Vin d'jeu d'aide (www.vindjeu.eu)

1 MANCHE

I. PHASE DES JOUEURS

1. **REVELER UNE CARTE CRISE**
2. **LANCER LES DES ACTION**
   - Chacun **enlève tous ses dés** des cases non- et utilisés
   - Chacun **reçoit 1 dé action +1 dé action pour chacun de ses survivants** (au 1er tour : 3)
   - Chacun **lance** tous ses dés et les dépose dans la case non-utilisés
3. **TOUR DES JOUEURS** : Chaque joueur joue à son tour (en sens horaire) toutes ses actions puis passe
   - Au début du tour d'un joueur, chaque survivant de ce joueur ayant au moins 1 jeton **Engelure**, reçoit 1 blessure (3 blessures = mort)
   - Le joueur à droite du joueur actif pioche 1 carte **Croisée des chemins** et la garde secrète.

     Si **l'effet** déclencheur a lieu durant le tour du joueur actif, les effets de la carte s'appliquent immédiatement au joueur actif & le joueur à droite lit la carte à voix haute. Si l'effet est déclenché durant 1 action particulière du joueur, le déclenchement se fait alors après que l'action déclencheur ait été résolue.

     Si la carte donne un **choix** entre 2 options, le joueur actif choisit. S'il ne sait pas remplir une des 2 options, il doit choisir l'autre.

     Retirer la carte du jeu.

     Si l'effet déclencheur ne survient pas, placer la carte sous la pioche.

II. PHASE DE LA COLONIE (réaliser les 7 étapes suivantes dans l'ordre)

1. **CONSOMMER LA NOURRITURE**

   Retirer **1 nourriture par 2 survivants dans la colonie** (arrondir au supérieur) (les survivants **vulnérables comptent**) (les survivants en dehors de la colonie ne comptent pas, ils se nourrissent eux-même)

   S'il n'y a **pas assez** de nourriture :
   - Ne retirer aucun jeton nourriture
   - Ajouter 1 jeton **famine** dans la réserve de nourriture
   - Diminuer le **moral** de 1 pour chaque jeton famine dans la réserve de nourriture
2. **VERIFIER LA DECHARGE**

   Par tranche de **10 cartes** dans la décharge (arrondir à l'inférieur), diminuer le **moral** de 1
3. **RESOUDRE LA CRISE**
   - **Mélanger** les cartes ajoutées à la crise
   - **Révélez**-les une par une : chaque symbole correspondant : + 1pt, chaque symbole ne correspondant pas : -1pt
   - Si **total < nbre de joueurs non-exilés**, **appliquer** les effets de la crise
   - Si **total ≥ nbre de joueurs non-exilés**, la crise a été **prévenue**.
   - Si total **dépasse** le nombre de joueurs non-exilés **de 2** ou plus, augmenter le **moral** de 1
   - **Retirer** du jeu **toutes les cartes** ajoutées à la crise
4. **AJOUTER DES ZOMBIES**
   - Ajouter à la **colonie 1 zombie par 2 survivants** (arrondir à l'unité supérieure) incluant les vulnérables présents à cet endroit.
     - Ajouter le 1er sur une case vide de la **zone d'entrée 1**, le 2ème sur la zone d'entrée 2,…, un 7ème sur la zone 1,…
     - S'il n'y a pas de case vide dans la zone d'entrée appropriée, mais qu'il y a un jeton **barricade**, enlever le jeton barricade et retirer le zombie qui devait y être placé.
     - S'il n'y a ni case libre, ni jeton barricade, il y a une **brèche** dans la défense : retirer le zombie et **tuer le survivant** dans la colonie avec la valeur **d'influence la plus basse.**
       - S'il n'y a que des survivants **vulnérables** dans la colonie, tuer un vulnérable.
       - S'il n'y a **pas de survivant** dans la colonie, retirer simplement le zombie sans autre conséquence.

   Si **pas assez** de zombies cartonnés, utiliser les jetons.
   - Ajouter **1 zombie** à chaque lieu **hors colonie** par **1 survivant** présent

     Même règle que pour la colonie : si pas de place & barricade, sans barricade.
   - Pour chaque lieu, **retirer 1 par 1 les jetons bruits**. Pour chaque jeton bruit retiré, lancer **1 dé action**. Ajouter **1 zombie** pour chaque résultat **≤ 3.**
5. **VERIFIER L'OBJECTIF COMMUN**

   S'il a été atteint, la partie se **termine** immédiatement.
6. **DEPLACER LE COMPTEUR DE MANCHE**

   Baisser-le d'un point. Si le marqueur atteint **0,** la partie se termine immédiatement.
7. **PASSER LE JETON PREMIER JOUEUR** à la personne à la **droite** du 1er joueur.

ACTIONS D'1 JOUEUR

1. ACTIONS QUI NECESSITENT 1 DE D'ACTION

Pour utiliser 1 dé action : déplacer 1 dé de la case « non-utilisé » **vers la case « utilisé »**

A) ATTAQUER AVEC 1 SURVIVANT (on peut attaquer plusieurs fois avec le même)

- ➔ Le dé action utilisé doit avoir 1 **chiffre ≥ à la valeur d'attaque** du survivant (chiffre à côté d'une étoile – 2ème chiffre en haut à droite)
- ➔ Désigner 1 **cible** qui doit être un **zombie** ou 1 **survivant** (pas un vulnérable ni un contrôlé par le même joueur) situé sur le **même lieu** (dans la colonie, le zombie ciblé peut être dans n'importe quelle zone d'entrée)
- ➔ Si la cible = 1 **zombie** :
  - Le zombie est **tué** & retiré du plateau
  - Lancer le **dé risque** pour le survivant qui a attaqué
- ➔ Si la cible = 1 **survivant** :
  - **Relancer le dé** action utilisé
  - Si le **résultat ≤ à la valeur d'attaque du survivant visé** : placer 1 jeton **blessure** sur le survivant visé & **prendre 1carte au hasard dans la main** du joueur qui contrôle ce survivant

B) FOUILLER AVEC 1 SURVIVANT (on peut fouiller plusieurs fois avec le même)

On peut fouiller n'importe quel lieu **hors colonie**.

- ➔ Le **dé action** utilisé doit être **≥ la valeur de fouille**
- ➔ **Piocher 1 carte** du paquet objet du lieu & la regarder puis décider entre :
  - Ajouter la carte à sa main & **arrêter** l'action
  - **Placer 1 jeton bruit** sur 1 case de bruit vide de ce lieu pour piocher 1 carte supplémentaire. On peut le faire tant qu'il reste des cases de bruit libres
- ➔ **Prendre 1 des cartes** piochées et remettre le reste **sous le paquet**

C) BARRICADER AVEC 1 SURVIVANT

- ➔ Le dé action utilisé peut être de n'importe quelle valeur
- ➔ Poser 1 jeton barricade sur 1 case d'entrée **du lieu** du survivant qui fait l'action

D) NETTOYER LA DECHARGE AVEC 1 SURVIVANT

- ➔ Le survivant doit être **dans la colonie**
- ➔ Le dé action utilisé peut être de n'importe quelle valeur
- ➔ **Retirer du jeu les 3 premières cartes** de la décharge

E) APPATER AVEC 1 SURVIVANT

- ➔ Le dé action utilisé peut être de n'importe quelle valeur
- ➔ **Déplacer 2 zombies** de n'importe quel lieu **vers** des cases d'entrée vides **du lieu** où se trouve le survivant

F) COMPETENCE DE SURVIVANT (on peut activer 1 même compétence plusieurs fois)

Certaines compétences demandent 1 dé action. Dans ce cas, 1 **chiffre** est noté devant la description de la compétence.

- ➔ Le **dé** action utilisé doit être **≥ à ce chiffre**
- ➔ Activer la compétence

2. ACTIONS QUI NE NECESSITENT PAS DE DE D'ACTION

A) JOUER 1 CARTE (On peut en jouer autant que souhaité)

- ➔ Placer la carte dans la **décharge**
- ➔ 1 carte **objet – événement** ne va **pas dans la décharge** mais est retirée du jeu
- ➔ 1 carte avec la mention « **Equipé** » ne va pas dans la décharge mais peut être ajoutée à l'équipement d'1 survivant qui possède alors la compétence de la carte.

B) AJOUTER 1 OU PLUSIEURS CARTE(S) A LA CRISE

Les cartes proviennent **de la main** ou **de l'équipement** d'1 survivant et sont jouées **face cachée**.

C) DEPLACER UN SURVIVANT

- ➔ Un joueur peut déplacer **chacun** de ses survivants **1 fois** durant son tour vers **n'importe quel** lieu avec 1 **case de survivant libre.**
- ➔ Après chaque déplacement d'1 survivant, lancer le **dé risque**. Si le résultat est **morsure**, l'effet se propage dans le **lieu de destination**.

D) DEPENSER DES JETONS NOURRITURE

- ➔ Retirer 1 ou plusieurs jetons de nourriture de la réserve de la colonie
- ➔ 1 nourriture permet **d'augmenter de 1 le résultat d'1 de ses dés** action non-utilisé

E) SOLLICITER

Un joueur peut demander aux autres 1 ou plusieurs **cartes objets**.

Les autres peuvent lui la donner de sa main.

- ➔ **Révéler** la carte & **la jouer immédiatement** (elle ne peut **pas être ajoutée à la crise**)

F) DONNER

On peut donner 1 **objet** d'un de ses survivants à un survivant se trouvant au **même endroit** qui en est directement équipé.

Si l'objet a 1 **effet « 1 fois par tour »** et que cet effet a déjà eu lieu ce tour-ci, il ne peut plus être activé ce tour-ci.

G) VOTER POUR EXILER

1 fois par tour, un joueur peut **désigner** 1 autre joueur et appeler à 1 **vote** pour l'exiler de la colonie.

Un joueur ne peut se désigner lui-même pour être exilé.

Cela **oblige tous les joueurs à voter** pour (pouce levé) ou contre (pouce baissé) **l'exil** du joueur visé. En cas **d'égal**, le **1er joueur** tranche l'égalité.

- ➔ **Débattre** un certain temps
- ➔ **Décompter** 3-2-1 puis voter en même temps.

Plaid Hat

UN JOUEUR EXILÉ

- ➔ **Pioche immédiatement une carte objectif personnel –exilé**. Cette carte modifie son objectif personnel.
- ➔ **Déplace tous ses survivants** de la colonie vers des lieux **hors colonie**.
- ➔ Il ne peut plus ajouter de carte aux **crises**
- ➔ Il ne peut pas **voter**
- ➔ S'il doit ajouter des **survivants vulnérables** à la colonie, ils ne sont pas ajoutés.
- ➔ S'il reçoit de **nouveaux survivants**, il ne peut pas les placer dans la colonie mais bien dans les lieux **hors colonie**.
- ➔ Il ne peut **pas** utiliser de jeton **nourriture** pour augmenter la valeur de ses dés. Par contre, il peut jouer 1 **carte nourriture** sans en appliquer les effets mais pour augmenter la valeur d'un de ses dés de 1.
- ➔ Lorsqu'il **joue 1 carte**, elle est **retirée du jeu** et ne va **pas dans la décharge**.

Si à un moment de la partie **2 joueurs sont exilés** et qu'aucun d'eux n'a de carte Objectif personnel – **traitre**, le **moral** de la colonie tombe immédiatement à **0** et c'est la fin de la partie.

LANCER LE DÉ DE RISQUE

A) VIDE : Aucun effet
B) TETE DE MORT : Le survivant reçoit 1 **blessure** (3 blessures = mort)
C) ENGELURE : Le survivant reçoit 1 jeton engelure.
D) MORSURE : Le survivant est **tué** et l'effet de la morsure se **propage** au survivant avec le niveau **d'influence le plus bas** partageant le **lieu** du survivant mordu. S'il n'y a pas d'autres survivants sur le lieu, l'effet de la morsure ne se propage pas.
Le joueur qui contrôle le survivant à qui la morsure se propage doit **choisir** entre :
- ➔ **Tuer** le survivant à qui s'est propagé l'effet de la morsure et mettre **fin** à la propagation.
- ➔ Lancer à nouveau le **dé de risque**
  Vide : **aucun effet** et la propagation **s'arrête**.
  Autre résultat : le survivant est tué et l'effet de la morsure se propage.

TUER DES ZOMBIES

A chaque fois qu'un zombie est tué par une attaque ou l'effet d'une **carte**, le joueur qui joue le survivant qui l'a tué doit lancer le **dé de risque** pour ce survivant.

AJOUTER DES SURVIVANTS

A chaque fois qu'un survivant est ajouté ; son pion cartonné est posé dans la **colonie**.
Le joueur qui le contrôle **peut jouer avec** ce survivant durant son tour mais ne peut **pas lancer un dé d'action** pour lui avant le début de son prochain tour.

S'il n'y a **plus de place libre dans la colonie**, les joueurs ne peuvent **plus déclencher de cartes Croisée des chemins qui ajouteraient** de nouveaux survivants (même vulnérables) pas plus qu'ils **ne peuvent jouer de cartes** qui ajouteraient des survivants.

MORT D'1 SURVIVANT

Certains **effets** de cartes **retirent** des survivants du jeu. Ceci est différent de tuer et on ne perd pas de moral.

A) DIMINUER LE MORAL DE 1 à chaque fois qu'1 survivant meurt (même 1 vulnérable).
- ➔ Si c'est un survivant d'1 joueur **exilé**, la compagnie ne diminue **pas** son moral

B) RETIRER SON PION ET SA CARTE DU JEU
C) SI LE SURVIVANT SE TROUVAIT DANS LA COLONIE
Le joueur qui le contrôlait reprend les **objets** du mort en **main**.
D) SI LE SURVIVANT SE TROUVAIT DANS 1 LIEU HORS COLONIE
Ses **objets** sont **mélangés** aux cartes du lieu en question.
E) SI LE LEADER DU GROUPE EST TUÉ choisir un **remplaçant**
F) SI LE DERNIER SURVIVANT D'1 JOUEUR EST TUÉ
- ➔ Le joueur **retire** du jeu toutes les **cartes** qu'il avait en **main**
- ➔ Il **pioche** une nouvelle carte **survivant**, le met en jeu et en fait son nouveau **leader**.

EFFET D'1 CARTE

Si 2 effets de **2 cartes** semblent se déclencher en **même temps**, c'est le **1er joueur** qui décide de l'ordre de résolution.
1 carte ne peut **pas** être jouée pour **interrompre l'effet d'1 carte en cours**. (1 survivant qui reçoit 1 3ème blessure ne pourra pas jouer une carte médicament pour être sauvé).

FIN DE LA PARTIE

- ✓ Si le **moral tombe à 0** : fin de la partie immédiate. Ne **pas vérifier si l'objectif commun** a été atteint.
- ✓ Le compteur de **manche est à 0** : fin de la partie immédiate. Ne **pas vérifier si l'objectif commun** a été atteint.
- ✓ **L'objectif commun est réussi**

VICTOIRE OU DEFAITE

Lorsque la partie se termine, quel qu'en soit la raison, un joueur qui a **accompli son objectif** personnel gagne la partie tandis qu'un qui ne l'a pas rempli la perd.
Il peut avoir **plusieurs gagnants** tout comme il peut y en avoir aucun.
Certains objectifs personnels sont plus difficiles à accomplir que d'autres.