

## **les morts aux trousse :**

### l'histoire :

Après un incident nucléaire la population s'est zombifiée !  
(sauf toi et quelques autres survivants).  
Tu t'es réfugié dans la maison de l'oncle SAL avec d'autres survivants.  
Cette maison cache un bunker complètement équipé dans son sous-sol,  
qui permettrait de survivre en autarcie.  
Il te faut absolument trouver la clé pour y entrer.  
Le problème c'est les pièges de la maison :  
les court-circuits/effondrements/feux, etc... +  
les zombies et surtout les autres survivants bien sur !

---

### but du jeu :

Aller chercher 1 clé cachée dans le bureau du 1er étage,  
puis se rendre au bunker (A ou B)

---

### configuration du jeu :

- maison à 3 niveaux (cave/rez-de-chaussée / 1er étage)
  - ascenseur (pour 1 seul homme / pas de zombie)
  - Placer les objets sur le sol (à collecter et convertir en fin de tour)
  - Dans le bureau : il y a des zombies (jet de dés) + 2 clés (on en piochera une au hasard)
  - sous-sol : il fait noir (donc mouv = 2 au lieu de 3) / on y trouve les bunkers
- 

### installation du jeu :

- 2 cartes bunker à part
  - 5 points de vie chacun
  - 3 cartes objet chacun
  - 2 cartes action/événement chacun
  - mélanger les cartes (avec dos "tête de mort) au paquet action/événement
  - désigner le 1er joueur puis ensuite c'est dans le sens des aiguilles d'une montre
  - au départ les survivants entrent dans la maison, au rez-de-chaussée (par la flèche blanche)
- 

### zones de déboulement :

- si le sol est bleu c'est une zone de déboulement !
  - 3 zombies maximum (au delà, on en pousse un vers pièce adjacente)
  - plusieurs déboulements consécutifs sont possibles !
  - lors d'un affrontement entre 3 zombies et 1 survivant ...tout nouveau déboulement est annulé !
  - il n'y a pas d'effondrement / trou dans le sol / de TV dans une zone de déboulement
-

## BUREAU :

- c'est celui au contour bleu clair au 1er étage (à 5 ou 6 joueurs c'est le contour bleu foncé)
  - le 1er qui y entre, doit jeter 1D6 =>  
le score obtenu = nombre de zombies dans le bureau  
(1/2 = 1 zombie ; 3/4 = 2 zombies ; 5/6 = 3 zombies)
  - d'abord combat, puis ensuite récupération de la clé (pion objet).
  - + au choix :  
soit 1 pt de vie + 1 carte objet  
soit 2 cartes objets
- 

## TOUR DE JEU :

### 1) Action zombies :

-1er tour de la partie =>

chacun fait entrer 1 zombie RdC (flèche rouge) / 1 au sous-sol / 1 à l'étage (sauf bureau)

-Tous les autres tours =>

chacun rentre 1 zombie, par une flèche rouge RdC ou cave

+ active 1 zombie (mouv/attaque/casser une porte)

### 2) Attaque des zombies : Combats engagés lors de la phase précédente

### 3) mouvement survivant + affrontement si nécessaire

### 4) pioche => toujours 1 carte action/événement + éventuellement une carte objet (si collecté)

---

## DEPLACEMENT DES ZOMBIES :

- 1 case par tour (portes = marquage blanc au sol)
- escalier = oui
- ascenseur = non
- pièce en feu = non
- Ne quitte jamais une pièce ou il reste un survivant (**exception : fumée**)
- Tombe sans dégâts depuis un étage (coursive/trou/effondrement)
- Impossible d'entrer dans un lieu, si il y a déjà 3 zombies (exception : zone déboulement)
- Annoncer les mouvements + cartes actions relatives au mouv des zombies avant le combat
- détruire porte : seulement s'il n'y a pas de survivant dans la pièce / +2 pour la porte

---

## COMBAT (ZOMBIES/SURVIVANTS) ou (SURVIVANTS/ZOMBIES)( attaque réussie = -1pt vie)

principe des combat :

1) à distance (zombies puis humains)

2) au CàC (zombies puis humains)

- 1 zombie n'a qu'1 point de vie
- Accumulation de zombies = bonus de combat : (1 zombie= 0 / 2 zombies= 1 / 3 zombies= 2)
- Pour un groupe de plusieurs zombies => 1 seul Dé + bonus(accumulation)
- Sans arme un zombie ne peut être tué / il n'est que repoussé
- zombie(s) contre plusieurs survivants dans un lieu = tirage au sort de la victime
- Un zombie ayant survécu au C.à.C. bloque la poursuite du mouv (tant qu'il n'a pas été vaincu.)

## DEPLACEMENT SURVIVANT

### 2 types d'échecs stoppent un mouvement en cours :

- **Quand il reste 1 zombie dans la pièce**
  - **Si un corps à corps est perdu contre un humain**
- 

- Mouvement = 3 cases par tour
- Escalier = oui (y pénétrer + monter ou descendre + en sortir = 3 mouv)
- Ascenseur = oui (y pénétrer + monter ou descendre + en sortir = 3 mouv)
- pièce enflammée => tu peux traverser sans stopper = cout 1 pt de vie (si tu restes sur place, tu payeras 1 pt de vie au prochain tour)
- sauter depuis un étage = oui (cout = 1 mouv + test)
- fumée => pas de collecte / pas de malus mouv / passage possible et combat pas obligatoire !
- obscurité : mouv = 2 (pas de collecte)
- celui dont c'est le tour a l'initiative de combat sur les autres joueurs et zombies qu'il croise
- Au début de ton tour, tu peux quitter une pièce avec des survivants sans avoir à te battre
- Tu rencontres des zombies => combat auto / poursuite mouv. uniquement si tous tués !
- Tu rencontres d'autres survivants => chacun décide s'il veut combattre :
- C.à corps (avec survivant) réussi = poursuite mouv. **s'il n'y a plus de zombie ds la pièce**
- CàC raté = stop mouv
- Tir (raté ou réussi) = poursuite mouv. **s'il n'y a plus de zombie ds la pièce**
- Tu ramasses un objet = mouvement stoppé !
- -si tu rencontres ennemi + objet : d'abord combat, ensuite ramasser l'objet.

## COMBATS entre SURVIVANTS

(chaque attaque réussie = -1 pt de vie)

1) tir à distance (celui dont c'est le tour A l'initiative)

- lors d'un combat plusieurs tirs à distance sont possibles

2) corps à corps

- un survivant ne peut faire qu'1 seul CC par combat engagé

- avant un CC, un survivant peut tirer/lancer/poser fumigène/ piocher carte action-événement

- chacun annonce ses armes

- le perdant = -1 pt de vie

- 2 survivants (l'un contre l'autre) dans un Corps à corps c'est possible

- un adversaire humain ayant survécu au CC bloque ton mouv. pour ce tour

- un survivant qui en tue un autre au CC lui prend automatiquement ses affaires (même dans le noir)

- il peut ensuite finir son mouv.

-combat entre 3 survivants = mêlée

=> exemple : un survivant qui entre dans une pièce occupée par plusieurs autres survivants :

- décide si combat à distance ?

- peut ensuite attaquer 1 ou plus au CàC

**Des survivants qui n'ont pas été désignés peuvent décider de participer !**

---

## COMBATS / ARMES (Pour tous les combats) :

A) à distance => dans l'ordre : zombies puis survivants

b) corps à corps (CC) => dans l'ordre : zombies puis survivants

## COMBAT A DISTANCE :(possible si) :

- 1) même pièce / pièce adjacente
- 2) haut vers bas (trou/effondrement/escalier)
- 3) depuis coursiive vers coursiive/RdC .....et inversement

### principe :

(joueur avec l'initiative = joueur A) ==>

- (A) annonce l'arme et lance le dé (tir réussi sur 4, 5 ou 6 / sur 1 arme enrayée)
- (B) l'adversaire peut tout de suite riposter par réflexe
- (A) l'initiateur du combat annonce s'il poursuit, et ainsi de suite....

\* score au dé = 1 ==> arme enrayée

---

## COMBAT AU CORPS A CORPS

- Annoncer l'arme en 1er + jeter 1D6
- Le score le + fort l'emporte (cela comprend les bonus d'arme et du nombre de zombies)
- Score du dé = 1 ==> arme détruite (défaussée) / on résoud quand même le combat

---

## COMBAT DANS LA FUMEE

- Pas de combat dans la fumée
- Pas de tir / de lancé dans une pièce enfumée ou adjacente à la fumée
- Molotov dans la fumée = oui

---

## COMBAT DANS LE NOIR

- Un survivant qui se bat au CàC dans le noir a un malus -1
  - Un zombie dans le noir n'a pas de malus
  - Dans le noir, une arme à distance ne peut pas atteindre un survivant.(sauf molotov)
  - Un survivant dans le noir peut attaquer à distance vers pièce éclairée adjacente
  - Un survivant dans le noir peut poser un fumigène/un molotov
  - Si un survivant éclaire, tous les survivants voient.
  - Feu dans pièce sombre = lumière
-

## SAUT DANS TROU/EFFONDREMENT/COURSIVE :

- La victime d'un trou/effondrement du sol, peut tenter d'esquiver avec 1D6 :

de 1 à 3 => chute + test de survie

de 4 à 6 => fin du mouv. sans tomber

- Sauter dans un trou :

rentrer sur trou/tomber/réception au sol = 3 mouv.

+

test de survie (1D6/étage).....1 à 3 = -1 pt de vie / stop

4 à 6 = bonne réception au sol

+ poursuite du mouv.

- Sauter dans effondrement / depuis la coursive

d'un étage à l'autre = 1 mouv.

+

test survie (1D6/étage).....1 à 3 = -1 pt de vie / stop

4 à 6 = bonne réception au sol

+ poursuite mouv.

---

## EFFONDREMENT SUR LA TETE

-Test de survie (1D6) :

1 à 3 = - 1 pt de vie (sous les éboulis) + mouv. stoppé

4 à 6 = ok / le mouv. continue (sauf si ennemis tombés en même temps, il faut les tuer avant)

---

## PORTES :

- Celui qui ferme la porte est le seul à pouvoir désormais l'utiliser.

(si un autre a aussi une clé, il peut choisir la même porte)

- Casser une porte au CC => bonus +2 pour la porte (en cas d'échec le mouv. est fini !)

- Les zombies peuvent aussi casser une porte (sauf si un survivant est avec eux dans la pièce)

- On peut aussi casser une porte avec un fusil ! un échec du tir ne stoppe pas le mouv.

(on peut aller ailleurs)

---

### Si t'es mort :

- tu couches ta figurine
- au tour suivant, tu deviens zombie
- tu joues toujours ta phase mouv. des zombies
- tu gardes tes cartes actions/événement marquées "zombies"  
.....tu mets les autres dans la défausse.

### A ton tour :

- tu rentres un zombie
- tu en bouges un autre (voir même le tien)

\*quand un survivant est mort dans un effondrement du plafond/dans le feu =>  
il est définitivement détruit !

\*quand tu te relèves en zombie, si tu as encore tes objets, tu les gardes sans les utiliser.

\*un survivant qui tue un "zombie de survivant" au cc,  
lui pique automatiquement ses objets (même dans le noir)

\*si un survivant est tué à distance depuis une pièce adjacente, ou par un zombie,  
ou par un événement : on peut récupérer ses affaires comme un pion objet.

(s'il y a dans ces objets un éclairage....alors toute la pièce est désormais éclairée !)

\*si survivant enseveli avec clé bunker ==> partie finie !

---

### Cartes objets :

- 3 par joueur au début
- 1 à piocher en fin de chaque tour (si collecte de pion objet)
- utiliser un objet : carte posée devant soi

### Cartes action/événement :

(sur chacune est indiquée quand la jouer)

- 2 au début
  - 1 piochée à la fin de son tour de jeu
- 

### partie à 5/6 joueurs

6 pts de vie chacun

2 zones de bureau (bleu clair + bleu foncé)

1 clé dans chaque bureau

Ascenseur HS

