dégât, et pouvez soit **attaquer** (rouge) ou **fabriquer** (vert) une fois de plus pendant votre tour.

CONCENTRATION

Jouez cette carte pendant votre **attaque**. Vous pouvez répartir les dégâts de votre **attaque** aux ennemis adjacents à votre cible. Les dégâts de zone ne sont pas affectés par cette carte, mais ils s'appliquent toujours.

ENCOURAGEMENT

Vous ne pouvez jouer cette carte que pendant le tour d'un autre joueur. Ce dernier peut effectuer une action supplémentaire (**attaque** ou **fabrication**) pendant son tour. Cependant, vous devez prendre la carte **VAGUE!** au joueur qui la possède actuellement.

RAGE SANGUINAIRE

Jouez cette carte pendant votre **attaque**. Lorsque vous jouez, vous subissez 1 dégât, et votre **attaque** cause 1 dégât de zone supplémentaire.

VITAMINES

Jouez cette carte pendant votre **attaque**. Piochez 2 cartes **Combat** supplémentaires. Vous pouvez utiliser cette carte même si votre **attaque** ne nécessite pas de piocher des cartes **Combat**.

CHANCE

Vous pouvez jouer cette carte lorsqu'une carte **Combat** est piochée, que ce soit par un joueur ou un ennemi. Défaussez cette carte **Combat** et piochez-en une autre pour la remplacer.

SAC À DOS

Cette carte occupe 1 emplacement d'objet dans votre inventaire. Cependant, le sac à dos peut contenir 2 objets (placez-les sur cette carte.) Le sac à dos et les objets qu'il contient ne peuvent ni être volés par un Pillard, ni perdus en raison d'une carte **Malchance**. Lorsque échangés, les objets rangés dans le sac à dos sont également transférés à l'autre joueur. Vous pouvez changer les objets qui y sont rangés à tout moment. Lorsque le sac à dos est défaussé, les objets qui y sont rangés sont également perdus.

CARTES MALCHANCE

ATTAQUE DE RONGEURS

Subissez 1 dégât, puis défaussez cette carte.

ATTAQUE DE CORBEAUX

Défaussez 1 carte **Décombres** de votre inventaire au hasard, puis défaussez celle-ci.

FRACTURE

Subissez 2 dégâts, puis défaussez cette carte.