

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



OFF THE DEAD

MORTS A VENICE BEACH

Présentation du jeu

L'action se passe dans un futur très proche. Les joueurs incarnent les survivants d'une invasion de macchabées dans leur belle Californie ensoleillée. Ils devront se serrer les coudes pour renvoyer les morts-vivants manger les pissenlits par la racine.

OFF THE DEAD est un jeu de société communiste idéaliste. C'est-à-dire que tout le monde gagne ou tout le monde perd ensemble et il est préférable de partager ses ressources pour atteindre la victoire. Idéaliste car dans la vraie vie on ne peut pas gagner avec le communisme. On parle aussi de jeu coopératif. Pourquoi pas mais c'est moins drôle.

But du jeu

Exterminer la Horde de zombies en perdant le moins de survivants.

Présentation du Matériel

- 5 Cartes Survivant
- 5 Cartes Survivant Zombifié
- 36 Cartes Zombie
- 36 Cartes Décombres
- 5 Cartes récapitulatives
- 4 Jetons Infection
- 1 Livret de règles
- 1 Dé à 6 faces

Sommaire

Présentation du jeu	1
But du jeu	1
Présentation du matériel	1
Description des cartes	5
Les survivants	5
Les zombies	5
Les survivants zombifés	6
Les décombres	6
Les objets / arme	6
Les objets / équipement	7
Les cartes récap'	7
Mise en place 4 joueurs	7
Schéma de Mise en place	14
Les couloirs	15
La horde	7
Le casting	8
Les décombres	8
Derniers réglages	9
Qui qui commence ?	9
Description d'un tour de jeu	9
1.Première action du survivant	10
A.Fouiller les décombres	10
Les objets Unique	10
La vague surprise	11
Rupture de stock	11
B.Lancer un objet	11
Le voisinage	12
C.Attaquer un zombie	12
La portée	12
Résoudre une attaque	13
D.Explorer un lieu	13
Révéler une carte	13

2.Action des zombies	16
A. Morsure des zombies	16
B. Déplacement des zombies	16
C. Vague de zombies	17
3.Deuxième action du survivant	17
4.Fin de tour	17
A. Infection	17
Mort d'un survivant	18
B. Achat	18
C. Changement de lieu	18
Début d'un nouveau tour	18
Fin de partie	19
Gagner	19
Points de victoire	19
Perdre	19
Derniers points de règles	19
Utiliser un objet arme	19
Utiliser un objet équipement	20
Utiliser la capacité spéciale d'un survivant	20
Les symboles	21
Les événements des zombies	21
Liste des événements	21
Les trophées et les répliques des survivants	23
Limitations des trophées	23
Balancer une réplique	23
Mises en place 1,2 ou 3 joueurs	24
1 Joueur	24
2 Joueurs	25
3 Joueurs	27
Régler la difficulté	27
Crédits	28



Description des Cartes

LES SURVIVANTS

En plus d'une magnifique illustration vous y trouverez :

SYMBOLE ➤



➤ NIVEAU
D'INFECTION

PORTÉE ➤

FORCE ➤

➤ CAPACITE
SPÉCIALE

Le verso d'une carte Survivant est identique mais sans le texte de capacité spéciale.

LES ZOMBIES

Au recto des cartes Zombie vous pouvez voir l'illustration d'un zombie dans toute sa splendeur avec un symbole en haut à gauche (voir p21) et un chiffre en bas à gauche indiquant sa force (allant de 2 à 6, pour le moment...).

De l'autre côté, le verso donc, chaque carte comporte une flèche de direction qui indique le sens de déplacement de la carte.

SYMBOLE ➤

FORCE ➤

FLÈCHE DE DIRECTION ➤





Les Survivants Zombifiés

Les cartes Survivant Zombifié sont quasiment les mêmes que les cartes zombie. A la différence près que leur force est de 7. Elles n'intègrent le jeu qu'à la mort de l'un d'eux.

LES DECOMBRES

Les cartes Décombres cachent des objets que nos sympathiques survivants vont utiliser pour venir à bout de la Horde. Ils sont organisés en deux familles :

Les objets / Arme



PORTÉE ➤

PUISSANCE ➤

➤ MUNITIONS
RESTANTES
(OPTIONNEL)

➤ EFFET
(OPTIONNEL)

Les munitions (optionnel) : Certaines armes nécessitent des munitions. Dans ce cas, des symboles sont visibles sur chaque côté de la carte. Leur quantité représente le nombre d'utilisations possibles. Ainsi en la faisant pivoter de 90° on indique le nombre de munitions restantes.

Le symbole des munitions varie en fonction de l'arme. Par exemple, pour être rechargé le Colt Anaconda nécessite des munitions type balle  et la Tronçonneuse des munitions type essence .

Les effets (optionnel) : Certaines armes proposent parfois un effet supplémentaire comme la Hache par exemple.



Les objets / Équipement

Si un objet n'est pas une arme, hé bien... c'est un équipement. Son effet est expliqué par le texte situé en bas de la carte.

EFFET ➤



LES CARTES RECAP'

Ces cartes servent à soulager vos petits cerveaux. Elles récapitulent les **répéliques des survivants** et les **événements des zombies**.

Mise en Place 4 joueurs

Nous allons mettre en place une partie pour 4 joueurs. Un schéma est disponible au centre de ce livret.

 Les règles sont décrites pour 4 joueurs. Pour un nombre de joueurs différent, référez-vous à la partie : Mises en place 1,2 ou 3 joueurs p24.

 Les règles inscrites sur les cartes prévalent toujours sur les règles décrites ici.

1 La Horde

La Horde est le point central de l'aire de jeu. Durant la partie, les zombies vont en sortir et se déplacer dans l'une des quatre directions possibles vers un des survivants.

 Mélangez les zombies sans les survivants zombifiés et empilez-les faces cachées au centre de votre aire de jeu pour constituer la Horde.

1 Lorsque vous mélangez des zombies, veillez à également faire pivoter les cartes, afin d'éviter qu'un survivant ne disparaisse sous un flot de zombies trop important.

HORDE (4 joueurs)

9 x Zombie 2	3 x	3 x	3 x
12 x Zombie 3	4 x	4 x	4 x
6 x Zombie 4	2 x	2 x	2 x
5 x Zombie 5	2 x	2 x	1 x
4 x Zombie 6	1 x	1 x	2 x

2 Le Casting

Choisissez un survivant. Au hasard, suivant vos affinités graphiques, à la courte paille ou au bras de fer, c'est vous qui voyez... La seule contrainte est d'avoir obligatoirement trois symboles différents dans l'équipe que vous composez.

➔ Posez votre survivant en face de vous de façon à ce qu'il soit à 3 cartes de distance de la Horde (voir schéma Les couloirs p14-15). Assurez-vous d'avoir la face avec le texte décrivant la capacité spéciale de votre survivant. Les cartes Survivant restantes sont mises de côté et ne serviront plus durant la partie.



3 Les Décombres

Mélanges les décombres, puis répartissez-les faces cachées, si possible en 9 tas identiques. Nous vous recommandons de les disposer en 3 lignes et 3 colonnes pour gagner de la place mais vous faites comme vous le voulez. Cela nous est complètement égal.

DECOMBRES (4 joueurs)

5 x Adrénaline	3 x Barricade	4 x Jerrican
4 x Chargeur	3 x Jouet	3 x Viseur
3 x Hache	3 x MP5	2 x Vague Surprise
2 x Tronçonneuse	4 x Colt Anaconda	

4 Derniers Réglages

Gardez les jetons Infection à portée de main mais ne les mettez pas sur les niveaux d'infections pour le moment.

➔ Déterminez l'emplacement du Cimetière, c'est là que vous empilerez les cartes utilisées ou retirées du jeu.

➔ Prenez la carte événement des zombies et chacun une carte répliques des survivants. Vous voilà prêts à affronter la Horde, mais...

5 Qui qui Commence ?

Pour déterminer qui commence, coupez la Horde (sans arme tranchante). Le survivant indiqué par la flèche de direction commence la boucherie !

Description d'un Tour de jeu

UN TOUR DE JEU SE DECOMPOSE EN 4 PHASES :

- 1 • PREMIERE ACTION du Survivant
- 2 • ACTION des Zombies
- 3 • DEUXIÈME ACTION du Survivant
- 4 • FIN DE TOUR



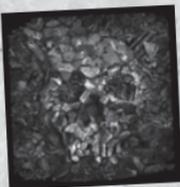
1. PREMIERE ACTION DU SURVIVANT

Le joueur dont c'est le tour peut choisir **une seule action** parmi les suivantes :

- A. **FOUILLER** les décombres
- B. **LANCER** un objet à un voisin
- C. **ATTAQUER** un zombie
- D. **EXPLORER** un lieu

A. FOUILLER LES DECOMBRES

Comme dans le jeu des paires, choisissez et retournez l'une après l'autre deux cartes faces visibles dans les décombres. Ces deux cartes peuvent être la première carte de deux tas différents ou les deux premières cartes d'un même tas.



➔ Si les deux objets révélés sont identiques, vous pouvez en prendre une et reposer l'autre face cachée au-dessus de n'importe quel tas.

➔ Si elles sont différentes, vous devez les reposer face cachée au-dessus de n'importe quel tas. Il est possible de reposer les deux cartes sur le même tas.

 *Les objets armes nécessitant des munitions, découvertes dans les décombres, sont chargées au maximum.*

Les objets Unique

Lorsque vous retournez un objet Unique (non disponible dans le jeu de base), il n'est pas nécessaire d'avoir une paire pour prendre la carte. Au début de la partie, mélangez **jusqu'à 2 cartes Unique** dans les décombres.



La Vague Surprise

Les zombies étant des créatures presque aussi fourbes que les assureurs, ils peuvent vous surprendre pendant votre fouille. Cette capacité est représentée par des cartes Vague Surprise.



Lorsque vous retournez une carte Vague Surprise parmi les deux cartes que vous avez choisies, si l'autre carte n'est pas une seconde Vague Surprise, remplacez aussitôt cette carte face cachée sur l'un des tas. Résolez ensuite la (ou les) Vague Surprise de la manière suivante :

➔ Lancez un dé, divisez le résultat par deux et arrondissez au chiffre supérieur.

➔ Déplacez ce nombre de cartes faces cachées de la Horde jusqu'à la 1^{ère} zone des survivants désignés par les flèches de direction (si l'un d'eux est mort-vivant ou si son couloir contient déjà 5 zombies, réorientez et déplacez la ou les cartes dans la 1^{ère} zone de l'un des vivants adjacents de votre choix).

➔ Jetez la Vague Surprise au Cimetière.

Rupture de Stock

Si une carte vous demande de sortir un zombie (Vague Surprise, événement, effet, capacité spéciale...) et que la Horde est vide, ignorez-la.

B. LANCER UN OBJET

Avoir deux armes c'est bien mais en donner une à un camarade qui en est dépourvu alors que 3 zombies s'avancent vers lui c'est mieux ! C'est pourquoi vous pouvez lancer un objet à l'un de vos compagnons d'infortune.



Choisissez un objet et donnez-lui tout simplement. Mais attention, vous ne pouvez lancer un objet qu'à votre voisin de droite ou de gauche, comme expliqué dans le paragraphe suivant :

Le Voisinage

Chaque survivant a un voisin à sa droite et à sa gauche. Certaines choses ne peuvent être faites qu'avec eux :

- ➔ On ne peut lancer un objet qu'à un de ses voisins.
- ➔ On ne peut utiliser sa capacité spéciale que sur soi-même ou l'un de ses voisins.

Vos voisins restent vos voisins même s'ils « meurent ». C'est-à-dire que le voisin de votre voisin ne devient pas le vôtre à sa mort.

C. ATTAQUER UN ZOMBIE

Il y a deux manières d'attaquer :

- A MAINS NUES
- AVEC UNE ARME

Si votre survivant possède une arme, il peut l'utiliser pour attaquer un zombie présent dans son couloir. Cependant, il peut également le faire à mains nues (toutefois nous vous conseillons d'utiliser des gants (non fournis)).

Dans les deux cas, votre cible doit être à votre portée, comme expliqué dans le paragraphe suivant :

La Portée

Le symbole de portée présent sur les survivants ou les armes vous indique la ou les zones de votre couloir que vous pouvez atteindre avec votre arme ou à mains nues.



Avec ce symbole, vous pouvez uniquement cibler les zombies présents dans votre zone de corps à corps.



Avec celui-ci, vous pouvez cibler les zombies dans votre zone de corps à corps et votre 2^{ème} zone.



Avec celui-là, vous pouvez cibler n'importe quel adversaire de votre couloir.

Résoudre Une Attaque

1

Choisissez avec quoi vous allez attaquer (Mains nues, Tronçonneuse, Hache...). Si c'est une arme à munitions, assurez-vous qu'elle en possède encore suffisamment.

2

Si l'arme nécessite des munitions, décomptez la munition en faisant pivoter la carte de 90°.

3

Choisissez une cible accessible (c'est-à-dire à votre portée). Révélez-la en la retournant face visible et vérifiez si un événement se produit (voir *Les symboles p21*).

4

Lancez un dé et ajoutez au résultat :

- Soit la force de votre survivant (A mains nues)
 - Soit la puissance de l'arme (Avec une arme)
- Puis s'il y a lieu, tout autre effet.



Si le total est égal ou supérieur à la force du zombie celui-ci est terrassé, récupérez-le comme trophée.



Si le total est inférieur, votre action n'a pas eu suffisamment d'effet sur votre adversaire.

D. EXPLORER UN LIEU

L'action EXPLORER un lieu n'est pas utilisée dans le jeu de base, elle servira ultérieurement.

Révéler une carte

Le terme « révéler » désigne l'action de retourner une carte de son côté verso à son côté recto. Pour les cartes Zombie par exemple, cela consiste à les retourner du côté avec le logo *Off the Dead* vers celui avec l'illustration.



Décombres



Joueur 1



Cimetière

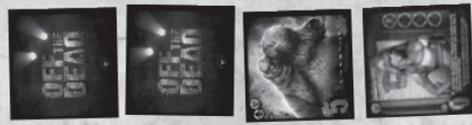
Joueur 4



Horde



Joueur 2



1^{ère} ZONE

2^{ème} ZONE

CORPS À CORPS

Les Couloirs

La distance de **3 cartes** à respecter entre la Horde et chaque survivant constitue ce que l'on appelle le couloir. Chaque couloir est découpé en **3 zones** respectivement nommées 1^{ère} zone, 2^{ème} zone et zone de corps à corps.

- Une zone peut contenir plusieurs zombies.
- Un couloir ne peut pas contenir plus de **5 zombies**.

Joueur 3



2. ACTION DES ZOMBIES

C'est au tour de la Horde d'agir, appliquez successivement les 3 phases suivantes :

- A. MORSURE des zombies
- B. DEPLACEMENT des zombies
- C. VAGUE de zombies



A. MORSURE DES ZOMBIES

Tous les zombies qui se trouvent dans votre zone de corps à corps vous mordent. Pour chacune des morsures :

- ➔ Si vous n'êtes pas encore infecté. Félicitation ! Maintenant c'est le cas ! Placez un jeton infection en bas de votre niveau d'infection.
- ➔ Si vous êtes déjà infecté. Augmentez votre niveau d'infection en montant votre jeton d'infection de 1.
- ➔ Si votre jeton d'infection atteint le haut de votre niveau d'infection, vous succombez à l'infection. Référez-vous alors au paragraphe : *Mort d'un survivant p18*.

B. DEPLACEMENT DES ZOMBIES

Le joueur dont c'est le tour avance d'une zone vers lui les zombies de son couloir qui ne sont pas dans sa zone de corps à corps. Ceux qui arrivent dans sa zone de corps à corps sont automatiquement révélés.



C. VAGUE DE ZOMBIES

Déplacez, si possible, la première carte de la Horde face cachée dans la 1^{ère} zone du couloir du survivant vers lequel pointe sa flèche de direction.

Si le survivant désigné est « mort » ou si son couloir contient déjà **5 zombies**, réorientez et déplacez la carte dans la 1^{ère} zone de l'un des survivants encore vivants adjacents de votre choix (dont le couloir contient moins de 5 zombies).

S'il ne reste qu'un seul survivant ou si tous les couloirs contiennent au moins 5 zombies, la limite de 5 ne s'applique plus.



3. DEUXIEME ACTION DU SURVIVANT

Le survivant peut ensuite effectuer une seconde action. Répétez la phase : *1. Première action du survivant*. Cette action peut être différente ou identique à la première.

4. FIN DE TOUR

La fin de tour se déroule en 3 phases :

- A. INFECTION
- B. ACHAT
- C. CHANGEMENT DE LIEU

A. INFECTION

Si le joueur dont c'est le tour est infecté (c'est-à-dire si un jeton Infection est posé sur son niveau d'infection). Il augmente son niveau d'infection en montant le jeton d'infection de 1.



Q Votre niveau d'infection augmente également le tour ou vous êtes mordu.

Si le niveau d'infection arrive à son maximum votre survivant succombe à l'infection. Appliquez le paragraphe suivant :

Mort d'un survivant

Vous êtes mort ! Enfin presque... Mort-vivant plus précisément :

➔ Jetez au Cimetière : Vos objets, votre survivant et vos trophées.

➔ Prenez votre carte Survivant Zombifié, mélangez-la avec les zombies de votre couloir et placez le tout face cachée en dessous de la Horde.

B. ACHAT

La phase ACHAT n'est pas utilisée dans le jeu de base, elle servira ultérieurement.

C. CHANGEMENT DE LIEU

La phase CHANGEMENT DE LIEU n'est pas utilisée dans le jeu de base, elle servira ultérieurement.

Début d'un nouveau tour

Quand le joueur a fini de résoudre toutes ses phases et leurs conséquences, son tour se termine. C'est au tour du joueur à sa gauche de jouer, un nouveau tour de jeu commence, reprenez à la phase : *1. Première action du survivant p10.*

Fin de Partie

GAGNER

Les joueurs gagnent la partie quand ils ont réussi à vaincre tous les zombies, même si seulement un seul d'entre eux a survécu. En fin de partie, vous pouvez évaluer la qualité de votre victoire en cumulant les points pour chaque :

Points de victoire

Survivant sain	50 pts
Survivant infecté	20 pts
Capacité spéciale inutilisée	15 pts
Trophée restant	10 pts
Chaque munition restante	5 pts

PERDRE

Les joueurs perdent la partie quand ils ont tous été transformés en zombies.

Derniers points De Règles

UTILISER UN OBJET ARME

L'utilisation d'un objet arme ne peut se faire que pendant son tour, uniquement sur son survivant, les zombies de son couloir ou la Horde.

Procédure

Référez-vous à la procédure décrite précédemment dans le paragraphe : *C. Attaquer un zombie p12.*



UTILISER UN OBJET EQUIPEMENT

L'utilisation d'un objet équipement :

- Ne peut se faire que pendant son tour, uniquement sur son survivant, les zombies de son couloir ou la Horde.
- Ne compte pas comme une action.
- Est prioritaire sur tous les autres effets en cours.

Procédure

Appliquez les instructions du texte explicatif de l'objet puis **jetez-le au Cimetière**.



Exemple 1 : Vous n'avez pas réussi à vous débarrasser d'un zombie de force 4 (celui qui dessoiffe). Il s'apprête à vous mordre. Vous pouvez utiliser l'objet équipement Jouet juste avant qu'il ne vous morde, ce qui a pour effet de le renvoyer sous la Horde annulant du même coup la morsure.

Exemple 2 : Trois zombies s'apprêtent à avancer dans votre zone de corps à corps. Juste avant qu'ils ne se déplacent, vous pouvez utiliser l'objet équipement Barricade pour ralentir leur progression.

UTILISER LA CAPACITE SPECIALE D'UN SURVIVANT

- Peut se faire n'importe quand.
- Ne compte pas comme une action.
- Est prioritaire sur tous les autres effets en cours.
- Est soumise au voisinage comme décrit précédemment dans le paragraphe : *Le voisinage p12*.



Procédure

Appliquez les effets du texte et retournez votre carte Survivant. Les capacités spéciales ne s'utilisent qu'une fois par partie.

LES SYMBOLES

Comme votre œil vif l'a sans doute remarqué, les cartes Zombie, Survivant Zombifié ainsi que les cartes Survivant ont un, voire deux symboles, en haut à gauche : Un crâne , une main  ou biohazard .



Ces symboles servent lors de deux phases distinctes :

LES EVENEMENTS DES ZOMBIES

A chaque fois qu'un zombie est révélé (que ce soit quand il arrive en zone de corps à corps, quand vous le visez avec une arme, grâce à une capacité spéciale ou un objet) comparez son ou ses symboles avec celui ou ceux présents sur le survivant qui agit (ainsi si vous agissez sur le zombie d'un autre survivant c'est avec votre symbole que l'on compare) :

➔ Si le **symbole du survivant est identique** à un des **symboles du zombie révélé** un événement se produit. Jetez un dé et appliquez le résultat correspondant dans la liste des événements :



Liste des événements

« Merde il m'a vu ! » : Réorientez la 1^{ère} carte de la Horde vers vous. Si elle est déjà orientée vers vous, déplacez-la dans la 1^{ère} zone de votre couloir. Changez de parfum la prochaine fois !

« D'où ils sortent eux ? » : Déplacez les 2 premières cartes de la Horde dans la 1^{ère} zone de chacun des survivants pointés par leurs flèches de direction. (Si l'un d'eux est mort-vivant ou si son couloir contient déjà 5 zombies, réorientez et

déplacez alors la ou les cartes dans la 1^{ère} zone de l'un des vivants adjacents de votre choix).

« Il fonce droit sur moi ! » : Le zombie révélé fait un saut prodigieux. Placez-le, si possible, directement dans votre zone de corps à corps. S'il y est déjà, il fait un saut sur place et a juste l'air ridicule. **IMPORTANT** : Si ce zombie n'est pas déjà dans la zone de corps à corps et s'il est ciblé par une attaque qui cible une zone et non le zombie lui-même (comme le jerrican) il l'esquive. Pas de chance vous êtes tombé sur un zombie ninja !

« Ca part en couille ! » : Jetez, si possible, au Cimetière un de vos objets (arme, équipement...). Si l'objet dont vous devez vous séparer est également celui qui a contribué à provoquer cet événement, il est défaillant et n'a aucun effet.

« Mais tu vas mourir ouais ! » : Inclinez le zombie révélé. La première fois qu'il devrait mourir redressez uniquement la carte. La seconde fois récupérez-le normalement comme trophée. Serrez les fesses, ça va bien se passer.

6 ou plus « Maman !... » : Vous avez mal choisi votre moment pour faire une crise d'angoisse aiguë. L'action en cours n'a aucun effet et votre survivant **ne peut plus faire d'action** jusqu'à la fin du tour. Bien entendu, si l'action a un coût (utiliser une munition, un jerrican...), le coût est perdu. Il ne fallait pas paniquer !

Comme vous pouvez le constater, les événements ne sont jamais bénéfiques, c'est la vie ! (ou la mort). Mais avant de râler que c'est trop injuste :

LES TROPHÉES ET LES RÉPLIQUES DES SURVIVANTS

Quand vous tuez des zombies, vous les gardez comme trophées en échange desquels vous pourrez balancer des répliques. La liste des répliques disponibles se trouve sur la carte récap' : Répliques des Survivants.

Limitations des trophées

- Vous ne pouvez pas lancer les trophées à vos voisins.
- Chaque joueur ne peut pas avoir plus de 5 trophées, mais il peut se défausser à tout moment d'un ou de plusieurs de ses trophées.

BALANCER UNE RÉPLIQUE

- Ne peut se faire que pendant son tour.
- Ne compte pas comme une action.
- Est prioritaire sur tous les autres effets en cours.

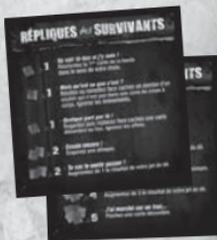
Procédure

Prononcez le texte de la réplique et jetez au Cimetière la quantité nécessaire de cartes trophée avec des symboles identiques. Puis, appliquez le texte descriptif de la réplique.

Exemple : Kevin prononce la réplique «Tu vas le sentir passer !» et dépose 2 cartes avec un même symbole sur le Cimetière. Ce qui lui permet d'ajouter 1 à son jet de dé pour réussir à se débarrasser d'un zombie.

Les symboles en surplus peuvent être utilisés pour d'autres répliques, sinon ils sont perdus.

Exemple : Vous avez 2 trophées, l'un avec un crâne, l'autre avec un crâne et une main. Vous pouvez effectuer la réplique «Essaie encore !» pour la valeur des 2 crânes, ainsi qu'un « Va voir là-bas si j'y suis !» grâce à la main.



Mises en Place 1, 2 ou 3 joueurs

1 joueur

Afin de ne pas perdre le fil des phases de jeu, vous pouvez utiliser un des jetons pour identifier la phase en cours sur l'aide de jeu « Tour de jeu ».

Procédures spéciales

- Au démarrage, la 1^{ère} carte de la Horde ne doit ni pointer en direction du survivant, ni dans la direction opposée.
- Une « vague surprise » fait sortir 1 zombie sur un résultat de 1 à 3 et 2 zombies sur un résultat de 4 à 6 au dé.
- Lors de la phase 2 « Vague de zombies » :

➔ Les zombies qui pointent dans la direction opposée au joueur sont considérés comme des zombies pointant vers le joueur.

➔ Un zombie qui pointe vers la gauche ou la droite du joueur ne sort pas mais, à la place, est réorienté vers le joueur. (Il sortira donc au tour suivant).

- Quand un zombie sort de la horde :

➔ Si la « carte suivante » pointe également vers le joueur (ou son opposé), il sort également (2 zombies se retrouvent donc dans la 1^{ère} zone du joueur).

➔ Si la carte suivant la « carte suivante » pointe également vers le joueur (ou son opposé), il sort également (3 zombies se retrouvent donc la 1^{ère} zone du joueur).

- Les décombres sont organisés en 7 tas et non 9 (voir schéma 2 joueurs p26).

• Pour la réplique « Merde il m'a vu ! » : Réorientez la 1^{ère} carte de la Horde vers vous. Si elle est déjà orientée vers vous **ou dans la direction opposée**, déplacez-la dans la 1^{ère} zone de votre couloir.

📄 **Conseil** : « Va voir là-bas si j'y suis ! » peut s'avérer être un allié de taille...

Horde (1 joueur)

4 x Zombie 2	1 x	2 x	1 x			
5 x Zombie 3	1 x	2 x	2 x			
4 x Zombie 4	1 x	1 x	2 x			
3 x Zombie 5			et	et		et
1 x Zombie 6						

Décombres (1 joueur)

3 x Chargeurs	3 x Jouet	3 x Colt Anaconda
2 x Hache	3 x Jerrican	3 x Barricade
4 x Adrénaline	2 x Vague surprise	2 x Tronçonneuse
2 x MP5		

2 joueurs

📄 **Variantes** : Il existe 2 variantes. La première utilise les règles à 4 joueurs en assignant 2 survivants à chacun des joueurs. La deuxième est expliquée ci-dessous.

Procédures spéciales

- Les 2 joueurs doivent choisir un personnage avec un symbole différent.
- Les joueurs sont voisins.
- Lors de la phase « Vague de zombies » :

➔ S'il reste 2 survivants : Un zombie dont la flèche pointe dans une direction où il n'y a pas de survivant doit

être réorienté de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.

➔ S'il ne reste qu'un survivant :
Un zombie dont la flèche pointe dans une direction où il n'y a pas de survivant doit être réorienté en direction du survivant restant.



Ensuite, dans les 2 cas : Si le couloir indiqué est vide, le zombie sort aussitôt dans la 1^{ère} zone de ce couloir (sinon il sortira au tour suivant).

- Une « vague surprise » fait sortir 1 zombie sur un résultat de 1 à 3 et 2 zombies sur un résultat de 4 à 6 avec le dé.

- Lors d'une « Vague surprise » ou de l'événement « D'où ils sortent eux ? » : Un zombie dont la flèche pointe dans une direction où il n'y a pas de survivant doit être réorienté de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à pointer en direction d'un survivant et sort dans la 1^{ère} zone indiquée.

- Les décombres sont organisés en 7 tas.

Horde (2 joueurs)

7 x Zombie 2 2 x 2 x 2 x + 1 au choix

8 x Zombie 3 2 x 2 x 2 x + 2 au choix

4 x Zombie 4 1 x 1 x 1 x + 1 au choix

3 x Zombie 5 1 x 1 x 1 x 1 x 1 x

2 x Zombie 6 (au moins 3 symboles différents)

Décombrés (2 joueurs)

Les mêmes que pour 1 joueur avec les 2 Viseurs en plus.

3 joueurs

Conseil : Ce mode de jeu est plus difficile. Si vous êtes débutant en mode 3 joueurs, réduisez le niveau de difficulté.

Procédures spéciales

- Au démarrage les joueurs sont tous voisins.
- Un zombie qui pointe dans une direction impossible doit être réorienté au choix des joueurs en direction d'un couloir valide.

Régler la Difficulté

Après avoir joué quelques parties d'Off The Dead vous allez peut-être trouver le jeu trop facile ou trop difficile. Pas de problèmes, la difficulté du jeu est modulable.

1
Noob

Ignorez votre phase d'infection et distribuez les colts anaconda (dans la limite des stocks disponibles avec un maximum de un par joueur).

2
Fingers in the nose

Ignorez votre phase d'infection et distribuez des haches au lieu des colts anaconda.

3
Promenade de santé

Ignorez votre phase d'infection. Les autres règles restent inchangées.

4
Normal

C'est le mode par défaut d'Off The Dead. Suivez les règles normales sans rien changer.

5
Hard

Avant de commencer à jouer sortez, dans le ou les couloirs, les 4 premiers zombies de la horde.

6
Tendu du slip

Comme en **Hard** + Les vagues surprises font sortir automatiquement 3 zombies sans jeter le dé.

7
Couillu

Comme en **Tendu du slip** + Quand vous faites une paire au lieu de remettre une des deux cartes dans les décombres jetez-la au cimetière.

Crédits

Suivez nos aventures, découvrez un tutorial interactif, téléchargez des scénarios, des fonds d'écrans, des règles additionnelles et plein d'autres surprises sur notre site internet :



LUDIMANIAC SARL - 265, rue du buisson 59800 LILLE
RCS de Lille numéro 529 099 764

Mécanique : Sylvain DEPRE, Cédric LECHIFFLART et Christophe DA SILVA

Artistes : David GOJJARD, Ludovic LEGRAND et Paul MAFAYON

Textes : Cédric LECHIFFLART, Sylvain DEPRE et Ludovic LEGRAND

Maquettes : Ludovic LEGRAND et Sylvain DEPRE

Remerciements

A Benoît Forget, Fabien Delmaere, la friterie lilloise rue du buisson, au Lapin blanc alias Mathieu Cordonnier, à Marc Le Borgne de Plato Magazine, à Antoine, Guillaume, Quentin, Alexandra, Aline, Mélinda, Isabelle, Frédéric, Nathalie, Harry Codder, Dolly, Ertheck, Fadle, BigJ, Oz, Samuel, Fabrice, Charles, David, Ludovic, François, Lise, Jérôme, Greg et tous les autres testeurs rencontrés au hasard ou lors de salons...



<http://www.facebook.com/Ludimaniac>

OFF THE DEAD

v1.05

CHAPITRE 2

VENICE BEACH BRÛLE-T-IL ?

Avant de commencer la lecture des règles du « *Chapitre 2 : Venice Beach brûle-t-il ?* », assurez-vous de bien utiliser les dernières règles mises à jour du chapitre 1 d'Off The Dead Revised Edition. Vous trouverez ces règles sur le site www.ludimaniac.com dans la partie Off The Dead Revised Edition.

 **Important :** Vous devez connaître les règles du chapitre 1, avant de commencer à jouer au chapitre 2.

Présentation de l'extension

Une semaine après l'invasion de macchabées mal rasés sur les plages de Venice Beach, l'armée débarque et tente de les contenir. Hélas, rien ne se passe comme prévu. Le général chargé de l'opération est porté disparu après avoir tenté de sauver sa petite fille qui a bien choisi le moment pour faire une fugue. L'officier qui détenait les codes de lancement

**OFF THE DEAD,
CHAPITRE DEUX
VENICE BEACH BRÛLE-T-IL ?**



de l'arme atomique est également introuvable et les armes bactériologiques déployées semblent avoir des effets inverses à ceux escomptés. Bref, c'est la chienlit...

Bienvenue dans le chapitre 2 d'Off The Dead. Cette boîte est une extension, vous devez donc disposer du chapitre 1 pour y jouer. Elle comprend de nouveaux survivants à incarner, de nouveaux objets à trouver et à utiliser, de nouveaux zombies à dégommer ainsi que des nouveaux types de cartes.

Nouveau but Du jeu

Terminé l'extermination à outrance avec pour seul objectif de survivre à la vague de zombies ! Dorénavant la Horde est infinie, pour gagner vous devrez accomplir l'un des trois scénarios de cette extension.

Présentation du Matériel

- 5 Cartes Survivant
- 5 Cartes Survivant Zombifié
- 12 Cartes Zombie
- 15 Cartes Décombres
- 9 Cartes Lieu
- 36 Cartes Exploration
- 3 Cartes Scénario
- 4 Cartes Zone bloquée
- 4 Jetons Virus vert
- 1 Livret de règles
- 5 Cartes Aide de jeu

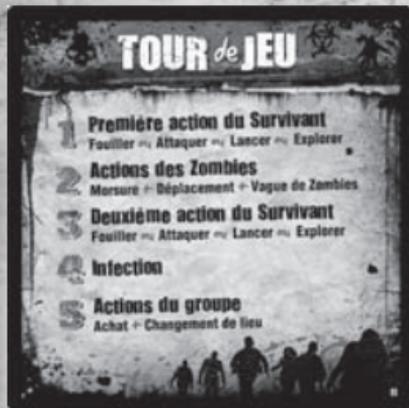
Sommaire

Présentation de l'extension	1
Nouveau but du jeu	3
Présentation du matériel	3
Description des nouvelles cartes	6
Le tour de jeu	6
Les scénarios	6
Les lieux	7
Le recto des cartes lieux	8
La particularité du lieu	8
L'élément	9
Le nombre de zones bloquées	9
Déplacement des zombies sur les zones bloquées	9
Le bonus Survivant	10
Le bonus Décombres	10
Le verso des cartes lieux	11
Les cartes Exploration	12
Mise en place 4 joueurs	13
Horde	14
Décombres	14
Description des nouvelles règles	16
Nouvelle action	16

Explorer un lieu	16
Trouver la sortie	19
Nouvelles phases de jeu	20
La phase d'achat	20
La phase de changement de lieu	21
Lorsque vous changez de lieu	25
Nouveaux symboles	26
Le symbole Flamme	26
Le symbole Son	26
Le symbole Capacité Spéciale	27
Nouvelle priorité de règle	27
Les capacités spéciales des survivants	27
La vague surprise	27
Nouvelle condition de victoire	28
La Réserve de Zombies	28
Gagner la partie	28
Accomplir un scénario	28
L'Épilogue	29
Accéder à l'Épilogue	29
Terminer l'Épilogue	30
Les points de victoires	31
Mises en place 1,2 ou 3 joueurs	32
Crédits	36

Description des nouvelles cartes

LE TOUR DE JEU



La carte *Tour de jeu* a été modifiée. Dorénavant elle comporte une phase supplémentaire appelée « *Actions du Groupe* ».

1. Première action du survivant
2. Actions des zombies
3. Deuxième action du survivant
4. Infection
5. Actions du Groupe : Achat et Changement de lieu

LES SCENARIOS

Maintenant, la partie est gagnée lorsque vous accomplissez un scénario. Cette extension en propose 3 différents :





Afin d'Accomplir un scénario, vous devez récupérer trois **Éléments**  dans trois lieux différents. Selon les lieux, ces **Éléments** peuvent être des objets ou des personnages.

En dessous de chaque **Élément** (objet ou personnage) à récupérer est indiqué le lieu dans lequel il se trouve.

LES LIEUX

Il existe 9 lieux différents :

- Les égouts
- L'hôpital
- Le CDC
- La maison
- La station service
- Le bunker
- Le centre commercial
- Le commissariat de police
- La morgue militaire

RECTO DES CARTES LIEUX

Le recto des cartes Lieux est composé des 5 informations suivantes :



La Particularité du lieu



L'Élément



Les Zones bloquées



Le bonus Survivant



Le bonus Décombres



La Particularité du lieu

Chaque lieu dispose d'un texte expliquant sa particularité. Lisez attentivement ces textes d'indications et n'oubliez pas de les appliquer en arrivant dans un lieu et/ou à chaque tour de jeu.

Dès que vous entrez dans un nouveau lieu, appliquez immédiatement la nouvelle *Particularité du lieu*.



L'Élément

Il s'agit de *l'Élément* à récupérer (objet ou personnage) pour accomplir les différents scénarios. La récupération de cet *Élément* se fait durant la phase *d'achat* (Voir *Actions du groupe*).



Zones bloquées

Chaque lieu dispose d'un nombre variable de *Zones bloquées* allant de 0 à 4.

Dès que vous entrez dans un lieu, répartissez si possible les *Zones bloquées* dans **2 couloirs différents des survivants, qu'ils soient morts ou encore en vie**, en suivant ces règles :

- Vous ne pouvez pas bloquer une *zone de corps à corps*.
- Vous ne pouvez pas bloquer une 2^{ème} zone si la 1^{ère} zone du même couloir n'est pas bloquée.
- Vous pouvez bloquer une zone même si un zombie s'y trouve.

Déplacement des zombies sur les Zones bloquées



Quand un zombie sort de la Horde ou se déplace, il ne s'arrête pas dans une *Zone bloquée* et continue jusqu'à ce qu'il arrive dans une zone « non-bloquée ».

➔ Un zombie qui se trouve dans une zone qui vient d'être bloquée se déplace normalement pendant la *phase de déplacement* et s'arrête également dans la première zone « non-bloquée » qu'il rencontre.



Le Bonus Survivant

Un lieu peut disposer d'un bonus lié à un survivant. Si ce survivant découvre une *Vague Surprise* en explorant ce lieu, elle n'a aucun effet, ignorez-la (*Voir Nouvelle action : Explorer un lieu*).

Thématiquement, cela signifie que le survivant connaît ce lieu comme sa poche, ce qui lui permet d'éviter la *Vague Surprise* lorsqu'il l'explore.

 *Attention ce bonus s'applique uniquement durant l'action Explorer et ne concerne qu'un seul survivant. Les autres survivants ne bénéficient pas de ce bonus lorsqu'ils explorent un lieu, même si dans leur groupe de survivants, l'un d'entre eux bénéficie de ce bonus.*



Le Bonus Décombres

Chaque lieu dispose d'un bonus lié à un objet des décombres. Ce bonus vous permet de récupérer l'objet en question sans avoir à réaliser des paires de cartes.

Dès que vous retournez la carte objet correspondant au lieu en question, vous pouvez la récupérer immédiatement.

 *Ce bonus ne change pas le système de fouille, vous devez toujours retourner 2 cartes faces visibles.*

 *Si les 2 cartes sont identiques et correspondent au lieu en question, vous ne pouvez prendre qu'un seul objet, même si vous bénéficiez du bonus.*

VERSO DES CARTES LIEUX

Sur les versos de chaque carte *Lieu* se trouve la liste des prochains lieux accessibles.

Vous devez préalablement « *Trouver la sortie* » du lieu dans lequel vous vous trouvez en réalisant la nouvelle action : « *Explorer un Lieu* », pour ensuite pouvoir choisir dans la liste votre prochaine destination lors de la nouvelle phase : « *Changement de Lieu* » (ces 3 notions sont expliquées plus loin).

 *Attention : La liste des lieux accessibles est la liste de tous les lieux dont vous avez trouvé la sortie, et non pas uniquement la dernière carte lieu dont vous venez de trouver la sortie.*



LES CARTES EXPLORATION

Il existe 4 cartes *Exploration* pour chacun des 9 lieux présents dans l'extension. Soit un total de 36 cartes *Explorations*.

Les 3 premières cartes explorations sont numérotées de 1 à 3.



La 3^{ème} carte est un *Élément* (Objet ou personnage) nécessaire à l'un des 3 scénarios.

En remplissant la condition de *la phase Achat*, vous pourrez vous équiper de l'objet ou intégrer le personnage dans votre équipe.

La 4^{ème} carte est une *Vague Surprise*.

 **Exception :** Les cartes explorations des *Egouts* et du *Bunker* sont numérotées de 1 à 4. La 4^{ème} carte est l'*Élément* de scénario et il n'y a pas de *Vague Surprise*.



Mise en Place 4 joueurs

➔ *Astuce : Pour une mise en place rapide du jeu, n'hésitez pas à former des tas de cartes en fonction de leur type :*

- *Les cartes Survivant*
- *Les cartes Décombres*
- *Les cartes Lieu*
- *Les cartes Blocage*
- *Les cartes Zombie*
- *Les cartes Scénario*
- *Les cartes Exploration*
- *Les cartes Aide de jeu*

La mise en place indiquée ci-dessous est celle qui est **recommandée pour la meilleure expérience de jeu**, mais vous pouvez décider de ne pas utiliser les lieux/scénarios et seulement les nouveaux zombies/personnages/décombres. C'est tout à fait envisageable.

Veillez garder ces quelques consignes à l'esprit :

- Les décombres doivent toujours être composés de 36 cartes, sans compter d'éventuelles cartes uniques en remplacement ou en supplément.
- La Horde doit être composée de 36 cartes. La puissance et la répartition des zombies est également une suggestion.

ATTENTION : L'inverse n'est pas recommandé. Utiliser les scénarios/lieux sans les nouvelles cartes est dangereux et suicidaire...

Pour jouer au Chapitre 2, enlevez certaines cartes du chapitre 1, et ajoutez les cartes du chapitre 2 afin d'obtenir le jeu suivant :

HORDE (4 Joueurs)

3 x Zombie Le Clébard	1 x 	1 x 	1 x 		
3 x Zombie Le Hurlleur	1 x 	1 x 	1 x 		
3 x Zombie L'Agile	1 x 	1 x 	1 x 		
3 x Zombie Le Poissard	1 x 	1 x 	1 x 		
6 x Zombie 2	2 x 	2 x 	2 x 		
6 x Zombie 3	2 x 	2 x 	2 x 		
3 x Zombie 4	1 x 	1 x 	1 x 		
5 x Zombie 5	2 x 	2 x 	1 x 	1 x 	1 x 
4 x Zombie 6	1 x 	1 x 	1 x 	2 x 	2 x 

DECOMBRES (4 Joueurs)

5 x Adrenaline	4 x Grenade Fumigène	4 x Jerrican
4 x Chargeur	3 x Jouet	2 x Lance-Flammes
3 x Pelle	3 x MP5	2 x Vague Surprise
2 x RPG-7	4 x Shotgun	

- 1 • Distribuez à chaque survivant une carte *Répliques des survivants*.
- 2 • Prenez au hasard 2 des 9 cartes *Lieu* et gardez les 7 autres à portée de main.
- 3 • Choisissez le lieu dans lequel vous voulez commencer la partie, parmi les 2 lieux que vous avez pris au hasard.
- 4 • Prenez ensuite les cartes *Exploration* correspondantes au lieu choisi, mélangez-les et posez-les faces cachées.

 Pour plus de clarté nous vous proposons de les placer aux quatre coins de la Horde comme présenté dans le schéma p17.



Description des Nouvelles règles

Qu'est-ce qui change dans l'extension ?

Si vous n'utilisez pas les lieux et les scénarios, aucune règle ne change par rapport au chapitre 1.

NOUVELLE ACTION

Explorer un lieu

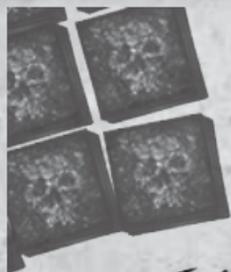
Le chapitre 2 de *Off the Dead : Venice Beach brûle-t-il ?* introduit une nouvelle action de jeu.

Maintenant, lors de vos 2 phases : « action du survivant », vous avez accès à une nouvelle action : **Explorer un lieu**.

Cette action vous permet de **chercher la sortie d'un lieu** afin d'accéder à un autre lieu à la recherche des *Éléments* nécessaires à la résolution des scénarios.

Lorsque vous décidez de réaliser cette action :

Retournez **une seule** des 4 cartes *Exploration* disposées sur l'aire de jeu.



Cimetière

Exploration



Exploration



Joueur 4



Joueur 2



Exploration



Exploration



Joueur 3



➔ Si vous retournez une carte *Vague Surprise*, lancez un dé. Sur un résultat de 1 à 3, faites sortir 1 zombie de la *Horde* selon les règles habituelles. Sur un résultat de 4 à 6, faites en sortir 2.

Laissez-ensuite la *Vague Surprise* face visible (on ne peut être surpris qu'une fois par des zombies dans un même lieu) et votre action s'arrête là.

 **Attention !** Si le survivant qui explore est celui indiqué dans le **bonus survivant** de la carte du lieu, aucun zombie ne sort. Ignorez l'effet de la *Vague Surprise*. Votre personnage connaît bien cet endroit et ne peut pas être surpris par les morts-vivants...

➔ Si vous ne retournez pas la *Vague Surprise* du lieu, regardez le chiffre indiqué sur la carte *Exploration* révélée. Si c'est le 1, vous pouvez en retourner une autre. Si la suivante est le 2, retournez-en encore une autre, et ainsi de suite...

Le but est de retourner les 3 (ou 4) cartes dans l'ordre croissant en commençant par le 1.

 Les cartes *Exploration* sont numérotées de 1 à 3 (et de 1 à 4 pour les égouts et le bunker).

Tant que vous retournez les cartes dans l'ordre et que vous ne tombez pas sur une *Vague Surprise*, vous pouvez continuer

votre action *Explorer*, sans dépenser d'actions supplémentaires et retourner une nouvelle carte *Exploration*.

 *Il est donc possible d'explorer un lieu et de retourner les 3 (ou 4) cartes dans l'ordre croissant en ne dépensant qu'une seule action !*

Par contre, si vous vous trompez, remettez toutes les cartes *Exploration* faces cachées (sauf la *Vague Surprise*) et votre action s'arrête là.

Trouver la sortie

Si vous avez révélé la suite dans le bon ordre, félicitations ! Vous avez trouvé le chemin de la sortie ! Laissez les cartes faces visibles. Vous pouvez dorénavant accéder à la *phase changement de lieu* en fin de tour.

 *Important : Si vous revenez dans un lieu dont vous avez déjà trouvé la sortie auparavant, vous n'avez plus à explorer, la sortie est considérée comme connue par votre groupe de survivants.*

 *Conseil : Ne vous attardez pas dans les lieux, quitte à y revenir plus tard ! L'objectif est d'accomplir un scénario et donc de visiter plusieurs lieux. Gardez en tête que plus vous restez dans un lieu, plus l'accomplissement d'un scénario devient difficile !*

NOUVELLES PHASES DE JEU

La phase d'achat

Sur les cartes *Exploration* numérotées « 3 » (ou 4 dans le cas des égouts et du bunker) figure un *Élément* : un objet que vous pouvez garder ou un personnage qui peut vous rejoindre.

Mais pour le prendre/convaincre, il faut accéder à *la phase d'achat* en **trouvant la sortie** (*Voir Trouver la sortie*), et ensuite payer un coût d'achat à l'aide de trophées lors de cette phase.

➔ *Vous n'êtes pas obligé de récupérer l'objet ou le personnage pour sortir du lieu. Vous pouvez même revenir plus tard dans ce lieu pour récupérer l'objet ou le personnage associé, en payant le coût pendant la phase d'achat.*

Le coût en trophée est de **2 symboles identiques** et ce peu importe le nombre de cartes utilisées. Ce coût peut parfaitement être payé par 2 joueurs différents.

L'objet ou le personnage acheté de cette manière va ensuite **au joueur de votre choix**, même à un joueur qui n'a pas payé le coût de *l'Élément*.

Le joueur qui possède *l'Élément* acheté peut ensuite :

- ➔ Utiliser la capacité spéciale décrite sur la carte.
- ➔ Lancer *l'Élément* à ses voisins comme s'il s'agissait

d'une carte objet « Classique ».

📄 *Toutes les règles applicables à un objet des décombres s'appliquent à un Élément personnage ou objet. Par exemple : Un Élément peut très bien être défaussé lorsque l'évènement des zombies « Ca part en couilles » se produit.*

La phase de changement de lieu

Pour changer de lieu, vous devez *Trouver la sortie* (via l'action *Explorer un lieu*).

Le lieu de destination doit être un lieu mentionné sur la carte du lieu actuel ou sur la carte d'un lieu que vous avez déjà visité.

📄 *Important : Tous les lieux que vous avez finis et que vous avez retournés sont disponibles pour le choix de votre prochaine destination !*

Exemple : Vous avez visité et terminé le lieu « *Le Centre Commercial* ». Ce lieu vous propose 3 nouvelles destinations :





Le Centre Commercial : Lieu d'où vous venez. Vous pouvez très bien y retourner.

Le Bunker : Nouvelle destination.

La Maison : Nouvelle destination.

Vous décidez de vous rendre à la Maison. Vous visitez donc la maison et une fois ce lieu terminé vous avez alors accès aux lieux suivants :



Le Centre Commercial : L'un des lieux que vous avez déjà visité. Mais vous pouvez toujours y retourner.

Le Bunker : Nouvelle destination.

La Maison : Lieu d'où vous venez. Vous pouvez très bien y retourner.



◀ *La Maison : Lieu d'où vous venez. Vous pouvez très bien y retourner.*

◀ *Le Station Service : Nouvelle destination.*

◀ *Le Commissariat : Nouvelle destination.*

Vous décidez de vous rendre au Commissariat. Vous visitez donc le commissariat et une fois ce lieu terminé vous avez alors accès lieux suivants :



◀ *Le Centre Commercial : L'un des lieux que vous avez déjà visité. Mais vous pouvez toujours y retourner.*

◀ *Le Bunker : Nouvelle destination.*

◀ *La Maison : L'un des lieux que vous avez déjà visité. Mais vous pouvez toujours y retourner.*



La Maison : L'un des lieux que vous avez déjà visité. Mais vous pouvez toujours y retourner.



Le Commissariat: L'un des lieux que vous avez déjà visité. Mais vous pouvez toujours y retourner.

Et ainsi de suite...

A ce stade, vous pouvez donc choisir entre 9 lieux possibles. Et il est possible de retourner dans les lieux déjà visités.

Ce qu'il faut retenir : c'est que la liste des lieux accessibles est la liste de toutes les cartes *Lieu* face verso que vous avez en votre possession, et non pas uniquement la dernière carte *Lieu* face verso que vous avez visitée.

Lorsque vous changez de lieu

- Les zombies restent en place dans les couloirs.
- Enlevez les *Zones bloquées* du lieu précédent, s'il y en a.
- Disposez les cartes *Zone bloquée* du nouveau Lieu, s'il y en a.
- Enlevez les cartes *Exploration* du lieu précédent.
- Disposez les 4 cartes *Exploration* du nouveau lieu face cachées sur l'aire de jeu.
- Appliquez *la Particularité du lieu*, si nécessaire.

 *Si vous arrivez dans un lieu que vous avez déjà visité, vous n'avez pas à replacer les cartes *Exploration* puisque vous connaissez déjà la sortie.*

 *Si le lieu que vous venez de quitter et celui dans lequel vous arrivez ont le même nombre de *Zones bloquées*, vous pouvez tout de même changer les cartes *Zone bloquée* de place.*

NOUVEAUX SYMBOLES



Le symbole Inflammable

Ce symbole signifie que la carte est une carte de type **Inflammable**.

Certains effets s'activent lorsque vous utilisez une carte de type Inflammable. C'est le cas par exemple de la *Particularité du Lieu* de La Station Service :

“Faites gaffe !” Rater une attaque avec une arme qui consomme des balles ou un objet inflammable fait exploser la station service. Le responsable et les zombies de son couloir «meurent» (pas de retour en zombie).



Le symbole Son

Ce symbole signifie que la carte est une carte de type **Son**.

Certains effets s'activent lorsque vous utilisez une carte de type Son. C'est le cas par exemple pour la *Particularité du Lieu* de l'hôpital :

“Chuuut !” A chaque fois que vous faites du bruit  (Arme, équipement, événement...), sortez un zombie de la Horde.





Le symbole capacité spéciale

Ce symbole est une aide visuelle qui vous permet de ne pas oublier que cette carte contient une capacité spéciale à appliquer.

NOUVELLE PRIORITE DE REGLES

Les capacités spéciales des survivants

La capacité spéciale des survivants est toujours prioritaire si elle entre en conflit avec d'autres règles de jeu. Si vous vous trouvez dans ce cas, vous devez donc réaliser la capacité spéciale du survivant en annulant la règle ou les règles qui entrent en conflit avec cette capacité spéciale.

La Vague Surprise

Les règles de la *Vague Surprise* changent. Dorénavant, lorsque vous tombez sur une *Vague Surprise*, en fouillant les décombres ou en explorant un Lieu, appliquez les règles suivantes :

➔ Sur un résultat inférieur ou égal à 3, faites sortir 1 zombie de la *Horde*.

➔ Sur un résultat supérieur ou égal à 4, faites sortir 2 zombies de la *Horde*.



Nouvelle condition de victoire

La Réserve de Zombies

Dorénavant, quand un zombie meurt ou quand vous utilisez des trophées, les cartes défaussées sont mises dans une nouvelle défausse appelée *Réserve de Zombies*. Quand il n'y a plus de cartes dans la *Horde*, prenez les cartes de cette réserve, mélangez-les et placez-les dans la *Horde* faces cachées.

GAGNER LA PARTIE

Accomplir un scénario

La *Horde* étant maintenant inépuisable grâce à la *Réserve de zombies*, on ne peut plus terminer la partie en tuant tous les zombies. Il faut donc compléter un scénario pour accéder à « *L'Épilogue* ».

➔ *Les 3 scénarios sont toujours accessibles. Vous pouvez donc changer de scénario en cours de jeu, en fonction des Éléments que vous avez réussi à récupérer. Il est donc important de ne pas vous focaliser sur un seul scénario mais d'adapter votre stratégie en fonction de la partie.*

L'Épilogue

Lorsqu'un scénario est complété, c'est-à-dire que vous avez réuni les 3 *Éléments* nécessaires, vous pouvez décider d'*Accéder à l'Épilogue*. Vous n'êtes pas obligé d'y accéder tout de suite, vous décidez du moment. Cela permet, par exemple, de continuer à s'équiper si nécessaire.



La décision d'*Accéder à l'Épilogue* se fait lors de la phase *changement de lieu d'Actions du Groupe*. Vous ne pouvez pas *Accéder à l'Épilogue* en dehors de cette phase.

Accéder à l'Épilogue

Lorsque vous *Accédez à l'Épilogue* vous devez retirer du jeu :

- ➔ Les cartes *Exploration* et les cartes *Lieu*. Il n'y a plus de notion de lieu. Vous vous retrouvez dans le lieu de *l'Épilogue*. Vous n'avez donc plus de *Particularités de lieu* à appliquer jusqu'à la fin de la partie.
- ➔ Les cartes *Décombres*. Il n'y a plus de décombres, donc il n'y a plus de possibilités de fouiller pour trouver des objets ou des équipements. Vous devez faire avec ce que vous avez déjà trouvé !
- ➔ La *Horde*. Il n'y a donc plus aucun zombie qui sort de la *Horde*.

Vous gardez donc en jeu :

- ➔ Les cartes des survivants encore en vie.
- ➔ L'état d'infection des survivants encore en vie. Vous continuez à appliquer les effets de l'infection, et vous pouvez donc mourir lors de *l'Épilogue*.
- ➔ Les objets, équipements, *Éléments*... en votre possession.
- ➔ Les cartes trophées en votre possession.
- ➔ Les cartes Zombie encore en jeu dans les différents couloirs des survivants.

Terminer l'Épilogue

Votre objectif pour *Terminer l'Épilogue* et gagner définitivement la partie est d'éliminer tous les zombies restants !

L'exception qui confirme la règle

Si un ou plusieurs survivants meurent durant l'Épilogue, et même si la Horde a été retirée du jeu et n'existe plus, vous devez appliquer la règle de la mort d'un survivant comme dans le chapitre 1 :

Jetez au Cimetière vos objets, votre survivant et vos trophées. Prenez votre carte Survivant Zombifié, mélangez-la avec les zombies de votre couloir et placez le tout face cachée dans la zone de la Horde.

Les survivants encore en vie devront donc éliminer également ces zombies pour terminer l'Épilogue et gagner définitivement la partie. Bonne chance !

LES POINTS DE VICTOIRE

En fin de partie, vous pouvez évaluer la qualité de votre victoire en cumulant les points pour chaque :

Survivant sain	50 pts
Survivant infecté	20 pts
Élément de scénario récupéré	20 pts
Capacité spéciale inutilisée	15 pts
Trophée restant	10 pts
Chaque munition restante	5 pts



Mises en Place 1, 2 ou 3 joueurs

1 joueur

Procédures spéciales

- Au démarrage, la 1^{ère} carte de la *Horde* ne doit ni pointer en direction du survivant, ni dans la direction opposée.
- Une *Vague Surprise* fait sortir 1 zombie sur un résultat de 1 à 3 et 2 zombies sur un résultat de 4 à 6 au dé.
- Lors de la phase 2 « *Vague de zombies* » :
 - ➔ Les zombies qui pointent dans la direction opposée au joueur sont considérés comme des zombies pointant vers le joueur.
 - ➔ Un zombie qui pointe vers la gauche ou la droite du joueur ne sort pas mais, à la place, est réorienté vers le joueur. (Il sortira donc au tour suivant).
- Quand un zombie sort de la *Horde* :
 - ➔ Si la « carte suivante » pointe également vers le joueur (ou son opposé), il sort également (2 zombies se retrouvent donc dans la 1^{ère} zone du joueur).

➔ Si la carte qui suit la « carte suivante » pointe également vers le joueur (ou son opposé), il sort également (3 zombies se retrouvent donc dans la 1^{ère} zone du joueur).

- Les décombres sont organisés en 7 tas et non 9.
- Pour la réplique « Merde il m'a vu ! » : Réorientez la 1^{ère} carte de la *Horde* vers vous. Si elle est déjà orientée vers vous **ou dans la direction opposée**, déplacez-la dans la 1^{ère} zone de votre couloir.

Horde (1 joueur)

2 x Zombie 2 + 2 x Le Clébard

3 x Zombie 3 + 3 x Le Hurlleur

3 x Zombie 4

2 x Zombie 5

1 x Le Poissard

1 x Zombie 6

1 x  2 x  1 x 

2 x  2 x  2 x 

1 x  1 x  1 x 

  et  

Aucun

Décombres (1 joueur)

3 x Chargeurs

2 x Hache

4 x Adrénaline

2 x MP5

3 x Jouet

3 x Jerrican

2 x Vague Surprise

3 x Shotgun

3 x Grenade Fumigène

2 x Lance-Flammes

2 joueurs

Procédures spéciales

- Les 2 joueurs doivent choisir un personnage avec un symbole différent.
- Les joueurs sont voisins.
- Lors de la phase « *Vague de zombies* » :
 - ➔ S'il reste 2 survivants : Un zombie dont la flèche pointe dans une direction où il n'y a pas de survivant doit être réorienté de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - ➔ S'il ne reste qu'un survivant : Un zombie dont la flèche pointe dans une direction où il n'y a pas de survivant doit être réorienté en direction du survivant restant.

Ensuite, dans les 2 cas : Si le couloir indiqué est vide, le zombie sort aussitôt dans la 1^{ère} zone de ce couloir (sinon il sortira au tour suivant).

- Une *Vague Surprise* fait sortir 1 zombie sur un résultat de 1 à 3 et 2 zombies sur un résultat de 4 à 6 avec le dé.
- Lors d'une *Vague Surprise* ou de l'événement « *D'où ils sortent eux ?* » : Un zombie dont la flèche pointe dans une direction où il n'y a pas de survivant doit être réorienté de 90° dans le sens

des aiguilles d'une montre jusqu'à pointer en direction d'un survivant et sort dans la 1^{ère} zone indiquée.

- Les décombres sont organisés en 7 tas.

Horde (2 joueurs)

4 x Zombie 2 + 3 x Le Clébard

2 x  2 x  2 x  + 1 au choix

3 x L'Agile + 3 x Le Hurlleur

2 x  2 x  2 x 

2 x Zombie 3

Au choix

4 x Zombie 4

1 x  1 x  1 x  + 1 au choix

3 x Zombie 5

1 x   1 x   1 x  

2 x Zombie 6

Au moins 3 symboles différents

Décombres (2 joueurs)

Les mêmes que pour 1 joueur avec les 2 *RPG-7* en plus et 2 pelles à la place des 2 haches.

3 joueurs

Procédures spéciales

- Les joueurs sont tous voisins.
- Un zombie qui pointe dans une direction impossible doit être réorienté au choix des joueurs en direction d'un couloir valide et sort immédiatement.

Crédits

Mécanique : Sylvain DEPRE, Cédric LECHIFFLART et Christophe DA SILVA

Artistes : Paul MAFAYON et Ludovic LEGRAND

Textes : Cédric LECHIFFLART, Sylvain DEPRE, Paul MAFAYON

Tests : L'équipe Ludimaniac, 3DDUO et L'Étoile du Jeu

Écriture des règles : Christophe DA SILVA et Sylvain DEPRE

Maquettes : Sylvain DEPRE

LUDIMANIAC.COM

Remerciements : David Goujard, L'étoile du jeu, Fabien Delmaere, Benoît Forget, Jean-marie Baveux, Robby, 3DDUO.



<http://www.facebook.com/Ludimaniac>