

BUT ET NOUVEAUTÉS

Vous êtes à la tête d'un groupe de survivants plongé dans un hiver au lendemain d'une apocalypse provoquée par des zombies. Votre groupe et ceux des autres joueurs forment une colonie de survivants ayant un but commun, mais chaque groupe a également ses propres aspirations. Bien que le but de votre groupe et celui de la colonie ait des aspects communs, certains auront parfois des objectifs allant à l'encontre de celui de la colonie.

Si vous avez déjà joué a *Dead of Winter*: À la croisée des chemins et souhaitez simplement découvrir ce qu'il y a de nouveau dans *Dead of Winter*: *La nuit la plus longue*, aller directement à la page 16.

MATÉRIEL

- •8 cartes Objectif commun recto verso
- •24 cartes Objectif personnel
- •11 cartes Objectif personnel Traitre
- •5 cartes Objectif personnel Exilé
- •20 cartes Survivant
- •5 plateaux Joueur
- •1 jeton Premier joueur
- •25 cartes Objet de départ
- •20 cartes Objet Bibliothèque
- •20 cartes Objet École
- •20 cartes Objet Hôpital
- •20 cartes Objet Poste de police
- •20 cartes Objet Raxxon
- •20 cartes Objet Station-service
- •20 cartes Objet Supermarché
- •22 cartes Crise
- •10 cartes Amélioration
- •12 cartes Expériences de Raxxon
- •6 cartes Effets secondaires pilules de Raxxon
- •61 cartes Croisée des chemins
- •9 cartes Croisée des chemins pour adultes uniquement
- •29 jetons Blessure
- •20 jetons Survivant vulnérable
- •20 jetons Nourriture
- •32 jetons Bruit
- •21 jetons recto verso Barricade/Piège Explosif
- •6 jetons Famine
- •10 jetons Amélioration
- •12 jetons Développement
- •12 jetons Désespoir
- •20 brigands cartonnés
- •2 marqueurs de piste
- •30 zombies cartonnés
- •19 Expériences de Raxxon cartonnées
- •30 jetons Zombies (s'il n'y a plus de zombies cartonnés)
- •20 survivants cartonnés
- •60 socles en plastique pour les pions cartonnés
- •1 plateau de la colonie
- •9 plateaux Lieu
- . •1 − livre de règle
- ·30 dés d'action
- •1 − dé de risque

CARTES OBJECTIF COMMUN



- 1. Nom: Le nom de l'objectif commun.
- 2. Mise en place : La démarche à suivre pour préparer le plateau pour le scénario décrit par cette carte.
- 3. But: La ou les tâches qu'il faut accomplir pour atteindre l'objectif commun.
- 4. Durée: Estimation du temps nécessaire pour atteindre l'objectif commun. Courte=45-90 minutes. Moyenne=90-120 minutes. Longue=120-210 minutes.

CARTES OBJECTIF PERSONNEL



- 1. Nom: Le nom de l'objectif personnel (qui est secret).
- 2. But: La ou les tâches que vous devez accomplir pour atteindre votre objectif personnel.



Remarque: Les cartes du jeu Dead of Winter: La nuit la plus longue affichent l'icône d'une lune dans le coin inférieur droit pour les différencier des cartes des autres titres Dead of Winter:

CARTES SURVIVANT

ROCCO BELLINI COLONIE: S'il y a au moins 1 survivant vulnérable dans la colonie, réduisez le nombre de zombies à placer dans la colonie de 2 lors de l'étape Ajouter mbies de la phase Colonie

- 1. Nom: Le nom du survivant.
- 2. Métier: Le métier du survivant avant l'apocalypse zombie (aucun effet sur la partie).
- 3. Valeur d'influence : L'importance hiérarchique du survivant dans la colonie.
- 4. Valeur d'attaque : L'efficacité du survivant en combat.
- 5. Valeur de fouille : L'efficacité du survivant dans la recherche
- 6. Lieu de prédilection : Le lieu où le survivant doit se trouver pour utiliser sa capacité.
- 7. Capacité: Un effet unique du survivant sur la partie.

CARTES OBJET



- 1. Nom: Le nom de l'objet.
- 2. **Symbole**: Il y a 7 types d'objets différents.
- 3. Effet : L'effet unique de la carte lorsqu'elle est jouée.
- 4. Lieu: Le paquet dans lequel l'objet se trouve au début de la partie.

SYMBOLES DES CARTES OBJET















PLATEAU JOUEUR



- Résumé d'une manche : Un rappel de l'ordre dans lequel les évènements d'une manche ont lieu.
- 2. Actions du tour d'un joueur : Un rappel des actions qu'un joueur peut faire pendant son tour.
- 3. Leadeur du groupe : Le joueur place le leadeur de son groupe face visible dans cette zone.
- 4. Objectif personnel: L'objectif personnel du joueur est placé face cachée (secret!) dans cette zone.
- 5. **Groupe**: Le joueur place ses autres survivants
- 6. Dés d'action non utilisés: Après avoir lancé les dés, le joueur place ses résultats dans cette zone.
- Dés d'action utilisés : Lorsqu'un joueur utilise un dé d'action, il le place dans cette zone.

CARTES CRISE

= nombre de joueurs non exilés

- 1. Nom: Le nom de la crise.
- 2. **Prévention**: Le type d'objet que les joueurs doivent fournir pour empêcher l'effet de la crise.
- 3. L'iet : L'effet négatif qui a lieu si les joueurs n'ont pas empêché
- 4. Facultatit: Les joueurs peuvent fournir ces objets contre la crise, en plus des objets nécessaires à sa prévention, pour bénéficier de cet effet supplémentaire.
- 5. Placement des brigands: Ces nombres vous indiquent dans quel lieu placer les brigands si vous jouez avec le module Brigands.





- 1. Nom: Le nom de la carte Croisée des chemins.
- 2. Effet déclencheur: Le texte en italique est la condition qui doit avoir (eu) lieu pour que cet évènement soit résolu.
- 3. Options: Les options possibles lorsque l'évènement de la carte est résolu.

Remarque importante: Certaines cartes Croisée des chemins abordent des « thématiques adultes » comme : le sexe, le suicide, l'alcool, un langage explicite, etc. Ces cartes sont identifiées par l'icône [!]. Les joueurs peuvent décider, avant de commencer la partie, de ne pas jouer avec ces cartes.



Jeton Premier joueur : Indique le premier joueur dans l'ordre de la manche. Le premier joueur agit en premier et sa voix l'emporte en cas d'égalité.



Jetons Blessure :

Recto: Blessure normale. Verso: Engelure (blessure

par le froid).



Jetons Nourriture: Ajoutés ou retirés de la réserve de nourriture en fonction de divers effets de jeu.

ATÉRIEL SUPPLEMENTAIRE

Jetons Barricade: Recto: Barricade

normale. Verso: Piège explosif.



Jetons Désespoir : Certains effets de cartes placent des jetons Désespoir sur les survivants. Les jetons Désespoir sont des blessures qui ne peuvent être retirées que par des effets qui retirent spécifiquement ces jetons.

Dés d'action : Lancés

à chaque manche et

certaines actions.

utilisés pour effectuer



Jetons Bruit : Ajoutés sur certains lieux pour indiquer le bruit fait à ces endroits.



Jetons Famine : Ajoutés à la réserve de nourriture s'il n'y a pas assez de nourriture pour les besoins de la colonie.



Jetons Développement : Ces jetons sont placés sur des cartes Amélioration pour suivre le progrès de la construction de cette amélioration.



Survivants et zombies cartonnés : Ils représentent les survivants et les zombies présents sur les plateaux. Insérez les pions cartonnés dans les socles en plastique.

Dé de risque :

Plusieurs effets de jeu provoquent le lancer du dé de risque pour déterminer si un survivant est blessé, gelé ou mordu.





Jetons Survivant vulnérable : Ils représentent les membres de la communauté qui sont trop vieux ou trop jeunes pour contribuer à la survie. Recto: Survivant vulnérable normal. Verso: Survivant vulnérable indiscipliné.

PLATEAU DE JEU : Il est divisé en 10 lieux différents comprenant la colonie et les 9 plateaux Lieu.



PLATEAU DE LA COLONIE

- 1. Nom du plateau
- 2. Entrées : Les entrées numérotées. Les zombies à placer dans la colonie le sont dans l'ordre croissant des entrées.
- 3. Cases d'entrée : Les cases où les zombies, les barricades et les pièges explosifs sont placés.
- 4. Case des survivants: Les cases où les survivants sont placés.
- 5. Piste de moral : Indique l'état du moral de la colonie. Celui-ci est affecté négativement à la mort d'un survivant, s'il y a trop de cartes dans la décharge, s'il n'y a pas assez de nourriture et, parfois, en raison de cartes Crise ou Croisée des chemins.
- 6. Compteur de manches : Indique le nombre de manches à jouer.
- 7. Réserve de nourriture : Les jetons Nourriture sont accumulés ici en fonction de nombreux effets de jeu.
- 8. Objectif commun : La carte Objectif commun est placée à cet endroit, face visible.
- 9. Décharge : Les cartes sont placées ici après avoir été jouées.
- 10. Cartes Crise : Le paquet de cartes Crise est placé à cet endroit, face cachée.
- 11. Prévention de la crise : Les cartes jouées pour contrer (ou parfois aider) la crise sont placées à cet endroit.

PLATEAUX LIEU

- 1. Nom : Le nom du lieu.
- 2. Cases des survivants : Les cases où les survivants sont placés.
- 3. Cases d'entrée : Les cases où les zombies, les barricades et les pièges explosifs sont placés.
- 4. Paquet Objet: Le paquet duquel il faut piocher lorsqu'un joueur fouille ce lieu.
- 5. Bruit: Les jetons Bruit sont placés ici. Il ne peut y avoir que 4 jetons Bruit par lieu durant une même manche.
- 6. Symboles d'objets: L'ordre décroissant de probabilité (de gauche à droite) de trouver des objets du type illustré en fouillant ce lieu.

Remarque : Le cimetière ressemble à un lieu, mais sert simplement à poser les cartes et jetons des survivants décédés. Il n'a pas d'effet de jeu sauf dans le cas de certaines cartes Croisée des chemins.



MISE EN PLACE DU JEU DE BASE

- Placez le plateau de la colonie au centre de la table, les 6 plateaux Lieu et le cimetière le long du plateau de la colonie (ou de la manière qui convient le mieux à votre espace de jeu).
- 2. Chaque joueur prend un plateau Joueur.
- 3. Choisissez l'objectif commun ou prenez-en un aléatoirement.



Remarque: Nous vous suggérons de prendre « Offrande » comme Objectif commun lors de votre première partie.

Placez la carte Objectif commun sur l'endroit approprié du plateau de la colonie et suivez-en les instructions pour la mise en

place. Au besoin, consultez *Ajouter des zombies* à la page 13 pour plus de détails concernant le placement de zombies sur les cases d'entrées de la colonie.

- 4. Mélangez le paquet de cartes Objectif personnel (sans les cartes Traitre) et mettez de côté, face cachée, 2 cartes par joueur. Remettez le reste des cartes Objectif personnel (sans les cartes Traitre) dans la boite. Mélangez les cartes Objectif personnel Traitre et ajoutez-en 1 face cachée aux cartes mises de côté précédemment. Remettez le reste des cartes Traitre dans la boite. Mélangez toutes les cartes Objectif personnel mises de côté et distribuez-en 1 à chaque joueur. Remettez le reste des cartes Objectif personnel dans la boite sans les regarder. Aucun joueur ne peut révéler sa carte Objectif personnel aux autres joueurs.
- 5. Mélangez les cartes Crise et posez le paquet à sa place sur le plateau de la colonie.
- Mélangez chacun des paquets de cartes Survivants, Objectif
 Exilé et Croisée des chemins, puis placez-les à portée de main.

Remarque importante: Certaines cartes Croisée des chemins abordent des « thématiques adultes ». Ces cartes sont identifiées par ce symbole. Les joueurs peuvent décider de retirer ces cartes avant de commencer la partie.

- (131)
- 7. Mélangez toutes les cartes Objet de départ et donnez-en 5 à chaque joueur. Remettez les cartes restantes dans la boite.
- & Séparez les cartes Objet restantes en différents paquets, selon leur lieu de provenance. Mélangez chaque paquet et placez-les sur leur plateau Lieu respectif.

- Donnez 4 cartes Survivant à chaque joueur. Chacun en choisit 2 qu'il conserve et remet les autres dans le paquet. Mélangez ensuite le paquet Survivant.
- 10. Chaque joueur désigne 1 de ses survivants comme le leadeur de son groupe et le place à l'endroit adéquat de son plateau Joueur.
- 1. L'autre survivant est placé dans le groupe du joueur, en bas de son plateau Joueur.
- 12. Les survivants cartonnés correspondant aux survivants des joueurs sont ajoutés à la colonie.



3. Gardez à portée de main les survivants et les zombies ainsi que les divers jetons.

14. Le joueur dont le leadeur a l'influence la plus élevée reçoit le jeton Premier joueur et commence la partie.

«J'espère que vous aimez lire autant que moi, car rien n'est plus ennuyant qu'un livre de règle, n'est-ce pas?»

Emma Han



MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS











Remarque:
Lorsque vous
suivez les
instructions
de l'objectif
commun, utilisez
le marqueur
bleu pour noter
le moral et le
marqueur rouge
pour le compteur
de manches.



























DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Dead of Winter est divisé en manches, chacune d'elles étant divisée en 2 phases obligatoirement jouées dans cet ordre :

- 1: La phase des joueurs
- 2. La phase de la colonie

PHASE DES JOUEURS

Pendant la phase des joueurs, réalisez les 3 étapes suivantes dans l'ordre :

- 1. Révéler une carte Crise: Retournez la première carte du paquet Crise. L'effet de cette carte se réalisera durant la phase de la colonie si elle n'a pas été empêchée. Pour empêcher les effets d'une carte Crise, les joueurs doivent contribuer à l'effort commun en ajoutant assez de cartes du type correspondant à la crise.
- 2. Lancer les dés d'action: À ce moment, chaque joueur retire les dés d'action restant dans ses cases de dés utilisés et non utilisés. Chaque joueur reçoit ensuite 1 dé d'action +1 dé d'action pour chacun de ses survivants (les joueurs commencent donc la partie avec 3 dés d'action). Chaque joueur doit lancer la totalité de ses dés et mettre les résultats dans sa case de dés non utilisés pour s'en servir durant son tour de jeu. Même si un joueur reçoit 1 dé par survivant, cela ne signifie pas pour autant que ce dé appartient au survivant en question, mais bien au groupe de survivants de ce joueur. Ainsi, un joueur peut utiliser plusieurs dés d'action pour effectuer plusieurs actions avec un même survivant.
- 3. Tour des joueurs: Pendant le tour des joueurs, chacun en commençant par le premier joueur prend son tour de jeu. Au début du tour d'un joueur, le joueur à sa droite pioche une carte Croisée des chemins (les effets de cette carte s'appliqueront au joueur actif si, à un moment durant son tour de jeu, l'effet déclencheur a lieu). Pendant son tour, un joueur peut effectuer plusieurs actions. Une fois qu'un joueur a effectué toutes les actions souhaitées pendant son tour (ou alors s'îl épuise les actions qu'il peut effectuer), c'est au tour du joueur à sa gauche.

Le jeu continue alors en sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient achevé leur tour. Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour, la phase des joueurs se termine et la phase de la colonie commence.

ACTIONS D'UN JOUEUR

Certaines actions nécessitent l'utilisation d'un dé d'action alors que d'autres non. Pour utiliser un dé d'action, déplacez simplement un dé de votre case de dés non utilisés vers la case de dés utilisés. Certaines actions nécessitent un résultat spécifique du dé utilisé (obtenu lors de l'étape Lancer les dés d'action).

Les actions qui nécessitent un dé d'action

 Attaquer: Pour effectuer une attaque, un joueur doit désigner l'un de ses survivants et utiliser un dé d'action au résultat supérieur ou égal à la valeur d'attaque de ce survivant.
 Le joueur désigne ensuite une cible de l'attaque. Cette cible doit être un zombie ou un survivant situé sur le même lieu que l'attaquant.

Si un zombie est visé, il est tué et retiré du plateau de jeu. Ensuite, le joueur *lance le dé de risque* pour le survivant qui a attaqué (voir Lancer le dé de risque à la page 11 pour plus de détails et l'Exemple : Attaquer un zombie à la page 9).

Si un survivant est visé, relancez le dé d'action utilisé. Si le résultat est **inférieur ou égal** à la valeur d'attaque du *survivant visé*, placez un jeton Blessure sur le survivant visé et prenez une carte aléatoirement dans la main du joueur qui contrôle ce survivant (*voir Exemple : Attaquer un survivant à la page 9*).

Remarque: Le dé de risque n'est pas lancé lors de l'attaque d'un autre survivant.

Un joueur peut attaquer plusieurs fois dans le même tour avec le même survivant. Un dé d'action supérieur ou égal à la valeur d'attaque de ce survivant doit être utilisé à chaque fois que ce survivant attaque. Les survivants qu'un

même joueur contrôle ne peuvent pas s'attaquer entre eux. Un joueur ne peut pas attaquer un survivant vulnérable.

«Ils s'entassent aux entrées. Nous allons y aller et nous en occuper. N'oubliez pas, la panique tue. Gardez votre sang:.. froid... »

Rocco Bellini



EXEMPLE: ATTAQUER UN ZOMBIE





- 1. Le joueur 1 contrôle la survivante Gia Najjar, qui est dans l'école. Le joueur 1 décide d'attaquer 1 zombie situé au même endroit que Gia.
- 2. Gia a une valeur d'attaque de 2+. Le joueur 1 utilise un dé d'action affichant un 4 (une valeur supérieure ou égale à la valeur d'attaque de Gia).



- 3. Le zombie est tué et retiré de l'école. Le joueur 1 doit néanmoins lancer le dé de risque.
- 4. Le joueur 1 obtient une blessure sur son lancer du dé de risque et place 1 jeton Blessure sur la carte Survivant de Gia.

EXEMPLE: ATTAQUER UN SURVIVANT





- l'école et le joueur 1 décide qu'elle va attaquer Rocco Bellini, un survivant joué par le joueur 2.
- 2. Gia a une valeur d'attaque de 2+. Le joueur 1 utilise un dé d'action affichant 3, qui
 - est supérieur ou égal à sa valeur d'attaque.
- 3. Le joueur 1 lance le dé d'action. Il obtient un 1, qui est inférieur ou égal à la valeur d'attaque de 2+ de Rocco.
- 4. Le joueur 2 place un jeton Blessure sur la carte Survivant de Rocco Bellini et le joueur 1 peut alors prendre aléatoirement une carte dans la main du joueur 2.

 Le joueur 1 ne lance pas le dé de risque (ce dé N'EST PAS lancé lorsqu'un joueur attaque un survivant).
- Fouller: Un joueur peut fouiller n'importe quel lieu hors colonie. Pour effectuer une fouille, le joueur désigne l'un de ses survivants et utilise un dé d'action supérieur ou égal à la valeur de fouille de ce survivant. Il peut alors piocher une carte du paquet Objet du lieu sur lequel il se trouve et la consulter sans l'ajouter tout de suite à sa main. Il doit alors choisir entre:
 - ajouter cette carte à sa main et arrêter son action de fouille, ou
- faire du bruit en plaçant un jeton Bruit sur une case

de bruit vide du lieu où il se trouve pour piocher une carte supplémentaire. Il peut piocher des cartes aussi longtemps qu'il reste des cases de bruit vides pour y placer des jetons Bruit.

Lorsque le joueur décide qu'il a fait assez de bruit ou lorsqu'il ne peut plus faire de bruit du tout, il doit conserver 1 des cartes piochées et remettre le reste sous le paquet Objet de ce lieu. Un joueur peut effectuer plusieurs actions de fouille avec le même survivant pendant un même tour.

Un dé d'action supérieur ou égal à la valeur de fouille du survivant doit être utilisé à chaque fois que ce survivant effectue une fouille (voir Exemple : Fouiller un lieu à la page suivante).



- 1. Le joueur 1 a le survivant Alfonso Ortega. Alfonso se trouve dans la station-service et le joueur 1 décide de lui faire fouiller le lieu. Le joueur 1 espère trouver une carte Carburant ou Feu.
- 2. Alfonso a une valeur de fouille de 5+. Le joueur 1 utilise un dé d'action d'une valeur de 5, qui est supérieure ou égale à la valeur de fouille d'Alfonso.
- 3. Le joueur 1 pioche la première carte du paquet Objet de la station-service et trouve une carte Briquet.
- 4. Espérant toujours trouver du carburant, le joueur 1 continue de fouiller en faisant du bruit. Il place un jeton Bruit sur une case vide du plateau Lieu de la stationservice et pioche une nouvelle carte du paquet Objet de la station-service : c'est du carburant! Le joueur 1 ajoute alors la carte à sa main et place la carte Briquet au bas du paquet Objet de la station-service.

- Barricader: Pour construire une barricade, un joueur désigne l'un de ses survivants et utilise un dé d'action d'une valeur quelconque pour poser un jeton Barricade sur une case d'entrée vide du lieu où se trouve le survivant choisi.
- Nettoyer la décharge: Pour nettoyer la décharge, un joueur doit posséder un survivant situé dans la colonie et utiliser un dé d'action d'une valeur quelconque pour retirer de la partie les 3 premières cartes de la décharge.
- Appâter: Pour appâter des zombies, un joueur désigne l'un de ses survivants et utilise un dé d'action d'une valeur quelconque pour déplacer 2 zombies de n'importe quel lieu vers des cases d'entrée vides du lieu où il se trouve.
- Capacifé de Survivant: Certaines capacités de survivant nécessitent l'utilisation d'un dé d'action. Dans de tels cas, un chiffre est noté devant la description de la capacité. Le dé d'action utilisé doit afficher une valeur supérieure ou égale à ce chiffre pour pouvoir activer cette capacité. Un joueur peut utiliser une même capacité à plusieurs reprises durant son tour, à moins que la capacité n'indique le contraire.

Les actions qui ne nécessitent pas un dé d'action



- Jouer une carte: Durant son tour de jeu, un joueur peut jouer autant de cartes de sa main qu'il le souhaite. Pour jouer une carte, placez-la sur la décharge. Lorsqu'une carte Objet
 Évènement est jouée, celle-ci est retirée de la partie au lieu d'être placée dans la décharge.
 - Rappel: Durant l'étape Vérification de la décharge, la colonie perd 1 point de moral par tranche de 10 cartes dans la décharge.

Une carte avec la mention « Équipé » n'est pas mise dans la décharge. À la place, le joueur peut l'ajouter à l'équipement de l'un de ses survivants en la plaçant à côté de ce dernier. Désormais, celui-ci possède l'effet offert par la carte. Une fois la carte équipée, elle ne peut pas être retirée à moins d'être utilisée pour contrer une carte Crise ou d'être donnée à quelqu'un d'autre. Si un survivant équipé d'une carte ou plus meurt dans la colonie, les cartes équipées retournent dans la main du joueur qui le contrôlait. Si un survivant équipé d'une carte ou plus meurt dans un lieu hors colonie, les cartes équipées sont mélangées dans le paquet Objet du lieu en question. Un joueur peut uniquement jouer des cartes lors de son tour de jeu.

• Ajouter une carte à la crise : Un joueur peut ajouter une ou plusieurs cartes de sa main et/ou équipée(s) par ses survivants pour influencer la carte Crise. Les cartes provenant de la main du joueur sont ajoutées face cachée de sorte que personne ne puisse voir le symbole. Chaque carte ajoutée qui porte le symbole indiqué dans la partie Prévention de la carte aide à empêcher la crise d'arriver. Chaque carte portant un autre symbole favorise le déroulement de la crise.

Remarque: Certaines cartes ajoutent plusieurs jetons Nourriture à la réserve de nourriture lorsqu'elles sont jouées. Ces cartes ne comptent tout de même que pour 1 seule carte lorsqu'elles sont ajoutées à une crise.

- Déplacer un survivant : Un joueur peut déplacer chacun de ses survivants une fois pendant son tour. Un survivant peut ainsi être déplacé vers n'importe quel lieu avec une case de survivant libre. Après chaque déplacement d'un survivant, le joueur doit lancer le dé de risque.
 - Remarque: Si le résultat du dé de risque est une morsure, l'effet de la morsure se propage à un survivant du lieu vers lequel le survivant s'est déplacé ce tour-ci.
- Dépenser des jetons Nourriture: Un joueur peut dépenser 1 ou plusieurs jetons Nourriture en les retirant de la réserve de nourriture de la colonie. Ceci lui permet d'augmenter de 1 le résultat de 1 de ses dés d'action non utilisés pour chaque jeton Nourriture qu'il utilise.
- Solliciter: Pendant son tour, un joueur peut demander 1 ou plusieurs cartes Objet aux autres joueurs. Un autre joueur peut donc donner une carte Objet de sa main au joueur qui a fait la sollicitation et, s'il le fait, cette carte doit être révélée à tous et jouée immédiatement. La carte demandée ne peut pas être ajoutée à une crise.
- Donner: Pendant son tour, un joueur peut donner un objet équipé par l'un de ses survivants à un autre survivant se trouvant sur le même lieu.

 Lorsqu'un objet est donné, il est pris du survivant qui l'avait et automatiquement équipé par le survivant qui le reçoit.

 Remarque: Si l'objet a un effet précisant « une fois par tour » et qu'il a déjà été utilisé ce tour-ci, il ne peut pas être de nouveau activé après avoir été donné à un autre survivant.
- Voter pour exiler: Une fois par tour, un joueur peut désigner un autre joueur et appeler à un vote pour l'exiler de la colonie. Appeler au vote oblige tous les joueurs à voter pour (pouce levé) ou contre (pouce baissé) l'exil du joueur visé. Un joueur ne peut se désigner lui-même comme candidat à l'exil. Rappelez-vous que le premier joueur décide en cas d'égalité, et cela inclut les votes pour exiler (pour plus de détails, voir la section Exilé à la page 14).

LANCER LE DÉ DE RISQUE

Immédiatement après qu'un survivant a tué un zombie ou qu'il s'est déplacé vers un autre lieu, le joueur qui le contrôle doit lancer le dé de risque. Chaque face du dé déclenche un effet lorsqu'elle est obtenue sur ce dé.

Effets



Vierge: Aucun effet.



Blessure: Le survivant reçoit 1 jeton Blessure.



Engelure: Le survivant reçoit 1 jeton Engelure. C'est aussi une blessure. Au début de chacun de vos tours, chacun de vos survivants ayant au moins 1 jeton Engelure reçoit 1 jeton Blessure.



MOTSUFE: Le survivant est tué et l'effet de la morsure se propage.

Propagation d'un effet de morsure

Lorsqu'un survivant est tué après avoir obtenu une morsure sur un lancer, l'effet de morsure se propage au survivant ayant le moins d'influence partageant le lieu du survivant mordu. À chaque fois qu'un effet de morsure se propage, le joueur contrôlant le survivant à qui la morsure se propage doit choisir parmi les options suivantes :

- Option 1: Tuer le survivant à qui s'est propagé l'effet de la morsure. Ceci met fin à la propagation.
- Option 2: Lancer de nouveau le dé de risque. Sur un résultat vierge, le survivant à qui l'effet de la morsure s'est propagé n'est pas tué et la propagation s'arrête. Sur tout autre résultat, le survivant est tué et l'effet de la morsure se propage de nouveau. La propagation continuera jusqu'à ce qu'un joueur choisisse l'option 1, qu'il obtienne la face vierge sur le dé de risque après avoir choisi l'option 2, ou qu'il n'y ait plus de survivant vivant sur le lieu concerné.

Rappel: À chaque fois qu'un survivant est tué, peu importe la cause, diminuez le moral de la colonie de 1.

(Bleue ne s'exprime que peu, normal pour une femelle chimpanzé. Mais elle est loin d'être normale...)





RÉSOLUTION DES CARTES CROISÉE DES CHEMINS

Lorsqu'un joueur commence son tour, celui à sa droite pioche une carte Croisée des chemins. Il garde la carte secrète et ne la révèle que si l'effet déclencheur est rencontré. Le texte sur la carte s'applique au joueur dont c'est le tour. Si, à n'importe quel moment pendant son tour, il remplit les conditions de déclenchement, le texte sur la carte est lu à voix haute par le joueur qui l'a piochée.



La plupart des cartes Croisée des chemins donnent le choix entre 2 options et elles sont toutes lues à voix haute. Le joueur affecté par la carte doit choisir 1 des options proposées. L'effet de l'option choisie s'applique immédiatement et la carte est retirée de la partie. Si l'effet déclencheur de la carte ne survient pas, replacez-la sous le paquet Croisée des chemins. Si un joueur ne peut pas remplir entièrement une des options proposées, il doit alors choisir l'autre option.

Remarque: Certaines cartes Croisée des chemins s'appliquent lorsque le joueur effectue une action particulière, le déclenchement se fait alors après que l'action déclencheur a été résolue.

Remarque: Certains effets de cartes Croisée des chemins permettent au joueur de fouiller dans un paquet à la recherche d'une carte précise. Après avoir fouillé dans un paquet, mélangez-le.

EXEMPLE : RÉSOUDRE UNE CRISE

- Lors d'une partie à 3 joueurs, la carte « Attaques coordonnées » est résolue. Aucun des 3 joueurs n'étant exilé, il faut un total de 3 points pour prévenir la crise.
- 2. Quatre cartes ont été ajoutées à la crise. Les cartes sont mélangées puis révélées : 3 carburants et 1 arme. Chaque carte Carburant ou Feu ajoute 1 point au total.

 Cependant, le symbole « arme » n'étant pas inclus dans la section

 Prévention de la carte

 Crise, elle soustrait 1

point au total.



Le résultat final est de 2, ce qui est inférieur au nombre de joueurs non exilés. La crise n'est donc pas évitée.

PHASE DE LA COLONIE

Durant la phase de la colonie, réalisez les 7 étapes suivantes dans l'ordre :

1. Consommer la nourriture: Retirer 1 jeton Nourriture de la réserve de nourriture par tranche de 2 survivants dans la colonie (arrondissez à l'unité supérieure). Rappelez-vous que les survivants vulnérables sont considérés comme des survivants en ce qui concerne la nourriture.

Remarque: Les survivants qui se trouvent ailleurs que dans la colonie ne comptent pas pour le total de survivants dans la colonie. On considère qu'ils récupèrent de la nourriture par eux-mêmes et n'ont donc pas besoin de puiser dans les réserves de la colonie.

S'il n'y a pas assez de jetons Nourriture, procédez ainsi, dans l'ordre :

- Ne retirez aucun jeton Nourriture.
- · Ajoutez un jeton Famine dans la réserve de nourriture.
- Diminuez le moral de 1 point pour chaque jeton Famine dans la réserve de nourriture.
- 2. **Vérifier la décharge** : Comptez les cartes dans la décharge. Par tranche de 10 cartes (arrondissez à l'inférieur), diminuez le moral de 1 point.
- 3. Résoudre la crise: Mélangez les cartes qui ont été ajoutées à la crise pendant la phase des joueurs. Révélez-les une par une. Chaque carte Objet qui porte le symbole correspondant au symbole de Prévention indiqué sur la carte Crise ajoute 1 point au total. Chaque carte qui porte un symbole différent de celui de Prévention présent sur la carte Crise soustrait 1 point au total. Après avoir révélé toutes les cartes, si le total des points est inférieur au nombre de joueurs non exilés, appliquez les effets de la crise. Si le total des points est supérieur ou égal au nombre de joueurs non exilés, la crise a été prévenue. De plus, si le total des points dépasse le nombre de joueurs non exilés de 2 ou plus, augmentez le moral de 1. Après avoir résolu la crise, retirez de la partie toutes les cartes ajoutées à cette crise (voir Exemple : Résoudre une crise, à gauche.)
- 4. Ajouter des zombies: Ajoutez à la colonie 1 zombie par tranche de 2 survivants (incluant les survivants vulnérables) présents à cet endroit (arrondissez à l'unité supérieure). Ajoutez 1 zombie à chaque lieu hors colonie pour chaque survivant présent à cet endroit. Pour chaque lieu, retirez les jetons Bruit un à un et, comme à pile ou face, lancez-les en l'air. Ajoutez 1 zombie pour chaque jeton qui retombe sur sa face «!!!» (pour plus de détails, voir Ajouter des zombies à la page suivante).
- 5. **Vérifier l'objectif commun**: Vérifiez si l'objectif commun a été · · · atteint. Si c'est le cas, la partie se termine immédiatement.

- 6. Déplacer le compteur de manches : Baissez le compteur d'un point sur la piste de manches. Si le marqueur atteint 0, la partie se termine immédiatement.
- 7. Passer le jeton Premier joueur: À la fin de chaque manche, n'importe quel joueur peut lancer un vote pour empêcher le jeton Premier joueur de changer de main. Si le vote est un succès, le premier joueur ne change pas. Dans le cas contraire, le premier joueur passe le jeton Premier joueur au joueur à sa droite. Une nouvelle manche commence par l'étape Révéler une carte Crise de la phase des joueurs.

AJOUTER DES ZOMBIES

Lors de l'ajout de zombies, il faut les ajouter 1 par 1 jusqu'à ce que tous les zombies devant être ajoutés soient sur le plateau.

Si vous ajoutez des zombies à la colonie, placez toujours le 1^{er} sur une case vide de l'Entrée 1, le 2^e zombie sur une case vide de l'Entrée 2 et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils soient tous placés.

Si vous devez ajouter un 7^e zombie, placez-le sur une case vide de l'Entrée 1 de nouveau, un 8^e zombie sur une case vide de l'Entrée 2, etc.

S'il n'y a pas de case vide dans l'Entrée où le zombie doit être placé, mais qu'un jeton Barricade est présent, détruisez ce jeton Barricade et éliminez le zombie qui devait y être placé.

S'il n'y a ni case libre ni de jeton Barricade, il y a une Brèche dans la défense : retirez le zombie et tuez le survivant dans la colonie ayant l'influence la plus faible.

S'il n'y a que des survivants vulnérables dans la colonie, vous devez tuer l'un des survivants vulnérables.

S'il n'y a pas de survivant dans la colonie, retirez le zombie qui devait y être placé sans autre conséquence.

À chaque fois qu'un survivant est tué (y compris les survivants vulnérables), diminuez de 1 le moral. Les zombies ajoutés sur les lieux hors colonie suivent les mêmes règles, à l'exception du fait qu'il n'y a qu'une seule entrée et qu'il faut placer les zombies dans les cases vides de cette Entrée (voir Exemple : Ajouter des zombies, à droite).



Si jamais les joueurs devaient ajouter des zombies cartonnés et qu'il n'y en ait plus de disponible, utilisez les jetons Zombie inclus pour remplacer les zombies cartonnés nécessaires.

TUER DES ZOMBIES

À chaque fois qu'un zombie est attaqué, il est tué : et à chaque fois qu'un zombie est tué, par une attaque ou un effet de carte, le joueur qui joue le survivant qui l'a tué doit lancer le dé de risque pour ce survivant. Si vous tuez un zombie dans la colonie, choisissez celui que vous tuez; il peut se trouver dans n'importe quelle Entrée. Un zombie tué ou retiré du plateau est remis dans la pile des zombies inutilisés.

EXEMPLE : AJOUTER DES ZOMBIES



- 1. Lors de l'étape Ajouter des zombies, il y a 13 survivants dans la colonie. Vous devez donc ajouter 7 zombies. Le 1^{er} zombie est placé sur une case vide de l'Entrée 1.
- 2. Continuez en sens antihoraire et placez le zombie suivant sur une case vide de l'Entrée 2
- 3. Le 3° zombie devrait être ajouté dans l'Entrée 3, mais elle est déjà remplie de zombies. Il y a donc une Brèche à l'Entrée 3. Le zombie qui devait être placé ne l'est pas et le survivant ayant l'influence la plus faible est tué (le moral est diminué de 1).
- 4: En poursuivant en sens antihoraire, le quatrième zombie est donc ajouté sur une case vide de l'Entrée 4.
- 5. Toujours en sens antihoraire, le cinquième zombie est placé sur une case vide de l'Entrée 5.
- 6. Puis le 6e arrive sur une case vide de l'Entrée 6.
- 7. Et finalement, le septième et dernier zombie est placé sur une case vide de l'Entrée 1.

AJOUTER DES SURVIVANTS

Certains effets du jeu permettront aux joueurs d'ajouter de nouveaux survivants dans leurs groupes. À chaque fois qu'un survivant est ajouté au cours de la partie, son pion est posé dans la zone «Survivants dans la colonie» du plateau de la colonie. Le joueur qui contrôle le nouveau survivant peut utiliser ce survivant pendant son tour, mais ne lance pas de dé d'action supplémentaire avant la prochaine étape Lancer les dés d'action de la phase des joueurs. S'il n'y a pas de place libre dans la colonie, les joueurs ne peuvent plus déclencher de cartes Croisée des chemins qui ajouteraient de nouveaux survivants (y compris des survivants vulnérables), pas plus qu'ils ne peuvent jouer de cartes Objet qui ajouteraient des survivants.

TUER DES SURVIVANTS

- Lorsque les zombies créent une Brèche dans une Entrée, un survivant est tué.
- Lorsqu'un survivant cumule 3 jetons Blessure (dont Engelure et Désespoir) ou plus, il est tué.
- · Lorsqu'un survivant est mordu, il est tué.
- · Certains effets de cartes peuvent aussi tuer un survivant.

Lorsqu'un survivant est tué, diminuez le moral de 1 point puis placez le pion et la carte Survivant correspondant dans le cimetière. Si ce survivant avait des objets équipés et qu'il se trouvait dans la colonie, les cartes sont ajoutées à la main du joueur qui le contrôlait. Si le survivant était dans un lieu hors colonie, les cartes sont mélangées dans le paquet Objet du lieu en question.

Si le leadeur du groupe d'un joueur est tué (ou perdu d'une manière quelconque), il doit choisir un remplaçant parmi ses survivants et en faire le nouveau leadeur de son groupe.

Si le dernier survivant d'un joueur meurt (ou est perdu d'une manière quelconque), ce joueur retire de la partie toutes les cartes qu'il avait en main, pioche une nouvelle carte Survivant, le met en jeu et en fait le nouveau leadeur de son groupe.

Si un survivant vulnérable est tué (que ce soit par un effet de carte ou par une Brèche des zombies dans un lieu où se trouvent uniquement des survivants vulnérables), retirez un jeton survivant vulnérable et diminuez le moral de 1.

Remarque: Certains effets de cartes retirent des survivants de la partie. Ceci est différent de tuer un survivant. Vous ne perdez pas de moral lorsque vous retirez un survivant de la partie à moins que la carte ne l'indique.

EXILÉ

Si les joueurs votent pour l'exil de l'un des joueurs, celui-ci doit immédiatement piocher une carte Objectif personnel — Exilé. Cette carte modifie son objectif personnel. Ce joueur doit alors déplacer tous ses survivants qui se trouvent dans la colonie vers des lieux hors colonie de son choix. Ces survivants doivent



respecter toutes les règles de déplacement, à l'exception du fait que ce déplacement forcé n'est pas compté comme le déplacement permis aux survivants à leur tour. De nouvelles règles s'appliquent au joueur exilé:

- · Le joueur exilé ne peut pas ajouter de cartes aux crises.
- Lorsque le joueur exilé doit ajouter un ou des jetons Survivant vulnérable à la colonie, ces jetons ne sont pas ajoutés.
- Si le joueur exilé joue une carte Objet permettant d'ajouter un nouveau survivant, ce dernier est placé dans un lieu hors colonie de son choix plutôt que dans la colonie.
- Le joueur exilé ne peut pas utiliser de jetons Nourriture pour augmenter les résultats de ses dés d'action. Par contre, il peut jouer des cartes Nourriture pour augmenter un de ses dés d'action de 1 point par carte Nourriture jouée plutôt que de profiter de l'effet de la carte Nourriture.
- · Le joueur exilé ne peut pas voter.
- La colonie ne perd pas de moral lorsqu'un survivant du joueur exilé est tué.
- Lorsqu'un joueur exilé joue une carte, elle ne va pas dans la décharge, elle est simplement retirée de la partie.

Remarque importante: Si à un quelconque moment de la partie, deux joueurs sont exilés et qu'aucun d'eux n'a de carte Objectif personnel - Traitre, le moral de la colonie tombe immédiatement à 0.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Lorsque la partie se termine, quelle que soit la raison, un joueur qui a accompli son objectif personnel gagne la partie tandis qu'un joueur qui ne l'a pas rempli perd. Il peut y avoir plusieurs gagnants et perdants dans une même partie. Il est aussi possible que tous les joueurs perdent si personne n'a accompli son objectif personnel à la fin de la partie.

Plusieurs évènements peuvent mettre fin à la partie :

- Si le moral tombe à 0, la partie se termine immédiatement. Ne vérifiez pas si l'objectif commun est atteint.
- Si le compteur de manches tombe à 0, la partie se termine immédiatement. Ne vérifiez pas si l'objectif commun est atteint.
- · Lorsque l'objectif commun est atteint.

VOTER

Durant la partie, les joueurs pourront voter (pour : pouce levé, ou contre : pouce baissé), que ce soit parce qu'un joueur a demandé un vote pour exiler un joueur ou parce qu'une carte Croisée des chemins implique un vote à faire. Les joueurs peuvent prendre un certain temps pour discuter et débattre avant de voter. Dès que les joueurs sont prêts à voter, comptez à rebours de 3 à 0 et tous les joueurs votent simultanément sur 0.

TEXTE DES CARTES

Si des effets de cartes contredisent cette règle, l'effet de la carte a préséance sur la règle. Si 2 effets de cartes semblent devoir se déclencher simultanément, c'est le premier joueur qui décide dans quel ordre ils sont résolus. Une carte Objet ne peut pas être jouée pour interrompre l'effet d'une carte en cours.

Exemple: Une carte Médicament ne peut pas être jouée pour prévenir une blessure; elle peut seulement être jouée après avoir reçu la blessure. Ainsi, un survivant qui reçoit sa troisième blessure ne pourra pas être sauvé en jouant une carte Médicament et sera tout de même tué.

LIEU ALÉATOIRE

Les cartes de *La nuit la plus longue* peuvent vous indiquer de choisir un lieu aléatoirement. Pour ce faire, lancez un dé. Le résultat de ce lancer indique le lieu choisi. Certains lieux ne seront jamais obtenus ainsi : la colonie n'a pas de numéro et d'autres lieux ont des numéros supérieurs à 6.

FOUILLER UN PAQUET

À chaque fois qu'un effet de carte permet à un joueur de fouiller dans un paquet à la recherche d'une carte précise, ce joueur doit mélanger le paquet après.

LANCER UN DÉ

Plusieurs cartes nécessitent le lancer d'un dé pour en déterminer l'effet. Lorsqu'une carte vous demande de lancer un dé, prenez un dé d'action qui n'est utilisé par aucun joueur et lancez-le. Après avoir déterminé le résultat de l'effet, replacez ce dé d'action avec les autres dés hors-jeu.

JEU DE RÔLE, OBJECTIFS PERSONNELS ET ÉQUILIBRE

Dans *Dead of Winter*, chaque joueur incarne un survivant lors d'une apocalypse zombie. Ce survivant dirige un groupe de survivants semblables à lui-même. Ce groupe fera partie d'une large colonie de survivants qui se sont rassemblés pour tenter de survivre à un rude hiver, dans un monde anéanti.

Chaque joueur commence la partie avec un objectif personnel. Celui-ci représente la psychologie, ou les aspirations secrètes, du personnage et de son groupe. La plupart des joueurs auront à cœur de voir la colonie réussir dans son ensemble, même s'ils auront également d'autres projets en tête, plus personnels et si profondément ancrés qu'il leur faudra aussi les mener à bien.

Les cartes Objectif personnel - Traitre représentent les buts d'un survivant qui travaille activement à l'échec de la colonie.

Les cartes Objectif personnel - Exilé symbolisent la réaction d'un groupe de survivants au fait d'avoir été exilé de la colonie. Certains objectifs personnels seront plus difficiles à accomplir que d'autres.

VARIANTES

COOPÉRATION

Pour une partie entièrement coopérative, utilisez le côté
Difficile de la carte Objectif commun et aucun joueur ne
prend d'objectif personnel. L'objectif de tous
est d'atteindre l'objectif commun. Les joueurs
ne peuvent pas voter pour exiler un joueur.
Durant la mise en place, retirez de la partie
toutes les cartes ayant l'icône «non coopératif»
dans leur coin inférieur droit.

2 JOUEURS

Suivez les mêmes règles que pour la variante «Coopération». Durant la mise en place, chaque joueur reçoit 7 cartes Objet de départ au lieu de 5, et 4 survivants parmi lesquels il en garde 3 au lieu de 2.

TRAITRE

Lors de la mise en place, les joueurs peuvent choisir d'ajouter 1 seule carte Objectif personnel par joueur au lieu de 2, augmentant ainsi les chances qu'il y ait un traitre parmi les joueurs.

DIFFICILE

Pour un plus grand défi, les joueurs peuvent décider de jouer le jeu normalement, mais en utilisant la version Difficile de l'objectif commun plutôt que le côté Standard.

ÉLIMINATION DE JOUEURS

Avec cette variante, si le dernier survivant d'un joueur est tué (ou perdu d'une quelconque façon), retirez de la partie toutes les cartes qu'il avait en main. Ce joueur est éliminé de la partie.



Côté Difficile

RÈGLES DE LA NUIT LA PLUS LONGUE

Dead of Winter: La nuit la plus longue utilise les mêmes règles que le jeu de base Dead of Winter avec de légères modifications et quelques innovations. Certaines règles sont utilisées à chaque partie de Dead of Winter. De plus, 3 modules sont inclus et peuvent être ajoutés au jeu. Chaque module apporte son lot de règles et de matériel.

SE PRÉPARER POUR LA NUIT LA PLUS LONGUE

Avant de mettre en place une partie de *Dead of Winter : La nuit la plus longue*, décidez quels modules vous allez utiliser. Vous pouvez ajouter les 3 comme n'en ajouter aucun. Commencez par rassembler toutes les cartes ayant l'icône de lune dans leur coin inférieur droit. Puis, pour chaque module, prenez les cartes avec l'icône du module correspondante.

Toutes les cartes et le matériel du jeu de base *Dead of Winter* peuvent être utilisés dans *La nuit la plus longue* si vous le souhaitez. Pour les paquets Objet contenant des cartes de plus d'une boite, mélangez les paquets de chaque lieu et ne gardez que 20 cartes par lieu. Les cartes restantes sont retirées de la partie.

Remarque importante: Mélanger les cartes ainsi peut rendre le jeu plus ou moins facile. Les joueurs peuvent choisir de garder ou de retirer certaines cartes pour une partie spécifique.

Certaines cartes Objet de *La nuit la plus longue* sont à usages multiples. Si une telle carte à un effet lié à un module que vous n'utilisez pas, cet objet ne peut être utilisé que pour son autre effet. Si vous jouez sans le module Brigands, ignorez la section Brigands des cartes Crise.

NOUVELLES RÈGLES POUR TOUTES LES PARTIES

Ci-dessous les règles qui s'appliquent, quels que soient les modules utilisés.

VOTER POUR LE PREMIER JOUEUR

À la fin de chaque manche, n'importe quel joueur peut lancer un vote pour empêcher le jeton Premier joueur de changer de main. Si le vote est un succès, le premier joueur ne change pas.

LIEU ALÉATOIRE

Les cartes de *La nuit la plus longue* peuvent vous indiquer de choisir un lieu aléatoirement. Pour ce faire, lancez un dé. Le résultat de ce lancer indique le lieu choisi. Certains lieux ne seront jamais choisis ainsi : la colonie n'a pas de numéro et d'autres lieux ont des numéros supérieurs à 6.

LE CIMETIÈRE

Le cimetière ressemble à un lieu, mais sert simplement à poser les cartes et jetons des survivants décédés. Il n'a pas d'effet de jeu à l'exception de certaines cartes Croisée des chemins.



DÉSESPOIR



Différents effets de jeu, cartes Crise et Croisée des chemins peuvent donner des jetons Désespoir aux survivants. Pour chaque désespoir reçu, ajouter 1 jeton Désespoir sur la carte du survivant.

Les jetons Désespoir sont considérés de façon pratique comme des jetons Blessure, mais ils ne peuvent être retirés que par des effets qui retirent spécifiquement les jetons Désespoir. Un effet qui retire tout type de jetons Blessure ne fonctionne pas (par exemple, les médicaments).

SURVIVANT VULNÉRABLE INDISCIPLINÉ

Les survivants vulnérables indisciplinés peuvent devenir (ou commencer) indisciplinés à cause de cartes Croisée des chemins, Crise ou d'autres effets de jeu. Indiquez qu'un survivant vulnérable est indiscipliné en le plaçant face indisciplinée visible.



Les survivants vulnérables indisciplinés comptent pour 2 survivants vulnérables pour les étapes Consommer la nourriture et Ajouter des zombies de la phase de la colonie.

Le joueur actif peut retourner un jeton Survivant indiscipliné sur sa face Survivant vulnérable normal en plaçant une carte Médicament dans la décharge, sans utiliser son effet.

PIÈGES EXPLOSIFS

Certains effets de jeu peuvent placer des jetons Piège explosif sur des cases d'entrées. Les pièges explosifs fonctionnent exactement comme des barricades, sauf que lorsque le piège explosif est détruit suite à l'ajout d'un zombie sur sa case, en plus de retirer le jeton et le zombie qui aurait dû y être placé, retirez également tous les zombies de cette entrée.

LES MODULES DE LA NUIT LA PLUS LONGUE

Remarque importante: Il existe des scénarios spéciaux à partir de la page 20 qui vous apprendront les règles des modules de La nuit la plus longue sans que n'ayez à lire les nouvelles règles.

Ces modules peuvent être ajoutés si vous le souhaitez. Le matériel de chaque module est indiqué par sa propre icône. Lors de la mise en place d'une partie, suivez les instructions ci-dessous pour chaque module.

LE MODULE AMÉLIORATION

Les améliorations peuvent être construites pour simplifier la vie dans la colonie en procurant un effet persistant. Pour mettre en place le module Amélioration :

 Ajoutez les cartes Crise, Survivant, Croisée des chemins et Objectif ayant une icône de marteau, à leur paquet respectif.



 Au début de la partie, mélangez le paquet Amélioration, piochez 4 cartes et placez-les en une rangée, face visible, près de la colonie.



En cours de partie, des objets et des effets de jeu vous permettront de placer des jetons Développement sur ces améliorations. Si, à tout moment, une amélioration comporte au moins autant de jetons Développement que le nombre indiqué sur sa carte, placez le jeton Amélioration correspondant au milieu de la colonie. L'effet persistant est maintenant actif. Mettez de côté la carte Amélioration achevée afin de pouvoir la consulter à tout moment, puis remplacez-la par la première carte du paquet Amélioration.

LE MODULE BRIGANDS

Les brigands sont des personnages qui ne sont pas contrôlés par les joueurs et qui ne sont pas des zombies. Ils apparaissent dans les lieux hors colonie et se placent sur les cases des survivants. Pour mettre en place le module Brigands:

- Ajoutez les cartes Crise, Survivant, Croisée des chemins et Objectif ayant une icône de brigand, à leur paquet respectif.
- Ajoutez le lieu Repaire des brigands à côté du plateau.
 Le Repaire des brigands n'a pas de paquet Objet.
- 3. Placez les brigands près du Repaire des brigands.

Les brigands ont les effets suivants sur le jeu :

PLACER UN BRIGAND

Lorsqu'une nouvelle carte Crise est révélée lors de l'étape Révéler une carte Crise de la phase des joueurs, placez les brigands comme indiqué dans la section Placement de la carte Crise. S'il n'y a plus de case Survivant de libre sur le lieu où vous devez placer le brigand, ne le placez pas.

Remarque: Si vous souhaitez utiliser les cartes Crise du jeu de base Dead of Winter qui n'ont pas la section Placement des brigands, vous pouvez en placer 2 dans des lieux aléatoires lorsqu'une de ces cartes est révélée. Vous pouvez aussi ne pas placer de brigand pour faciliter cette manche.

ATTAQUER UN BRIGAND

Lorsque vous effectuez l'action Attaquer avec un survivant, vous pouvez cibler un brigand dans le même lieu que ce survivant. Appliquez les mêmes règles pour attaquer un brigand que pour attaquer un survivant ayant une valeur d'attaque de 4. Retirez le brigand si l'attaque est un succès.

AJOUTER DES ZOMBIES

Chaque brigand compte comme un survivant pour l'étape Ajouter des zombies de la phase de la colonie. S'il y a une Brèche et qu'aucun survivant n'est dans ce lieu, retirez tous les brigands de ce lieu.

PILLAGE DES BRIGANDS

Après l'étape Ajouter des zombies de la phase de la colonie, chaque brigand pille le lieu en prenant une carte Objet de ce lieu et en la plaçant face visible sur le Repaire des brigands.

REPAIRE DES BRIGANDS

Le Repaire des brigands est un lieu spécial. Pour interagir dans le Repaire, suivez les instructions indiquées sur le plateau Lieu Repaire des brigands.



DEVENIR CHEF DES BRIGANDS

Un joueur exilé qui n'est pas le traitre devient le chef des brigands. En plus des autres règles relatives aux joueurs exilés, le chef des brigands décide où placer les brigands lors de l'étape Révéler une carte Crise de la phase des joueurs.

LE MODULE RAXXON

Pour mettre en place le module Raxxon:

 Ajoutez à leur paquet respectif les cartes Crise, Survivant, Croisée des chemins et Objectif ayant cette icône.



- 2. Ajoutez le lieu Raxxon à la surface de jeu. Mettez en place le paquet Objet normalement.
- Mélangez le paquet Expériences de Raxxon et placez-le sur le lieu Raxxon face Fichier Audio Raxxon visible.
 À tout moment, les joueurs peuvent lire la carte du dessus du paquet Expériences de Raxxon.
- Placez le paquet Effets secondaires pilules de Raxxon près de ce lieu.
 Ce paquet n'a pas besoin d'être mélangé et les joueurs peuvent le consulter à tout instant.



FOUILLER À RAXXON

Chaque fois qu'un survivant fouille dans Raxxon, ce survivant doit lancer un dé de risque après avoir fouillé.

EFFETS DES PILULES

Les objets Pilules du paquet Objet Raxxon contiennent des évènements qui peuvent équiper une carte du paquet Effets secondaires pilules de Raxxon. Pour utiliser un objet Pilule:

- 1. Choisissez un de vos survivants pour avaler la pilule.
- 2. Lancez un dé et suivez les instructions de la carte.
- Si vous devez équiper une carte Effets secondaires, fouillez le paquet Effets secondaires pilules de Raxxon et équipezen le survivant choisi. Les cartes Effets secondaires pilules de Raxxon ne peuvent être déséquipées.

LE CODE DE CONFINEMENT

De terribles expérimentations déferlent, à chaque manche, du laboratoire de Raxxon, à moins que les joueurs ne parviennent à les contenir.

À son tour, si le joueur à un survivant dans Raxxon, il peut placer des dés d'action non utilisés sur le lieu Raxxon.

Au début de la phase de la colonie, s'il y a 2 dés d'actions sur le lieu Raxxon correspondant au code de confinement du Fichier Audio Raxxon visible de la première carte du paquet Expériences de Raxxon, tous les joueurs doivent voter pour (pouce levé) ou contre (pouce baissé). L'option la plus populaire prend effet :

- Option pour : Défaussez la carte du dessus du paquet Expériences de Raxxon sans appliquer son effet.
- Option contre: Le premier joueur choisit un lieu (incluant la colonie). Lors de l'étape Ajouter des zombies de la phase de la colonie, diminuez de 3 le nombre de zombies à placer sur ce lieu.

ÉCHEC DU CODE DE CONFINEMENT OU POUCE BAISSÉ

Au début de la phase de la colonie, s'il n'y a pas 2 dés d'actions sur le lieu Raxxon correspondant au code de confinement ou si l'option contre (ci-dessus) a été choisie, placez les zombies comme indiqué sur le Fichier Audio Raxxon de la première carte du paquet Expériences de Raxxon, en utilisant les pions cartonnés correspondants. Quand plus d'un zombie est placé par la carte, lancez un dé pour le placement de chaque zombie.

Lors du placement d'un zombie spécial, s'il n'y a plus de case entrée disponible, déclenchez d'éventuels pièges explosifs ou retirez une barricade, ou déclenchez une brèche et ne placez pas de zombie comme d'habitude. Défaussez alors la carte Expériences.

Après avoir placé au moins un zombie spécial, retournez la carte Expériences côté Rencontre et placez-la près de la colonie afin que tous les joueurs puissent la lire.

Les zombies spéciaux ne peuvent être tués qu'avec une attaque normale. D'autres effets ou capacités, provenant d'objets ou de survivants et qui ne sont pas des attaques, ou même les pièges explosifs qui devraient tuer un zombie, ne fonctionnent pas sur un zombie spécial. Les zombies spéciaux ne peuvent être déplacés par d'autres effets de jeu que ceux indiqués sur leur carte Rencontre.

Si votre survivant est sur un lieu contenant un zombie spécial et effectue une attaque, il doit d'abord cibler le zombie spécial avant de cibler un zombie normal, un survivant ou un brigand.

Lorsqu'un survivant attaque un zombie spécial, il lance le dé de risque normalement à moins qu'une capacité, un équipement

ou un effet quelconque n'empêche ce lancer. Puis, si le survivant est toujours vivant, lancez un dé et appliquez l'effet correspondant de la carte Expériences de Raxxon du zombie spécial. Si le zombie spécial est retiré et qu'il n'y en a plus de ce type en jeu, défaussez sa carte rencontre.





LES SCÉNARIOS SPÉCIAUX DE LA NUIT LA PLUS LONGUE

Ces scénarios et leurs objectifs communs ont pour but de vous initier aux règles et au contexte pour les modules Raxxon et Brigands, introduits dans ce jeu. Nous vous recommandons de les utiliser afin de mieux découvrir ces modules.

Pour mettre en place l'un de ces scénarios, suivez ses instructions. Vous n'avez nullement besoin de lire toutes les règles du module avant de commencer l'un de ces scénarios. Ces derniers vous préviendront lorsque vous aurez besoin de consulter les règles.

LE CODE ET LA CHIMPANZÉE

Pour mettre en place le scénario d'introduction Raxxon; suivez les instructions de mise en place du module Raxxon à la page 18 avec les modifications suivantes :

- Placez des barricades sur toutes les cases d'entrée et de survivant du lieu Raxxon. Les survivants ne peuvent pas se déplacer sur Raxxon au début de la partie. N'utilisez pas les règles du code de confinement ni les effets des pilules du module Raxxon.
- 2. Mettez de côté Bleue et Emma Han du paquet Survivant.
- 3. Utilisez la carte Objectif commun Spécial R1 au lieu d'un objectif commun standard.
- 4. Lisez à haute voix le texte en italique ci-dessous au début de la partie.

Nous commençons à nous sentir comme chez nous dans la colonie. Mais ce répit, comme tous ceux depuis le début de l'épidémie, n'est que temporaire. Une colonie plus grande et plus sécurisée ne fait qu'attirer du monde et donc toujours plus de zombies qui frappent à nos portes. Et en ce qui concerne les zombies, la quantité prime souvent sur la qualité! Et ce malgré nos barricades...

J'avais prévu de partir pour de bon la nuit où Emma nous apporta un nouvel espoir. Tandis qu'elle explorait les environs, Emma découvrit les plans du laboratoire abandonné des industries pharmaceutiques Raxxon. J'aurais juré que Raxxon n'était qu'une usine de pilules, mais les plans révélèrent l'étendue bien plus vaste de leurs activités : recherche médicale, technologie expérimentale et même, des armes militaires.

Ajoutez le pion d'Emma dans la colonie et sa carte Survivant au groupe du Premier joueur. Puis, équipez Emma du Plan de Raxxon du paquet Objet Raxxon.

Nous ne nous étions jamais aventurés dans Raxxon dont l'entrée principale était fortement barricadée. Mais maintenant nous avons une bonne raison d'aller y jeter un œil. Notre but est de rassembler assez d'explosifs pour faire ouvrir l'entrée de

Raxxon. Dans le meilleur des cas, nous y trouverons de quoi détruire les zombies de la colonie. Au pire, l'explosion éloignera les zombies de la colonie pour quelques temps. Et dans ce monde, un répit temporaire est ce qu'on peut espérer de mieux.

Vous pouvez maintenant commencer la partie avec la carte Objectif commun Spécial R1.

LES PROCHAINS PARAGRAPHES NE DOIVENT ÊTRE LUS QU'UNE FOIS L'OBJECTIF COMMUN SPÉCIAL RI ATTEINT. ILS DEVRONT ÊTRE LUS À VOIX HAUTE ET APPLIQUÉS PAR LE JOUEUR AYANT LE MOINS DE SURVIVANTS. EN CAS D'ÉGALITÉ, LE JOUEUR AVEC LE SURVIVANT AYANT L'INFLUENCE LA PLUS ÉLEVÉE, PARMI LES JOUEURS À ÉGALITE, DEVRA LES LIRE.

L'explosion fit trembler la terre et illumina le ciel nocturne. De la colonie, nous regardions les flammes monter vers les cieux. Au petit matin, la fumée s'était dissipée et je me dirigeais vers Raxxon. Je fus satisfait de voir moins de zombies trainant autour de la colonie. Les barricades scellant l'entrée de Raxxon avaient été réduites en poussières me laissant le champ libre pour y pénétrer.

Retirez toutes les barricades du lieu Raxxon. Placez un de vos survivants dans Raxxon. Pour le reste de la partie, les joueurs peuvent déplacer leurs survivants vers Raxxon et fouiller ce lieu. Lisez les règles de fouille dans Raxxon de la page 18 de ce livre de règles. Retirez 3 zombies de votre choix de la colonie et placez-les sur Raxxon.

Au détour d'un couloir, je me retrouvais nez à nez avec une créature me hurlant au visage! Je trébuchais involontairement en arrière. Ce n'était pas un zombie, mais une chimpanzée. Ses cris semblaient colériques, mais ses yeux trahissaient sa peur... Un appel à l'aide!

Elle passa en titubant devant moi, puis regarda derrière elle espérant me voir suivre. Je la rattrapais dans une salle près de l'entrée, ses murs vacillants des suites de l'explosion. Elle grimpa sur les éboulis dans un angle de la pièce, creusant avec désespoir, mais son bras récemment blessé l'en empêchait. Une voix étouffée nous parvint avec difficulté : « Bleue ! Bonne fille ! Vite ! Je suis blessé ! Je ne sais pas combien de temps je.... »

La voix s'éteignit et Bleue hurla de désespoir. Je ne comprenais que trop bien sa panique. Nous devions l'aider avant qu'il ne soit trop tard.

Ajoutez la carte survivant Bleue à votre groupe et placez son pion dans Raxxon. (S'il n'y a pas assez de place, déplacez un survivant, au choix du premier joueur, de Raxxon vers la colonie. Cela ne compte pas comme un déplacement.)

Ajoutez une blessure sur sa carte. Au début de la prochaine ... manche, remplacez l'Objectif commun Spécial Ř1 par

l'Objectif commun Spécial R2. Atteignez cet objectif pour sauver l'ami de Bleue.

Lisez et appliquez les règles Effets des pilules du module Raxxon, page 18 de ce livre, lorsque vous jouez une carte of du paquet Objet Raxxon. N'appliquez PAS les règles du code de confinement et ne piochez pas de carte Expériences de Raxxon à la fin de chaque manche.

Vous pouvez maintenant continuer avec la carte Objectif commun Spécial R2.

LES PROCHAINS PARAGRAPHES NE DOIVENT ÊTRE LUS QU'UNE FOIS L'OBJECTIF COMMUN SPÉCIAL R2 ATTEINT.

Nos efforts combinés nous permirent de sortir l'ami de Bleue de sous les décombres. Vivant, mais en mauvais état, l'homme était gravement blessé, ses longs cheveux blancs et sa barbe en bataille cachant de profondes coupures autour de son visage et de son cou. Toujours inconscient depuis que nous l'avons sorti, il gémit tout de même de douleur. Bleue ne l'a pas quitté.

Retirez tous les dés placés sur le plateau Lieu Raxxon. Prenez tous les survivants cartonnés de Raxxon et placez-les dans la colonie.

Contre toute attente, le vieil homme se réveille. Il parle doucement et avec difficulté : « Bleue, mon adorable fille. Merci, mon amie. » Bleue pose sa tête sur la poitrine du vieillard. « Où sommes-nous ? Toujours à Raxxon ? »

- « Vous êtes dans une colonie de survivants, » lui dis-je. « Nous devions vous sortir de là, vous n'y êtes plus en sécurité depuis l'explosion. Plus de barricades et bien trop de zombies. »
- « Zombies... » ses mots restèrent en suspens, le vieil homme plongeant dans ses pensées. « Ces expériences étaient la raison de notre présence à Raxxon. Nous devions les empêcher de sortir! » Il tente de se lever, mais la douleur le cloue au lit. « Le code... le code de confinement! »
- « Écoutez, je ne sais pas de quoi vous parlez, » dis-je « mais cela fait longtemps que les zombies errent dans la région. Rien que nous ne puissions gérer. Reposez-vous, d'accord? »

Bleue sanglote alors que le vieil homme murmure ses dernières paroles : « Pauvre de nous. Ils arrivent ! Vous devez les contenir. Bleue sait ce qu'il faut faire. Maitrisez-les ! »

Au début de la prochaine manche, remplacez l'Objectif commun Spécial R2 par l'Objectif commun Spécial R3.

Lisez les règles du code de confinement du module Raxxon, à la page 18. Appliquez ces règles à partir de la prochaine manche et pour le reste de la partie. S'il y a 2 ou 3 joueurs non exilés, piochez

immédiatement 2 cartes Expériences de Raxxon et placez leurs zombies spéciaux. À 4 joueurs non exilés ou plus, piochez 3 cartes et résolvez leurs effets.

Vous pouvez maintenant continuer avec la carte Objectif commun Spécial R3. Atteignez cet objectif pour gagner la partie.



RAID DE BRIGANDS

Pour mettre en place le scénario d'introduction brigands; suivez les instructions de mise en place du module Brigands à la page 17, avec les modifications suivantes:

- 1. Utilisez la carte Objectif commun Spécial B1 en lieu et place d'un objectif commun standard.
- 2. Lorsque vous préparez le paquet de cartes Objectif personnel, n'ajoutez pas une carte Objectif personnel Traitre aléatoire, mais ajoutez la carte Objectif personnel Traitre Brigand RENÉGAT. Puis, mélangez les cartes Objectif personnel comme d'habitude. La carte brigand renégat est unique, vous pouvez la lire à haute voix avant de la mélanger, si vous le souhaitez. Il requiert que l'Objectif commun Spécial B2 soit atteint pour que le traitre gagne. Ainsi, le traitre devra aider la colonie au moins jusque-là.
- 3. Lisez à haute voix le texte en italique ci-dessous au début de la partie.

Ces derniers temps, les assauts des brigands sont plus fréquents. Ces marginaux se sont installés à quelques kilomètres de notre colonie. Maintenant, on en est réduit à appliquer la loi du plus fort avec ces gens tellement antisociaux qu'ils ne peuvent prétendre rejoindre notre famille dysfonctionnelle.

Ainsi nous fumes surpris lorsque 2 d'entre eux se présentèrent désarmés à nos portes ce matin. Affamés et affaiblis, ils nous supplièrent de les nourrir. Ils insistèrent sur le fait que les conflits passés étaient dus à des incompréhensions et que leur groupe avait besoin de nous. En temps normal, faire appel à notre conscience n'aurait eu aucun impact, mais ils avaient apporté des cadeaux.

Chaque joueur peut ajouter une carte Objet du paquet Hôpital et l'ajouter à sa main.

Ces cadeaux étaient ce dont nous avions besoin et nos dirigeants étaient impatients d'améliorer nos relations avec les brigands. Maintenant, au lieu de ne s'occuper que de nous, on récupère de la nourriture pour les voisins. Je suis contre, mais leurs cadeaux ont persuadé la colonie. Comment ont-ils su ce dont nous avions besoin? Je me demande s'il n'y a pas un traitre parmi nous.

Lisez et appliquez les règles du module Brigands se trouvant à la page 17 de ce livre : Placer un brigand, Ajouter des zombies, Pillage des brigands. Les autres règles du module Brigands ne s'appliquent pas encore.

Vous pouvez maintenant commencer la partie avec la carte Objectif commun Spécial B1. LES PROCHAINS PARAGRAPHES NE DOIVENT ÊTRE LUS QU'UNE FOIS L'OBJECTIF COMMUN SPÉCIAL B1 ATTEINT. ILS DEVRONT ÊTRE LUS À VOIX HAUTE ET APPLIQUÉS PAR LE JOUEUR AVEC LE SURVIVANT HUMAIN AYANT L'INFLUENCE LA PLUS FAIBLE.

C'est risqué de pénétrer seul dans le repaire de ces brigands.

Personne n'était volontaire pour accompagner notre courageux chef et c'est donc tombé sur moi. Quelle chance... Les affaires sont prêtes et on est en route. Notre Leadeur est confiant, moi moins...

Retirez toute la nourriture de la réserve de nourriture. Placez le survivant ayant l'influence la plus élevée et le survivant humain ayant l'influence la plus faible dans le Repaire des brigands.

Nous approchons de leurs taudis au crépuscule et immédiatement, nous ressentons un malaise. C'est une ville fantôme. Nous nous enfonçons entre ces abris de fortune...

- « Arrêtez-vous, bande de pourritures d'la colonie! » crie une voix, des ombres nous entourant de toute part. Nous nous mettons dos-à-dos comme pour affronter une horde de zombies. « V'croyez qu'vous dirigez cette ville? Marre d'vos lois 'spèce de tyrans. J'vais vous montrer qui c'est l'chef, c'est moi! »
- « COURS!» hurle mon partenaire. Nous détalons, mais des tirs résonnent et je me retrouve seul. Je ne ralentis ni ne regarde derrière moi bien que j'entende les cris perçants des brigands sur mes talons et ressente une douleur aigüe dans mon bras gauche, touché par une balle.

Tuez le survivant ayant l'influence la plus élevée. Ajoutez une blessure au survivant humain ayant l'influence la plus faible à moins que celui-ci n'en ait déjà 2. Placez ce survivant dans la colonie.

Une fois rentré à la colonie et la nouvelle annoncée, un consensus est vite atteint : nous nous vengerons. Nous tuerons ces animaux.

Lisez et appliquez les règles du module Brigands se trouvant à la page 17 de ce livre : Attaquer un brigand et Repaire des brigands pour le reste de la partie.

Au début de la prochaine manche, remplacez l'Objectif commun Spécial B1 par l'Objectif commun Spécial B2. Vous pouvez maintenant continuer avec la carte Objectif commun Spécial B2.

LE PROCHAIN PARAGRAPHE NE DOIT ÊTRE LU QU'UNE FOIS L'OBJECTIF COMMUN SPÉCIAL B2 ATTEINT.

Le moment de vérité est arrivé. Nous sommes en position d'attaque. Notre revanche est enfin à portée de main. Alors que nous attendons le bon moment pour frapper, cet instant de calme avant la tempête me rend songeur. Rapidement, j'ai la sensation que quelque chose ne va pas. Je regarde autour de moi les autres attaquants. Et si l'un d'eux était un traitre?

PHASE SPÉCIALE D'EXIL

Les joueurs doivent maintenant discuter s'ils croient que l'un d'entre eux est le traitre. En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur peut proposer 1 candidat à l'exil et lancer un vote.

Après cette phase spécial d'exil, si aucun traitre n'a été exilé et que le traitre a atteint son Objectif personnel — Traitre brigand Renégat, il peut révéler sa carte pour gagner immédiatement la partie et lire l'histoire Victoire du brigand Renégat plus bas. Si le traitre n'a pas atteint son objectif, il devrait garder son statut de traitre secret et la condition : « Le Moral est à 0 » est ajoutée à sa carte traitre.

Si un joueur non traitre est exilé, suivez les règles normales d'exil: le joueur exilé devient le chef des brigands et un autre joueur lit à voix haute le texte suivant: « Toi? Tu es un de ces brigands! », nos armes pointées vers le suspect. Notre plan d'attaque est tombé à l'eau, mais nous ne pouvions pas prendre de risques. L'accusé, sous le choc, part vers le repaire des brigands. Ces paroles me hantèrent: « Je n'étais pas l'un d'entre eux, mais maintenant, je comprends leur haine. » Lisez et appliquez la règle Devenir chef des brigands à la page 17 du module Brigands.

Si le traitre est exilé, suivez les règles normales de l'exil pour le traitre et un autre joueur lit le texte suivant à voix haute : « Toi ? Tu es un de ces brigands ! », nos armes pointées vers le suspect. Dans mon viseur, je vois la culpabilité dans ses yeux. Le traitre ! « Je... Je suis désolé... » Le traitre s'en va, non pas vers le repaire, mais vers l'horizon. Peut-être deviendra-t-il un homme nouveau ?

Après la phase spéciale d'exil, à moins que la partie ne soit terminée, lisez ce qui suit à voix haute : Cette épreuve nous avait tous secoués. Nous avons décidé de rentrer chez nous et de travailler à un plan B. Il n'y avait pas de raison de les attaquer sur leur propre terrain. Faisons simplement en sorte qu'ils ne pénètrent plus jamais dans notre territoire. Placez tous les survivants du Repaire des brigands appartenant aux joueurs non exilés dans la colonie.

Au début de la prochaine manche, remplacez l'Objectif commun Spécial B2 par l'Objectif commun Spécial B3. Vous pouvez maintenant continuer avec la carte Objectif commun Spécial B3.

Histoire Victoire du brigand Renégat :

Si le traitre gagne la partie lorsque l'Objectif commun Spécial B2 est atteint, le traitre lit le texte suivant à voix haute:

« C'est bon ? Tout le monde est prêt ? » dis-je en me retenant de sourire. Leurs doutes sur ce plan ayant été apaisés, nous avançons.

Je restais derrière comme je l'avais suggéré, mes « amis » survivants se faufilant devant. Un peu plus près, encore un peu... Soudain, je tire deux coups de feu en l'air. Le signal! Sortant de tous les recoins de notre bidonville, mes compagnons brigands chargent, prenant ces imbéciles par surprise. Ils ne survivent pas longtemps, leurs corps criblés de balles m'arrachent un sourire. Enfin, il est temps. Nous allons détruire cette damnée colonie une fois pour toutes!



INDEX

Actions d'un joueur	8
Ajouter des survivants	14
Ajouter des zombies	
Ajouter des zombies à un lieu avec des bandits	_
Ajouter une carte à la crise	
Appâter	
Attaquer	
Attaquer un brigand	
Barricade	
Capacité de survivant	
Cartes Croisée des chemins.	
Consommer la nourriture	
Devenir chef des brigands.	
Donner	
Dépenser des jetons nourriture	
Déplacer le compteur de manches	
Déplacer un survivant	
Désespoir	
Effets des pilules.	
Exilé	
Fouiller	
Fouiller à Raxxon	
Jouer une carte.	
Lancer le dé de risque	
Lancer les dés d'action	
Lancer un dé	
Le cimetière.	
Le code de confinement	
Le module Amélioration	
Le module Brigands	
Le module Raxxon	
Lieu aléatoire	
Mise en place	
Nettoyer la décharge	
Passer le jeton premier joueur	
Pillage des brigands	
Pièges explosifs.	
Placer un brigand	
Propagation d'un effet de morsure	
Repaire des brigands.	
Résoudre la crise.	
Résoudre la crise.	
Révéler une carte crise	
Solliciter	
Survivant vulnérable indiscipliné	
Texte des cartes.	
Tuer des survivants.	
Tuer des zombies	
Variantes	
Victoire et défaite	
Voter	_
Voter pour exiler	
Voter pour le premier joueur	
Vérifier la décharge	12

CRÉDITS

Auteurs: Isaac Vega, Jon Gilmour

Réalisation: Colby Dauch

Illustration: Fernanda Suarez, Joshua Panelo de Gunship Revolution

Conception du contenu : Joseph Ellis

Texte (anglais): Mr. Bistro, Jerry Hawthorne, Colby Dauch

Graphisme: David Richards, Peter Wocken

Edition: Jonathan Liu, Nate Rethorn, Timothy John Meyer, Jack

Fleming

Version française : Anh Tú Tran

Remerciements pour leurs cerveaux: Rémy Carlier, José Chaves, Olivier Prévot, Maryse Touzin, Wladimir Kokkinopoulos et MeepleRules.fr

Superviseurs des tests: James Sitz, Joseph Ellis

TESTEURS

Knoop, Ryan Schubert, Ted Dickinson, Timothy Leverston, Brad DeRan, Dan LaPointe, Leslie Dowler, Conrad Hershberger, Alex Masheter, Austin Alderman, Brandon Alderman, Rob Allison, Steve Alston, Steven Althardt, Vince Alvarez, Bjørn Amorsen, Rune Thing Amorsen, David Andersen, Nate Anderson, Rourke Anderson, Andrew Angle, Robbin Arcega, Joonas Ariva, Leo Ariva, Tormi Ariva, EJ Ash, Sarah Aucremanne, William Aucremanne, Tyler Backman, Damian Baeslack, Eamonn Baeslack, Jean-François Baffier, Sacha Baron, Andrew becker, Kevin Becker, LeAnna Becker, Brian Belida, Stephen Benton, Clarice Berger, Siyobin Blanco, Jaden (Skylar) Boone, Kim Boone, Ryan Borders, Bubonic Brad, Hanna Brady, Dustin Brookman, Lucas Broome, Samuel Burnette, Shaily C. Rudnik, Cole Campbell, Laura Cathey, Nicole Chandler, Yu-Cheng Chang, Brodric Chase, Jordan Chase, Joshua Chase, Tyler Chase, Kristie Clark, Scott Cleveland, Daniel Cobin, Gal Cohen, Raz Cohen, Roy Colver, Erik CooperFlowers, Joe Costa, Adam Criner, Joanne Daly, Dan, James Davidheiser, Kent Davies, Michelle Davies, Olivia Davies, Eelco de Lang, Douglas Delescavage, Danielle DeMartini, Seth E Oakman, Oliver Ebrahimi-Nuyken, Brad Eiden, Andrea Eisenberger, Troy Eisenberger, Andy Englund, Kristi Esteves, Ian Evans, Adam Feldner, Adam Feldner, Tara Feldner, Matt Fick, Sam Filip, John Fleming, Whitney Fleming, Bob Flewelling, Cindy Flores, Daniel Flores, Danilo Flores, Emily Flores, Gabriel Forster, Leon Gaffen, Matthieu Glanois, Mathew Gledhill, Jason Goldman, Ashley Goodroe, Nick Goss, Graham Guenther, Erwin Habes, Jason Hall, Lisa Hall, Peyton Hall, Shaun Hall, Rich Hart, Thomas Haycraft, Heidi, Jody Henning, Matthew Henning, Josh Henriksen, Wes Henriksen, Steven Hill, Isaac Hiner, Steve Hiner, Alex Hines, Amie Hobson, Jonathan Hobson, Alan Hodges, Jeremy Hodges, Zak Honess, Anny Hu, Edward Hu, Jason J Vicente, Michelle Jacobs, Nathan James Chase, Miranda Jean Walsh, Leslie Jenkins, Christian Jeter, Timothy John Meyer, Kelsie Joyce, Kori Joyce, Evan Kendall, Hunter Kendall, David Kiker, Erin Kilbourn, Teri Knaff, Tony Knaff, Mel Knott, Michael Kohlhepp, Matias Korman, Leslie Kozloski, Mark Krijgsman, Mitsuyo Kurosawa, Man Kwun Chiu, Taylor Landers, J-F Landry, joseph lemire, Saskia Lilli Lehtsalu, Luke Lin, Amy Liu, Matt Lovell, Brian Mack, Amanda Martone, Michael Maurer, Brian McDonald, Tyler McIntyre, Paul Melian, Eric Meyers, Sebastian Meyersieck, Caleb Miller, Mike Miller, Desi Mims, Bob Misenheimer, John Monitor, Charly Montes, Fernando Montes, Jasmine Morales, Patrick Morrison, Kevin Nafziger, Kathryn Navarro, Harri Oras, Brad Owen, Greg Owens, Nick Owens, Wendy Owens, Elan Pavlov, Tomas Pawliuk, Annie Perez, Jean Philippe Theriault, Matthew Phillipson, Imran Pirani, Krystal Pirani, Dylan Posa, Mirte Post, Evan Poteet, Loren Poulson, David Powell, Justin Price, Mette Primdahl, Scott Rabin, Rachel Radecki, Aaron Ramirez, Samuel Randazzo, Jesse Ravan, Bradley Ray Wild, Ian Reinholt, Jesse Risner, Rodrigo Retamoza Rivera, Lindsey Rode, Ana Rodriguez, Marcel Roeloffzen, Gabriel Roginic, Anna Rotschafer, Jonathan Rotschafer, Ray Rozman, Debe Rumsey, Myron Rumsey, Ryan Rumsey, Alan S Hodges, Brian Salloway, Marc Sanguinetti, Andrew Schaff, James Schnurr, Josh Severa, Seth Severa, Frank Shannon, Rebekah Sherman, Mauricio Shogun Rua, Harry Smith, Jason Sonk, Cathlien Spangle, Ida Spangle, Richard Spangle, Greyson Spencer, Michael Steinland, Will Stevens, Crystal Stitely, Gary Stitely, Michael Street, Kevin Stufflet, Danielle Stump, David Stutzman, dani suchecki, Tommy Suchecki, Pärt Talimaa, Peep Talimaa, Rachelle Tam, Michael Tang, Arturo Tena, Carlos Tena, Yaritza Tena, Donovon Thakur, Nik Thakur, Dominic Theriault, Paul Thomas, Phil Thurlow, Francis Todd, Patrick Todd, Caleb Tolin, Jon Toon, Eric Tremblay, Andy Trimpe, Brian Truran, Scott Underwood, Christian Valade, André van Renssen, Aaron VanderWoude, Josh VanderWoude, Kyle VanderWoude, Pete Vasiliauskas, Matt Wagner, Jake Webb, Mary Weckman, Nick Weckman, Bethany Wells, Nathan Wells, Christoper Wert, Baker Whisnant, Raquel Wilcox, Stephen Wilcox, Derek Willis, Kaylee Wise, Adam Wong, Angela Wood, Ron Wood, Sonja Wood, Ron Wood Sr., Brian Woods, Chase Woods, Nicole Wooley, Jeremiah Woolwine, Brooke Yap, Itamar Yaron, Felix Yeh