



MAXIMUM

APOCALYPSE



1-6



45-90



13+



ROCK MANOR
GAMES

INTRODUCTION

Maximum Apocalypse est un jeu coopératif dans lequel chaque joueur est un survivant dans un univers post-apocalyptique. Les joueurs vont explorer leur environnement et faire face aux monstres qui rôdent. Ils vont lutter contre la faim et chercher les ressources nécessaires à la réussite de leur mission afin de s'échapper. Les joueurs devront agir de concert sinon ils périront dans les terres arides de cette apocalypse.

IMPORTANT :

Si le texte d'une carte contredit les règles, c'est celui de la carte qu'il faut prendre en compte.

MATÉRIEL

1 plateau Fouille
7 cartes Personnage
6 Standees
6 socles plastiques
180 cartes Survivant
100 cartes Monstre
8 cartes Boss
13 cartes Mission
80 cartes Fouille

6 cartes Référence
38 tuiles Lieu
12 séparateurs de
cartes
2 dés principaux
(16mm)
6 dés Faim (12mm)
30 pions Munition
12 pions Essence



30 pions Monstre



57 pions Dégât



20 pions Poison



3 pions Objectif

OBJECTIF

Chaque mission propose aux survivants un scénario original et des objectifs spécifiques. Dans la plupart des missions, une fois vos objectifs accomplis, vous devrez retourner au Van avec suffisamment de carburant pour sortir vivant de cette zone.

PRÉPARATION

1. Chaque joueur choisit un survivant et place la carte Personnage, le standee (Personnage en carton) et le deck correspondants dans sa zone de jeu.
2. Les joueurs choisissent une mission ou en prennent une au hasard. N'oubliez pas de lire les instructions de préparation de cette mission.
3. Prenez les cartes Monstre indiquées par la carte Mission (laissez la carte Boss de côté) et mélangez-les pour créer le deck Monstre.
4. Créez les trois différents decks Fouille (bleu, vert, rouge) selon les instructions de la mission. Mélangez ces decks.

CARTES MISSION RECTO & VERSO

A

I. SAUVEZ LE SCIENTIFIQUE

Difficulté Facile

**B**

Vous avez capté un message à la radio. Il s'agit de sauver quelqu'un de vivant dehors et il affirme que vous devez arrêter ce cauchemar. Il s'est retranché dans un poste de police mais le temps presse.

Objectif : sauvez le Scientifique au poste de police. Au Poste de Police, vous pouvez dépenser des pièces de monnaie pour vous équiper de la carte de la zone. Rejoignez votre Van pour vous échapper de la zone.

C

Mise en place : Placez le Scientifique et la carte de la zone (tirée au hasard) sur le côté. Le premier joueur se déplace sur le Poste de Police et attache la carte Boss à son Personnage.

D**E**

TUILES LIEU (20)

Cimetière x1
Avenue x1
Station-Service x2
Rivière x2

Forêt x2
Prairie x2
Hôpital x1
Refuge x2
Ferme x2

F

PAQUETS FOUILLE

ROUGE

Nourriture x2
Essence x4
Kit soins x2
Munitions x1
Pistolet x1
Pièces dét. x1
Vide x1
Embusc. x1

VERT

Nourriture x6
Essence x2
Munitions x1
Lampe torche x1
Pièces dét. x1
Vide x1
Embusc. x1

BLEU

Nourriture x2
Essence x2
Munitions x3
Jumelles x1
Pistolet x1
Talkie x1
Pièces dét. x1
Vide x2

G

- A. Nom et Difficulté
B. Si une mission a ce symbole, vous devez récupérer la quantité de carburant indiquée pour accomplir votre objectif. Sauf mention contraire, ce symbole indique que vous devez retourner au Van avec cette quantité de carburant pour gagner.
C. Objectif de la Mission et instructions de préparation.
D. Préparation du Boss - prenez aléatoirement un boss du set de monstres. Les cartes Boss sont comme les autres cartes Monstre mais sont parfois retirées du deck et déclenchées à certains moments de la mission.
E. Set de monstres pour cette mission.
F. Tuiles Lieu à utiliser pour cette mission.
G. Composition des decks Fouille.

5. Mettez de côté la tuile Lieu de départ (le Van), prenez les tuiles indiquées par la mission et mélangez-les. À tour de rôle, les joueurs vont les placer une par une pour former une grille représentant le plateau de jeu. Vous pouvez faire une simple grille ou toute autre forme qui vous convient (*en laissant éventuellement des espaces vides pour augmenter la difficulté*). Une fois la dernière tuile posée, placez la tuile Van sur un bord du plateau. Tous les joueurs vont commencer à cet endroit, sauf mention contraire de la mission.

Note : certaines Missions imposent de se rendre sur une tuile précise. Pour éviter que celle-ci ne soit trop proche de votre Lieu de départ par le hasard de la disposition, vous pouvez séparer deux paquets de tuiles (deux tiers/un tiers par exemple) et mélanger la tuile Objectif dans un des deux paquets. Commencez la disposition par le paquet ne contenant pas la tuile Objectif.

6. Une fois la grille créée, chaque joueur pioche 4 cartes de son deck Survivant pour former sa main de départ. **La limite de cartes en main est de 10.**

Chaque joueur peut faire un *mulligan* s'il le désire, en mettant de côté jusqu'à 4 des cartes piochées et en piochant le même nombre. Les cartes mises de côté sont remélangées dans le

deck Survivant du joueur.

7. Chaque joueur prend un dé Faim et le place sur sa carte Personnage, face 1 visible. C'est son niveau de Faim initial.

8. Chaque joueur pioche une carte Monstre et la place devant son Personnage (*votre Van ayant fait du bruit, il a attiré des ennemis*).

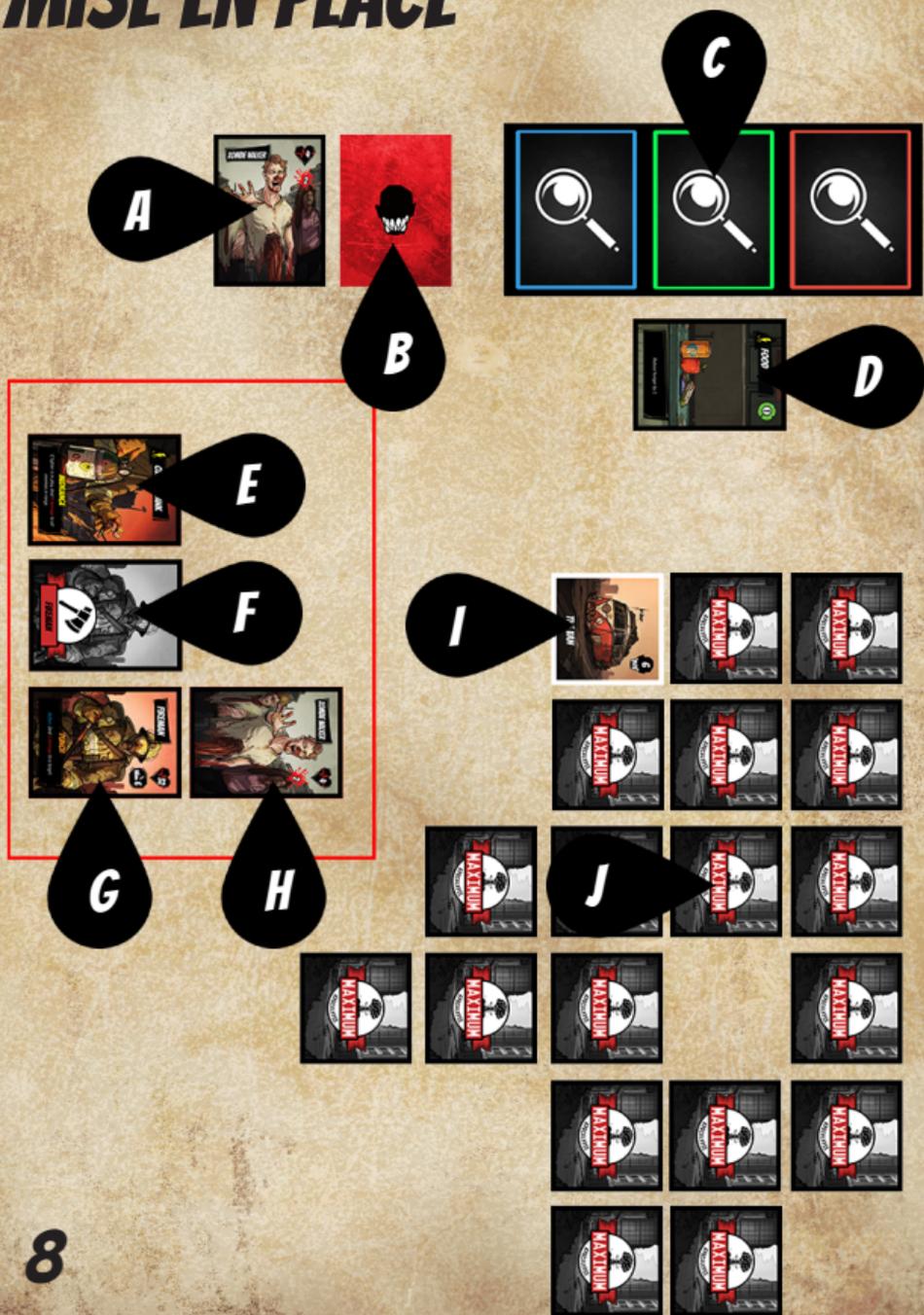
Les cartes Monstre restent devant vous, ils sont **attachés** à votre Personnage (*même si vous vous déplacez*), jusqu'à leur destruction ou qu'un effet de carte les retire (*par exemple la Fusée de Détresse du Pompier*).

Les joueurs peuvent attaquer les cartes Monstre attachés aux (devant les) Personnages d'autres joueurs, à condition qu'ils soient à portée.

9. Après analyse de la situation initiale, choisissez le premier joueur puis le jeu se fera dans le sens horaire : chaque joueur réalise l'intégralité d'une séquence de tour avant de passer la main au joueur à sa gauche.

Des pions sont fournis pour garder le compte des dégâts, les dépenses de munitions, etc.

MISE EN PLACE



A. Défausse des Monstres

B. Deck Monstre

Mélangez et placez ce deck à portée de tous les joueurs. Lorsqu'il est épuisé, mélangez la défausse des Monstres pour le reconstituer.

C. Decks Fouille

Mélangez et placez ces 3 decks à portée de tous les joueurs. Un deck Fouille épuisé n'est pas remélangé.

D. Pile de Défausse Fouille

Les joueurs placent les cartes Fouille jouées ou défaussées dans une Défausse spécifique.

Zone du Joueur :

E. Pile de Défausse Survivant

F. Deck Survivant

G. Carte Personnage

H. Monstre de Départ

Zone d'exploration:

I. Lieu de Départ

J. Tuiles Lieu formant le Plateau

Tous les joueurs commencent sur le Van, sauf mention contraire indiquée par la mission.

TUILES LIEU



A. Symbole Fouille

Ce symbole indique le deck Fouille (rouge, bleu, vert) dans lequel vous allez piocher quand vous faites l'action Fouille sur cette tuile. *Une tuile ne peut être fouillée qu'une fois par tour et par Personnage.*

Important : s'il n'y a pas de symbole dans le coin supérieur gauche, vous ne pouvez pas fouiller cette tuile.

B. Apparition de Monstres

Si ce chiffre est obtenu aux dés, les monstres apparaissent sur cette tuile (cf. "Déroulement du tour" pour plus d'informations).

C. Déclenchement

C'est la condition qui déclenche l'effet de la tuile. Dans cet exemple, l'effet se déclenche à chaque fois qu'un joueur entre dans ce Lieu ("Entrée", C1) ou fait un Test de Furtivité ("Test", C2).

D. Effet de la tuile

Beaucoup de Lieux ont un effet. Certains effets se déclenchent quand la tuile est révélée, d'autres quand un joueur arrive sur cette tuile.

FAQ : FOUILLE

Les cartes Équipement sont placées devant votre personnage et restent en jeu tant qu'elles ne sont pas détruites.

• **Peut-on fouiller une tuile si un Monstre est déjà attaché à notre Personnage ou si un pion Monstre est déjà présent sur cette tuile ?**

Oui, les monstres ne vous empêchent pas de faire une action, y compris la Fouille.

• **Si l'un des Decks de Fouille s'épuise, peut-on mélanger la défausse pour faire une nouvelle pioche ?**

Non.

• **Peut-on fouiller une tuile plus d'une fois ?**

Oui, une tuile peut être fouillée plusieurs fois, mais seulement une fois par tour et par Personnage.

CARTES MONSTRE



A. Nom du Monstre

B. Points de Vie de Départ

C. Dégâts d'une Attaque

D. Portée

Cette carte peut endommager tous les Personnages à cette distance. Si aucune portée n'est précisée, la carte n'inflige des dégâts qu'au Personnage attaché.

E. Effet

Ici les dommages de l'Envahisseur affectent tous les Personnages des joueurs à portée.

F. Set de Monstre (A : Alien)

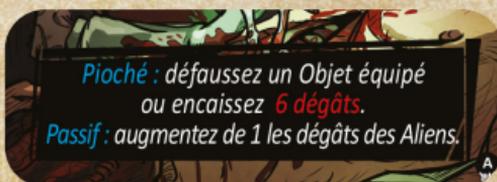
Il est important de bien comprendre le fonctionnement des effets d'une carte Monstre et sa Portée.

Quelques exemples :

- Si l'Envahisseur Alien (illustration ci-contre A.) est actif à la fin de mon tour, il m'inflige 3 dégâts (C.), ainsi qu'à tous les survivants adjacents d'une case orthogonalement (Portée Moyenne D.). De plus, tous les joueurs qui ont subi des dégâts doivent « brûler » la carte du dessus de leur deck Survivant (c'est à dire la placer dans la défausse).



- La capacité passive du Légionnaire Bot (illustration ci-dessus) réduit de 1 les dégâts infligés à tous les Robots situés à moyenne portée. Cet effet est cumulatif, mais ne s'applique qu'à la portée indiquée. A noter que le Légionnaire Bot attaque aussi à Moyenne Portée.



Le Scientifique Alien (Illustration ci-dessus) est particulièrement brutal. Quand il est pioché par un joueur, ce dernier doit immédiatement se défausser d'un Équipement déjà en jeu ou subir 6 dégâts. La capacité passive implique que tous les dégâts infligés par des monstres de type Alien sont augmentés de 1. Cet effet est cumulatif et sans restriction de portée ; chaque Scientifique aggrave donc la menace globale des Aliens.

CARTES PERSONNAGE



A. Nom du Personnage

B. Points de Vie (PV) de Départ

C. Valeur de Furtivité

D. Nom de l'Action & Portée

E. Capacité innée, Action & Effet

Chaque Personnage dispose d'une Capacité innée, qui peut également être une Action spéciale. Ex: Le Pompier peut infliger 2 dégâts à courte Portée avec son Action Punch.

Quant au Pistoléro, sa capacité Tir Rapide lui permet de débiter la partie avec sa carte Colt équipée.

FAIM

Quand votre niveau de Faim atteint 6, vous commencez à ressentir les effets de la Famine et à subir des dégâts. Retournez votre carte Personnage, placez le dé en haut de la piste de Faim et encaissez 2 dégâts. Vous perdez votre capacité de départ lorsque vous êtes affamé. À chaque tour, au lieu d'augmenter votre Faim, faites descendre votre dé sur la piste de Faim et subissez les dégâts correspondants (chiffre sous le dé). Dès que vous mangez quelque chose ou que vous réduisez votre niveau de Faim en dessous de 6, retournez votre carte Personnage côté recto. Si vous redevenez affamé, retournez à nouveau votre carte côté verso et placez le dé comme précédemment.



A. Valeur de Furtivité

La valeur diminue lorsque vous êtes affamé.

B. Piste de Faim

Si le dé atteint le Crâne, vous mourrez de faim, quelle que soit votre valeur de points de vie (PV).

C. Perte de la capacité innée

SÉQUENCE DU TOUR

1. Faire apparaître des monstres

Lancez les deux dés principaux. Si le résultat du lancer de dés correspond au chiffre d'Apparition de Monstre d'une tuile visible, placez un pion Monstre dessus. **Il ne peut pas y avoir plus de 3 pions Monstre par tuile** : vous ne pouvez pas placer de monstre sur une tuile qui en a déjà trois. Si un joueur occupe cette tuile, au lieu de placer un pion Monstre il doit piocher une carte Monstre et la placer devant lui. ***S'il y a plusieurs joueurs sur la tuile, chacun pioche une carte Monstre.*** Un pion Monstre n'empêche pas une Action Fouiller.

2. Piocher une carte de votre deck Survivant

Si votre deck est épuisé et que vous ne pouvez pas piocher de carte, ***vous êtes éliminé.***

3. Réaliser des Actions

Vous **devez** réaliser 4 Actions parmi les suivantes :

- Vous déplacer d'1 case orthogonalement
- Piocher 1 carte de votre deck Survivant
- Jouer 1 carte de votre main
- Réaliser l'Action d'une carte en jeu
- Fouiller : piochez 1 carte Fouille dans le deck indiqué par votre lieu (si possible).

Vous pouvez faire ces actions selon n'importe quelle combinaison, y compris faire la même action plusieurs fois (***excepté l'Action Fouille, limitée pour chaque tuile à une fois par tour***).

Actions Gratuites :

- Une fois par tour, vous pouvez défausser 2 cartes **Survivant** (même équipées) pour en piocher une nouvelle.
- Une fois par tour, vous pouvez échanger (*ou donner/recevoir*) des cartes Fouille avec un autre joueur présent sur la même tuile.
- Vous pouvez jouer des cartes sur un Objectif comme Action Gratuite. Par exemple, vous pouvez faire le plein du Van et stocker le Carburant que vous transportez.

4. Déclencher les effets "Fin"

Par exemple, si vous vous trouvez sur une tuile Prairie, vous devez piocher une carte Monstre (qui s'activera et vous fera des dégâts en Étape 6).

5. Augmenter votre Faim

Augmentez de 1 votre Faim en plaçant votre dé sur la bonne face. Quand votre niveau de faim atteint 6, retournez votre carte Personnage, placez votre dé sur 2 et subissez des dégâts de Faim. Si vous étiez déjà Affamé, augmentez

votre niveau de dégâts de Faim. **Ces dégâts ne peuvent être évités, ni diminués.** Aux tours suivants, vous subirez de plus en plus de dégâts si vous ne mangez pas.

6. Activer les monstres

À la fin de votre tour, tous les monstres qui vous sont attachés (et ne sont pas Assommés) vous attaquent et vous infligent des dégâts, ainsi qu'à tous les Personnages à Portée. N'oubliez pas d'appliquer les éventuels effets de Statut, comme Poison.

7. Fin du Tour et vérification des Objectifs

Vérifiez les différents Objectifs de Mission. Si toutes les conditions requises sont remplies, le jeu se termine et vous avez gagné. Sinon votre tour se termine puis c'est au joueur à votre gauche de jouer.

DÉPLACEMENT

Les joueurs peuvent se déplacer sur une tuile Lieu adjacente orthogonalement. **Le déplacement en diagonale est interdit.** Un déplacement d'une case coûte 1 Action. Quand vous allez sur une Tuile cachée, révélez-la et suivez son texte si possible.

Exemple : vous venez de révéler la tuile Camp de Bandits, ce qui déclenche ses effets. Vous devez choisir entre subir un dégât ou défausser une carte Équipement équipée.

Si vous entrez sur une tuile avec des pions Monstre et que vous en avez déjà un attaché à votre Personnage, piochez immédiatement un monstre pour chaque pion Monstre sur le Lieu. Si vous entrez sur une tuile avec des pions Monstre et n'en avez pas devant vous, vous devez réussir un test de Furtivité pour les éviter. Si vous voulez piocher des monstres ne faites pas ce test, retirez les pions Monstre de la tuile et piochez une carte Monstre par pion ainsi retiré.

Test de Furtivité

Lancez les deux dés principaux. Si votre lancer est inférieur ou égal à la valeur de Furtivité de votre survivant, vous avez réussi. **Chaque pion Monstre sur la tuile réduit de 1 votre Furtivité.** Si votre lancer est supérieur à votre valeur de Furtivité, retirez les pions Monstre de la tuile et piochez une carte Monstre par pion ainsi retiré.

Quand le deck Monstre est épuisé, mélangez la pile de défausse pour créer un nouveau deck.

JOUER DES CARTES

Il y a deux types de cartes que vous pouvez jouer durant votre tour : les cartes Équipement et les cartes Instantané. Les cartes **Fouille** et **Survivant** appartiennent à l'une de ces deux catégories.

Jouer une carte de sa main coûte 1 Action.

Les cartes Instantané sont jouées comme une Action : suivez le texte de la carte et défaussez-la. Recharger une arme, manger de la nourriture et se soigner coûtent une Action. Après avoir joué une carte Fouille, placez-la dans la défausse des cartes Fouille, **PAS dans votre défausse personnelle.**

IMPORTANT :

Comme action gratuite, vous pouvez donner/prendre/échanger des cartes Fouille avec d'autres joueurs tant qu'ils sont sur la même tuile que vous. Vous ne pouvez pas échanger vos cartes Survivant.

LIMITE DE CARTES EN MAIN

Vous pouvez avoir jusqu'à 10 cartes en main. Si à un moment vous avez plus de 10 cartes, vous devez défausser celles en trop (si vous en avez 10 au début du tour, vous pouvez piocher mais devez défausser une carte ensuite).

CARTES FOUILLE

A



B

C

Réduisez votre Faim de 1.

A. Nom et Type de la carte

Chaque carte peut être Instantané ⚡ ou Équipement 🛠️.

B. Référence

Les cartes Fouille ont un code couleur et parfois une Valeur pour aider à la mise en place et au rangement en fin de partie.

C. Effet

Une carte Fouille n'affecte que le Personnage qui la joue, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas utiliser une carte Nourriture pour nourrir un autre Personnage, mais vous pouvez lui donner la carte pour qu'il se nourrisse.

CARTES ÉQUIPEMENT



A. Symbole Équipement et Coût de Stockage

Chaque personnage commence avec une limite de stockage de 4. Cette carte prend 2 emplacements.

B. Nom de la Carte

C. Munitions de départ (si applicable)

Placez ce nombre de pions Munition sur la carte lorsque vous l'équipez.



indique que la carte peut uniquement être rechargée en défaussant un Essence plutôt qu'une Munition.

D. Portée de l'Action

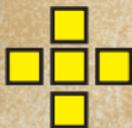
E. Action ou Effet de la Carte

Les cartes Équipement sont placées devant votre Personnage et restent en jeu tant qu'elles ne sont pas détruites. L'équipement donne généralement accès à une nouvelle action ou une capacité passive. **Vous ne pouvez être équipé d'une carte Équipement qu'en un seul exemplaire à la fois** (ex : vous ne pouvez pas porter deux cartes Chapeau Ranger), **l'Essence étant une exception**. Si cet équipement a une indication de munitions de départ, placez ce nombre de pions sur la carte lorsqu'elle est équipée. Chaque fois que vous utilisez l'action de cette carte, retirez un pion Munition. Si vous n'avez plus de pions, vous ne pouvez plus faire l'action de la carte. Chaque équipement a un coût de stockage et chaque Personnage commence avec une limite de stockage de 4. Vous ne pouvez pas être équipé de cartes Équipement qui vous feraient dépasser cette limite. Si votre équipement total dépasse cette limite, vous devez défausser des cartes Équipement pour la respecter.

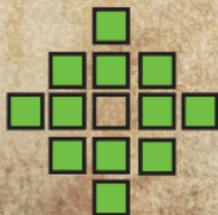
PORTÉE :



Courte Portée : ces cartes ne peuvent cibler et affecter que la case occupée par votre personnage.



Moyenne Portée : ces cartes peuvent cibler et affecter la case occupée par votre personnage ainsi que les cases adjacentes orthogonalement.



Longue Portée : ces cartes ciblent les cartes orthogonales adjacentes à 1 ou 2 cases de vous mais **NE PEUVENT PAS cibler la case occupée par votre Personnage.**

ACTIONS INSTANTANÉES



- A. Symbole Instantané et Nom de la Carte
- B. Portée (si applicable)
- C. Effet de la Carte

EXEMPLE DE TOUR

Angélique joue la Pistolero équipée de son arme de départ. Un Zombie Errant est devant elle. Sa faim est à 4, et il lui reste 4 munitions pour son arme. Son Personnage est sur la Station Service (8) avec le Pompier. Elle lance les dés et obtient un 6 pour l'apparition des monstres. Elle place un pion Monstre sur le Poste de Police révélé (6) et un autre pion sur le Van. Elle pioche une carte et fait ses 4 actions :

1ère action : elle utilise l'action de son arme et dépense 1 munition pour infliger 2 dégâts au Zombie Errant auquel il reste 2 PV.

2ème action : elle fouille la Station Service et pioche une carte du deck rouge ; c'est du carburant. Le texte de cette carte indique qu'elle doit s'en équiper comme action gratuite ou la défausser. Elle décide de s'en équiper et il lui reste donc 2 emplacements de stockage.

Action Gratuite : elle reçoit une carte Nourriture du Pompier car il est sur la même tuile qu'elle.

3ème action : elle se déplace sur une tuile adjacente et la révèle. C'est une Avenue. Comme l'Avenue a l'effet "Entrée : piochez un Monstre", elle pioche une carte Monstre et obtient un Cracheur Zombie.

4ème action : elle dépense une autre munition pour tirer sur le Zombie Errant. Il est tué et placé dans la défausse des Monstres.

Elle augmente sa Faim à 5. Puis le Cracheur Zombie devant elle l'attaque, lui infligeant 2 dégâts. Le Pompier sur la case adjacente subit aussi 2 dégâts car le Cracheur attaque tous ceux à moyenne portée. Le tour d'Angélique est alors terminé.

FIN DU JEU

Quand un survivant n'a plus de PV ou n'a plus de cartes dans son deck Survivant, il meurt. Tous les monstres devant ce Personnage sont défaussés et remplacés par des pions Monstre. Les cartes Fouille de ce Personnage sont déposées sur le Lieu où il est mort. Ces cartes peuvent être récupérées par les autres joueurs comme Action Gratuite.

Quand tous les joueurs sont morts, ou si vous devez placer un pion Monstre et qu'il n'y en a plus, votre équipe a perdu.

Pour rendre le jeu plus difficile, vous pouvez décider qu'il est terminé dès qu'un joueur meurt.

Une fois votre mission accomplie, si l'équipe a récupéré assez de carburant et que tous les joueurs sont revenus au Van, la partie est terminée et vous avez gagné !

IMPORTANT :

La condition de victoire est déclenchée à la fin du tour du dernier joueur (qui prend le cas échéant les dégâts de sa fin de tour).

VARIER LA DIFFICULTÉ

Si vous trouvez le jeu trop facile après quelques parties, voici ce que vous pouvez changer pour le rendre plus difficile :

- Ajoutez plus de cartes Embuscade ou Main Vide aux decks Fouille.
- Retirez la limite de 3 pions Monstre par tuile ou utilisez la Variante Pandémie : lorsque vous devez placer un pion Monstre sur une tuile qui en contient 3, placez 1 pion sur chaque Tuile adjacente à celle-ci.
- Les joueurs lancent le dé pour connaître leur niveau de départ de Faim.
- Ajoutez plus de tuiles au plateau.

VARIANTE SOLITAIRE/MULTI CLASSES

Si vous jouez en solitaire, nous vous conseillons de prendre deux Personnages. Mélangez les deux decks et piochez 8 cartes comme main de départ. Le maximum de cartes en main est 20. Vous pouvez jouer une carte de votre main pour l'un ou l'autre des Personnages. Sinon, vous pouvez jouer normalement en alternant les tours des Personnages. C'est une façon simple et rapide pour jouer plusieurs Personnages.

VARIANTE MAXIMUM

Pour un challenge maximum, vous pouvez mélanger les decks Monstre et/ou ajouter des tuiles à vos parties. Le jeu sera moins prévisible et plus difficile. Pourrez-vous survivre à une apocalypse zombie après une explosion nucléaire et une invasion d'aliens ?

REMARQUES SUR LE VÉTÉRAN + CHIEN

Le Vétéran et le Chien partagent le même dé de Faim. En combat vous pouvez choisir quel ennemi attaque lequel des 2 Personnages mais vous devez distribuer les ennemis le plus équitablement possible entre eux. Par exemple, si vous avez 2 ennemis devant vous, l'un va attaquer le Chien et l'autre le Vétéran selon votre choix. Lorsqu'un ennemi touche tous les joueurs à portée, il touche le Vétéran et le Chien.

Si les deux Personnages sont vivants, utilisez la valeur de Test la plus faible. Quand un Personnage meurt, vous pouvez continuer à jouer avec l'autre.

Le Vétéran a une limite de stockage de 4, et le Chien 0.

FAQ

- **Peut-on attaquer ou faire des dégâts à un pion Monstre ?** Non. Seuls les Monstres révélés peuvent l'être.
- **Que se passe-t-il si je pioche une carte Équipement similaire à une déjà équipée ?** Vous la gardez en main pour une prochaine fois.
- **Est-ce que le Collier Canin du Chien réduit les dégâts du Sifflet ?** Oui. **Et du Poison ?** Non, c'est un effet de Statut.
- **Est-ce que les Médailles réduisent les dégâts de la capacité innée Ne le touchez pas ! ?** Oui.

- Si le Vétéran et le Chien terminent leur tour sur la tuile Hôpital, qui bénéficie de l'effet de soin ? Les deux.
- Si j'ai un Monstre attaché à mon Personnage et que je le déplace, que se passe-t-il ? Un Monstre attaché se déplace TOUJOURS avec votre Personnage.
- Dois-je révéler toutes les tuiles sur lesquelles je me déplace quand j'utilise les cartes ou capacités *Endurance du Pompier/Cheval/Moto* ou juste celle d'arrivée ? Vous révélez toutes les tuiles.
- Puis-je stocker plusieurs fois le même Équipement ? Non, sauf les cartes Essence.
- Quand le *Scalpel* et la *Blouse Blanche* de la Chirurgienne sont équipés, est-ce que la restauration de PV ne s'applique qu'à mon Personnage ? Non, elle peut s'appliquer à un autre Personnage : si votre Chirurgienne restaure des PV à n'importe quel Personnage (via *Serment d'Hippocrate* ou *Suture* par ex.), cette restauration est augmentée des bonus fournis par les Équipements (+1 pour le *Scalpel* et +1 pour la *Blouse Blanche*).
- Quand j'utilise des cartes *Survivant* me permettant de piocher une carte dans une pile *Fouille* (comme *Présence d'Esprit* de la Chirurgienne), dois-je respecter le code couleur de la tuile sur laquelle se trouve mon Personnage ? Non, dans ce cas-là vous pouvez piocher dans n'importe quelle pile.
- Puis-je piocher un Équipement dans n'importe quelle défausse grâce aux capacités *Réparations* ou *Ingénieuse* ? Si oui, puis-je en équiper mon Personnage ? Oui pour les deux.
- Comment fonctionne la tuile *Refuge* ? Pour bénéficier de l'immunité aux dommages, vous devez avoir commencé votre tour sur une autre tuile. Vous ne pouvez donc pas rester plusieurs tours au *Refuge* et bénéficier des effets.
- La *Faim* peut-elle être réduite à 0 ? Oui.

GLOSSAIRE

Action : réaliser une action pour déclencher le texte de cette carte.

Attaché : Monstre placé dans l'espace de jeu du Joueur, qui va suivre son Personnage et l'attaquer à la fin de chaque tour.

Assommer : la cible n'inflige pas de dégâts jusqu'au début de votre prochain tour (le Monstre ne s'active pas en étape 6).

Attaque : déclenchez cet effet chaque fois que le Monstre attaque.

Brûler : défaussez la première carte de votre deck.

Défausser : défaussez cette carte pour en déclencher les effets de texte. Défausser ne compte pas comme une action.

Détruire : déclenchez cet effet lorsque le Monstre est tué.

Entrée : déclenchez cet effet lorsque vous entrez dans cette case.

Équiper : lorsque vous équipez cette carte, déclenchez-en l'effet.

Fin : déclenchez cet effet lors de l'étape 4.

Passif : cet effet est toujours actif tant que la carte est en jeu.

Pioche : déclenchez cet effet quand cette carte est piochée.

Poison : placez un pion Poison sur la carte de votre Personnage. À la fin de chaque tour, prenez autant de dégâts Poison que le nombre de pions Poison sur votre Personnage. C'est un effet de Statut.

Révélé : déclenchez cet effet uniquement lorsque la tuile est révélée pour la première fois.

Stop : terminez votre déplacement pour ce tour ou déclenchez l'effet.

Test : faites un Test de Furtivité.

CRÉDITS

Création et Développement du Jeu : Mike Gnade

Illustrations Originales : Gustav Rangmar

Création Graphique : Gustav Rangmar et Mike Gnade

Edition Française : Bad Boom Games

Traduction : Fred Bizet

Mise en Page : Fred Bizet et David Lenoury

Relecture : Philippe Argoud, Olivier Chaix, Angélique Thyssen.

Testeurs et Remerciements Spéciaux : Matthew Cangialosi, Rosalie Bryant Gnade, Nicole Kline, Anthony Amato, Chris O'Neill et la Game Makers Guild of Philadelphia et les gens de Tabletop Co-op.

Premiers Testeurs : Stavros Tsiakalos, Paul Richter, Hermes, Patrick Wilhelmi, Martin Koch, Dan "Bacadiar" FitzSimons, Table for Two Show, R. Zachary Gebelein, M. Triemstra, Andrew Pavlis, Daniel P. Stevens, Joshua Burt, Julien Bertrand, James Stewart-Jones, Rae & Chris Yocum, Rob Gaulden, Sontana Intraweat, Sarah Walther, John J. Fitek, Bongo Machongo, Kevin Lee, Jason Hendricks, David Tipton Jr, Psychic Kitty, Zac "Rufus" Fleury, Rick F. Kwan, Tseebaka, Chester C., Hamoud A. Alkhaldi, Zak Richardson, Ziliang Wang, Benjamin Guinane, Leon "Tyrael" Jesmanowicz, Casey Bertels, la famille Mabie, Colton Kenney, Brandon Lindquist, Sanjana Ram et Philipp Luijckx, Raymond Taylor, Michelle Fursa, et Zane Hill.

© 2021 Rock Manor Games. Tous droits réservés.

Icônes des dos de cartes Survivant créées avec Lorc, <http://gameicons.net>.

RÉSUMÉ D'UN TOUR

1. Apparition des Monstres
2. Piocher une carte
3. Réaliser 4 actions parmi :
 - Se déplacer d'1 case
 - Piocher une carte
 - Jouer une carte
 - Réaliser une action de carte
 - Fouiller

Actions Gratuites (une fois par tour) :

- Défausser 2 cartes pour en piocher 1
 - Échanger des cartes Fouille avec un autre joueur
 - Faire le plein du Van
4. Déclencher les effets "Fin"
 5. Augmenter la Faim
 6. Activer les Monstres
 7. Fin de tour et vérification des objectifs



ROCK MANOR
G A M E S
www.rockmanorgames.com