

UN JEU DE LUDOVIC MAUBLANC & FLORIAN GRENIER
ILLUSTRÉ PAR AGNÈS RIPOCHE



*Une impensable catastrophe a ravagé l'Europe.
Les principales infrastructures de Paris sont
détruites. En quelques semaines, la ville est
recouverte d'une étrange végétation luxuriante.
Les survivants de l'apocalypse doivent se
rassembler et retrousser leurs
manches pour reconstruire une
civilisation dans ce nouvel Eden.*

MATERIEL

- ❶ 1 plateau de jeu représentant la ville de Paris dévastée.
- ❷ 20 dés représentant les survivants à recueillir.
- ❸ 16 tuiles Événement (4 par saison).
- ❹ 32 cartes Mission.
- ❺ 75 cartes Aménagement
(15 pour chacune des 5 catégories
de survivant).
- ❻ 29 jetons Survivant supplémentaires
(4 Bricoleurs,
4 Combattants,
4 Guérisseurs, 4 Sages,
4 Fermiers et 9 Inutiles).
- ❼ 12 jetons Équipement
(4 munitions, 4 livres,
4 vaccins).
- ❽ 30 jetons Conserve.
- ❾ 1 jeton Jumelles.
- ❿ 1 jeton Batte.
- ⓫ 1 jeton Héroïne.
- ⓫ 4 marqueurs (cubes) pour tenir le compte de la
population de chaque refuge.
- ⓫ 4 marqueurs (disques) pour tenir les scores.
- ⓫ 4 plateaux individuels et les caches pour 2
et 3 joueurs.



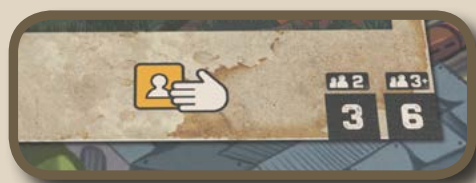
BUT DU JEU

Vous avez une année pour construire votre refuge. Durant chaque saison, vous allez recueillir, dans un Paris post-apocalyptique, de nouveaux survivants afin d'aménager votre refuge, surmonter des événements et approvisionner en nourriture votre population.

À la fin de l'hiver, le joueur qui a accumulé le plus de points de victoire gagne la partie.

MISE EN PLACE

- Placez le plateau au centre de la table **1**.
- Pour chacun des 5 lieux du plateau de jeu, prenez le nombre de dés indiqué (il dépend du nombre de joueurs), lancez-les et placez-les dessus **2**. À moins de 4 joueurs, remettez dans la boîte les dés qui ne sont pas utilisés durant cette partie.

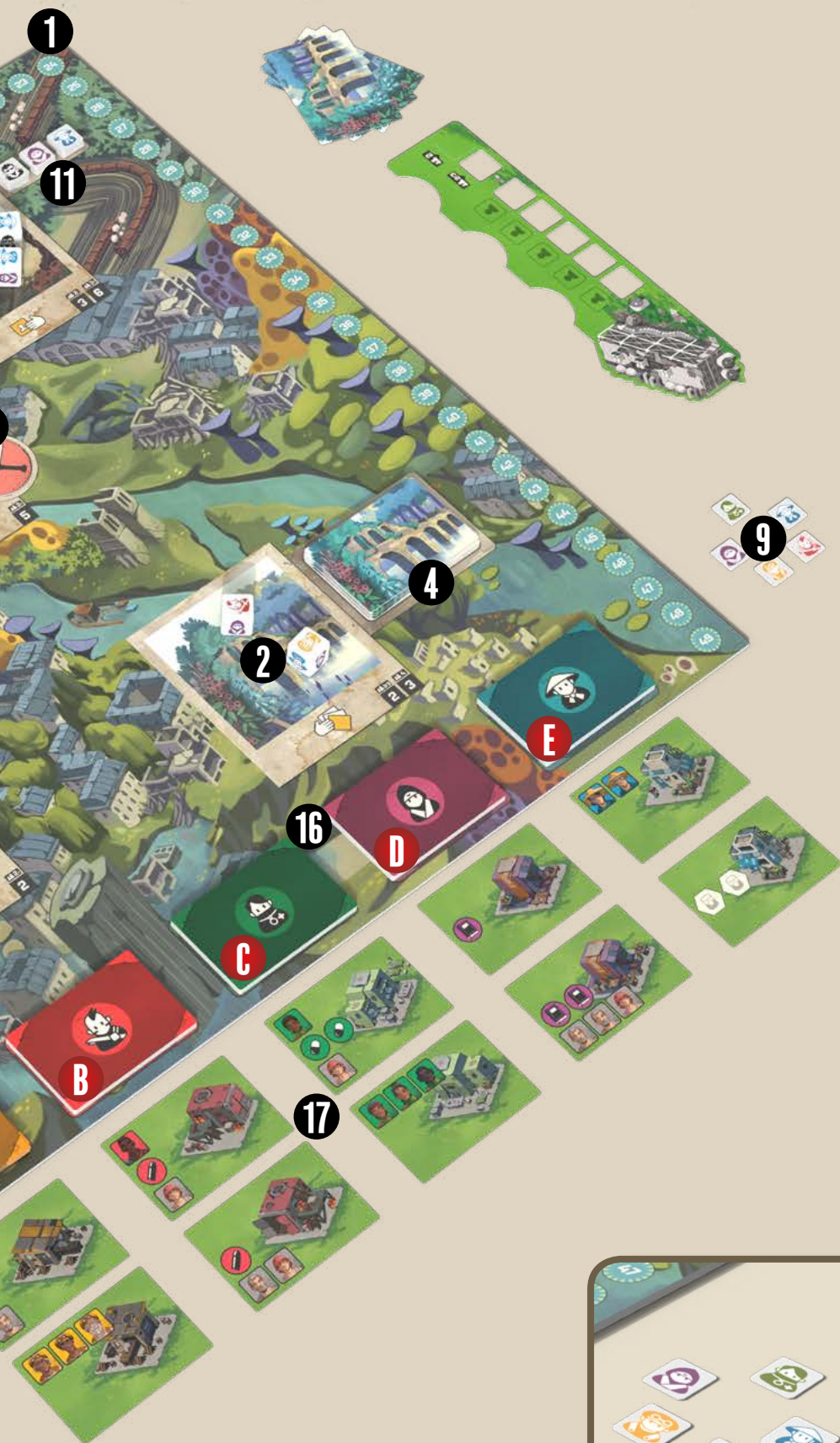


3 dés à 2 joueurs, 6 dés à 3 et 4 joueurs.

- Mélangez les cartes Mission face cachée et distribuez-en 3 à chaque joueur **3**. Puis placez le paquet de cartes Mission sur l'emplacement indiqué du plateau de jeu près du lieu Pont **4**.
- Placez les jetons Conserve sur l'emplacement indiqué près du lieu Restaurant **5**.
- Placez les jetons Batte et Jumelles sur leurs emplacements près du lieu Centre **6** et le jeton Héroïne près du lieu Tour **14**.
- Mélangez les jetons Équipement face cachée et piochez-en 3. Placez-les face visible sur les 3 emplacements du Centre **7**. Puis, faites 3 piles de 3 jetons Équipement face cachée pour les 3 autres manches et placez-les sur la zone correspondante du plateau de jeu **8**.
- Écartez les 5 jetons Survivant suivants : 1 combattant, 1 fermier, 1 sage, 1 bricoleur, 1 guérisseur et placez-les à côté du plateau de jeu **9**.
- Mélangez les jetons Survivant restants et piochez-en 6. Placez-les face « dé » visible (fond blanc) sur les 6 emplacements de la Gare **10**. Puis, faites 3 piles de 6 survivants face « dé » visible pour les 3 autres manches et placez-les sur la zone correspondante du plateau de jeu **11**.
- Mélangez les 4 tuiles Événement Printemps (numéro 1), piochez-en 3 et placez-en 1 face visible sur chaque emplacement correspondant près du lieu Tour **12**. Remettez la dernière dans la boîte du jeu. Placez les tuiles Événement des autres saisons à côté du plateau de jeu **13**.

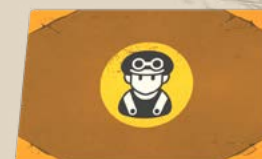
EXEMPLE D'UNE MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS.





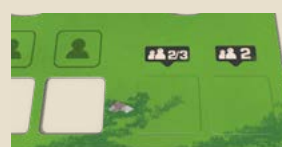
- Prenez le paquet de cartes Aménagement Bricoleur **A**. Retirez les 6 cartes « END ». Mélangez les 2 paquets séparément. Placez les cartes Aménagement « END », face cachée, sur la zone correspondante du plateau. Enfin, placez dessus les cartes de l'autre paquet **15**.

À 2 ou 3 joueurs, retirez ensuite les 3 premières cartes de la pioche Aménagement Bricoleur. Remettez ces cartes dans la boîte.

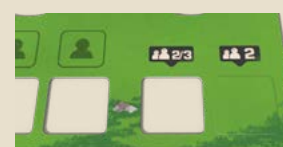


- Mélangez les cartes Aménagement, Guerrier **B**, Guérisseur **C**, Sage **D** et Fermier **E** séparément et placez-les sur leurs emplacements respectifs **16**.
- Retournez face visible les 3 premières cartes de chaque pile Aménagement **17**.
À 2 ou 3 joueurs, retournez seulement les 2 premières cartes de chaque pile Aménagement **17**.
- Chaque joueur reçoit un plateau individuel qu'il place devant lui ainsi que le cube et le disque de la couleur correspondante. Chacun place le cube à côté du plateau de jeu et le disque sur le chiffre 0 de la piste de score **18**.

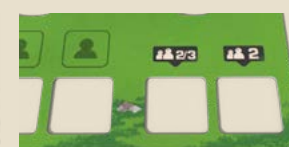
Note : Lorsque vous jouez à 3 et 4 joueurs, fermez les emplacements correspondants sur votre plateau individuel pour ne pas vous tromper.



2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs

- Le joueur le plus jeune sera le premier joueur de la première manche.

PRELUDE

En partant du joueur à droite du premier joueur et dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit un des jetons Survivant mis de côté lors de la mise en place et le dépose face « dé » visible sur l'emplacement dédié de son plateau individuel.

Puis, chaque joueur choisit 1 carte Mission parmi les 3 qu'il possède et la pose face cachée devant lui.

Les 2 autres cartes Mission non gardées sont remises sous la pioche de cartes Mission.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en 4 manches appelées Saisons.

Chaque Saison est divisée en 4 étapes :

1. Récupérer des survivants.
2. Acquérir des aménagements.
3. Résoudre l'événement et les besoins en nourriture.
4. Préparer la saison suivante.

1/ RÉCUPÉRER DES SURVIVANTS

Tour à tour, en commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, vous choisissez 1 dé encore présent sur l'un des 5 lieux du plateau et appliquez les effets suivants :

- A. Prendre le dé.
- B. Effectuer l'action du lieu.

A1 PRENDRE LE DÉ

Ajoutez le dé choisi sur l'emplacement dédié de votre plateau individuel **sans modifier sa face**.

Cinq faces du dé représentent chacune un des 5 types de survivant :



Bricoleurs / Combattants / Guérisseurs / Sages / Fermiers

La dernière face est un joker qui pourra être utilisé comme l'un des survivants que vous aurez récupérés.

Le nombre de dés que vous pouvez prendre durant une saison est défini par le nombre de joueurs (cf. Mise en place, page 3).



B1 EFFECTUER L'ACTION DU LIEU

Vous devez effectuer l'action du lieu dans lequel vous avez choisi votre dé.

Il y a 5 lieux avec des actions différentes :



LA TOUR

Choisissez un des événements encore visibles et retournez-le face cachée. Si vous êtes le premier joueur à effectuer cette action, prenez en plus le jeton Héroïne.

Les événements permettront de gagner des points de victoire si on en remplit les conditions à la fin de la saison.



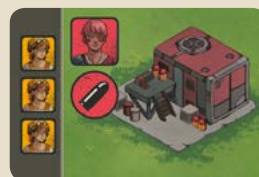
Le jeton Héroïne sert de joker pour accomplir les événements.



LE PONT

Piochez les 3 premières cartes Mission et choisissez-en 1. Puis, placez les 2 autres cartes Mission sous la pioche. Les cartes Mission vous permettent de gagner de nouveaux aménagements ou de marquer des points de victoire à la fin de la partie.

Nouveaux Aménagements :



Si vous réunissez les conditions, vous placez cette carte comme un Aménagement supplémentaire (voir page 6) et bénéficiez ainsi de survivants supplémentaires équipés ou de jetons Conserve.



Mission secrète :

Ces cartes Mission sont gardées secrètes et se dévoilent à la fin de la partie.

Pour chaque mission réussie, vous marquerez les points de victoire inscrits sur la carte.

Le descriptif de toutes les missions secrètes est en page 8.



LE RESTAURANT

Prenez 1 jeton Conserve. Placez les jetons Conserve sur votre plateau individuel jusqu'à ce que vous en ayez besoin.

Les jetons Conserve servent à nourrir vos survivants si vous manquez de fermiers.



LE CENTRE

Choisissez un des jetons encore disponibles.



Jetons Équipement : combinés à vos survivants, ils permettent d'accomplir les événements (voir page 6). Ils sont conservés jusqu'à la fin de la partie.



Jeton Batte : il sert à remporter les égalités lors de l'acquisition des aménagements. Il est conservé jusqu'à la fin du tour.



Jeton Jumelles : il vous permet de devenir le premier joueur pour la saison suivante et vaut 2 points de victoire à la fin de la partie. Il est conservé jusqu'à la fin du tour.



LA GARE

Choisissez un des jetons Survivant disponibles et ajoutez-le face « dé » visible sur l'emplacement dédié de votre plateau individuel.

Les jetons Survivant servent dans un premier temps à acquérir de nouveaux aménagements puis deviennent des survivants supplémentaires pour votre refuge.

Exemple : Lucie se rend à la Gare, elle choisit un dé avec une face de Guérisseur qu'elle ajoute à son plateau individuel, puis elle choisit 1 jeton Survivant avec une face joker qu'elle ajoute aussi à son plateau individuel.



2/ ACQUÉRIR DES AMÉNAGEMENTS

Durant cette étape, vous allez agrandir votre refuge en acquérant des aménagements en fonction des dés et des jetons Survivant récupérés lors de l'étape 1.

Il y a 5 types d'aménagement différents :



Les aménagements des bricoleurs qui permettent au joueur d'obtenir des effets particuliers (décrits page 8)

Les aménagements des combattants, guérisseurs et sages qui permettent de surmonter les événements.

Les aménagements des fermiers qui permettent de nourrir la population de votre refuge.

Les cartes Aménagement sont acquises de gauche à droite, en commençant par les aménagements des bricoleurs et en finissant par les aménagements des fermiers.

Pour chaque type d'aménagement, procédez de la manière suivante :

- A. Annoncez votre force.
- B. Attribuez les aménagements.
- C. Défaussez vos dés et ajoutez les jetons Survivant à votre refuge.

A1 ANNONCER VOTRE FORCE

Dans le sens horaire en commençant par le joueur qui possède le jeton Jumelles, chaque joueur va annoncer sa force.

Ainsi, à votre tour, additionnez les dés et les jetons Survivant présents sur votre plateau individuel et qui correspondent au type d'aménagement concerné.

Si votre force est au moins égale à 1, vous pouvez ajouter autant de jokers que vous en possédez pour l'augmenter d'autant de points.

Exemple : Pour l'acquisition des aménagements Bricoleur



Marc possède le jeton Jumelles et doit annoncer sa force en premier. Il possède 2 dés avec une face Bricoleur et 1 jeton Survivant bricoleur, il annonce une force de 3.



Lucie possède 1 dé avec une face Bricoleur et 3 jetons Survivant jokers, elle décide d'utiliser 2 de ses jetons Joker et annonce aussi une force de 3.

Exemple : Maxime possède 4 jetons Survivant jokers mais aucun dé avec une face Bricoleur. Il annonce donc une force de 0 car il ne peut pas utiliser ses jetons Survivant jokers pour augmenter la force d'un survivant dont il ne possède ni dé ni jeton.



B1 ATTRIBUER LES AMÉNAGEMENTS

Du plus fort au plus faible, chaque joueur doit prendre une carte Aménagement. À 4 joueurs, il est possible qu'un joueur ne puisse pas prendre de carte Aménagement.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est celui qui possède le jeton Batte qui se sert en premier ou le plus proche de lui dans le sens horaire.

IMPORTANT : Il faut au moins une force de 1 pour prendre une carte Aménagement. Il est donc possible que toutes les cartes ne soient pas prises.

IMPORTANT : Lorsqu'un joueur acquiert un aménagement de fermier, il récupère autant de jetons Conserve qu'indiqué sur la carte.



Exemple : Lucie et Marc ont donc une force de 3 en Bricoleurs. Comme Lucie possède le jeton Batte, elle choisit en premier son aménagement qu'elle ajoute à son refuge, puis Marc ajoute l'aménagement restant à son refuge.



Nouveaux Aménagements :

Si un joueur possède dans son refuge tous les survivants indiqués à gauche d'une de ses cartes Mission, il peut la placer, à tout moment durant la partie, face visible dans son refuge, comme Aménagement supplémentaire.



C1 DÉFAUSSER VOS DÉS ET AJOUTER LES JETONS SURVIVANT À VOTRE REFUGE

Après avoir attribué les cartes Aménagement, les dés du type de l'aménagement ainsi que les jokers utilisés sont défaussés de votre plateau individuel. Les jetons Survivant utilisés sont retournés sur leur face illustrée et placés dans votre refuge. Ils comptent maintenant comme les survivants imprimés sur les cartes.

Note : les jokers deviennent des inutiles après leur utilisation.

Exemple : Lucie défausse son dé Bricoleur et ajoute les 2 jetons Survivant jokers sur leur face Inutile dans son refuge.

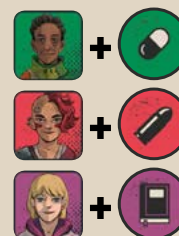


3/ RÉSOUDRE L'ÉVÉNEMENT ET LES BESOINS EN NOURRITURE

A1 RÉSOUDRE L'ÉVÉNEMENT

À la fin de la manche, il reste une tuile Événement face visible sur le plateau. Cette tuile indique le nombre de survivants équipés que vous devez posséder dans votre refuge pour le surmonter.

Chaque survivant demandé par l'événement doit posséder son propre équipement :



Le jeton Héroïne compte comme un survivant équipé au choix du joueur qui le possède.

Note : Le survivant et son équipement ne doivent pas forcément se trouver sur la même carte dans le refuge du joueur.

Si vous réussissez à surmonter l'événement, vous gagnez les points de victoire indiqués sur la tuile Événement.

Exemple : Pour résoudre l'événement, Lucie doit avoir dans son refuge une combinaison de 4 guérisseurs et/ou sages équipés. Elle possède 3 guérisseurs, 2 médicaments, 1 sage et 2 livres. Il lui manque donc 1 médicament ou 1 sage pour résoudre l'événement. Lucie ne marque aucun point de victoire.



Exemple : Maxime doit avoir 3 guerriers équipés et 3 sages équipés pour résoudre l'événement, il possède dans son refuge 4 guerriers, 5 munitions, 2 sages, 2 livres et le jeton Héroïne. Maxime utilise le jeton Héroïne pour avoir le sage équipé qui lui manque et marque 6 points de victoire.



BI RÉSOUDRE LES BESOINS EN NOURRITURE

Comptez chaque survivant dans votre refuge, aussi bien ceux imprimés sur les cartes que ceux des jetons Survivant récupérés à la Gare.

Puis mettez à jour votre marqueur sur la piste de population pour indiquer combien de survivants habitent dans votre refuge.

La zone dans laquelle se trouve votre marqueur vous indique combien de fermiers il vous faut pour nourrir votre population.

Pour chaque fermier qu'il vous manque, vous pouvez défausser 1 jeton Conserve pour réussir à nourrir votre population.

Si vous réussissez à nourrir votre population, vous gagnez les points de victoire indiqués dans la zone où se trouve votre marqueur.

Exemple : Marc a une population de 24 survivants dans son refuge, il lui faut 6 fermiers pour nourrir sa population. Comme il n'a que 4 fermiers dans son refuge, il dépense 2 jetons Conserve pour nourrir sa population et marque 6 points de victoire.



4/ PRÉPARER LA SAISON SUIVANTE

Une partie se joue en 4 saisons, si vous avez terminé la 4^e saison (hiver), passez directement à la fin du jeu, sinon appliquez les consignes suivantes :

Dés : Pour chacun des 5 lieux, reprenez le nombre de dés approprié, relancez-les et placez-les sur le plateau.

Gare : Ajoutez les 6 prochains jetons Survivant. À 2 joueurs, défaussez d'abord les jetons Survivant restants puis ajoutez les 6 prochains.

Centre : Remettez le jeton Jumelles et le jeton Batte sur leurs emplacements puis ajoutez les 3 prochains jetons Équipement.

Tour : Défaussez les tuiles Événement. Mélangez les 4 tuiles Événement de la nouvelle saison, piochez-en 3 et placez-les face visible sur leurs emplacements. Remettez la dernière dans la boîte du jeu. Enfin, remettez le jeton Héroïne sur son emplacement.

Cartes Aménagement : Défaussez les éventuelles cartes Aménagement restantes puis piochez 3 nouvelles cartes Aménagement de chaque type et placez-les face visible à côté de chaque pioche.

À 2 et 3 joueurs, vous ne piochez que 2 cartes Aménagement.

Premier joueur : Le joueur qui possédait les jumelles devient le premier joueur de cette nouvelle saison.

FIN DU JEU ET VICTOIRE

En plus des points de victoire que vous avez gagnés durant la partie, dévoilez vos missions secrètes et vérifiez si vous les avez accomplies (cf. les cartes Mission, page 8).

Pour chaque mission réussie, ajoutez les points de victoire correspondants. Les jumelles rapportent 2 points de victoire à la fin de la partie.

N'oubliez pas que certains aménagements Bricoleur peuvent potentiellement rapporter des points.

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de survivants dans son refuge parmi les joueurs à égalité qui l'emporte.



LES POUVOIRS DES BRICOLEURS



Lorsque vous récupérez votre premier dé, gagnez en plus une conserve.



Lorsque vous récupérez votre premier dé, vous pouvez échanger 2 dés se trouvant sur des lieux différents. vous pouvez faire cet échange avant de prendre votre dé.



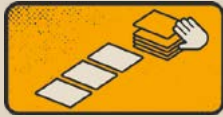
Lorsque vous récupérez votre premier dé, vous pouvez récupérer un second dé dans un lieu différent. Vous ne prenez pas plus de dés que les autres joueurs. Vous finissez votre récupération des survivants un tour avant les autres.



Lorsque vous effectuez l'action du Pont, vous pouvez garder une carte Mission supplémentaire.



Lorsque vous effectuez l'action du Pont, vous piochez 2 cartes Mission supplémentaires.



Lorsque vous gagnez un aménagement, vous pouvez choisir de prendre la première carte du paquet plutôt qu'une des cartes face visible sur la table.



Prenez 2 jetons Conserve.



Compte comme 1 équipement de chaque type pour surmonter les événements et réaliser les missions.



Chaque mission non réussie vous rapporte 2 points de victoire.

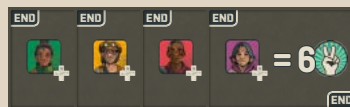


Chaque bricoleur dans votre refuge vous rapporte 1 point de victoire.



Vous gagnez 4 points de victoire à la fin de la partie.

LES MISSIONS SECRETES



Si vous avez le plus de survivants du type demandé, marquez 6 points de victoire. En cas d'égalité, aucun point n'est accordé.



Si vous avez au moins 2 paires du type demandé, marquez 2 points de victoire.



Si vous avez le plus d'équipements du type demandé, marquez 6 points de victoire. En cas d'égalité, aucun point n'est accordé.



Si vous avez au moins 4 équipements du type demandé, marquez 4 points de victoire.



Si vous avez le plus de pouvoirs de bricoleur, marquez 6 points de victoire. En cas d'égalité, aucun point n'est accordé.



Si vous avez au moins 2 pouvoirs de bricoleur, marquez 2 points de victoire.



Si vous avez le plus d'équipements, marquez 6 points de victoire. En cas d'égalité, aucun point n'est accordé.



Si vous avez au moins 2 paires de chaque équipement, marquez 4 points de victoire.



Si vous avez au moins 2 paires de chaque type de survivant, marquez 4 points de victoire.



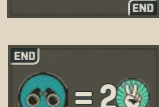
Si vous avez 10 inutiles ou plus, marquez 6 points de victoire.



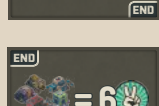
Si vous avez le moins d'inutiles, marquez 6 points de victoire.



Si vous avez le plus de survivants, marquez 6 points de victoire. En cas d'égalité, aucun point n'est accordé.



Si vous avez les jumelles en fin de partie, marquez 2 points de victoire supplémentaires.



Si vous avez au moins 13 aménagements, marquez 6 points de victoire.