

UN JEU DE CARTES SITUÉ DANS L'UNIVERS DE NEUROSHIMA

51^{ÈME} ÉTAT

LIVRET DE RÈGLES



4 cartes Base



72 cartes Lieu



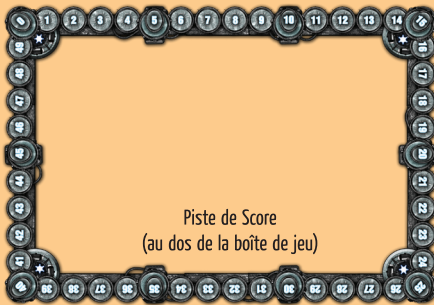
8 cartes Leader



26 cartes Contact



16 jetons Travailleur



Piste de Score
(au dos de la boîte de jeu)



39 jetons de Ressource



11 jetons Contact



47 jetons Point de victoire



16 marqueurs de Faction



2 jetons de Reconstruction



1 jeton Premier joueur

MATÉRIEL

- 4 cartes Base
- 16 marqueurs de Faction (4 par Faction)
- 72 cartes Lieu
- 26 cartes Contact
- 8 cartes Leader
- 16 jetons Travailleur
- 39 jetons de Ressource (Ferraille, Essence, Arme, Matériaux de construction et Universel)
- 47 jetons Point de victoire
- 11 jetons Contact (Pillage, Coopération, Rattachement et Universel)
- 2 jetons de Reconstruction
- 1 jeton Premier joueur

INTRODUCTION

Les États-Unis ne sont plus que champs de ruines. Rendus exsangue par des années d'une guerre impitoyable, terrorisé par des machines s'étant rebellées, ses terres brûlées par des armes de destruction, le pays offre pour seul visage celui d'une terre dévastée. Trente ans après la catastrophe, l'humanité se relève lentement. Quelques-uns de ces refuges où les hommes trouveront à s'abriter ne cachent plus leurs prétentions à diriger le pays tout entier. Or si les cinquante états ne sont plus que des lignes sans signification sur les cartes d'avant-guerre, l'idée d'un 51^{ème} état, incarnation d'un nouvel espoir pour l'humanité, se fait jour dans l'esprit des dirigeants comme dans celui des gens ordinaires. Quatre factions s'affrontent

désormais ouvertement pour fédérer le pays sous une seule bannière : **New York**, qui sans relâche se pose en gardien du mythe des États-Unis d'avant le cataclysme ; la **Fédération des Appalaches**, une coalition féodale de barons tirant leur richesse de l'extraction de ressources ; la **Guildes des Marchands**, dont le pouvoir s'est accru grâce à son vaste réseau de contacts et au troc d'objets datant d'avant le conflit ; et, enfin, le **Syndicat des Mutants**, une horde guerrière regroupant en son sein la nouvelle humanité ou, ainsi que le perçoivent certains, des êtres dégénérés et sanguinaires.

BUT DU JEU

Chaque joueur prend le commandement d'une des 4 factions disponibles et engage le combat pour s'imposer dans ce monde en ruines. Le but du jeu est de devenir le plus puissant en ayant le plus de points de victoire. Le gagnant déploiera fièrement sa bannière en tant que chef du nouveau pays.

RÉSUMÉ DE JEU

A chaque tour, les joueurs obtiennent de nouvelles cartes dont des lieux nouvellement découverts et des leaders souhaitant prendre le commandement. Les cartes Lieu peuvent être mises en jeu de trois façons différentes :

- Un joueur peut choisir de Piller un Lieu pour obtenir un Butin – un bénéfice valable une seule fois (ceci est représenté par la partie rouge d'une carte) ;
- Ou il peut choisir la Coopération, ce qui lui permet d'obtenir un bénéfice moins important mais dont il pourra tirer profit à chaque tour (ceci est représenté par la partie bleue d'une carte) ;

- Ou il peut Rattacher ce Lieu en tant que Territoire. Cela permet à un joueur d'utiliser de manière permanente les Ressources et capacités spéciales de cette carte Lieu (ceci est représenté par la partie grise d'une carte, au milieu). Un joueur peut aussi obtenir ces Ressources et capacités permanentes en construisant un Territoire sur les ruines d'un autre Territoire de même type.

Les joueurs développent la puissance de leur faction par l'exécution des plans de leurs leaders, par l'expansion de leur territoire ainsi que par d'autres actions. Toutes ces actions rapportent des points de victoire. Le jeu s'arrête à la fin du tour durant lequel un des joueurs atteint ou dépasse 30 points de victoire. A ce moment précis, on saura quelle faction sera parvenue à l'emporter dans ce monde en ruines.

MISE EN PLACE

CHOIX DES FACTIONS

Chaque joueur choisit une faction au hasard et en prend la carte Base ainsi que les 3 cartes Contact correspondantes.



Exemple de cartes de démarrage pour une faction :
une carte Base et 3 cartes Contact permanentes.

Remettre les cartes Base non utilisées ainsi que les cartes Contact correspondantes dans la boîte de jeu – celles-ci ne seront pas utilisées durant cette partie.

Ensuite, chaque joueur prend 4 marqueurs de Faction, en place un sur la case « 0 » de la piste de score et place les autres près de sa carte Base (ils seront utilisés plus tard dans le jeu).

PRÉPARATION DES PILES DE CARTE

Mélangez ensemble toutes les cartes restantes (lieux, leaders et contacts), puis distribuez 4 cartes à chaque joueur et faites une pile face cachée avec les cartes restantes que vous placerez au milieu de la zone de jeu.

Le joueur le plus jeune reçoit le jeton Premier joueur et joue en premier (il débute avec la phase 1: Pioche) et les autres joueurs suivront dans le sens des aiguilles d'une montre. A la fin de chaque tour, le jeton Premier joueur est passé au joueur à gauche.

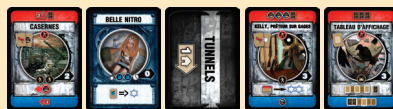
Note : si durant le jeu, les joueurs n'ont plus assez de jetons, ils pourront utiliser ce qui leur convient en lieu et place (pièces de monnaie, etc.).

DISPOSITION DU MATÉRIEL DURANT LE JEU



Pile de défausse
(commune à tous les joueurs)

ZONE DE JEU COMMUNE



ZONE DE PIOCHE (5 CARTES RÉVÉLÉES DURANT LA PHASE 1)



Pile de pioche
(cartes face cachée)



Réserve de jetons
(tous les jetons non joués ou ayant été utilisés)

3 cartes Contact permanentes :



La main du joueur :

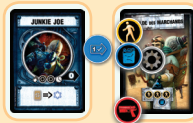


toutes les cartes non jouées en sa possession.

ZONE DE JEU D'UN JOUEUR

Chaque joueur construit ici son état :

La carte Leader :
La carte Base avec les Ressources obtenues durant un tour.



Marqueurs de Faction :

*expliqué en détail dans la section « Cartes » des règles.

Cartes Lieu ayant une combinaison Production*



Cartes Lieu ayant la combinaison Capacité*



Cartes Lieu ayant la combinaison Action*



SÉQUENCE DU TOUR (CINQ PHASES PAR TOUR)

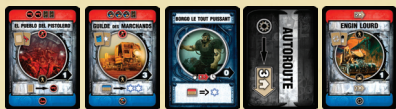
Le jeu se déroule sur plusieurs tours. Chaque tour est divisé en cinq phases exécutées dans l'ordre suivant :

1. Pioche
2. Production
3. Actions
4. Points de victoire
5. Fin de tour

PHASE 1 : PIOCHE

Durant cette phase, les joueurs prennent de nouvelles cartes en main (généralement deux cartes face visible et une carte face cachée par joueur).

Au début de cette phase, révéléz 5 cartes de la pioche et placez-les face visible au milieu de la zone de jeu.



Exemple : 5 cartes face visible révélées durant la phase de Pioche.

Les joueurs peuvent maintenant prendre des cartes – cette étape dépend du nombre de joueurs :

JEU À 2 JOUEURS :

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend une des cartes de la zone de Pioche dans sa main :

- le joueur A prend 1 carte sur les 5 cartes présentes ;
- le joueur B prend 1 carte sur les 4 cartes restantes ;
- le joueur A prend 1 carte sur les 3 cartes restantes ;
- le joueur B prend 1 carte sur les 2 cartes restantes ;

La dernière carte (non récupérée) est placée sur la pile de défausse.

A la fin de la phase de Pioche, chaque joueur pioche une carte de la pile de pioche et la place dans sa main.

JEU À 3 JOUEURS :

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend une des cartes de la zone de Pioche dans sa main :

- le joueur A prend 1 carte sur les 5 cartes présentes ;
- le joueur B prend 1 carte sur les 4 cartes restantes ;
- (puis ajouter une carte de la pile de pioche) ;
- le joueur C prend 1 carte sur les 3 cartes restantes ;

Ensuite :

- le joueur A prend 1 carte sur les 3 cartes restantes ;
- (puis ajouter une carte de la pile de pioche) ;
- le joueur B prend 1 carte sur les 2 cartes restantes ;
- le joueur C prend 1 carte sur les 2 cartes restantes ;

La dernière carte (non récupérée) est placée sur la pile de défausse.

A la fin de la phase de Pioche, chaque joueur pioche une carte de la pile de pioche et la place dans sa main.

JEU À 4 JOUEURS :

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend une des cartes de la zone de Pioche dans sa main :

- le joueur A prend 1 carte sur les 5 cartes présentes ;
- le joueur B prend 1 carte sur les 4 cartes restantes ;

(puis ajouter une carte de la pile de pioche) ;

- le joueur C prend 1 carte sur les 4 cartes restantes ;

(puis ajouter une carte de la pile de pioche) ;

- le joueur D prend 1 carte sur les 4 cartes restantes ;

Ensuite :

- le joueur A prend 1 carte sur les 3 cartes restantes ;

(puis ajouter une carte de la pile de pioche) ;

- le joueur B prend 1 carte sur les 3 cartes restantes ;

(puis ajouter une carte de la pile de pioche) ;

- le joueur C prend 1 carte sur les 3 cartes restantes ;

- le joueur D prend 1 carte sur les 2 cartes restantes ;

La dernière carte (non récupérée) est placée sur la pile de défausse.

A la fin de la phase de Pioche, chaque joueur pioche une carte de la pile de pioche et la place dans sa main.

Les joueurs ne doivent pas révéler leurs cartes en main.

Note : si la pile de pioche est épuisée avant la fin du jeu, mélangez la pile de défausse pour en faire une nouvelle pile de pioche.

Note : si pour une raison ou une autre il n'y a plus de cartes révélées disponibles, piochez les cartes nécessaires depuis la pile de pioche.

10 CARTES EN MAIN :

Un joueur ne peut avoir à aucun moment durant la phase de Pioche plus de 10 cartes en main. Cette limite n'est pas appliquée dans les phases de jeu suivantes. Si un joueur, ayant 10 cartes en main, doit piocher des cartes, il les pioche normalement mais les défausse immédiatement (sans les ajouter dans sa main).

PHASE 2 : PRODUCTION

Durant cette phase, les joueurs obtiennent des Ressources, des Travailleurs, des jetons Contact, des cartes supplémentaires et des Points de Victoire.

Il y a 4 façons d'obtenir des Ressources pour le tour :

1. Chaque Base produit une Ressource en particulier (correspondante au symbole Ressource présente sur la carte Base) ainsi que 3 Travailleurs.

2. Chaque Accord obtenu durant le jeu produit les Ressources correspondantes aux symboles de Ressources présentes dans la partie bleue de sa carte Lieu.

3. Les Butins acquis durant le jeu peuvent être échangés contre des Ressources – un joueur peut défausser autant de Butins qu'il souhaite pour recevoir les Ressources correspondantes aux symboles de Ressources présentes dans la partie rouge des cartes Butin défaussées.

4. Chaque Territoire ayant un symbole de production produit les Ressources correspondantes aux symboles de Ressources présentes dans la partie grise de la carte.

Voir les sections « Cartes » et « Symboles » des règles pour une description détaillée de tous les symboles et de l'utilisation des cartes (Territoire, Accord et Butin).

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend les Ressources produites, les Travailleurs, les jetons Contact et les Points de Victoire qui lui sont dus. Les jetons nécessaires sont pris de la réserve de jetons et placés respectivement sur chacune des bases des joueurs.

JETONS RESSOURCE :



AUTRES JETONS :



JETONS POINTS DE VICTOIRE :



Les **Ressources** sont utilisées pour effectuer des actions particulières. Les **Armes** sont généralement utilisées pour le **Pillage**, l'**Essence** pour la **Coopération**, la **Ferraille** pour le **Rattachement** d'un Lieu et les **Matériaux de construction** pour la **Reconstruction** d'un Territoire.

Parmi les autres éléments procurant un avantage en termes de jeu l'on trouve les **Travailleurs** (utilisés pour effectuer les actions spécifiques des Territoires), des **cartes supplémentaires** ajoutées à la main d'un joueur et les **jetons Contact** (qui, selon leur type, facilitent le **Pillage**, l'établissement de **Coopération** ou le **Rattachement** d'un Lieu). En outre, les **Ressources** peuvent être utilisées pour effectuer des actions spécifiques des Territoires.

Note : les joueurs prennent les jetons de Ressource dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur – ceci permet à tous les joueurs d'anticiper les mouvements potentiels des adversaires.

Note : les joueurs doivent prendre exactement les jetons qui sont indiqués sur les cartes.

Note : une Ressource universelle peut remplacer n'importe quelle Ressource de base (parmi les 4 existantes). Le jeton de Ressource Universelle est simplement utilisé comme une aide pour qu'un joueur puisse décider par la suite (et donc ne pas bloquer la phase de Production) quelle Ressource de base il souhaite remplacer.

Note : les joueurs peuvent obtenir des Points de Victoire durant cette phase (grâce à certains Butins ou Accords).

PHASE 3: ACTIONS

Durant la phase d'Actions, les joueurs obtiennent et jouent de nouveaux Territoires, des Leaders, des Accords, des Butins et peuvent effectuer des actions spécifiques des Territoires.

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue une de ses actions disponibles. Un joueur peut effectuer une action ou passer (par exemple, s'il ne veut pas ou ne peut pas effectuer d'autre action). Un joueur ayant passé son tour ne pourra plus effectuer d'actions dans cette phase (on saute son tour).

L'ordre dans lequel un joueur effectue ses actions n'a pas d'importance.

Dès que tous les joueurs ont exécuté une action, on passe à un nouveau tour d'actions. Ce cycle continue jusqu'à ce que tous les joueurs passent, auquel cas l'on procède à la phase 4.

LES JOUEURS DISPOSENT DES ACTIONS SUIVANTES :

- Piller un Lieu
- Établir une Coopération
- Rattacher un Lieu

- Reconstruire un Territoire
- Jouer un nouveau Leader / Changer le Leader actuel
- Défausser 2 cartes et piocher une carte de la pile de pioche
- Envoyer un Travailleur pour travailler dans un Territoire
- Envoyer un Travailleur dans un Territoire adverse
- Envoyer des Travailleurs pour retravailler dans un Territoire
- Envoyer 2 Travailleurs pour des Ressources
- Effectuer l'action spéciale du Leader (seulement applicable pour la carte Leader « Baby Swift »)

Voir la section « Actions » des règles pour une description détaillée des actions.

PHASE 4: POINTS DE VICTOIRE

Durant le jeu, les joueurs obtiennent des Points de Victoire dans la phase de Production et dans la phase d'Actions. Les Points de Victoire ainsi obtenus sont totalisés et mis à jour dans la phase de Points de victoire.

Durant la phase 4, chaque joueur totalise son nombre de Points de Victoire. Les Points de Victoire NE SE CUMULENT PAS d'un tour à l'autre mais sont comptabilisés de la façon suivante : nombre total de Territoires (1 PV pour chacun) et Leader (1 PV) en jeu plus tous les jetons de PV présents sur les cartes du joueur (Base, Territoire et Leader). Ajustez le niveau de Points de Victoire sur la piste de score.

PHASE 5 : FIN DE TOUR

À la fin de chaque tour, les joueurs défaussent tous leurs jetons non utilisés : Ressource, Travailleur, Contact et Reconstruction.

Exception : les cartes portant le symbole « à conserver » (exemple : Vieille usine, Sous-sols et les cartes Leader) permettent à un joueur de conserver un certain nombre de jetons Ressource entre les différents tours.

En outre, tous les jetons qui ont été placés sur des cartes pour payer des actions spécifiques de Territoire sont également défaussés. Les marqueurs de Faction retournent à leur propriétaire respectif.

FIN DE LA PARTIE

Si un joueur atteint 30 Points de Victoire ou plus durant la phase 4 d'un tour, le jeu se termine à la fin de ce tour de jeu. Le joueur qui a alors le total de PV le plus élevé est le vainqueur. Si deux joueurs ou plus sont à égalité en nombre de PV, c'est le joueur ayant le plus de cartes en main qui sera déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, c'est le joueur ayant le plus de Ressources et de Travailleurs non utilisés qui sera le vainqueur. Si le départage ne s'est toujours pas fait, il n'y a alors pas de vainqueur et il y a égalité entre les joueurs concernés (les autres perdent).

- CERTAINS BUTINS et ACCORDS permettent d'obtenir des PV. Les jetons de PV ainsi obtenus sont placés sur la carte Base.



Les jetons de PV sont utilisés pour comptabiliser les PV obtenus. Les jetons de PV ne sont pas utilisés pour comptabiliser les PV des Territoires et des Leaders puisqu'ils valent chacun 1 PV.

Si pour une raison ou une autre les joueurs ont besoin de jetons de PV, ils ne peuvent faire de change qu'avec les jetons présents sur la Base (ou utiliser n'importe quel autre substitut en lieu et place). En effet, le nombre et la valeur des jetons présents sur les autres cartes que la Base constituent un aspect important du jeu (la plupart des cartes perdent leur capacité à obtenir des PV supplémentaires dès qu'elles possèdent 3 jetons de PV).

OBTENTION DES POINTS DE VICTOIRE :

Les Points de Victoire (PV) peuvent être obtenus de différentes manières (pour chacune de ces manières vous trouverez une description détaillée dans les règles spécifiques sur les cartes et les types d'action).

- CHAQUE TERRITOIRE EN JEU vaut 1 PV (on ne reçoit pas de jeton de PV)
- UN LEADER EN JEU vaut 1 PV (on ne reçoit pas de jeton de PV)
- CHAQUE TERRITOIRE RECONSTRUIT / LEADER CHANGÉ, vaut 2 PV (1 PV parce que la carte défaussée est un Territoire / Leader plus 1 PV pour l'action de Reconstruction / Changement de Leader) – le joueur place un jeton de PV d'une valeur de 2 sur sa Base. Si le Territoire reconstruit ou le Leader changé possédait des jetons PV, on place les jetons sur la carte Base.

- CERTAINS TERRITOIRES permettent d'obtenir des PV. Les jetons de PV ainsi obtenus sont placés sur le Territoire correspondant.

CARTES

Note : certaines règles sur des cartes sont susceptibles de modifier les règles standards de jeu.

Il y a quatre catégories de carte dans le jeu : les cartes Base, les cartes Contact, les cartes Lieu et les cartes Leader.

CARTES BASE

Chacune des quatre Factions à sa propre carte Base.



La carte Base du Syndicat des Mutants La carte Base de la Guide des Marchands La carte Base de New York La carte Base de la Fédération des Appalaches

Les cartes Base sont utilisées pour leur production mais aussi pour y affecter les cartes d'Accord et de Butin accumulées pendant le jeu. Une carte Base ne peut se voir affecter à tout moment qu'un maximum de 3 cartes (Accords et/ou Butins).



Une carte Base avec deux Butins et un Accord qui lui sont affectés.

CARTES CONTACT

Il y a 12 cartes Contact permanentes dans le jeu (chaque Faction ayant ses trois propres cartes) ainsi que 14 cartes Contact à usage unique.



Cartes Contact permanentes

Cartes Contact à usage unique

Les cartes Contact sont jouées, depuis la main d'un joueur, pour effectuer des actions de Pillage, de Coopération et de Rattachement (selon leur couleur). Voir la section « Actions » pour une description détaillée.



CARTE CONTACT :

Pillage

Coopération

Rattachement

Les cartes Contact contiennent 2 informations importantes, la **Portée** (nécessaire pour mettre une carte Lieu en jeu) et le **Coût** à payer pour utiliser/jouer la carte. Si une carte n'a pas de Coût alors elle est utilisée/jouée gratuitement.



Coût en Ressource

Portée



Portée de Pillage

Portée de Coopération

Portée de Rattachement

Portée universelle

Chaque joueur démarre le jeu avec 3 cartes Contact permanentes (correspondantes à sa Faction) – chacune des cartes ne pouvant être utilisée qu'une seule fois par tour. Un joueur doit payer le coût de la carte pour pouvoir l'utiliser (placez les jetons de Ressource nécessaires pour le paiement sur la carte de Contact permanente afin d'indiquer que celle-ci a été utilisée). Cette carte pourra de nouveau être utilisée lors du prochain tour.

En plus des cartes permanentes de Contact, il existe des cartes Contact à usage unique dans la pile de pioche. Ces cartes Contact sont immédiatement défaussées après la résolution de leurs effets.

CARTES LIEU

Les cartes Lieu représentent des bâtiments, des personnages, des machines, etc. **Butin** – cette partie de la carte est importante si la carte est jouée en tant que Butin.

Accord – cette partie de la carte est importante si la carte est jouée en tant qu'Accord.



NOM DE LA CARTE

BUTIN

TYPE DE CARTE

SYMBOLES TRAVAILLEUR

DISTANCE

CAPACITÉ DE LA CARTE

ACCORD

Capacité de la carte – (par exemple : production, action propre à un Territoire ou autre capacité) – cette partie de la carte est importante si la carte est jouée en tant que Territoire (suite à un Rattachement ou une Reconstruction).

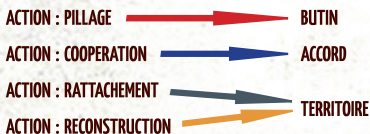
Distance – la portée nécessaire pour jouer cette carte (Butin, Territoire ou Accord).

Type de carte – symboles utilisés pour identifier un type de carte dans diverses situations (comme la Reconstruction ou certaines actions).

Symboles Travailleur / Usine – ces symboles déterminent comment utiliser la carte durant les phases de Production et d'Actions.

BUTINS, ACCORDS ET TERRITOIRES

Il y a quatre façons de mettre en jeu une carte Lieu.



Les **Butins** permettent à un joueur de recevoir les Ressources, cartes ou PV définis sur la partie rouge d'une carte. Il faut défausser une carte Butin en jeu durant la phase de Production pour les obtenir. Un joueur peut défausser autant de cartes Butin qu'il le souhaite durant la phase de Production.

Les **Accords** permettent à un joueur de recevoir automatiquement toutes les cartes, Ressources ou PV précisés sur la partie bleue d'une carte. Le joueur en bénéficie à chaque tour pendant la phase de Production.

Les **Territoires** permettent à un joueur de recevoir les Ressources et d'effectuer les Actions spécifiées dans la partie grise de la carte (selon les règles qui s'y trouvent). Un joueur peut recevoir des Ressources durant la phase de Production et effectuer l'action durant la phase d'Actions (en envoyant un travailleur). Certaines cartes possèdent d'autres capacités utilisables par les joueurs (vous trouverez une description détaillée de chaque capacité de carte à la fin de ces règles).

COMBINAISONS DES SYMBOLES TRAVAILLEUR ET USINE

Les symboles Travailleur et Usine apparaissent dans quatre combinaisons distinctes. Chacune d'entre elles a une signification spécifique :



1. **ACTION** (un symbole Travailleur en bas et un symbole Travailleur barré en haut). Pour utiliser cette action, il faut dépenser un jeton Travailleur (le joueur place un de ses jetons Travailleur sur la carte pour indiquer que l'action a été utilisée).

2. **PRODUCTION PUBLIQUE** (un symbole Usine en bas et un symbole Travailleur en haut). Ces cartes produisent des Ressources gratuites pour leur propriétaire (à chaque tour lors des phases de Production). En outre, elles permettent aussi à d'autres joueurs de pouvoir dépenser leurs jetons Travailleur afin d'effectuer la production de la carte. Voir la section « Actions » de ces règles pour une description détaillée.

3. **PRODUCTION PRIVÉE** (un symbole Usine en bas et un symbole Travailleur barré en haut). Ces cartes fonctionnent de la même manière que les cartes de production publique (en produisant des Ressources gratuites par tour), cependant les autres joueurs ne peuvent pas les utiliser.

4. **CAPACITÉ** (un symbole Usine barrée en bas et un symbole Travailleur barré en haut). Ces cartes ne produisent aucune Ressource mais possèdent une capacité permanente à la place.

LA RÈGLE DES « 3 EMPLACEMENTS »

Certains Territoires permettent aux joueurs d'obtenir des Points de Victoire ou d'affecter des Butins et/ou des Accords. Il y a cependant une limite à cela :

- une carte ne peut pas générer plus de 3 jetons de PV ;
- ou on ne peut pas lui affecter plus de 3 cartes.

Cela signifie, par exemple, que les cartes qui génèrent des PV cessent d'en générer dès qu'elles ont produit 3 jetons de PV **quelle que soit la valeur des jetons**.



3 jetons Point de victoire sont placés sur la carte « Fabrique ».

2 Butins / 1 Accord affectés à la carte « Quartier des affaires »

(à noter, la capacité de cette carte permettant à un joueur de faire ces affectations).

CARTES LEADER

JOUER UN LEADER est gratuit (pas de coût car la Distance sur ces cartes est égale à zéro). Un joueur ne peut avoir qu'un seul Leader en jeu à un instant donné.

CHANGER DE LEADER permet au joueur effectuant cette action d'obtenir 2PV : 1 PV pour le changement + 1PV pour la carte Leader défaussée. Pour pouvoir jouer une nouvelle carte Leader, un joueur doit dépenser un jeton de Ressource Arme et enlever son Leader actuel. La carte Leader actuellement en jeu est défaussée et remplacée par la nouvelle carte. Ne pas oublier de conserver tous les PV obtenus avec la carte Leader défaussée – placez ces jetons de PV sur la carte Base.



- Exemple d'une carte Leader

RESSOURCES. Les Ressources spécifiées sur une carte Leader sont placés dessus dès que le Leader entre en jeu. Ces jetons de Ressource peuvent être conservés sur la carte entre les différents tours de jeu jusqu'à ce que le propriétaire décide de les dépenser ou qu'il change la carte Leader en question. Quand un Leader est défaussé, tous ses jetons de Ressource sont placés sur la carte Base.

POINTS DE VICTOIRE. Un Leader en jeu vaut 1 PV. Chaque Leader peut obtenir des Points de Victoire supplémentaires si les conditions spécifiées sur sa carte sont réalisées (par exemple : jouer un Type de carte spécifique, obtenir un Butin, parvenir à un Accord ou effectuer une action de Reconstruction).

Le Point de Victoire n'est attribué que si la condition requise a été remplie **après que le Leader ait été mis en jeu**.

En d'autres termes, si la condition spécifiée sur la carte Leader se produit avant que le Leader n'entre en jeu, cela n'a aucun effet.

La carte « Baby Swift » diffère de toutes les autres cartes Leader du jeu. Elle n'obtient pas de PV par la réalisation d'une condition spécifique mais en effectuant l'action spécifiée sur sa carte.

Chaque Leader peut accumuler jusqu'à 5 jetons PV durant le jeu.

PLACEMENT DU LEADER ET DES TERRITOIRES

Suivez l'exemple ci-dessous pour jouer le Leader et les Territoires :

Les cartes Leader sont jouées à la gauche de la carte Base.

Les Territoires ayant une combinaison Production (publique ou privée) sont joués dans la rangée du haut.

Les Territoires ayant la combinaison Capacité sont joués dans la rangée du milieu.

Les Territoires ayant la combinaison Action sont joués dans la rangée du bas.



Carte Leader



Carte Base



Cartes ayant une combinaison Production



Cartes ayant la combinaison Capacité



Cartes ayant la combinaison Action

Disposition des cartes dans la zone de jeu d'un joueur

EXEMPLE DE GAIN DE POINTS DE VICTOIRE

Après le premier tour de jeu, un joueur possède un Territoire en jeu ainsi qu'un jeton de PV (valeur 1) placé dessus.



Le joueur a donc un score total de 2 PV et place son marqueur de Faction sur la case 2 de la Piste de Score.

Après le second tour de jeu, le joueur possède un 2ème Territoire ainsi qu'un jeton supplémentaire de PV (valeur 1) sur le premier Territoire. Il a aussi obtenu un jeton de PV (valeur 1) sur le 2ème Territoire. Le joueur a donc 2 Territoires en jeu : l'un possédant 2 jetons de PV, chacun avec une valeur de 1, et l'autre possédant un jeton de PV d'une valeur de 1.



Le joueur a donc maintenant un score total de 5 PV (2 PV pour les 2 Territoires en jeu, 2 PV supplémentaires pour les jetons PV présents sur la 1ère carte plus encore 1 PV supplémentaire pour le jeton PV présent sur la 2ème carte). Le joueur place donc son marqueur de Faction sur la case 5 de la Piste de Score.

ACTIONS

Vous trouverez ci-dessous la description détaillée de chaque action disponible pour les joueurs lors des phases d'Actions de chaque tour de jeu.

PORTÉE



SYMBOLES DE PORTÉE : Pillage Coopération Rattachement

Pour effectuer une action de Pillage, de Coopération ou de Rattachement, les joueurs doivent atteindre la valeur de Distance de la carte qu'ils souhaitent jouer. Pour faire cela, les joueurs devront dépenser des cartes Contact et/ou des jetons de Contact de valeur et de couleur appropriées. **Les valeurs des cartes Contact et des jetons Contact ayant la même couleur sont additionnées.** Cependant, les joueurs ne peuvent pas diviser la valeur d'une carte Contact ou d'un jeton Contact afin de pouvoir les utiliser sur plusieurs actions. La valeur totale des Portées des cartes Contact et des jetons joués **doit être supérieure ou égale** à la valeur de Distance spécifiée sur la carte que le joueur souhaite jouer.

2 ACTION : PILLAGE

L'action de Pillage permet à un joueur de mettre une carte Lieu en jeu en tant que **Butin**. Un joueur doit jouer une ou plusieurs cartes Contact de Pillage (et/ou des jetons Contact de Pillage) pour un total de portée supérieure ou égale à la valeur de Distance spécifiée sur la carte Lieu qu'il souhaite jouer.



EXEMPLE : un joueur utilise la carte Contact « Mutants » et un jeton Contact de Pillage pour mettre la carte « Chaîne de montage » en jeu en tant que Butin. La somme des valeurs de portée de la carte Contact jouée et du jeton Contact est égale à 3 (ce qui suffit puisque la valeur de Distance de la « Chaîne de montage » est égale à 3).

Placer la carte Lieu sous la carte Base pour que seule la partie rouge de la carte soit visible. Cette carte est maintenant un **Butin**.

Certains Territoires (par exemple : « Quartier des affaires », « Mairie », « Planque » ou « Ancien abattoir ») peuvent se voir affecter des butins de la même manière que les cartes Base.



Une carte Lieu jouée en tant que Butin

Note : Un joueur peut, à tout moment durant le jeu, se défausser d'un ou plusieurs de ses Butins. (par exemple pour faire de la place pour d'autres cartes Accord ou Butin).

2 ACTION : ÉTABLIR UNE COOPÉRATION

L'action de Coopération permet à un joueur de mettre une carte Lieu en jeu en tant qu'**Accord**. Un joueur doit jouer une ou plusieurs cartes Contact de Coopération (et/ou des jetons Contact de Coopération) pour un total de Portée supérieure ou égale à la valeur de Distance spécifiée sur la carte Lieu qu'il souhaite jouer.



EXEMPLE : un joueur joue la carte Contact « Train blindé » pour mettre la carte « Entrepôts » en jeu en tant qu'Accord. La valeur de portée de la carte Contact jouée est de 2 (ce qui suffit pour remplir les conditions requises de portée puisque la valeur de Distance des « Entrepôts » est égale à 2).

Placer la carte Lieu sous la carte Base pour que seule la partie bleue de la carte soit visible. Cette carte est maintenant un **Accord**.

Note : Certains Territoires (par exemple : « Quartier des affaires » ou « Mairie ») peuvent se voir affecter des Accords de la même manière que les cartes Base.



Une carte Lieu jouée en tant qu'Accord

Un joueur peut, à tout moment durant le jeu, se défausser d'un ou plusieurs de ses Accords (par exemple pour faire de la place pour d'autres cartes Accord ou Butin).

2 ACTION : RATTACHEMENT

L'action de Rattachement permet à un joueur de mettre une carte Lieu en jeu en tant que **Territoire**. Un joueur doit jouer une ou plusieurs cartes Contact de Rattachement (et/ou des jetons Contact de Rattachement) pour un total de Portée supérieure ou égale à la valeur de Distance spécifiée sur la carte Lieu qu'il souhaite jouer.

Placer la carte Lieu à droite de la carte Base. Cette carte devenant un **Territoire** du joueur, les parties en rouge et en bleu sont donc ignorées.



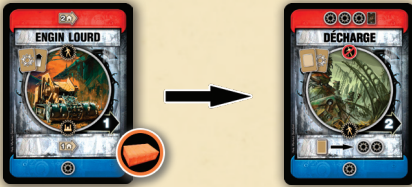
Une carte Lieu jouée en tant que Territoire

Si le nouveau Territoire rattaché possède une combinaison Production, il rentre en jeu avec les jetons de Ressource correspondants (placés sur la carte).

Un Territoire en jeu vaut 1 PV.

ACTION : RECONSTRUCTION

L'action de reconstruction permet à un joueur de mettre un Lieu en jeu en tant que **Territoire** sans tenir compte de la valeur de Distance de la carte. Le joueur paye **1 jeton de Ressource Matériaux de construction** et défasse une de ses **Territoires déjà en jeu**. Le joueur peut placer une nouvelle carte Lieu en jeu à la place de celle qui vient d'être défassée. Cependant, ces cartes doivent posséder au moins un symbole Type de carte en commun pour que cette action puisse être effectuée.



EXEMPLE : un joueur joue la carte « Décharge » via l'action de Reconstruction. Il paye un jeton de Ressource Matériaux de construction et défasse une carte « Engin lourd » précédemment jouée (ces cartes partagent un même symbole Type de carte) puis joue « Décharge » à la place. Jouer ainsi permet au joueur d'ignorer la Distance requise.



Condition de Type de carte remplie

(les deux cartes possèdent au moins un symbole Type de carte en commun)

Le joueur place son nouveau **Territoire** suivant les règles normales de placement de Territoire. Cette carte devenant un **Territoire** du joueur, les parties en rouge et en bleu sont donc ignorées. Si la carte défassée possédait des jetons de Ressource, ils doivent être placés sur la carte Base du joueur.

Ne pas oublier que les Points de Victoire ayant été obtenus grâce à la carte défassée ne sont pas perdus mais transférés sur la carte Base du joueur. De plus, un joueur obtient **2 PV** pour chaque Reconstruction qu'il effectue : **1 PV** pour la Reconstruction + **1 PV** pour le Territoire défassé.

Si le nouveau Territoire possède une combinaison Production, il rentre en jeu avec les jetons de Ressource correspondants (placés sur la carte).

Un joueur ne peut effectuer qu'une action de Reconstruction par tour en payant **1 jeton de Ressource Matériaux de construction**. Pour effectuer une nouvelle fois cette action durant un tour, le joueur devra dépenser un jeton Reconstruction (ceux-ci sont obtenus via des cartes comme « Bulldozer », « Pelleteuse » ou « Mr Présidents »). Reconstruire un Territoire en utilisant des jetons Reconstruction ne coûte pas de Ressources. Ceci peut être effectué autant de fois par tour qu'un joueur possède de jetons Reconstruction.

ACTION : JOUER UN NOUVEAU LEADER OU CHANGER LE LEADER ACTUEL

Un joueur peut jouer gratuitement un Leader s'il n'a pas déjà un Leader en jeu. Un joueur peut aussi remplacer son Leader actuellement en jeu par un nouveau Leader en payant un jeton de Ressource Arme et en défassant le Leader déjà en jeu.

Note : Les Points de Victoire obtenus par la carte Leader précédente ne sont pas perdus mais doivent être placés sur la carte Base du joueur. De plus, un joueur obtient **2 PV** pour chaque changement de Leader qu'il effectue : **1 PV** pour le changement + **1 PV** pour la carte Leader défassée.

ACTION : DÉFAUSSER 2 CARTES ET PIOCHER UNE CARTE DE LA PILE DE PIOCHE

Un joueur peut choisir de défasser deux cartes de sa main et de piocher une nouvelle carte de la pile de pioche.

ACTION : ENVOYER UN TRAVAILLEUR POUR TRAVAILLER SUR UN TERRITOIRE

Un joueur peut utiliser ses Travailleurs pour effectuer une action propre à un Territoire sur les cartes placées dans la rangée du bas de sa zone de jeu. Le joueur place **1 jeton Travailleur** sur la carte qu'il souhaite utiliser. L'action est résolue immédiatement.

Note importante : pour certaines cartes (par exemple : « Caserne » et « Caravane de pillards ») il faudra placer **2 jetons Travailleur** au lieu de **1**.



Un Territoire possédant une combinaison Action.
 Nécessite un jeton Travailleur pour en effectuer l'action.

ACTION : ENVOYER DES TRAVAILLEURS POUR RETRAVAILLER DANS UN TERRITOIRE

Si un joueur souhaite effectuer une action propre à un Territoire une seconde fois durant un tour, il doit envoyer **2 Travailleurs** (**3 Travailleurs** pour les cartes « Casernes » et « Caravane de pillards ») au lieu d'un. Un Territoire ne peut pas être activé plus de deux fois pendant un tour.

ACTION : ENVOYER UN TRAVAILLEUR SUR UN TERRITOIRE ADVERSE

Un joueur peut envoyer ses Travailleurs sur des Territoires adverses possédant la combinaison **Production publique** afin d'utiliser la production de la carte. Le joueur effectuant cette action obtient les Ressources produites par ce Territoire (même en étant en dehors de la phase de Production).

Un joueur ne peut envoyer que **3 Travailleurs** sur des Territoires adverses. Chacun des Travailleurs doit être envoyé sur un Territoire différent. A chaque fois qu'un Travailleur est envoyé sur un Territoire adverse, le joueur effectuant cette action place un de ses marqueurs de Faction sur ce Territoire (pour s'en souvenir).

Un joueur ne peut donc pas utiliser un Territoire adverse plus d'une fois par tour.



Un Territoire ayant une combinaison Production publique

Un joueur ne peut pas envoyer de Travailleurs sur un Territoire adverse n'ayant pas de combinaison Production publique.



Un Territoire ayant une combinaison Production privée

Un joueur envoyant un Travailleur sur un Territoire adverse doit placer un de ses marqueurs de Faction sur le Territoire adverse et donner un de ses jetons Travailleur au joueur adverse (celui-ci pourra l'utiliser jusqu'à la fin de la phase en cours).

Un Territoire appartenant à un joueur peut être utilisé par plusieurs adversaires (en clair, chaque adversaire peut envoyer un de ses Travailleurs sur ce Territoire). Les travailleurs ne peuvent pas être envoyés sur un Territoire appartenant à un joueur ayant passé son tour.

ACTION : ENVOYER 2 TRAVAILLEURS POUR DES RESSOURCES

Un joueur peut défausser 2 jetons Travailleur afin d'obtenir une des 4 Ressources de base disponibles dans le jeu (Ferraille, Essence, Arme ou Matériaux de construction).

RESUMÉ DES SYMBOLES DE CARTE

JETONS :

Chaque symbole désigne un jeton de sa catégorie.

Ressources :



- Ferraille



- Arme



- Essence



- Matériaux de construction



- Ressource universelle

Travailleurs :



- un Travailleur

Contacts :



- 1 / 2 / 3 Portée de Rattachement

Ces valeurs de Portée permettent à un joueur de rattacher un Lieu ayant une valeur de Distance de 1 / 2 / 3 ou pour augmenter sa Portée de Rattachement de 1 / 2 / 3.



- 1 / 2 / 3 Portée de Coopération

Ces valeurs de Portée permettent à un joueur d'établir une Coopération avec un Lieu ayant une valeur de Distance de 1 / 2 / 3 ou pour augmenter sa Portée de Coopération de 1 / 2 / 3.



- 1 / 2 / 3 Portée de Pillage

Ces valeurs de Portée permettent à un joueur de piller un Lieu ayant une valeur de Distance de 1 / 2 / 3 ou d'augmenter sa Portée de Pillage de 1 / 2 / 3.



- 1 / 3 Portée Universelle

Ces valeurs de Portée permettent à un joueur de rattacher, d'établir une coopération ou de piller un Lieu ayant une valeur de Distance de 1 / 2 / 3 ou d'augmenter la Portée de ces actions de 1 / 3.

POINTS DE VICTOIRE :



- 1 Point de victoire



- Prendre un jeton Point de victoire de valeur 2

CARTES



- Usage unique. Les cartes possédant ce symbole amènent en jeu les Ressources présentes sur la carte au moment de la jouer.



- A conserver. Les Ressources, sur les cartes possédant ce symbole, ne sont pas défaussées à la phase 5 (elles peuvent être cumulées entre les différents tours).



- N'importe quelle carte de la main d'un joueur



- La carte du dessus de la pile de pioche



- Butin



- Accord



- Butin ou Accord



- Type de carte



Note : pour construire un Territoire sur un autre Territoire (action de Reconstruction), les deux cartes en question doivent posséder au moins un symbole Type de carte en commun.

Note : les cartes possédant le symbole « Ressource universelle » ne font pas référence aux quatre Ressources de base mais spécifiquement aux cartes possédant un symbole Type de carte « universelle ».



- **Carte de production** - Ces cartes produisent des Ressources pendant la phase de Production. Après Rattachement ou Reconstruction, placez là sur la droite de la carte Base.



- **Nécessite un travailleur** - Un joueur doit dépenser un jeton Travailleur pour utiliser cette carte.



- **Territoire privé**. Les adversaires ne peuvent pas envoyer de travailleurs pour utiliser cette carte.



- **Territoire avec symbole capacité**. Les capacités de ces Territoires sont toujours actives, quel que soit le moment, et ne nécessite pas de travailleurs pour les activer.



- **Distance d'un Lieu**. Lorsqu'un joueur souhaite effectuer une action de Pillage, de Coopération ou de Rattachement, il doit s'assurer que la Portée correspondante (Pillage, Coopération ou Rattachement) soit supérieure ou égale à la valeur de Distance requise (1 / 2 / 3).

- **Distance d'un Leader**. Un Leader peut être mis en jeu sans avoir à jouer de cartes Contact ou de jetons Contact.

CAPACITÉS DES CARTES LIEU :



- **Ajout de 3 emplacements pour des Accords et/ou Butins**
Note : le propriétaire de cette carte peut donc mettre dans ces emplacements n'importe quelle combinaison de Butins et d'Accords (exemple : 1 Accord et 2 Butins).



- „Défausser X pour obtenir Y.”

Exemples :



- Défausser un jeton de Ressource Essence pour obtenir un jeton Contact de Coopération avec une valeur de Portée de 3.



- Défausser un de vos Accords en jeu pour recevoir 2 PV.



- **Chaque carte de ce type dans votre zone de jeu donne X**
Note : ceci s'applique à toutes les cartes jouées avant ou après celle-ci.
Note : au niveau des Points de Victoire, il y a une limite maximum de 3 jetons Point de victoire (règles des « 3 emplacements »).
 Exemples :



- Chaque carte de type « Ferraille » de votre zone de jeu génère un jeton de Ressource Ferraille.



- Chaque carte de type « Essence » de votre zone de jeu génère un jeton Point de victoire d'une valeur de 1.



- Remplir les conditions requises X pour obtenir Y (symbole seulement utilisé par les Leaders)

CAPACITÉS DES LEADERS :

BORGO LE TOUT PUISSANT – obtient 1 PV après avoir effectué une action de Pillage.

PETE LE RAT – obtient 1 PV après avoir effectué une action de Coopération.

JUNKIE JOE – obtient 1 PV après avoir joué une carte de type « Ferraille ».

BELLE NITRO – obtient 1 PV après avoir joué une carte de type « Essence ».

TOMMY THE GUN – obtient 1 PV après avoir joué une carte de type « Arme ».

UNCLE HAMMER – obtient 1 PV après avoir joué une carte de type « Matériaux de construction ».

MR PRESIDENT – obtient 1 PV après avoir effectué une action de Reconstruction.

Note : Baby Swift est une exception parmi les leaders : sa capacité est une action (de plus, cette action ne nécessite pas de travailleurs). L'action

de Baby Swift permet au joueur de défausser deux cartes pour obtenir 1 PV. Cette action peut être effectuée plusieurs fois durant un même tour de jeu.



- **Dépôt de Ressources**. Jusqu'à 3 jetons de Ressource peuvent être stockés dans un dépôt de Ressources. Placer et retirer des jetons de Ressource d'un dépôt de Ressources se fait gratuitement. Les Ressources placées dans un dépôt de Ressources ne peuvent pas être volées.



- **Combinaison de Ressources**. Un emplacement pour 3 Ressources spécifiques. Les jetons de Ressource placés sur cette carte restent dessus jusqu'à ce que la combinaison soit complétée. Durant cette période, les jetons ne peuvent pas être utilisés pour quelque action que ce soit ni être volés par d'autres joueurs. Placer un jeton de Ressource sur la carte se fait gratuitement. Cependant, l'action de conversion (d'une combinaison complète pour 2 PV) coûte un jeton Travailleur.



- **Voler un jeton de Ressource**. Prendre un jeton de Ressource à l'adversaire de votre choix.



- **Reconstruction**. Effectuer l'action de Reconstruction.



- **Reconstruction universelle**. Effectuer une action de Reconstruction sans tenir compte des symboles Type de carte présents sur les cartes concernées.



- « A la fin de la phase de Pioche, prenez la dernière carte révélée restante sur la table. S'il n'y a plus de cartes, piochez une carte de la pile de pioche. »



- « Vous pouvez piocher une carte de la pile de pioche au lieu de prendre une des cartes révélées durant la phase de Pioche. »



- « A la fin de la phase de Pioche, piochez deux cartes de la pile de pioche au lieu d'une. Choisissez une des cartes pour l'ajouter à votre main (défaussez l'autre carte). »



- « Après avoir pris votre première carte, défaussez une des cartes révélées restantes sur la table. »

CONCEPTION DU JEU : Ignacy Trzewiczek

LIVRET DE RÈGLES : Michał Oracz, Łukasz Pogoda, Ignacy Trzewiczek

ILLUSTRATION ET DESIGN DE LA BOÎTE : Dark Crayon / Piotr Cieślinski

ILLUSTRATIONS DES CARTES : Mariusz Gądział, Piotr Foksowicz, Mateusz Bielski,

Tomasz Jędruszek, Daniel Grzeszkiewicz, Adam Wójcicki, Roch Hercka, Michał Oracz

MAQUETTE DES TUILES ET DES CARTES : Michał Oracz

TRADUCTION : Yann Wenz

RELECTURE : Cédric Barbé

DISTRIBUTEUR :

IELLO

309 BD des Technologies 54710 Ludres, France

www.iello.info, contact@iello.info

REMERCIEMENTS : remerciement spécial à Browarion, Grzech, Klema, Tyrcjan, Cezner, Ozi, et Merry pour toutes ces heures de tests et de débats.

Je souhaiterai aussi remercier tous les testeurs et toutes les personnes ayant contribué à ce jeu : Alchemik, Asiok, Bogas, Cirrus, Cnidus, Darken, Grzegorz Polewka, Ja_N, Korzeń, Neurocide, Mst, Monig, Rafał Szyma, Michał Oracz, Sheva, Ujek, WC, Widlak, Yann Wenz et toutes les autres personnes qui nous ont aidé même dans une moindre mesure.

LES QUATRE FACTIONS

Le jeu comprend quatre factions différentes : le Syndicat des Mutants, la Guilde des Marchands, la Fédération des Appalaches et New York. Chaque faction débute la partie avec 4 cartes : 1 carte Base et 3 cartes Contact permanentes.

NEW YORK

Durant la guerre, la gigantesque métropole fut l'une des premières à être frappée. Tout ce qu'il reste aujourd'hui de la cité orgueilleuse, ce sont des cendres. Pourtant, ses habitants ont survécu en partie et ils en tirent une fierté indomptable. Ils sont peut-être régis d'une main de fer, mais c'est la main de la loi. Maison par maison, rue par rue, les New Yorkais rebâtissent leurs foyers. La police, les pompiers et les hôpitaux fonctionnent à nouveau et chaque citoyen peut espérer recevoir de quoi manger et travailler... tant qu'il se révèle toujours utile. Ses expéditions dans les terres dévastées ont pour mission de répandre la bonne parole : les Etats-Unis se relèvent et bientôt les villages épars seront rassemblés sous la bannière étoilée.

AVANTAGE : la carte Base de cette faction produit 1 jeton de Ressource « Ferraille » par tour, ce qui, combiné avec la carte Contact permanente « Chemins de fer » permet à ce joueur de rattacher un Lieu (avec une valeur de Distance de 1) par tour.



LA GUILDE DES MARCHANDS

Dans un monde où chaque ville a développé ses propres lois après des années d'isolement, où chaque village fait figure de nouveau monde, ceux qui contrôlent l'information et les biens détiennent le véritable pouvoir. Née spontanément, la Guilde des Marchands a grandi en puissance et en importance au fil des ans. Ses biens lui permettent en effet d'acheter ce qu'elle veut : armes, médicaments et loyauté à toute épreuve. Sa flotte de véhicules sillonne ce qu'il reste des vieilles autoroutes, établissant autant de têtes de pont dans les villages et les villes. Mais à présent la Guilde entrevoit une réelle opportunité de convertir ses actifs en un pouvoir politique de premier plan.

AVANTAGE : la carte Base de cette faction produit 1 jeton de Ressource « Essence » par tour, ce qui, combiné avec la carte Contact permanente « Caravane » permet à ce joueur d'établir une Coopération avec un Lieu (avec une valeur de Distance de 1, 2 ou 3) par tour.



LA FÉDÉRATION DES APPALACHES

Les terres de la Fédération ne sont que poussière et puanteur. Jour et nuit les engins de chantier s'activent frénétiquement. Cela fait bien longtemps que plus personne ne vit dans les décombres. Chacun a trouvé refuge dans de nouvelles casernes, au milieu des puits de mine, des entrepôts et des parkings d'engins. Les interminables galeries qui avaient abrités les hommes durant le cataclysme sont devenues une source de richesse dans ce monde où essence et biens manufacturés s'avèrent si précieux. Seulement cette richesse échappe au plus grand nombre. Elle ne profite qu'à une poignée de barons régnant sur une masse de travailleurs. Désormais trop à l'étroite, la Fédération convoite d'un œil avide les terres, les sources de nourriture et la main d'œuvre dont elle a tant besoin.

AVANTAGE : la carte Base de cette faction produit 1 jeton de Ressource « Matériaux de construction » par tour. La Fédération des Appalaches possède une capacité spéciale de Grands Chantiers (la carte Contact permanente « Reconstruction ») : le joueur peut défausser une carte de sa main et dépenser 1 jeton de Ressource « Matériaux de construction » pour rattacher un Lieu (avec une valeur de Distance de 1 ou 2) par tour.



LE SYNDICAT DES MUTANTS

Impossible de considérer les mutants comme étant une espèce à part entière. Un mutant est un nouveau-né, le produit de la guerre contre les machines, des radiations, des erreurs de la nature et des innombrables maladies. A dire vrai chaque être vivant est un mutant depuis le cataclysme tant les hommes ont changé depuis. Rejetés, persécutés et traqués comme des bêtes, les Mutants ont formé un Syndicat. Craints pour leur brutalité, ils ne laissent dans leur sillage que ruines et villages calcinés. Mais ce serait une erreur de les considérer comme étant dépourvus d'intelligence. Nombre d'entre eux rêvent d'un monde meilleur où mutants et êtres normaux seraient égaux en droits et œuvreraient fraternellement.

AVANTAGE : la carte Base de cette faction produit 1 jeton de Ressource « Arme » par tour, ce qui, combiné avec la carte Contact permanente « Mutants » permet à ce joueur de Piller un Lieu (avec une valeur de Distance de 1, 2 ou 3) par tour.

