

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





LIVRE DE RÈGLES

• 14+

• 2-10 JOUEURS

• 45 MIN

Flick'em Up! DEAD OF WINTER

Après avoir fouillé tous les coins de la ville, Rosa et Kevin se dirigent vers leur colonie. Les conserves qu'ils ont rassemblées devraient suffire pour nourrir le groupe durant les prochains jours. Discutant des plans futurs pour la colonie, ils ne portent pas attention aux grondements qui s'intensifient peu à peu. Lorsqu'ils le réalisent enfin, une horde de zombies leur bloque la voie ! Il n'ont aucune autre option. Ils devront se battre !

Bienvenue dans l'univers de *Flick'em Up! DEAD OF WINTER*, un jeu qui, à l'aide d'un matériel exceptionnel et de scénarios hautement immersifs, transformera votre table de cuisine en paysage post-apocalyptique d'une invasion de zombie.

Cherchez partout pour rassembler les ressources et les armes pour faire face à la menace.

Le danger peut survenir à tout moment. Vous devrez l'affronter pour survivre en laissant vos craintes de côté. Les zombies ne sont pas la seule menace à laquelle vous ferez face, votre groupe n'est pas seul à luter pour sa survie. Des rivaux sont sur vos traces. Il est impossible de négocier avec eux autrement qu'avec la pointe d'un fusil. Vivant, mort ou mort-vivant ? Telle est votre nouvelle réalité.

MATÉRIEL



18 ZOMBIES
(avec autocollants)



11 SURVIVANTS
(avec autocollant)



11 SACS À DOS
(avec autocollant)



11 PLATEAUX PERSONNELS

4 VÉHICULES



1 VOITURE



1 CAMION DE GLACES



1 CAMPING CAR



1 CAMION

6 BÂTIMENTS



1 GROCERY STORE



1 POLICE STATION



1 LIBRARY



1 GAS STATION



1 HOSPITAL



1 SCHOOL

OBJETS VARIÉS



1 MARQUEUR
DE JOURNÉE



1 ACIDE



1 GABARIT
SHOT GUN



1 GABARIT
SNIPER



2 BARRICADES



3 LAMPADAIRES



4 LIMITES DE VILLE
(en 2 parties)

À L'AIDE!

Choisissez un survivant allié possédant une arme à feu. Vous pouvez placer ce survivant dans un bâtiment occupé par exactement 1 survivant.

NOUVEAU GROUPE

Pour gagner, vous devez rejoindre un groupe. Pour ce faire, entrez dans un bâtiment occupé par exactement 1 survivant. Vous rejoignez immédiatement le groupe de ce survivant et partagez l'objectif principal de ce groupe.

SECRET!

63 CARTES

- 7 CARTES COMBAT
- 30 CARTES CROSSROAD
- 20 CARTES OBJECTIF
- 6 CARTES OBJECTIF DU TRAITRE

1 TOUR À ZOMBIES

(en 3 parties + 8 ensembles de vis)

8

8

SUPPORT DE LA TRAPPE

DÉCHARGE À ZOMBIES

TOUR À ZOMBIES

4

6 MARQUEURS D'INVASION

1

102 MARQUEURS

- 40 points de vie
- 6 interdits (X)
- 4 survivants
- 8 nourritures
- 8 essences
- 8 médicaments
- 1 pretzel
- 4 fusils
- 2 battes de baseball
- 2 couteaux
- 2 shot guns
- 2 snipers
- 6 crossroads
- 1 clé
- 4 zombies
- 2 actions bonus
- 2 fusées éclairantes



37 AUTRES PIÈCES

- 14 supports
- 3 barils (avec autocollants)
- 3 boîtes (avec autocollants)
- 1 disque de déplacement (avec autocollant)
- 2 balles noires
- 6 petites balles blanches
- 1 batte de baseball
- 1 couteau
- 6 socles



ASSEMBLAGE



ZOMBIES
Autocollants
sur les deux côtés.



DISQUE DE DÉPLACEMENT
Un autocollant
sur un côté.



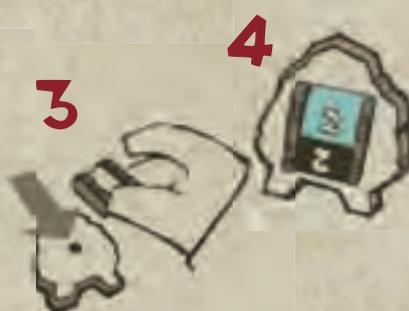
BARILS
Un autocollant
par baril.



A- Un autocollant
sur un côté.



SURVIVANTS



B- Sac à dos de l'autre côté.

NOTE: Chaque survivant est numéroté.
Installer le sac à dos correspondant.



BOITES
Autocollant
de chaque côté.
Un numéro par boîte.



VÉHICULES
(excepté le camping car)
Insérer dans un socle.



**BÂTIMENTS ET
CAMPING CAR**
Installer deux supports.



LIMITES DE VILLE
Assembler les deux parties.



LAMPADAIRES
Installer dans un socle.

TOUR À ZOMBIES

A- Construire la tour à zombies.

B- Construire la décharge.

C- Assembler **A+B**.



LE MONDE A CHANGÉ!

Il est grand temps de vous y habituer. Le monde tel que vous le connaissiez n'existe plus. Tout ce qu'il en reste, c'est une vaste étendue de terres ravagées par des hordes de zombies. Vous pouvez courir et pouvez même vous cacher. Vous découvrirez vite que la seule façon de survivre à cette calamité et de bâtir un avenir pour la race humaine est de se battre. Suivez votre instinct et tentez votre chance pour saisir les opportunités. Votre survie en dépend !

AVANT DE COMMENCER

Avant de commencer, il vous faudra choisir :

- Une surface de jeu
- Un scénario
- Les équipes (pour les scénarios 6 à 10)

SURFACE DE JEU

Flick'em Up! DEAD OF WINTER peut se jouer sur toutes les surfaces de tailles diverses: table, plancher, etc. Cette surface doit permettre aux pièces de bien glisser et aux joueurs d'avoir un accès de tous les côtés. La dimension de cette surface doit permettre de placer toutes les pièces de jeu.

Les 4 limites de ville bornent l'espace de jeu qui sera appelé "la ville" dans la suite de cette règle.

CHOISIR UN SCÉNARIO

Vous trouverez à la suite de cette règle, 10 scénarios vous proposant à chaque fois une aventure originale et une nouvelle ville à découvrir.

Chaque scénario est expliqué en détail incluant les règles additionnelles qui viendront enrichir votre expérience.

SURVIVANTS

Chaque survivant possède son propre plateau personnel qui correspond à une figurine et à un numéro de sac à dos. Ce plateau montre l'inventaire du survivant soit le contenu de son sac à dos. Celui-ci est divisé ainsi :

- Chaque survivant a une arme de base qui ne peut pas être recouverte par un marqueur (sauf si un scénario ou une carte Crossroad en indique le contraire).
- Les points de vie du survivant sont empilés en haut à droite de son inventaire.
- Chaque survivant a deux espaces d'inventaire supplémentaires afin d'y placer d'autres marqueurs (armes, nourriture, etc.).



ÉQUIPE(S)

Placez les plateaux personnels des survivants de manière à former un groupe, en dehors des limites de la ville. S'il y a plus d'une équipe de survivants, placez les plateaux personnels des survivants en prenant bien soin de séparer les équipes.

1 ÉQUIPE



2 ÉQUIPES



APERÇU DU JEU

MANCHES

Une partie de *Flick'em Up! DEAD OF WINTER* se déroule en plusieurs manches en fonction du scénario choisi.

Chaque manche représente une demi-journée (jour ou nuit) dont la progression se fait sur l'auvent du camping car.



Chaque manche consiste en un certain nombre de tours. À chaque tour, un survivant disponible sera utilisé.

Un tour :

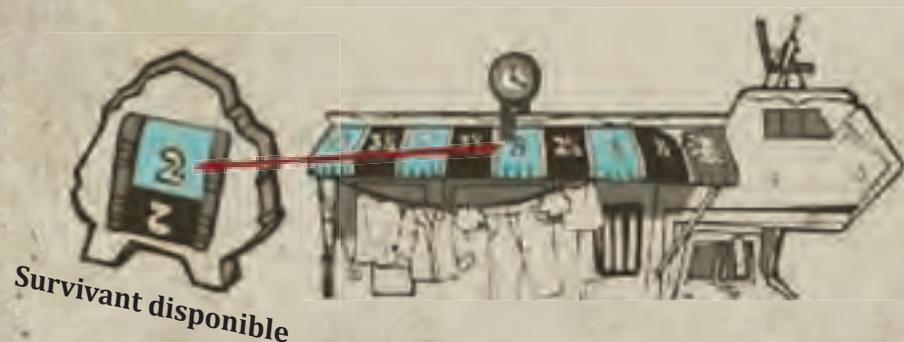
- 1- Utiliser un survivant disponible de votre équipe (p. 6).
- 2- Effectuer la réaction des zombies (p. 10).

La manche prend fin lorsqu'il n'y a plus de survivant disponible. Préparez une nouvelle manche (p. 11).

SAC À DOS

Chaque survivant possède son propre sac à dos indiquant si le survivant est disponible pour la manche en cours.

Un survivant est disponible lorsque la couleur en haut de son sac à dos correspond à celle de la manche en cours.



NOTE : S'il n'est pas possible de voir le sac à dos d'un survivant (couché, dans un bâtiment), retournez le survivant de façon à rendre le sac à dos visible.



UTILISER UN SURVIVANT

Le joueur actif choisit un survivant disponible et le remet debout si celui-ci était couché. Le survivant choisi devient ainsi le survivant actif.

Le survivant actif peut effectuer jusqu'à 2 actions parmi les suivantes :

- Se déplacer
- Utiliser une arme
- Prendre/déposer

Le survivant peut effectuer deux fois la même action. Il est possible de n'effectuer qu'une seule action, voire aucune. Indépendamment du nombre d'actions effectuées, une fois son tour de jeu terminé, une rotation est effectuée sur le sac à dos du survivant utilisé. Ce survivant n'est désormais plus disponible pour cette manche.



PERDRE DES POINTS DE VIE

Un survivant peut perdre des points de vie pour différentes raisons (voir ruée de Zombies p. 11).

Lorsqu'un survivant perd son dernier point de vie :

- Le survivant est retiré du jeu [remis dans la boîte].
- Tous les marqueurs de son inventaire sont placés face visible au Grocery Store.

LE PITCH

La plupart de vos actions (se déplacer, utiliser une arme) sont effectuées à l'aide d'un pitch.

Le pitch s'effectue comme l'illustration ci-dessous, avec un doigt sans faire ressort avec le pouce (avec moins de force mais plus de contrôle qu'une pichenette classique).



SE DÉPLACER

Lorsqu'un joueur choisit l'action de déplacer son survivant, il remplace la figurine du survivant par le disque de déplacement (ligne sur le dessus). Le joueur réalise ensuite son déplacement en effectuant un pitch de la manière décrite précédemment en visant l'endroit où il veut s'arrêter.

Si le disque ;

- A** ne touche aucun objet, figurine, bâtiment et reste dans les limites de la ville :

Le déplacement est réussi. La figurine du survivant remplace le disque de déplacement (elle est placée à l'endroit exact où s'est arrêté le disque de déplacement).

- B** touche un objet ou une figurine ou un bâtiment ou sort des limites de la ville :

- Le déplacement est raté.
- La figurine du survivant reprend la place qu'elle occupait avant le pitch de déplacement.

Si le déplacement est la dernière action du joueur, la figurine du survivant doit être orientée selon la ligne du disque de déplacement. Sinon, le survivant peut être orienté dans la direction au choix du joueur.

Les objets, personnages ou bâtiments qui ont été déplacés par le disque sont remis dans la position qu'ils occupaient avant d'être touchés.

TROP PRÈS !

Une pièce de jeu située à une distance d'un disque de déplacement ou moins d'une autre pièce de jeu est considérée à côté de cette dernière.

Un survivant debout à côté d'un zombie debout perd immédiatement 1 point de vie. Ce survivant est placé couché sur la surface de jeu.

EXCEPTION : Le survivant actif n'est pas affecté par cette règle durant son tour de jeu (c'est-à-dire, entre ses deux actions).



ENTRER ET SORTIR D'UN BÂTIMENT



Zone « Porte »

La porte d'un bâtiment est représentée par ligne imaginaire tracée entre les deux supports d'un bâtiment.

Pour indiquer qu'un survivant est entré dans un bâtiment, sa figurine est placée sur l'un des supports du bâtiment.

Pour sortir du bâtiment, le joueur doit placer le disque de déplacement derrière le bâtiment et effectuer un pitch à travers la porte.

La sortie d'un bâtiment est réussie si le disque de déplacement a entièrement passé la porte du bâtiment.

Toutes les règles de déplacement s'appliquent lorsqu'on entre ou sort d'un bâtiment à une exception près : toucher l'intérieur les supports de bâtiments est autorisé.

NOTE : Si l'entrée d'un bâtiment est bloquée par un objet, celui-ci peut être temporairement mis de côté pour libérer l'accès au bâtiment que ce soit pour entrer ou sortir.

NOTE : Le camping car obéit aux mêmes règles qu'un bâtiment. Les survivants peuvent entrer et sortir de celui-ci comme de n'importe quel bâtiment.

UTILISER UNE ARME

Chaque survivant débute un scénario avec au moins une arme. Il est possible d'en acquérir d'autres au cours de la partie. Voici les 3 armes les plus courantes :



FUSIL

Pour tirer avec un fusil, le joueur place une balle (disque noir) à gauche ou à droite du survivant actif à une distance d'une balle.

Le joueur effectue un pitch en frappant la balle vers la cible de son choix.



Si la balle ;

- A** touche en premier un objet, un bâtiment, une figurine couchée, ou une figurine sans la faire tomber :
 - Toutes les figurines et objets restent à leur nouvel emplacement.
 - Tous les objets renversés par le pitch sont remis debout.
- B** touche en premier une figurine et la fait tomber - elle est blessée :
 - Si c'est un zombie, il est placé dans la décharge à zombies.
 - Si c'est un survivant, il reste couché et perd un point de vie.
 - Tous les autres objets ou figurines renversés par un balle ne sont pas affectés. Ils restent à leur position actuelle et sont remis debout.
- C** ne touche rien :
 - Rien ne se passe. L'action est perdue.

TIRER AVEC 2 FUSILS

Si un survivant possède 2 fusils ou plus, il peut tirer deux balles avec la même action. Pour ce faire, le joueur place une balle de chaque côté du survivant et effectue un pitch l'un après l'autre en suivant les mêmes règles. Il est possible de viser la même ou deux cibles différentes.

NOTE : Un survivant avec 3 fusils ne peut tirer 3 fois.

TIRER DE L'INTÉRIEUR D'UN BÂTIMENT

Un survivant peut tirer avec un fusil de l'intérieur d'un bâtiment vers une cible à l'extérieur. Pour ce faire, le joueur place la balle derrière le bâtiment et tire à travers la porte en visant la cible de son choix. Toutes les règles de tir décrites ci-dessus s'appliquent.

NOTE : Un survivant ne peut tirer de l'intérieur d'un bâtiment s'il est occupé par un ou plusieurs zombies.



BATTE DE BASEBALL

La batte de baseball peut être utilisée pour frapper un zombie ou un survivant adverse en se déplaçant.

À noter, la figurine adverse touchée par la batte de baseball n'est pas blessée. La batte de baseball fait moins de bruit qu'un fusil (voir page 10).

Pour utiliser la batte de baseball, le joueur remplace la figurine du survivant par la batte de baseball mise à plat, dans l'orientation de son choix. Puis le joueur effectue un pitch en frappant le manche de la batte de baseball en visant l'endroit de son choix.



NOTE : Le pitch peut être effectué de façon à ce que la batte se déplace en glissant plus ou moins en ligne droite ou en tournant sur elle-même.

Si la batte de baseball :

- A** touche en premier un zombie ou un survivant adverse :
 - Le déplacement est réussi que la figurine touchée tombe ou pas.
 - Tous les objets restent à leur position actuelle et sont remis debout.
- B** touche en premier un objet, un bâtiment ou un survivant allié:
 - Le déplacement est raté, le survivant actif est replacé à son emplacement d'origine.
 - Tous les objets restent à leur position actuelle et sont remis debout.

Si l'utilisation de la batte de baseball est la dernière action du survivant, la figurine du survivant doit être orientée dans le sens de la longueur de la batte. Sinon le survivant peut être orienté au choix du joueur actif.

NOTE : Renverser un zombie avec la batte est avantageux car un zombie couché ne participe pas à une éventuelle ruée de zombies. Par contre, renverser un survivant adverse avec la batte peut avoir pour effet de le protéger d'un tir puisqu'il est couché.

ENTRER ET SORTIR D'UN BÂTIMENT

Il est possible d'entrer et sortir d'un bâtiment avec la batte de baseball. On applique alors les mêmes règles qu'avec le disque de déplacement.



COUPEAU

L'utilisation du couteau fonctionne de façon similaire au tir au fusil. Au lieu d'utiliser une balle, on lance le couteau en effectuant un pitch.

Pour l'utiliser, le joueur place le couteau debout à gauche ou à droite du survivant actif, à une distance d'une balle.

Le joueur effectue un pitch en frappant le couteau vers la cible de son choix.

Les effets du lancer du couteau obéissent aux mêmes règles que ceux du tir au fusil (voir page 8).



À BOUT PORTANT

Toutes les armes peuvent être utilisées à bout portant pour tuer un zombie. Lorsqu'un survivant actif est à côté d'un zombie couché, il peut dépenser 1 action pour le tuer sans avoir besoin d'effectuer un pitch avec son arme.

NOTE : L'arme utilisée de cette façon est elle aussi prise en considération lorsqu'on détermine la réaction des zombies (voir page 10).

PRENDRE / DÉPOSER

Lorsqu'il est dans un bâtiment, le survivant actif peut dépenser une action pour prendre et/ou déposer un marqueur (arme, nourriture, essence, médicament, etc.).

PRENDRE : Choisissez un marqueur sur le support du bâtiment et ajoutez-le, face visible, à l'inventaire du survivant actif.

DÉPOSER : Choisissez un marqueur de l'inventaire du survivant actif et placez-le sur le support du bâtiment.

NOTE : Vous pouvez effectuer un échange en prenant un marqueur et en déposant un autre lors d'une même action.

Lorsqu'un survivant prend un marqueur face cachée, il lui en coûte une action peu importe s'il décide de placer le marqueur dans son inventaire ou de le laisser face visible dans le bâtiment.

RÉACTION DES ZOMBIES !

Dès qu'un joueur a complété toutes les actions qu'il souhaite effectuer avec son survivant, il doit exécuter la réaction des zombies. Celle-ci dépend du niveau de bruit produit par les actions du survivant utilisé. Une seule et unique réaction des zombies est exécuté : celle ayant fait le plus de bruit. Déterminez l'action ayant fait le plus de bruit et exécutez la réaction des zombies correspondante.

ACTION DU SURVIVANT

RÉACTION DES ZOMBIES

Si le survivant a fait un bruit **FORT** (que l'action soit réussie ou non) :

- Utilisation d'une arme à feu.

- S'il y a au moins un zombie debout. Tournez celui qui est le plus proche du survivant actif, afin qu'il soit directement face à ce survivant. Placez la tour à zombies directement derrière ce zombie (Image 1).
- Retirez ce zombie et les 2 autres zombies debout les plus proches du survivant actif (s'il y en a). Conservez ces zombies pour la Ruée de zombies (Image 2).
- Remettez debout tous les zombies de la ville (Image 3)
- Exécutez la Ruée de zombies (voir page 11).



Si le survivant a fait un bruit **FAIBLE** (que l'action soit réussie ou non) :

- Utilisation d'une arme qui n'est pas une arme à feu.
- Se déplacer.

Si le zombie le plus près du survivant actif est...

COUCHÉ :

- Remettez ce zombie debout (pas de Ruée de zombies)

DEBOUT :

- Tournez ce zombie afin qu'il soit directement face à ce. Placez la tour à zombies directement derrière ce zombie.
- Retirez ce zombie et conservez-le pour la Ruée de zombies.
- Exécutez la Ruée de zombies (voir page 11).



Si le survivant a été **SILENCIEUX** :

- Aucune utilisation d'arme ni déplacement.

- Aucune

IMPORTANT :

- La décharge à zombies reste toujours dans la position illustrée dans le scénario. Cette composante ne bouge pas avec la tour à zombies.
- La tour à zombies est conçue pour être placée par-dessus la plupart des pièces de jeu.
- Cependant, si une pièce (bâtiment, etc.) empêche de placer la tour à zombies, il suffit de mettre cette pièce de côté le temps de la Ruée de zombies.
- S'il y a un bâtiment entre la tour à zombies et le survivant actif, faites pivoter la tour de sorte que sa sortie soit orientée vers le côté du bâtiment le plus proche du survivant actif.



RUÉE DES ZOMBIES

Suivez les 3 étapes suivantes pour exécuter la Ruée de zombies :

1

Assurez-vous que le support de la trappe soit en place.



2

Prenez le ou les zombies conservé(s) pour la Ruée de zombies. Placez chaque zombie sur la trappe, en fonction de son numéro. Si la place est occupée, placez le zombie sur le numéro de votre choix.



3

Enlevez le support de la trappe afin de déclencher la Ruée de zombies.



Après le Ruée de zombies :

- Chaque survivant renversé suite à la Ruée de zombies perd 1 point de vie, quelle que soit la figurine ou l'objet qui l'a fait tomber.
- Tous les objets renversés lors de la Ruée de zombies doivent être remis debout, à leur nouvel emplacement.
- Tous les zombies restent à leur nouvel emplacement et dans la même position.
- Toutes les figurines sorties des limites de la ville doivent être remplacées aux limites de la ville en position couchée.
- Enfin, remettez la tour à zombies à sa place, sur la décharge à zombies.

ZOMBIE ENTRANT DANS UN BÂTIMENT

Il est possible pour les zombies d'entrer dans les bâtiments durant la partie :

Un zombie peut entrer dans un bâtiment seulement si les deux conditions suivantes sont réunies :

- Il y a au moins 1 survivant ou 1 marqueur dans le bâtiment.
- Il y a moins de 2 zombies dans le bâtiment.

Un zombie entre dans le bâtiment lorsque :

- Une partie de la figurine (couchée ou debout) a passé la porte du bâtiment.
- Un zombie debout se trouve à côté (moins d'un disque de déplacement) d'un des supports du bâtiment.

FIN DE LA MANCHE

Lorsqu'il n'y a plus de survivant dont la couleur du sac à dos correspond à celle de la manche, la manche est terminée.

Avant de commencer une nouvelle manche, suivez les étapes suivantes :

- 1- Avancez le marqueur de journée d'un espace sur l'auvent du camping car. Si le marqueur atteint le crâne, la partie prend fin. Sinon, poursuivez à l'étape suivante.
- 2- Relevez tous les zombies actuellement en jeu.
- 3- Ajoutez de nouveaux zombies (voir ci-dessous Une nouvelle horde arrive !).

UNE NOUVELLE HORDE ARRIVE !

Avant chaque jour, ajoutez autant de zombies que l'indique le marqueur d'invasion correspondant. Il en va de même avant chaque nuit. Ces nouveaux zombies entrent en jeu par le biais d'une Ruée de zombies :

Pour ajouter de nouveaux zombies en jeu :



- Assurez-vous que la tour à zombies est à sa place sur la décharge à zombies.
- Prenez autant de zombies que l'indique le marqueur d'invasion.
- Exécutez la Ruée de zombies.

S'il n'y a pas suffisamment de zombies dans la décharge à zombies, la partie prend fin immédiatement. La ville a été envahie par les zombies et les survivants ont perdu.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque :

- Un groupe de survivants a atteint son objectif : ce groupe est déclaré vainqueur !
- Un certain nombre de survivants sont morts (selon le scénario joué) : les survivants ont perdu.
- Il n'y a plus assez de zombies dans la décharge lorsque vous devez ajouter des zombies en jeu : les survivants ont perdu.
- Le marqueur de temps a atteint le crâne sur l'auvent du camping car : voir les détails du scénario pour savoir qui l'emporte.

GLOSSAIRE

DEBOUT : Toute figurine tenant sur ses pieds.

COUCHÉE : Toute figurine se trouvant à plat sur la surface de jeu.

DANS LA VILLE : Tout se qui se trouve à l'intérieur des limites de la ville.

DANS UN BÂTIMENT : Toute pièce de jeu (figurine, marqueur, etc.) qui se trouve sur le support d'un bâtiment est à l'intérieur de ce bâtiment.

JOUEUR ACTIF : Joueur dont c'est le tour.

SURVIVANT ACTIF : Le survivant utilisé par le joueur actif.

PORTE : Ligne imaginaire tracée entre les deux support d'un bâtiment.

FIGURINE : Toute figurine en plastique : survivants et zombies.

OBJET : Pièces de jeu servant d'obstacles tels que les barils, voitures, lampadaires, etc.

SURVIVANT ALLIÉ : Survivant appartenant à la même équipe.

À CÔTÉ DE : Une pièce de jeu est dite « à côté » lorsqu'elle se trouve à une distance égale à un disque de déplacement ou moins d'une autre pièce à laquelle elle se réfère.



SCÉNARIOS



LES SCÉNARIOS

Cette section du livret de règles contient 10 scénarios originaux prêts à jouer, ou en leur apportant votre touche personnelle.

Si ce sont vos premiers pas dans ce monde infesté de zombies, nous vous conseillons de jouer les scénarios dans l'ordre.

Si vous êtes un survivant expérimenté, nous vous encourageons à utiliser les nombreux éléments de *Flick'em Up! DEAD OF WINTER* pour modifier ou créer vos propres scénarios et les partager avec d'autres joueurs !

Modifier un scénario est assez simple. Par exemple, vous pouvez rejouer un scénario et changer ce qui suit :

- Changer la composition des équipes.
- Attribuer des pouvoirs à tous ou à une partie des survivants en retournant leur plateau personnel.

Nous vous invitons à partager vos scénarios, villes et autres idées avec la communauté en nous les envoyant à cette adresse :

coolideas@pretzelgames.com.

Chaque scénario contient les instructions suivantes :

- Une mise en situation
- Les survivants utilisés
- Le nombre de points de vie
- Le ou les objectifs
- La carte de la ville
- La mise en place
- L'emplacement du marqueur de journée
- Les conditions de fin de partie
- Les règles additionnelles

Prêtez une attention particulière aux règles additionnelles introduites dans ces scénarios, puisqu'elles s'ajoutent à celles du livret de règles. Nous suggérons également de jouer les scénarios dans l'ordre, car les scénarios avancés utilisent des règles qui sont introduites dans des scénarios précédents. Certaines règles supplémentaires ont une icône qui leur est associée afin que vous puissiez facilement les repérer lorsque cette règle est en vigueur par la suite.

MISE EN PLACE

Préparez les survivants présentés ici.

Icônes des nouvelles règles

Position de départ du sac à dos

Position de départ du marqueur de journée

Nombre de zombies ajoutés chaque jour/nuit

Nombre de zombies qui commencent dans la décharge à zombies

Buildings: POLICE STATION, LIBRARY, HOSPITAL, GROCERY STORE, GAS STATION, SCHOOL

Terrain: CAMPING CAR, CAMION DE GLACES, CAMION, VOITURE, TOUR À ZOMBIES

Position des éléments: sur le support, devant le bâtiment

Items: Zombie, Survivant, Marqueur face cachée, Limite de la ville, Lampadaire, Baril, Boite, Barricade

Resources: Essence, Nourriture, Fusil, Survivant, Couteau, Crossroad, Clé, Zombie

Weapons/Items: Médicament, Point de vie, Sniper, Interdit, Batte de baseball, Shot gun, Pretzel

COOPÉRATIF

S1 - Sortons d'ici !	(1 à 10 joueurs)	p. 16
S2 - Ils sont partout !	(1 à 10 joueurs)	p. 18
S3 - Soigner les blessés	(1 à 10 joueurs)	p. 20
S4 - Famine	(1 à 10 joueurs)	p. 22
S5 - Séparés	(1 à 10 joueurs)	p. 24

COMPÉTITIF

S6 - La tension monte !	(2 à 10 joueurs)	p. 26
S7 - Main mise sur la ville	(2 à 10 joueurs)	p. 28
S8 - La force du nombre	(2 à 10 joueurs)	p. 30
S9 - Chez nous	(6, 8 ou 10 joueurs)	p. 32
S10 - Un seul groupe survivra	(6, 8 ou 10 joueurs)	p. 34

MODE DE JEU

Flick'em Up! DEAD OF WINTER peut se jouer de 1 à 10 joueurs.

Il existe 2 différents modes de jeu :

COOPÉRATIF :

Tous les joueurs font partie du même groupe de survivants. Les joueurs doivent déterminer entre eux l'ordre de jeu: 1^{er} joueur, 2^{ème} joueur, etc. Au moment de jouer, un joueur peut choisir n'importe quel survivant disponible pour effectuer son tour. Quand tous les joueurs ont joué, on continue en suivant le même ordre.

COMPÉTITIF :

Chaque équipe détermine son propre ordre de jeu. Le 1^{er} joueur de l'équipe possédant le marqueur pretzel commence la partie, suivi du 1^{er} joueur de l'équipe adverse. Les équipes alternent de cette façon, chacune suivant son propre ordre au sein de son groupe. Le nombre de joueurs par équipe importe peu.

À chaque manche, le survivant qui possède le marqueur pretzel doit être le 1^{er} survivant utilisé.

Le marqueur pretzel peut changer de main durant la partie.

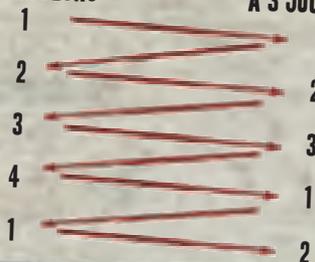
Si le survivant qui possède le marqueur pretzel perd son dernier point de vie, le marqueur pretzel passe au survivant le plus proche (peu importe l'équipe).

NOTE : Les équipes avec un nombre de joueurs différent recommenceront avec leur 1^{er} joueur à des moments différents.



ÉQUIPE A
À 4 JOUEURS

ÉQUIPE B
À 3 JOUEURS



Chaque nouvelle manche est lancée par l'équipe qui possède le pretzel.

1

SORTONS D'ICI !



/ 1 - 10 JOUEURS

Votre groupe de survivants doit quitter la ville au plus vite !

Vous arrivez sans trop de mal à gérer les quelques zombies qui déambulent dans les rues mais vos éclaireurs ont découvert qu'une horde est aux portes de la ville !

OBJECTIF

Avoir un survivant dans le camping car et 3 zombies ou moins en ville.

RÈGLES SPÉCIALES

Les survivants ne peuvent entrer dans les bâtiments. Les zombies ne peuvent pas entrer dans les bâtiments ni dans le camping car.

Le premier survivant à entrer dans le camping car devient le conducteur. Ce survivant ne sera plus disponible pour le reste de la partie.

DÉFAITE IMMÉDIATE

Si un zombie touche au camping car ou à l'un de ses supports, les survivants ont immédiatement perdu la partie.

FIN DE PARTIE

Les survivants gagnent la partie s'ils complètent leur objectif.

Les survivants perdent la partie si 3 survivants ou plus sont morts ou si le marqueur de journée atteint le crâne.



MISE EN PLACE

- 2 Anita
- 2 John
- 2 Thomas
- 2 Loretta
- 2 Kevin

Nouvelles règles



NOUVELLES RÈGLES

SHOT GUN

Pour tirer avec un shot gun, le joueur doit utiliser le gabarit correspondant.

Utilisation du shot gun :

- Mettre le gabarit à côté du survivant actif (à droite ou à gauche) et l'orienter vers la cible choisie.
- Insérer les balles du shot gun (1/2 d'une balle normal) dans le gabarit de façon à ce qu'elles ne soient pas parfaitement alignées (voir l'illustration).



- Tenir le gabarit d'une main et tirer de l'autre !

Sont blessées :

- Toutes les figurines (zombies ou survivants) renversées par une des balles (même celles renversées par un ricochet).



SNIPER

Une arme d'une grande précision, parfaite pour atteindre les cibles sur une grande distance.

Utilisation du sniper :

- Mettre le gabarit correspondant à côté du survivant actif (à droite ou à gauche) et l'orienter vers la cible choisie.
- Introduire la balle dans le gabarit. Bien le tenir et tirer !





Vous êtes à cours de ressources. Vous envoyez un groupe de survivants explorer les environs afin de récupérer de la nourriture et de l'essence.

Cette mission s'annonce beaucoup plus risquée que prévue. La ville croule sous les zombies, mais comme le dit Rosa : « Nous pouvons soit mourrir en se lamentant, soit en essayant ».

OBJECTIF

Avoir 2 nourritures et 2 essences dans le camping car.

MISE EN PLACE

Mélangez les marqueurs suivants face cachée :    

Mettez 1 marqueur face cachée dans chacun des bâtiments suivants :

School, Hospital, Police Station, Library.

FIN DE PARTIE

Les survivants gagnent s'ils complètent l'objectif.

Les survivants perdent la partie si 3 survivants ou plus sont morts ou si le marqueur de journée atteint le crâne.



MISE EN PLACE

-  Elijah
-  Lily
-  Mike
-  Rosa
-  John

Nouvelles règles



NOUVELLES RÈGLES



COMBAT : SURVIVANT VS ZOMBIE

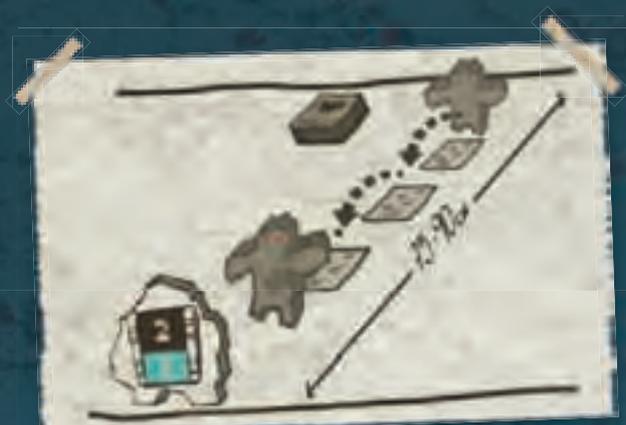
Un combat entre un survivant et un zombie a lieu lorsque :

- Un survivant pénètre dans un bâtiment où se trouve au moins un zombie (les zombies couchés se relèvent immédiatement lorsqu'un survivant entre dans un bâtiment).
- Un survivant dans un bâtiment avec au moins un zombie désire exécuter une action (prendre un objet, se déplacer, etc.).

DUEL

Installez le combat dans un espace en dehors des limites de la ville.

1. Mettez le survivant et le zombie face à face à une distance de 75 à 90 cm l'un de l'autre.
2. Mélangez les cartes Combat et placez-les en pile, face cachée, de façon à former le deck de combat du zombie.
3. Le survivant sélectionne l'arme qu'il va utiliser lors du combat (les règles pour résoudre le combat dépendent de l'arme utilisée par le survivant).



UTILISER UN FUSIL OU UN COUTEAU :

Le combat consiste en 2 étapes qui s'alternent : le survivant attaque, puis le zombie se déplace.

1. LE SURVIVANT ATTAQUE :

Réalisez un pitch pour tirer une balle ou lancez un couteau vers le zombie.

Si le zombie est renversé :

- Le zombie est placé dans la décharge à zombie et le combat est terminé. Sinon...

2. LE ZOMBIE SE DÉPLACE :

Révélez la première carte du deck de combat du zombie. Placez cette carte devant le zombie et exécutez l'action correspondante :

MARCHE : Déplacez le zombie à l'extrémité opposée de la carte. Le survivant tire à nouveau.

ATTAQUE : Le combat se termine immédiatement. Le survivant perd 1 point de vie et ne peut exécuter d'actions.



UTILISER UNE BATTE DE BASEBALL :

Placez la batte de baseball d'un côté de la surface de jeu et le zombie du côté opposé.

Lorsque vous utilisez la batte de baseball lors d'un combat, chaque tour, le survivant doit choisir entre l'une de ces deux actions : attendre ou attaquer le zombie.

1. ATTENDRE :

Révélez la première carte du deck de combat du zombie. Placez cette carte devant le zombie et exécutez l'action correspondante.

MARCHE : Déplacez le zombie à l'extrémité opposée de la carte, puis le survivant décide d'attendre ou d'attaquer.

ATTAQUE : Le combat se termine immédiatement. Le survivant perd 1 point de vie et ne peut pas effectuer d'autre action. Son tour se termine immédiatement.

2. ATTAQUER LE ZOMBIE :

Réalisez un pitch pour diriger la batte de baseball vers le zombie. Cette action met fin au combat.

Si le zombie est renversé, placez-le couché sur un des supports du bâtiment.

Sinon, le survivant perd un 1 point de vie et est placé couché sur un des supports du bâtiment.

2 VS 1

Appliquez les règles ci-dessus, et placez les 2 survivants ou 2 zombies côte-à-côte, à au moins 10 m de distance.

Règles additionnelles :

- Les deux zombies marchent ensemble.
- Chaque carte Combat indique l'action pour les deux zombies.

Les survivants utilisent leurs armes l'un après l'autre.

Le combat continue jusqu'à ce que seulement des survivants ou des zombies soient encore debout. Si vous combattez 2 zombies et que vous n'avez qu'une batte de baseball... bonne chance !

ATTAQUE

MARCHE

3

SOIGNER LES BLESSÉS



1 - 10 JOUEURS

Vous entendez une survivante en détresse ! Mais d'où proviennent ces cris ? Difficile d'en avoir la certitude avec le chaos qui règne dans les rues. Votre groupe a lancé une opération de sauvetage. Il vous faut trouver rapidement la survivante blessée et l'amener à l'hôpital. Il devrait y avoir là le matériel nécessaire pour soigner votre amie blessée... Si vous pouvez la trouver à temps.

OBJECTIF

Escorter la survivante blessée à l'intérieur de l'Hospital vide de zombies.

MISE EN PLACE

Mélangez les marqueurs suivants face cachée :



Placez un marqueur face cachée sous chaque véhicule.

Placez un marqueur face cachée dans chaque bâtiment sauf dans l'Hospital.

RÈGLES SPÉCIALES

Anita, la survivante blessée, crie de douleur pendant que vous l'escortez dans les rues. Chaque action effectuée par le survivant escortant Anita est considérée comme un bruit FORT pour déterminer la réaction des zombies. Anita n'a que deux points de vie.

FIN DE PARTIE

Les survivants gagnent s'ils complètent leurs objectifs.

Ils perdent si Anita meurt ou si le marqueur de journée atteint le crâne.





RÈGLES SPÉCIALES

SECOURIR ANITA

Lorsqu'un survivant révèle le marqueur survivant, il devient immédiatement l'escorte d'Anita. Placez le marqueur survivant sur le plateau personnel du survivant qui escorte Anita, sans prendre un espace d'inventaire. Placez la figurine d'Anita à côté de son escorte.

PRENDRE, POSER, ÉCHANGER DANS LA VILLE (VÉHICULES, BARILS, BOITES, ETC.)

Un survivant peut prendre ou déposer des marqueurs à partir d'objets (véhicules, barils, boites, etc.) dans la ville. Pour ce faire, le survivant doit être à côté de l'objet avec lequel il souhaite interagir. Les règles sont par ailleurs identiques aux règles de Prendre / Déposer.

NOUVELLES RÈGLES



FIGURINE SECOURUE

Une figurine secourue se déplace avec son escorte.

Dans les rues, la figurine secourue doit être positionnée à tout moment à côté de son escorte. Une fois que l'escorte a complété une action de déplacement, la figurine secourue doit être repositionnée.

Si l'escorte rentre dans un bâtiment, la figurine secourue est aussi placée dans le bâtiment.

Si l'escorte est renversée pour quelque raison que ce soit, l'escorte et la figurine secourue se séparent. Le survivant debout le plus proche devient la nouvelle escorte. Repositionnez la figurine secourue à côté de sa nouvelle escorte, et déplacez le marqueur survivant sur le plateau personnel de la nouvelle escorte.

S'il n'y a pas de survivant debout (dans la rue, dans le même bâtiment, etc.), la figurine secourue reste sur place, et le marqueur survivant est mis de côté pour l'instant. Le prochain survivant à terminer son mouvement à côté de la figurine secourue devient sa nouvelle escorte.





Il n'y a plus rien à manger et le moral du groupe n'a jamais été aussi bas. La chance vous sourit peut-être. Une rumeur court à l'effet que l'épicerie de la ville voisine regorge de nourriture en conserve. Le seul problème est d'accéder au bâtiment. L'épicerie a été barricadée ! Ces barricades qui étaient destinées à empêcher les zombies de rentrer, vous empêchent désormais de manger ! Une chose est claire, si vous ne mangez pas, vous n'aurez plus la force de repousser les zombies... et ce sera vous le repas !

OBJECTIF

Ramener 4 nourritures au camping car.

MISE EN PLACE

Placez deux barricades devant la porte du Grocery Store et 4 nourritures, face visible, à l'intérieur.

Mélangez les marqueurs suivants face cachée :



Placez un marqueur face cachée dans chaque bâtiment sauf le Grocery Store.

RÈGLES SPÉCIALES

Lorsque le marqueur de journée atteint 2 puis 1 sur l'auvent, le groupe doit décider s'il mange pour assouvir sa faim. Pour manger, défaussez un marqueur nourriture de l'inventaire d'un des survivants. Si vous ne pouvez ou choisissez de ne pas défausser un marqueur nourriture, le groupe a faim : chaque survivant perd 1 point de vie.

FIN DE PARTIE

Les survivants gagnent s'ils complètent leur objectif. Les survivants perdent si au moins trois d'entre eux meurent ou si le marqueur de journée atteint le crâne.



NOUVELLES RÈGLES



BARRICADES



Un survivant ne peut entrer dans un bâtiment barricadé.

Un bâtiment est considéré barricadé, tant qu'il y a au moins une tuile barricade qui bloque une portion de sa porte. Les joueurs peuvent tenter d'enlever les tuiles barricades en réalisant des pitches (avec le disque de déplacement ou des armes) contre la barricade.

Une tuile barricade est retirée du jeu dès qu'elle ne bloque plus la porte (c'est à dire dès qu'aucune portion de la tuile barricade ne se trouve dans l'espace entre les deux supports du bâtiment). Si le disque de déplacement ou la batte de baseball permet d'enlever la dernière barricade, le survivant actif entre dans le bâtiment.

Sinon, le survivant est replacé à son emplacement d'origine.

Tout pitch réalisé contre la barricade est considéré comme un bruit **FORT**.

EXCEPTION: Vous ne pouvez tenter d'enlever une barricade en réalisant des pitches par derrière le bâtiment.





Cela fait des jours maintenant que le groupe a vu son dernier zombie. Pour la première fois depuis des mois, une paix règne au sein de la colonie. Mais pendant que tout le groupe savoure ces rares moments, il baisse tranquillement sa garde. L'ambiance est à la rigolage lorsque vous cherchez avec des amis de l'essence dans une ville déserte. Horreur ! Celle-ci est loin d'être déserte ! Votre nonchalance a permis à une horde de zombies de séparer votre groupe. Un dur retour à la réalité ! Trouvez l'essence et vos compagnons avant qu'il ne soit trop tard.

OBJECTIFS

Trouver les 2 survivants séparés et avoir 2 essences dans le camping car.

MISE EN PLACE

Mélangez les marqueurs suivants face cachée :



Placez 2 marqueurs face cachée dans chaque bâtiment.

RÈGLES SPÉCIALES

Lorsque vous trouvez un marqueur survivant, ajoutez immédiatement un survivant à votre équipe. Placez la figurine du survivant dans le bâtiment où il a été trouvé. Les nouveaux survivants commencent avec deux points de vie.

FIN DE PARTIE

Les survivants gagnent s'ils complètent leur objectifs. Les survivants perdent si au moins deux survivants sont morts, ou si le marqueur de journée atteint le crâne.



NOUVELLES RÈGLES



CROSSROADS

Mélangez les cartes Crossroads, et placez-les dans une pile en dehors de la ville. Lorsqu'un survivant prend un marqueur Crossroad, il le révèle immédiatement et pioche une carte Crossroad qu'il lit à voix haute. Le joueur doit appliquer son effet si possible.

Lorsqu'une carte indique « le survivant », l'effet s'applique au survivant actif. Lorsqu'une carte indique « un survivant », l'effet s'applique à n'importe quel survivant qui possède les caractéristiques mentionnées sur la carte.

Lorsqu'une carte indique « de nouveaux zombies », ces derniers doivent être pris dans la boîte de jeu, si possible. S'il n'y a pas assez de zombies dans la boîte, prenez-les dans la décharge.

Depuis quelque temps, le groupe vit confortablement dans une colonie bien installée. Des déplacements réguliers dans les villes voisines fournissent à la colonie toutes les ressources nécessaires. En quelques jours, les ressources viennent à manquer, la tension monte et divise le groupe en deux. Trop tard, des zombies ont trouvés une brèche dans la colonie, il faut partir ! Un seul des groupes pourra s'échapper vivant. Mais où diable avons-nous mis la clé du camping car ?

OBJECTIF DES 2 ÉQUIPES

Avoir au moins deux de vos survivants, la clé et un marqueur essence dans le camping car.

MISE EN PLACE

Mélangez ces 9 marqueurs face cachée :



Placez 2 marqueurs face cachée dans chacun de ces bâtiments :
Gas Station, Grocery Store, School.

Placez 1 marqueur face cachée dans chacun de ces bâtiments :
Police Station, Library, Hospital.

RÈGLES SPÉCIALES

Lorsqu'un survivant prend un marqueur (clé, essence ou X) il le place dans son inventaire face cachée de manière à le garder secret de l'équipe adverse. Par contre, les marqueurs Crossroads sont immédiatement révélés en suivant la règle habituelle.

FIN DE PARTIE

Une équipe gagne si elle complète son objectif.

Les 2 équipes perdent si le marqueur de journée atteint le crâne.

MISE EN PLACE

ÉQUIPE A	ÉQUIPE B
3 Elijah	3 Anita
3 Gabriel	3 Rosa
3 Mike	3 Kevin
3 Loretta	3 Thomas

Nouvelles règles

VOLER DES MARQUEURS

Lorsqu'un survivant tombe suite à n'importe quelle attaque, un marqueur face cachée peut être volé de son inventaire. Identifiez le survivant debout le plus près avec un espace libre dans son inventaire (dans la ville ou dans le même bâtiment). Ce survivant peut regarder un marqueur face cachée et décider par la suite s'il le prend ou non.

Il peut :

- Ajouter ce marqueur à son inventaire.
- Laisser ce marqueur au survivant tombé.
- Retirer le marqueur de la partie si c'est un X.

Lorsqu'un survivant entre dans le camping car, il doit révéler ses marqueurs face cachée. Si le survivant possède la clé ou de l'essence, ceux-ci sont immédiatement retirés de son inventaire et placés dans le camping car (sans avoir à dépenser d'action).

NOUVELLES RÈGLES



COMBAT : SURVIVANT VS SURVIVANT

Un combat s'engage, dès que des survivants d'équipes adverses se trouvent dans le même bâtiment.

LE COMBAT

Installez le combat dans un espace en dehors des limites de la ville:

- Placez les survivants face à face à une distance de 75 à 90 cm l'un de l'autre.
- Chaque survivant choisit l'arme qu'il utilisera pendant le combat.

Le survivant actif attaque (réalise un pitch avec son arme) en premier.

Si son attaque fait tomber le survivant adverse :

- Ce dernier perd un point de vie.
- Le joueur qui a gagné le combat, pitch le survivant adverse hors du bâtiment. Il place le survivant adverse à plat sur la surface de jeu, derrière le bâtiment et le pitch à travers la porte, vers la ville.

Si son attaque ne fait pas tomber le survivant adverse :

- L'adversaire avance d'un pas en avant (distance d'un disque de déplacement)
- Puis, l'adversaire attaque à son tour.

Les joueurs poursuivent ainsi, jusqu'à ce que l'un des deux survivants tombe.



UTILISER LA BATTE DE BASEBALL

Un survivant qui utilise la batte de baseball ne peut attaquer qu'une seule fois, mais il peut attendre pour le faire. À son tour, il peut choisir d'attendre ou d'attaquer.

S'il décide d'attendre, l'adversaire avance normalement puis attaque.

S'il décide d'attaquer, il remplace sa figurine par la batte de baseball et la pitch vers son adversaire.

Si cela fait tomber l'adversaire :

- Il est pitché hors du bâtiment tel qu'expliqué précédemment, mais il ne perd pas de points de vie.

Si la batte ne fait pas tomber l'adversaire :

- Le survivant qui a raté son attaque perd un point de vie et est pitché hors du bâtiment.

2 VS 1

Les survivants de la même équipe sont placés côte à côte à 10 cm de distance.

Toutes les règles précédentes s'appliquent.

Règles additionnelles :

Les survivants de la même équipe utilisent leurs armes l'un après l'autre.

- Le combat continue jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'une seule équipe dans le bâtiment.

SURVIVANT(S) VS SURVIVANT(S) VS ZOMBIE(S)

Le combat entre équipes est résolu en premier, comme expliqué précédemment. Ensuite le ou les survivants restants combattent le ou les zombies.

Bonne chance !





NOUVELLES RÈGLES



POUVOIRS SPECIAUX

Chaque survivant possède un pouvoir spécial sur son plateau personnel. Ce pouvoir est actif lorsque cette face du plateau est visible.

POUVOIRS DES SURVIVANTS



ANITA WALLACE : Anita débute la partie avec 2 marqueurs d'action supplémentaire sur son plateau personnel. Elle peut défausser un de ces marqueurs pour effectuer une action supplémentaire pendant son tour.

ELIJAH JORDAN : Elijah débute la partie avec 2 marqueurs fusée éclairante sur son plateau personnel. Elijah peut dépenser une action pour utiliser une fusée éclairante.

GABRIEL DIAZ : Lorsqu'il regarde des marqueurs face cachée, Gabriel peut en regarder 2 avant de faire son choix.

MIKE CHO : À la fin de son tour, Mike peut effectuer un déplacement sans avoir à payer d'action. Le joueur réalise un pitch directement sur la figurine de Mike en respectant les règles de déplacement normal. Si la figurine tombe, remettez-la à la place qu'elle occupait avant le déplacement.

OLIVIA BROWN : Olivia peut empiler 2 marqueurs médicament sur un espace d'inventaire. Durant son tour et sans dépenser d'action, Olivia peut défausser 1 marqueur médicament pour qu'un survivant, dans le même bâtiment ou à côté d'elle dans la ville, puisse reprendre 1 point de vie. Le marqueur médicament peut être défaussé soit de son inventaire, soit de l'inventaire du survivant soigné.

JOHN PRICE : Si John a tué un ou plusieurs zombies durant son tour, il peut jouer une troisième action lors de ce même tour.

LORETTA CLAY : Loretta peut empiler 2 marqueurs nourriture sur un même espace d'inventaire. Chaque fois qu'elle prend un marqueur nourriture, elle peut prendre un second marqueur sans avoir à dépenser d'action.



FUSÉE ÉCLAIRANTE



Une fusée éclairante attire l'attention des zombies. Utiliser une fusée éclairante coûte 1 action. Pour utiliser une fusée éclairante, le joueur place le marqueur sur son pouce (tel qu'illustré) et le flip dans la direction de son choix.

Le flip est réussi si le marqueur atterrit dans les limites de la ville. On remet debout toute les figurines et les objets tombés suite au flip. Si le flip n'est pas réussi, le marqueur est retiré du jeu.

IMPORTANT : À la fin du tour où une fusée éclairante a été utilisée avec succès, la réaction des zombies se dirige vers le marqueur, au lieu du survivant actif. Après la réaction des zombies, le marqueur est retiré du jeu. La réaction des zombies dépend de la face visible de la fusée éclairante. On ignore le bruit causé par les autres actions du survivant actif lors du tour.



Une grosse fusée éclairante provoque un bruit **FORT**.



Une petite fusée éclairante provoque un bruit **FAIBLE**.

Si vous avez appris une chose avec tous ces combats contre vos rivaux, c'est que plus vous êtes nombreux, plus vous êtes forts. En entrant dans une nouvelle ville, vous sentez la présence de survivants se cachant dans les décombres. Peut-être pourrez-vous les trouver et les persuader de rejoindre votre groupe. Dans l'ombre au loin, vous voyez vos rivaux qui s'amènent. Ils sont à vos trousses et ne vous laisseront pas faire.

OBJECTIF DES 2 ÉQUIPES

- Contrôler 3 survivants de plus que l'équipe adverse à n'importe quel moment ou
- Contrôler plus de survivants que l'équipe adverse, lorsque le marqueur de journée atteint le crâne.

MISE EN PLACE

Mélangez les marqueurs suivants face cachée :



Retirez 1 marqueur au hasard. Placez 1 un marqueur face cachée dans chacun des bâtiments non bloqués par un marqueur X. Placez les 8 marqueurs restants face cachée dans une réserve hors de la ville.

FIN DE PARTIE

Une équipe l'emporte immédiatement si elle possède au moins trois survivants de plus que l'équipe adverse. Si le marqueur de journée atteint le crâne, l'équipe avec le plus de survivants gagne la partie. En cas d'égalité, jouez une manche supplémentaire.

MISE EN PLACE

ÉQUIPE A	ÉQUIPE B
3 Anita	3 Elijah
3 Rosa	3 Mike
3 Thomas	3 Kevin

Pouvoirs visibles

Nouvelles règles

RÈGLES SPÉCIALES

BÂTIMENTS ACCESSIBLES

Les bâtiments devant lesquels est posé un marqueur X sont bloqués et ne sont pas accessibles.

NOUVEAU MARQUEUR X

Lorsque le dernier survivant sort d'un bâtiment (action de déplacement, combat perdu, etc.) :

- Le joueur actif prend un marqueur X du bâtiment de son choix et le place devant le bâtiment dont il est sorti.
- Le joueur actif prend un marqueur face cachée dans la réserve de marqueurs (hors de la ville) et le place dans le bâtiment d'où il a pris le marqueur X.

NOUVEAU SURVIVANT

Lorsqu'un marqueur survivant est révélé, le joueur actif prend au hasard un plateau personnel d'un survivant non utilisé et le place hors de la ville (face sans pouvoir) avec 2 points de vie. La figurine correspondante est placée sur le socle du bâtiment où elle a été trouvée. Le prochain survivant à sortir du bâtiment avec une action de déplacement (et non après avoir perdu un combat), rajoute ce nouveau survivant à son équipe. Après sa sortie, le joueur actif ajoute le plateau personnel du survivant à son équipe, place la figurine de ce survivant à côté de la sienne, et retire le marqueur survivant du jeu. Le sac à dos de ce nouveau survivant est placé de manière à ce que la couleur corresponde à la manche en cours.



Cela fait tellement longtemps que ce sentiment de bien être vous a habité. Vous vous sentez enfin chez vous ! Il aura fallu des semaines de travail à votre groupe pour tout nettoyer et convertir cette école en un lieu sûr où vous pourrez rester longtemps.

Mais votre nouvelle demeure génère l'envie. Un groupe rival voudrait bien s'approprier votre nouveau chez vous en préparant une attaque. Vous êtes prêts à vous défendre. Vous n'allez pas les laisser prendre les lieux sans combattre !

OBJECTIF

ÉQUIPE A : Empêcher l'équipe B de compléter son objectif.

ÉQUIPE B : À la fin d'une manche, avoir dans la School au moins 1 survivant possédant dans son inventaire au moins 2 marqueurs parmi les suivants : nourriture, essence, médicaments.

MISE EN PLACE

Séparez les joueurs en deux équipes égales. Chaque joueur choisit un survivant pour le scénario.

Mélangez les marqueurs suivants face cachée :



Placez les marqueurs face cachée à ces endroits : 4 dans le Grocery Store, 2 dans la Police Station, la Library, et le Gas Station et l'Hospital ; 1 sur chaque boîte. Enlevez les cartes Traître du paquet de cartes Objectif Secret. Mélangez les cartes restantes et faites 2 piles de cartes égales au nombre de joueurs par équipe. Mélangez une carte Traître dans chaque pile. Prenez une pile et distribuez une carte face cachée à chaque joueur d'une même équipe puis défaussez la carte restante sans la regarder. Faites de même avec l'autre pile de cartes et la seconde équipe.

FIN DE PARTIE

L'équipe B gagne si elle complète son objectif. L'équipe A gagne si le marqueur de journée atteint le crâne.

The game board is a dark blue map with various locations and markers. Locations include: CAMPING CAR, LIBRARY, CAMION, TOUR À ZOMBIES, CAMION DE GLACES, SCHOOL, POLICE STATION, GROcery STORE, VOITURE, and HOSPITAL. A '3 à 5 survivants' box is located near the top right. Markers are placed as follows: 4 red markers in Grocery Store, 2 in Police Station, Library, Gas Station, and Hospital; 1 marker on each of the three boxes; 3 blue markers in the School; and 4 orange, 4 green, and 4 red markers in the top right area. A 'MISE EN PLACE' sidebar on the right contains: 'ÉQUIPE A Survivants A' with 4 red markers; 'ÉQUIPE B Survivants B' with 4 orange and 4 green markers; 'Nouvelles règles' with icons for a knife, sword, zombie, star, and a cross; a '3' in a circle; and a 'x8' icon with '+2' and '+4' markers.

NOUVELLES RÈGLES



OBJECTIF SECRET

Chaque joueur a un objectif secret. Pour gagner, un joueur doit compléter son objectif secret ET faire partie de l'équipe gagnante. En outre, les joueurs de l'équipe gagnante qui ne complètent pas leur objectif secret ne gagnent pas la partie.

Dans chaque équipe, l'un des joueurs peut être un traître. Le Traître remporte la partie si son équipe échoue et que l'équipe adverse gagne.

Le joueur actif peut dépenser une action pour accuser un joueur de son équipe d'être un Traître. Les autres joueurs de l'équipe votent simultanément pouce vers le haut ou vers le bas. Si il y a plus de pouce en haut, le joueur accusé doit montrer son objectif secret aux autres joueurs. Sinon rien ne se passe.

Si le joueur accusé est un traître :

- Il est banni de l'équipe et devient solitaire (une équipe à part).
- Si le Traître a plus d'un point de vie, il en perd un.
- La figurine du Traître est couchée. Le joueur accusé le pitch dans la direction de son choix.
- Le Traître défusse ensuite sa carte Objectif Secret et en pioche une nouvelle du paquet de cartes Objectif du Traître. Il doit maintenant réaliser cet objectif pour gagner la partie.
- Le Traître prend un marqueur X (expliqué plus loin).
- L'accusateur retourne son plateau personnel Pouvoir spécial face visible. Ce pouvoir lui est maintenant accessible.

Si le joueur accusé n'est pas un traître :

- Le joueur accusé défusse sa carte Objectif Secret et en pioche une nouvelle.
- Le joueur accusé peut décider de (A) rester dans cette équipe ou (B) de rejoindre l'équipe adverse.

A-RESTER AVEC SON ÉQUIPE

- Si le joueur accusé a plus d'un point de vie, il en perd un.
- Si le joueur accusateur a plus d'un point de vie, il en perd un.

B-REJOINDRE L'ÉQUIPE ADVERSE

- Le joueur accusé place le plateau personnel de son survivant avec ceux de l'équipe adverse.
- L'accusateur retourne son plateau personnel Pouvoir spécial face visible. Ce pouvoir lui est maintenant accessible.

LE TRAÎTRE SEUL

Le Traître représente maintenant une troisième équipe, et joue en troisième position (après les deux autres équipes) dans l'ordre du tour.

À son tour, le traître peut retourner son marqueur X pour passer. Il le remet face visible au début de chaque manche.

MORT ET ENTERRÉ !

Lorsqu'un survivant perd son dernier point de vie, on retire sa figurine du jeu, comme normalement. La partie est alors terminée pour le propriétaire du survivant.



10

UN SEUL GROUPE SURVIVRA



6, 8 OU 10 JOUEURS

Il n'y a rien à faire. Vous avez essayé maintes et maintes fois de négocier avec eux mais cela dépasse la raison. Aujourd'hui vous savez qu'ils ne vous lâcheront jamais et que votre groupe, « votre famille », ne vivra jamais la paix tant que vos rivaux continueront de respirer. Il est bien temps de mettre un terme à cette menace qui vous poursuit. L'heure de la guerre a sonné!

OBJECTIF PRINCIPAL POUR LES 2 ÉQUIPES

Tuer tous les survivants de l'équipe adverse ou entrer avec l'un de vos survivants dans la colonie adverse avec 2 essences dans son inventaire.

MISE EN PLACE

Séparez les joueurs en deux équipes égales. Chaque joueur choisit un survivant pour le scénario.

Mélangez les 23 marqueurs suivants face cachée :



Placez les marqueurs face cachée dans chaque bâtiment sauf l'Hospital.

Enlevez les cartes Traître du paquet de cartes Objectif Secret. Mélangez les cartes restantes et faites 2 piles de cartes égales au nombre de joueurs par équipe. Mélangez une carte Traître dans chaque pile. Prenez une pile et distribuez une carte face cachée à chaque joueur d'une même équipe puis défaussez la carte restante sans la regarder. Faites de même avec l'autre pile de cartes et la seconde équipe.

The map shows a town layout with the following buildings and items:

- ÉQUIPE A COLONIE RV** (top left)
- ÉQUIPE B COLONIE HOSPITAL** (top right)
- SCHOOL** (middle left)
- VOITURE** (middle)
- CAMION** (middle right)
- LIBRARY** (bottom right)
- POLICE STATION** (bottom left)
- CAMION DE GLACES** (bottom middle)
- GROCERY STORE** (bottom middle)
- GAS STATION** (bottom right)
- TOUR À ZOMBIE** (center)

Survivors and items are placed as follows:

- 3 à 5 survivants** (blue 'A' markers) near the top left.
- 3 à 5 survivants** (orange 'B' markers) near the top right.
- Green zombie markers are scattered throughout the map.
- Yellow key markers are located near the School and Library.
- Wooden chest markers with '1X' are placed near the Grocery Store and Police Station.
- Gasoline can markers with '4X' are placed near the School, Police Station, and Gas Station.

MISE EN PLACE

ÉQUIPE A
Survivants A
4

ÉQUIPE B
Survivants B
4

Nouvelles règles

- Weapon icons: knife, sword, gun, star
- Item icons: red skull, book, key, envelope
- Health/Action icons: first aid kit, 3
- Objective icons: red skull x5, +2, +4

FIN DE PARTIE

- Une équipe gagne la partie lorsque l'équipe adverse perd son dernier survivant. Bravo ! Vous avez exterminé vos rivaux!
- Une équipe gagne si un de ses survivants entre dans la colonie adverse en portant deux marqueurs essence. Bravo ! Vous avez détruit la colonie de vos rivaux.
- Si le marqueur de journée atteint le crâne, l'équipe avec le plus de survivants gagne la partie. En cas d'égalité, jouez une manche supplémentaire.



CRÉDITS

AUTEURS : Jean-Yves Monpertuis
Gaëtan Beaujannot
Isaac Vega
Jonathan Gilmour

RÉALISATION : Sophie Gravel

ILLUSTRATIONS : Chris Quilliams et Atha Kanaani

DÉVELOPPEMENT : Martin Bouchard

DIRECTION ARTISTIQUE : Philippe Guérin

DESIGN GRAPHIQUE : Philippe Guérin et Karla Ron

MISE EN PAGE : Karla Ron

COORDINATION : Geneviève Blouin

AFFAIRES ÉTRANGÈRES : Andrea Ahlers et Katja Wienicke

COMMUNICATIONS: Lyne Bouthillette

Développement :



info@pretzelgames.com
www.pretzelgames.com

© 2017 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative
Rigaud, QC
J0P 1P0, Canada

Dead of Winter est © & TM Plaid Hat Games,
une division d'Asmodee North America, Inc.

Aucune partie de ce produit ne peut être
reproduite sans autorisation spécifique.

Conservez cette information pour vos dossiers.

Fabriqué en Chine.