



IMPACT

LIVRET DES RÈGLES



SOMMAIRE

1 ÉLÉMENTS DE JEU 6 - 9

Zone NK.....	6
Tuiles «Zone»	7
Pions «Matériel»	7
Pions «Ressource»	8
Dés «Confrontation»	8
Dés «Fortification»	8
Marqueur «Chef Leader».....	8
Sablier	9
Zones de frappe nucléaire	9
Cartes	9

2 ÉLÉMENTS DE FACTION 10 - 11

Compteurs des factions.....	10
Zones Q.G	10
Pions «Collecte»	11
Pions «Avant-poste»	11
Dés «Annexion»	11
Cartes«Archétype»	11

3 FACTIONS 12 - 13

Apparatchik	12
Armée Rouge.....	12
Syndicat.....	12
Rat	13
Gang	13
O.N.Z.E	13

GESTION DES CONFRONTATIONS 24 - 25

Calculer les forces qui s'opposent	24
Force hostile d'une carte exploration	24
Force des explorateurs.....	24
Force d'un avant poste	24
Force d'une zone annexée.....	24
Jet de confrontation	25
Ordre «Prendre une zone collecte».....	25
Ordre «Prendre une zone avant poste».....	25
Ordre «Désannexer» une zone «Refuge»	25
Ordre «Attaquer» des explorateurs	25
Victoire.....	25
Défaite	25
Fuite	25
Mort simultanée.....	25

4 PHASES DE JEU 14 - 25

Quatre phases de jeu	14
Premier tour de jeu	15
Nouveau tour - Événements ...	16
Phase 1 - éclaireur	17
Phase 2 - bâtisseur	18
Vérifier que le compteur est à zéro	18
Missioner dix survivants	18
Déplacement des bâtisseurs sur zone..	18
Contrôler une zone	19
Accords de collecte	19
Bâtir des avant-postes	19
Bâtir des refuges	19
Fortifier un refuge	19
Phase 3 - collecteur	20
Collecte	20
Phase 4 - explorateur	20
Le matin	20
Le soir	21
Ordres :	
- Propagande.....	21
- Attaquer	21
- Éclairer.....	21
- Prendre une zone collecte	21
- Prendre une zone avant poste	21
- Désannexer	21
- Annexer	21
Précisions sur les ordres	22
Récolte du soir	22
Fin du tour - Décompte	23
Nourrir sa faction	23
Score de victoire.....	23
Score de victoire final.....	23

5 6 EFFETS DES ZONES 26 - 27

Zone NK	26
Zone Q.G	26
Zone refuge	26
Zones neutres	26
Zone stratégique métro	26
Zone stratégique monolithe nucléaire	26
Zone stratégique silo de missile	27
Zone hostile contamination	27
Zone hostile toxique	27
Zone hostile radioactive.....	27

PRÉSENTATION

CONTEXTE

1970. Après la victoire de la guerre nucléaire de 1960, la vision d'une domination mondiale néosoviétique est à portée de main. La volonté «de chair et de sang» du peuple nouveau est récompensée par l'immortalité. Les sciences universitaires rattachées à la production parviennent à créer le «Deut», un produit permettant de régénérer l'homo sapiens ; l'espèce humaine évolue en «homo sovieticus».

La surproduction dans tous les domaines bouleverse l'économie mondiale et annihile la moindre résistance militaire ennemie. La pensée néosoviétique s'est répandue sur le monde, elle s'invite même aux élections américaines.

Mais toutes ces avancées ne pourront empêcher le séisme planétaire qui marquera une nouvelle ère.

Dans les années qui précèdent le cataclysme le Politburo fait le constat alarmant des effets du manque de Deut. Le peuple est sujet à une batterie de saignements spontanés cou-

LE JEU

Dans 1mpakt tu incarnes le leader de l'une des 6 factions qui entourent la Zone NK : Apparatchik, Armée Rouge, Syndicat, Gang, O.N.Z.E ou Rat.

L'aube se pointe, tes éclaireurs sont de retour. Tu réunis dix survivants que tu divises en deux groupes.

Le premier groupe va revendiquer les zones dévoilées et y établir des zones de collectes qui te rapporteront des ressources. Si tu as suffisamment de ressources tu pourras transformer ces zones en futurs refuges ou avant-postes pour gagner en influence.

leur rouille qui leur donnera le nom sinistre d'«obskur». Quotidiennement victime de leur immortelle démenche, ils survivent grâce à leur bestialité. Le monde n'est plus que ruine.

Isolée du chaos par de hauts murs, la zone NK est la dernière infrastructure néosoviétique en fonction. On y trouve les vestiges du rouage administratif, quelques membres du Politburo et des scientifiques qui parviennent encore à produire du Deut.

Au pied de l'immense complexe scientifique haut de quatre cents mètres, six factions se sont partagées des quartiers d'influence et maintiennent une paix fragilisée par la diminution des réserves de Deut et des rations alimentaires.

Les hauts membres du parti annoncent qu'en ces jours incertains les factions doivent s'organiser pour explorer les terres abandonnées. C'est officiel, le Chef de faction qui se distinguera par ses actes victorieux prendra le contrôle de toute la Zone NK sous la haute autorité de Chef Leader Suprême.

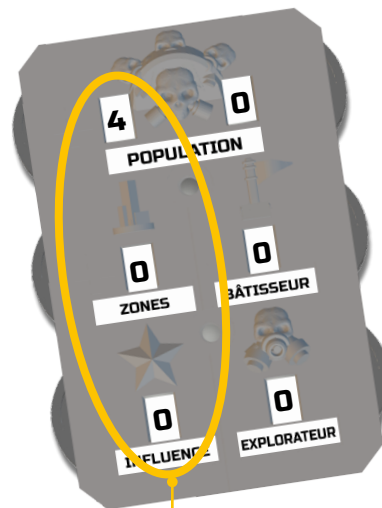
Dans la matinée, le second groupe va explorer les zones. S'ils reviennent vivants tu pourras leur confier un second ordre pour le soir. Il s'agit en général d'un ordre permettant de déstabiliser l'avancée des autres factions.

La nuit tombante, tu dois nourrir ta population avant que la zone NK ne fasse le décompte des actes glorieux de chaque Chef de faction.

Ta notoriété grandissante pourra peut-être t'offrir le titre de Chef Leader suprême à la fin de la quatrième journée.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'obtenir le marqueur «Chef Leader» à la fin du quatrième tour. Ce marqueur peut changer de main en fin de tour après calcul du score de victoire. Ce score est l'addition de la dizaine de survivants présents dans ta faction, du nombre de zones sous contrôle et des points d'influence.



Score de victoire



1

ÉLÉMENTS DE JEU

ZONE NK

Premier élément **placé au centre de la table**.
La tuile «Zone NK» est cette fameuse haute forteresse scientifique dirigée par des membres du politburo.

Elle est impenable et ne peut être traversée.
Elle permet de juxtaposer les tuiles «Zone Q.G», puis au fur et à mesure d'étendre les zones dévoilées.



TUILES «ZONE»

Mets à disposition le sac de pioche des tuiles «Zone».

Ce sac renferme toutes les zones inconnues qui entourent la Zone NK. Tes éclaireurs vont les dévoiler. Avec un peu de chance ils tomberont sur des zones stratégiques, mais ils pourront aussi trouver des zones hostiles.



PIONS «MATÉRIEL»

Mets à disposition le sac de pioche des pions «Matériel».

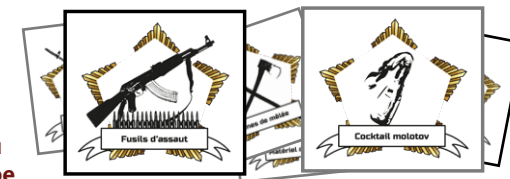
Ce sac renferme tous les pions «Matériel». Parmi eux se trouvent des pions dits «Équipement» (que vos explorateurs portent) comme les armes à feu, les combinaisons ; ils équipent automatiquement vos explorateurs.



Pions «Matériel»

Les effets des pions «Matériel» sont décrits au dos du pion.

Si ton groupe d'explorateurs est décimé, **tu ne perds que tes pions «Matériel» de type «Équipement».**



Pions «Matériel» de type «Équipement»

Le double des pions «Matériel» de type «Équipement» à usage permanent reste en ta possession et peut équiper tes futurs explorateurs.

Si c'est une faction adverse qui a décimé tes explorateurs, elle récupère tes pions «Matériel» de type «Équipement».


Augmente la force de confrontation de +2
Ne se cumule pas avec un autre pion «Fusils d'assaut» (Usage permanent)


Ajoute 1D6-1 mort(s) à ton jet de confrontation.
(Usage unique)

Équipement à usage permanent et unique



PIONS «RESSOURCE»

Les pions «Ressource» (remplacés dans le texte par ) sont du matériel de récupération ou des objets de valeurs en tous genres.

Ils servent de monnaie dans le jeu. Tu pourras en trouver grâce à tes collectes et tes explorateurs. Avec les  tu pourras créer des avant-postes, fortifier des zones annexées, nourrir ta population.

Les petits pions ont la valeur de 1 et les plus gros de 5.

En début de jeu tous les joueurs ont 6 .



DÉS «CONFRONTATION»

Les dés de «Confrontation» sont utilisés pour résoudre les conflits dans le jeu.

Le résultat des dés s'additionne, et les combats peuvent être très meurtriers même si l'on pense que l'on est supérieur en force. C'est un monde postapocalyptique ou entrer en conflit et souvent synonyme de lourdes pertes.



DÉS «FORTIFICATION»

Les dés de fortification permettent d'augmenter la défense d'une zone «Refuge» que tu as annexée.

Il faut avoir trouvé des pions «Matériel» pour en faire usage.



MARQUEUR «CHEF LEADER»

À chaque début de tour un joueur obtiendra le rôle de Chef Leader en conservant le marqueur «Chef Leader». Un compteur permet de savoir quel est le tour de jeu.

Quelques avantages décisionnels sont offerts au Chef Leader dans certaines phases. Le joueur qui conserve ce marqueur en fin de partie gagne le jeu.



SABLIER

On fait appel au sablier de 1 minute afin d'accélérer les accords et conflits de la phase 2 «Bâtisseur» qui peuvent prendre du temps.



ZONES DE FRAPPE NUCLÉAIRE

Cette tuile spéciale remplacera une autre tuile frappée par un missile nucléaire.

Ce n'est pas courant, il ne peut y avoir que 4 frappes maximum dans le jeu, mais si un joueur parvient à obtenir le génie nucléaire, il est un formidable argument de pression.



CARTES

Il existe 3 types de cartes mis à disposition pendant le jeu :

- événement,
- exploration,
- refuge.

Les événements marquent le début d'un nouveau tour, ils déclenchent des effets bénéfiques ou hostiles de manière aléatoire. L'exploration permet de révéler ce que tes explorateurs découvrent sur la zone. Les cartes refuges indiquent les effets bonus liés à un refuge une fois qu'il est annexé.

Les cartes «Archétype» sont dans les mains des joueurs dès le début de la partie (voir chapitre suivant).



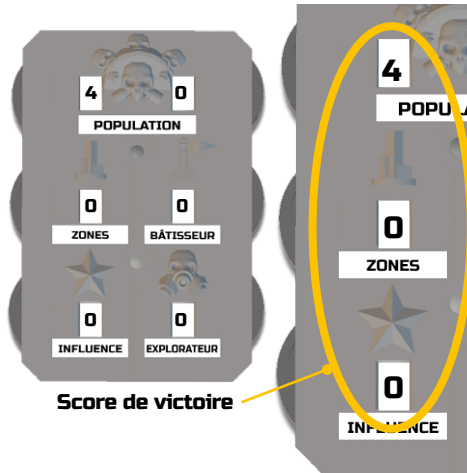
2

ÉLÉMENTS DE FACTION

COMPTEURS DES FACTIONS

Ce compteur est une mise à jour de ta faction. En début de partie la **population est à 40**, les **explorateurs**, les **bâtisseurs**, les **zones** et l'**influence sont à zéro**.

Le score de victoire doit se calculer à chaque fin de tour ; il te suffit d'additionner les chiffres de la partie gauche du compteur :
Dizaine de population + zones + influence.
Dans l'exemple ci-contre tu obtiendrais 4.



Score de victoire

ZONES Q.G

Chaque joueur va placer sa Zone «Q.G» adjacent à la Zone «NK».



PIONS «COLLECTE»

Ces pions permettent d'indiquer quelles zones tu souhaites contrôler pour obtenir +1 (du matériel de recyclage collecté sous forme de pions «Ressource»). Tu peux dans un second temps transformer tes zones de collectes en avant-poste ou zone refuge, mais dans ce cas tes zones ne rapporteront plus aucune (Ressource).



PIONS «AVANT-POSTE»

Ces pions permettent d'indiquer quelles zones «Collecte» tu as transformé en Avant-poste. Les pions «Avant-poste» ajoute +1 dans le compteur «Zones» pour le score de victoire. Leur force est toujours égale à 6.



Nombre d'avant-postes
6 maximum

DÉS «ANNEXION»

Ces dés permettent d'indiquer quelles zones collecte «Refuge» tu souhaites annexer. Une zone annexée apporte +1 dans le compteur «Zones» et +1 en influence. Leur force est égale au score indiqué par le dé.
Notes que chaque zone «Refuge» offre des caractéristiques propres à la zone (voir carte «Refuge»).



Nombre de refuges
6 maximum

CARTES «ARCHÉTYPE»

En début de partie chaque joueur pioche **1 carte «Archétype»**. Dévoile la carte et prends connaissance de la compétence qu'offre l'archétype. Si ton archétype meurt tu piocheras une nouvelle carte. Le chef leader que tu incarnes à une personnalité «Archétype», tu peux jouer cet aspect pour mettre un peu de «rôle play» dans la partie.



Indication sur l'activation
Quand activer les effets ?

Commandement
Niveau sur 5



Compétence
Description des effets

Bonus d'affinité
offre +1 au Commandement si tu joues la même faction (même couleur)

Que représentent les pions «Collecte», «Avant-poste» et les dés «Annexion» ?

Les scellés des portes de ton quartier ont été désolidés avant l'aube. Les survivants sous ton autorité sont impatients de te suivre pour explorer ce monde ravagé laissé pour héritage. Les enjeux sont de taille. Si tu parviens à coordonner ta faction tu seras nommé au poste de chef leader suprême. Tout doit être réglé comme un arithmomètre Felix.

Dès l'aube, les éclaireurs de toutes les factions font état des zones découvertes et établissent une cartographie pour la haute autorité de la Zone NK. Dès transmission des nouvelles données tu ordonnes à tes bâtisseurs de se rendre sur zone pour revendiquer le périmètre de collecte en tendant des bâches de protection et un drapeau arborant l'emblème de ta faction.

Sous tes directives, une zone de collecte est devenue un avant-poste aménagé dans d'anciens bâtiments en hauteur. Tu admires cette zone qui n'est plus un lieu de collecte, mais un lieu de défense qui marque ton autorité.

Par chance, tes bâtisseurs sont venus en nombre pour un potentiel refuge de grand intérêt avec des infrastructures solides. Ce lieu va permettre à la Zone NK de s'agrandir dans un futur proche. L'annexion par ta faction est un gain d'influence incontestable.

En fin de matinée tes zones de collectes font état des ressources trouvées. Pas le temps de s'attarder, tu dois partir avec tes explorateurs pour fouiller les zones...

3 FACTIONS

Sur la page gauche les factions rangées du coté du néosoviétisme et à droite celles classées dans la liste des «parasites sociaux». C'est en tout cas ainsi que le gouvernement néosoviétique classe les factions.

«Après la fin de la guerre nucléaire, lorsque le gouvernement néosoviétique prend le pouvoir en Europe, une membre du K.G.B, Sveta Ivanova, succède à Staline. Sa décision de purger le parti s'enchaîne avec de multiples projets initiés par Staline. Tous les domaines de recherches abondent des ressources sans limite. Les élites parviennent à modeler un nouveau monde régi par des règles strictes et autoritaires ; l'immortalité ne profite qu'au régime : les usines tournent sans discontinuité et jamais une armée n'avait

été plus fervente et vigoureuse.

Opposés à cette vision, des «marginiaux» fuient le régime et s'opposent violemment au programme d'immortalité. Ces hommes sont nommés des «Rats» ; des escadrons naissent pour les exterminer. La religion peine également à rassembler ses croyants qui payent une lourde taxe pour pratiquer dans des zones surveillées. Des prophètes se transmettent alors une nouvelle croyance non surveillée par le gouvernement et fondée sur le chiffre 11. Les gangs profitent des zones irradiées et des infrastructures à l'abandon pour fonder une gouvernance parallèle et anarchique. Ces dans ses zones que naissent les plus grands mouvements prophétiques des O.N.Z.E alliés aux Rats.»



APPARATCHIK

«Nous sommes l'ordre, nous sommes les derniers représentants légitimes d'une gouvernance dont le centralisme est démocratique !»

6 en début de partie.

AVANTAGE DE FACTION

+1 point d'influence en début de partie et joue Chef leader au premier tour.



ARMÉE ROUGE

«Si nous étions à même de porter sur notre propre passé un regard lucide, nous laisserions entre les mains de l'Armée Rouge l'avenir incertain de nos fédérations en ruine.»

6 en début de partie.

AVANTAGE DE FACTION

+1 pion «Matériel» et +2 en début de partie.



SYNDICAT

«Le mouvement vise à unifier le peuple pour défendre nos intérêts collectifs. Camarades ! En ces temps sombres, le socle de l'union est la fondation élémentaire de notre nouvelle civilisation.»

6 en début de partie.

AVANTAGE DE FACTION

+2 pions «Matériel» piochés au hasard en début de partie.



GANG

«Une nouvelle ère est enfin arrivé ! L'anarchie va pouvoir enfin libérer le peuple de toutes ses autorités dominatrices.»

6 en début de partie.

AVANTAGE DE FACTION

+3 en début de partie.



O.N.Z.E

«L'humanité compte ses heures les plus terrifiantes et les plus fascinantes car elle est en phase avec le 11, chiffre de l'équilibre universel. le O.N.Z.E est le désordre et l'ordre, l'absence de l'existence.»

6 en début de partie.

AVANTAGE DE FACTION

Tire 2 cartes «Archétype» et en choisit une en début de partie.



RAT

«Je crache sur cette pseudo-humanité ! Ils sont tous dépendants de leur dose de Deut', de leur dose d'immortalité ! Des homo sovieticus!? Tu parles d'un progrès ! Tous des dégénérés qui tarderont pas à crever.»

6 en début de partie.

AVANTAGE DE FACTION

+10 survivants dans le compteur population.

4

PHASES DE JEU

QUATRE PHASES DE JEU

Comment se décompose un tour de jeu ?
Après que le ou les joueurs désignés aient lu leur événement du tour, on passe à la première phase :

1 - PHASE ÉCLAIREUR

Les joueurs vont dévoiler des zones inconnues à chaque tour :

2 à 4 joueurs = 3 tuiles «Zone» chacun.
5 à 6 joueurs = 2 tuiles «Zone» chacun.

2 - PHASE BÂTISSEUR

Dans cette phase les joueurs vont tenter de prendre le contrôle des zones dévoilées en plaçant chacun après l'autre leur pion «Collecte». Les joueurs peuvent bâtir des avant-postes ou annexer ou fortifier des zones «Refuge» si la zone est sous leur contrôle.

3 - PHASE COLLECTEUR

Les collecteurs ramènent les ressources () égal au nombre de zones sous contrôle.

4 - PHASE EXPLORATEUR

Chaque matin, après la collecte, les Leaders vont partir en exploration. Suite à une exploration «réussie», ils pourront donner un ordre spécial pour le soir ; à cette occasion ils pourront entrer en conflit avec les zones des factions adverses, éclairer de nouvelles zones, attaquer les explorateurs, ... En fin de journée les explorateurs ramènent des ressources.

A la fin du tour, chaque chef de faction va nourrir sa population et tenter d'acquérir le titre de Chef Leader pour le tour suivant.

Si un joueur obtient ce titre au quatrième tour il gagne la partie.

PREMIER TOUR DE JEU

Avant de débiter la partie l'un des joueurs va prendre le titre de Chef Leader du premier tour.

Si la faction «Apparatchik» est jouée, elle devient automatiquement Chef Leader.

Si la faction «Apparatchik» n'est pas jouée, les joueurs qui souhaitent être Chef Leader doivent l'annoncer, exemple : «Moi chef !» avec un accent russe c'est plus crédible...

Si un seul joueur s'annonce, il récupère le marqueur Chef Leader.

Si plusieurs joueurs souhaitent être Chef Leader, les joueurs passent en **conflit** :

Toutes les factions engagées dans le conflit perdent 1D6 de leur population moins le score de «Commandement» inscrit en haut à droite de la carte (+1 si le bonus d'affinité correspond à la couleur de votre faction). **Le joueur qui obtient le score le plus bas gagne le titre de Chef Leader** et prend le marqueur Chef Leader. Ex : faction «Gang» obtient -2, faction «Rat» obtient -1 et «Syndicat» obtient +1 ; le joueur «Gang» devient Chef Leader et le «Syndicat» perd 1 survivant de sa population. (Si le nombre est zéro ou négatif il n'y a aucune perte au sein de la population).

Si le résultat est à égalité les candidats reperdent 1D6 de leur population moins le score de «Commandement» jusqu'à ce qu'il y ait un écart.

Seuls les meilleurs restent dans la course lorsqu'il faut déterminer un écart. Tu peux aussi décider d'abandonner avant de jeter tes dés.

Si aucun joueur ne souhaite être chef leader, le joueur qui prend le marqueur est celui qui se trouve le plus proche des Apparatchiks dans cet ordre : **Armée Rouge > Syndicat > Gang**

Le Chef Leader désigne les joueurs qui activent leur événement (voir chapitre suivant).



Marqueur Chef Leader



ÉVÉNEMENT



Des événements vont marquer le début de chaque tour de jeu.

Chaque joueur tire 2 cartes «Événement» qu'il garde face cachée sans en prendre connaissance.

A chaque début de tour le joueur Chef Leader désigne quel joueur active son événement.

Une carte événement s'adresse au joueur qui la lit. Si elle lui demande de prendre une décision, c'est au joueur qui lit la carte de la prendre.

Le nombre d'événements joués dépend du nombre de joueurs :

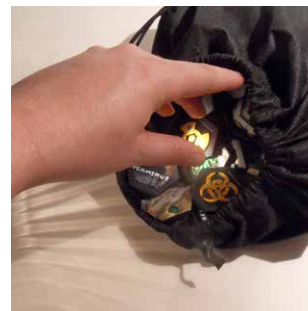
Nombre d'événements / tour	Nombre de joueurs	Nombre d'événements minimum ou maximum
2		1 / tour
3		1 ou 2 / tour
4		2 / tour
5		2 ou 3 / tour
6		3 / tour

Exemple : trois joueurs doivent jouer les premiers événements. Le Chef Leader demande à un joueur d'activer sa première carte puis il demande au second joueur d'activer sa carte. Au second tour il décide de ne faire agir qu'une seule carte, la sienne. Au tour suivant il en fait agir deux. au dernier tour il ne restera plus qu'un événement.

Tous les événements doivent être joués.

PHASE

1 - ÉCLAIREUR



= 3 TUILES «ZONE»



= 2 TUILES «ZONE»

De 2 à 4 joueurs, chaque joueur pioche 3 tuiles «Zone» à l'aveugle dans le sac et les dévoile immédiatement.

De 5 à 6 joueurs, chaque joueur pioche 2 tuiles «Zone».

Le joueur Chef Leader pose en premier l'une de ses tuiles «Zones», où il le souhaite, mais toujours adjacente à une zone existante.

Une fois que le Chef Leader a posé sa tuile, les joueurs vont tour à tour poser une de leur tuile (dans le sens des aiguilles d'une montre) jusqu'à ce que toutes les tuiles soient posées.

Dans cette phase les effets des tuiles hostiles n'agissent pas. Tes éclaireurs t'ont indiqué la présence de zones dangereuses mais ne les ont pas imprudemment explorées.

Il ne peut pas y avoir 3 zones hostiles adjacentes à une zone Q.G.

DÉVOILER UN REFUGE

Chaque fois qu'un refuge est dévoilé, prends le temps de placer la carte «Refuge» concernée face visible et de lire les effets de la zone avant de poser la zone.

Sur les 78 tuiles, tu peux dévoiler 4 types de zones :

ZONES HOSTILES

contaminée radioactive toxique



(Effets des zones à la page 29)

ZONES NEUTRES

forêt marécage plaine urbaine



ZONES STRATÉGIQUES

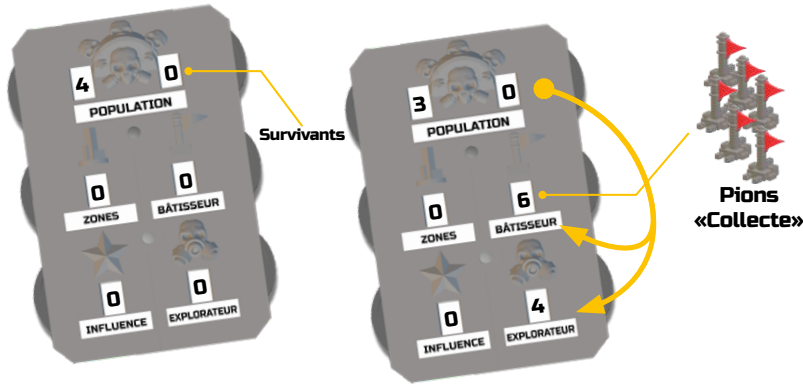
monolithe nucléaire métro silo de missile



ZONES REFUGES



2 - BÂTISSEUR



VÉRIFIER QUE LE COMPTEUR EST À ZÉRO

Avant de jouer cette phase, **chaque joueur vérifie que le compteur affiche bien zéro chez les bâtisseurs et zéro chez les explorateurs**. Si ce n'est pas le cas c'est qu'il y a eu une erreur à la phase précédente. Le joueur doit mettre à jour son compteur en enlevant le nombre d'explorateurs et de bâtisseurs : *«Oui il les perd ! un Chef de faction doit être plus vigilant ! Évitez que l'erreur ne se répète.»*

MISSIONNER DIX SURVIVANTS

Chaque joueur va secrètement **répartir 10 survivants** de sa population entre les explorateurs et les bâtisseurs.

Pour jouer la phase de «bâtitseur» tu dois t'assurer d'avoir au moins 1 bâtisseur sur le compteur.

Chaque bâtisseur équivaut à 1 pion «Collecte». Chaque joueur doit prendre secrètement le nombre de pions correspondant dans sa main pour éviter de se tromper lors de l'étape suivante.

DÉPLACEMENT DES BÂTISSEURS SUR ZONE

Le joueur Chef Leader désigne quel est le **premier joueur à placer son pion «Collecte»**. Le joueur désigné peut poser son pion sur toutes les zones neutres, stratégiques et «Refuge» ; ce qui exclu les zones «Hostiles».

Tu peux tenter de reprendre une zone où se trouve un pion «Collecte» adverse, mais il est impossible de reprendre une zone protégée par un avant-poste ou une zone «Refuge» déjà annexée dans cette phase.

ZONES NEUTRES FORÊT / MARÉCAGE / PLAINE / URBAINE



ZONES STRATÉGIQUES MONOLITHE / MÉTRO / SILO



ZONES REFUGE



Une fois que le joueur a posé 1 pion «Collecte» il désigne le joueur suivant, qui lui-même désignera le suivant, jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé la totalité des pions «Collecte» détenus secrètement dans leur main. **On ne demande jamais à un joueur combien de pions «Collecte» il lui reste !**

CONTRÔLER UNE ZONE

Une fois tous les pions «Collecte» posés si un joueur a **un pion seul sur une zone**, il contrôle la zone et laisse son pion dessus.

Il est fort probable que **plusieurs pions «Collecte» de couleurs différentes** soient sur la même zone. Dans ce cas c'est le joueur qui a le plus de pions présents qui prend la zone. Tous les joueurs concernés retirent leur(s) pion(s), sauf **celui qui la contrôle** (il en laisse un).

Si le nombre est égal on passe à un accord.

ACCORDS

LES ACCORDS SE JOUENT EN 1 MN !



S'il y a un nombre égal de pions sur une zone entre deux joueurs, ils doivent passer par un accord pour que l'un d'eux se retire.

En cas de non-accord à la fin de la minute, les joueurs concernés retirent leur pion, la zone ne peut être contrôlée et reste neutre (sans pion «Collecte»).

S'il y a entre 3 ou plusieurs autres joueurs sur une zone, chaque joueur peut donner son soutien sur la zone à une autre faction, son pion prend alors la couleur du joueur soutenu. *Si la faction «Armée rouge» a 2 pions «Collecte», «Rat» a 1, «Syndicat» a 1 et «Gang» a 1, l'alliance des factions «Rat» «Syndicat» «Gang» peut prendre la zone à condition d'être d'accord sur l'unique bénéficiaire.*

On peut demander **en contrepartie** un autre soutien sur une autre zone, un accord et/ou des pions «Ressource» (), «Matériel», des survivants de la population, d'aller chercher un café...



BÂTIR DES AVANT-POSTES

Une fois passé les accords tu peux échanger un pion «Collecte» contre un pion «Avant-poste» en échange de 6 .



La force d'un «Avant poste» est toujours égale à 6

Seuls les pions «Collecte» sur une zone neutre ou stratégique peuvent devenir des avant-postes, **cela exclu donc les zones «Refuge»**.

ZONES NEUTRES ET STRATÉGIQUES



Chaque Avant-poste s'ajoutent au compteur «Zones» et augmente ton score de victoire.

BÂTIR DES REFUGES

Une fois passé les accords tu peux échanger un pion «Collecte» contre un dé «An-nexion» en échange de 6 .



La force d'un «Refuge» est égale à son score affiché par le dé.

ZONES REFUGE



Les zones «Refuge» peuvent être renforcées si tu possèdes suffisamment de jusqu'à un maximum de 12 (voir fortifier un refuge).

Chaque «Refuge» s'ajoute au compteur «Zones» et augmente ton score de victoire.

FORTIFIER UN REFUGE

Une fois passés les accords tu peux augmenter la fortification d'une zone refuge jusqu'à un maximum de 12. Au delà de 6 ajoute un dé gris de fortification sur la tuile. Tu dois dépenser **1 pour +1 en fortification.**



3 - COLLECTEUR



COLLECTE

Dans cette phase les joueurs collectent +1 par pion «Collecte», ce qui exclu les pions «Avant poste» et zone «Refuge» annexée.

La collecte permettra de nourrir la population à la fin du tour et/ou bâtir au prochain tour.



4 - EXPLORATEUR



Cette phase se joue en deux temps : matin et soir.

LE MATIN

Tous les joueurs piochent une carte «Exploration» et appliquent les effets de la carte piochée.

La carte exploration peut être : une découverte offrant du matériel, des recrutements qui augmenteront la population de ta faction, des rencontres spéciales, des conflits, des situations dangereuses. Généralement si après lecture de la carte exploration et gestion des effets tes explorateurs sont encore en vie tu gagnes un bonus expliqué en fin de description.

LE SOIR

Il faut en priorité **déterminer quelle faction joue en premier**.

Le Chef Leader du tour a le privilège de choisir quelle faction active son ordre (il peut se désigner).

Le joueur qui a été désigné joue un ordre parmi les sept décrits dans le tableau ci-dessous.

Une fois l'ordre joué le **chef leader** désigne le prochain joueur jusqu'à ce que tous les joueurs aient joués.

Si ton compte d'explorateurs est à zéro, tu passes ton tour.

ORDRES	CONDITIONS	ACTIONS
Propagande	Aucune.	<ul style="list-style-type: none"> Récupère 1 D6+(Niveau de commandement) survivants de la population d'une faction adverse.
Attaquer	La faction ciblée a encore des explorateurs en jeu.	<ul style="list-style-type: none"> Attaque le groupe d'explorateurs adverse (voir chapitre 5 «gestion des confrontations»).
Éclairer	Une de tes zones est adjacente à une zone non dévoilée.	<ul style="list-style-type: none"> Dévoile une nouvelle tuile zone. Si ce n'est pas une zone hostile tire une carte exploration. En cas de succès tu peux prendre la zone avec un pion «Collecte». Si tu as suffisamment de ressources tu peux bâtir un «Avant-poste» ou annexer la zone «Refuge».
Prendre une zone collecte	Une de tes zones est adjacente à une zone «Collecte» adverse ou à une zone libre (dans ce cas place ton pion «Collecte»).	<ul style="list-style-type: none"> Retire le pion «Collecte» adverse et remplace-le par l'un de tes pions. Si tu as suffisamment de ressources tu peux bâtir un «Avant-poste» et obtenir +1 zone ou annexer la zone si c'est un «Refuge» et obtenir +1 zone et influence.
Prendre une zone avant-poste	Une de tes zones est adjacente à une zone «Avant poste» adverse.	<ul style="list-style-type: none"> Entre en conflit avec la zone «Avant-poste» (voir chapitre 5 «gestion des confrontations»). Si tu es victorieux tu prends la zone avec ton pion «Collecte». Si tu as suffisamment de ressources tu peux bâtir un «Avant-poste» et obtenir +1 en zone.
Désannexer	Une de tes zones est adjacente à une zone «Refuge» annexée adverse.	<ul style="list-style-type: none"> Entre en conflit avec la zone «Refuge» annexée (voir chapitre 5 «gestion des confrontations»). Si tu es victorieux tu prends la zone avec ton pion «Collecte» et fait perdre 1 en zone et en influence à la faction adverse. Si tu as suffisamment de ressources tu peux annexer la zone «refuge» et obtenir +1 en zone et en influence.
Annexer	Une de tes zones est adjacente à une zone «Refuge» libre.	<ul style="list-style-type: none"> Si tu as suffisamment de ressources tu peux annexer la zone «refuge» et obtenir +1 en zone et en influence.

Faites attention, le choix du joueur a une influence sur les factions qui n'ont pas encore jouées ! Exemple : si tu anéantis les explorateurs d'une autre faction, elle devra passer son tour.

PRÉCISIONS SUR LES ORDRES

Pour valider les ordres «Éclairer», «Prendre une zone collecte», «Prendre une zone avant poste», «Désannexer» et «Annexer» **il faut impérativement que l'une des zones de ta faction soit adjacente à la zone visée**. Si ce n'est pas le cas, tu dois choisir un autre ordre qui respecte les conditions.

Bien que déconseillé si tes explorateurs ne sont pas équipés, tu peux traverser une zone hostile. Dans ce cas applique les effets des zones à tes explorateurs.

Si aucun ordre ne convient, le joueur peut passer son tour.

LE JOUEUR «RAT» VEUT JOUER L'ORDRE «ÉCLAIRER»



Impossible d'aller sur cette zone puisque l'une des zones de passage appartient au joueur «Gang».



La zone de la faction «Rat» est adjacente à la zone visée.

LE JOUEUR «RAT» VEUT JOUER L'ORDRE «DÉSANNEXER» PUIS CHANGE EN «PRENDRE ZONE AVANT POSTE»



Impossible de désannexer la zone refuge «Abattoir» sans passer par une zone adverse.



La zone «Rat» est adjacente à l'avant-poste visé, il peut entrer en conflit avec.



RÉCOLTE DU SOIR

Avant de passer à la fin du tour, chaque joueur récupère **1** pour **2** explorateurs présents sur le compteur.

(Exemple : 4 explorateurs = 2, 7 = 3, ...).

DÉCOMPTE



Score de victoire



SCORE DE VICTOIRE

Chaque chef de Faction va annoncer son score de victoire du tour **en additionnant la partie gauche de son compteur** : dans l'exemple à gauche le joueur obtient un score de 6.

En cas d'égalité il y a : Accord / Conflit.

ACCORD

Si un joueur se voit accorder la victoire en échange après négociation (ressource, matos, population, part de Praga ...), il obtient le marqueur Chef Leader.

Si les joueurs n'ont pas trouvé d'accord on passe en conflit.

CONFLIT

Les factions aux scores de victoire égales s'affrontent et perdent 1D6 de leur population moins le niveau de «Commandement» inscrit en haut à droite de la carte «Archétype».

Le joueur qui obtient le score le plus bas obtient le marqueur Chef Leader.

(Si le nombre est zéro ou négatif il n'y a aucune perte au sein de la population).

Si le résultat est à égalité les candidats relancent 1D6 jusqu'à ce qu'il y ait un écart.

SCORE DE VICTOIRE FINAL

Pour connaître le score de victoire final, chaque Chef de faction va ajouter deux bonus :

- **Bonus de ressource par lot de 6** : x6 = +1 point d'influence.
- **Bonus d'expansion / 6 zones adjacentes** : 6 zones adjacentes = +1 point d'influence
12 zones adjacentes = +2 points d'influence
(La Zone Q.G est à prendre en compte)

Le joueur qui a le score le plus élevé devient le **Chef Leader Suprême** et gagne la partie.

! ATTENTION ! Tous les joueurs remettent les compteurs explorateurs et bâtisseurs à zéro et les transfèrent à la population !

NOURRIR SA FACTION

La première tâche à accomplir avant de calculer son score de victoire et de nourrir sa population. **Vous devez payer 1 par dizaines.**

Pour chaque dizaine non nourrie, la faction perd 1D6 survivants de sa population.

5 GESTION DES CONFRONTATIONS

CALCULER LES FORCES QUI S'OPPOSENT

FORCE HOSTILE D'UNE CARTE EXPLORATION

Pour les forces hostiles des cartes «Exploration» la force est définie sur la carte.

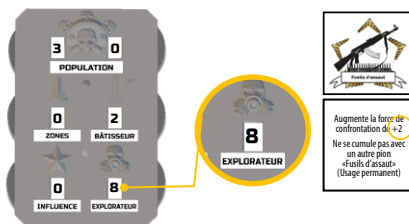
Ci-contre force de 6.



FORCE DES EXPLORATEURS

Pour les «Explorateurs» la force est définie par le nombre d'explorateurs, voir le nombre sur votre compteur en y ajoutant les éventuels «Équipement». *Ci-contre force de 8 + 2 = 10.*

Les joueurs ne doivent jamais demander aux autres joueurs leur force, elle ne se révèle qu'après avoir annoncé un conflit !



FORCE D'UN AVANT POSTE

Pour les zones défendues par un «Avant poste» la force est toujours égale à 6.



FORCE D'UNE ZONE ANNEXÉE

Pour les zones «Refuge» la force est définie par le nombre indiqué par le dé d'«Annexion» en y ajoutant les dés bonus de fortification.

Dans l'exemple la zone «Refuge» est à 6+6 soit 12 au total.



JET DE CONFRONTATION

Une fois que la force des opposants est calculée chacun va jeter un nombre de dés de «Confrontation» correspondant à sa force :

SI ÉGALE = 3 DÉ	
SI SUPÉRIEURE = 3 DÉ	
SI INFÉRIEURE = 2 DÉ	
SI DOUBLEMENT INFÉRIEURE = 1 DÉ	

On additionne le résultat infligé et on descend le score «Explorateurs» du compteur ou le chiffre du dé d'«Annexion».

	Double réussite	+2
	Réussite	+1
	Échec	0

Exemples :

		= 3		= 6
		= 2		= 0
		= 1		= 0

ORDRE «DÉSANNEXER» UNE ZONE «REFUGE»

Une zone «Refuge» résiste avec son score de défense + *bonus défensif (dé gris)*. Si l'agresseur perd le combat, la zone «Refuge» ne remonte pas sa défense, elle conserve les dégâts.

ORDRE «ATTAQUER» DES EXPLORATEURS

Des factions peuvent entrer en conflit sous l'ordre «Attaquer». Les joueurs comparent leur force et entrent en confrontation.

VICTOIRE

Un joueur qui gagne une confrontation en réduisant le compteur «Explorateurs» à zéro **gagne +1 point d'influence** et tous les pions «Matériel» équipement adverse (*qu'il soit un avant-poste, un refuge ou des explorateurs*).

DÉFAITE

Un joueur qui perd une confrontation avec ses «Explorateurs» **ne perd pas de point d'influence**. En revanche il perd tous ses pions «Matériel» équipement et sa carte Archétype! Il change donc d'Archétype. S'il jouait la défense d'un avant-poste il perd 1 en zone, et s'il jouait un refuge annexé il perd 1 en zone et en influence.

FUITE

Le joueur ne peut fuir que les confrontations liées aux cartes «Exploration» si celles-ci le permettent. Dans ce cas il subit une **perte automatique de 2 survivants** de son compteur «Explorateurs».

MORT SIMULTANÉE

Si le dernier jet de confrontation entre deux factions se conclut par la mort simultanée de tous les explorateurs, les joueurs perdent leurs pions «Matériel» équipement et leur archétype et ne gagnent aucun point d'influence.

6 EFFETS DES ZONES



ZONE NK :
Permet d'installer les zones de communautés sur les cases adjacentes : zone infranchissable.



ZONE STRATÉGIQUE MÉTRO :

Si d'autres zones «métro» sont dévoilées, tes «Explorateurs» peuvent se déplacer d'une zone métro à une autre.
Contrôlable avec un pion «Collecte» ou «Avant poste».



ZONE Q.G. :
Point de départ de tes «Explorateurs» ; seuls les «Explorateurs» de la même faction peuvent la franchir.



ZONE REFUGE :
Annexable en dépensant 6 à la phase «Bâtisseur» ou sous l'ordre «Annexer».
Contrôlable avec un pion «Collecte».



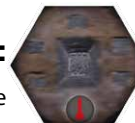
ZONE STRATÉGIQUE MONOLITHE NUCLÉAIRE :

Toutes les zones «Refuge» d'une faction rattachées par des zones contrôlées à un ou plusieurs monolithes nucléaires sous contrôle ont un bonus de défense de +2. *(Ce bonus ne se cumule pas si d'autres zones Monolithe Nucléaire sont rattachées).*
Donne aussi la possibilité d'utiliser la zone «Silo de missile» si la zone est contrôlée.
Contrôlable avec un pion «Collecte» ou «Avant-poste».



ZONES NEUTRES :
Les 4 types de zones neutres sont «Forêt», «Marécage», «Plaine» et «Urbaine». Les joueurs peuvent contrôler la zone avec un pion «Collecte» et y construire un «Avant-poste».

ZONE STRATÉGIQUE SILO DE MISSILE :



Après avoir pris le contrôle du «Silo de missile», tu peux lancer un missile sur une zone de ton choix, excepté la Zone NK et les Zones QG de faction, **au début ou à la fin de l'une des phases (selon ta préférence),**

La condition pour faire usage de cette arme et de contrôler un «Monolithe nucléaire» ou d'obtenir un pion «Matériel» électrique, *histoire de mettre en marche le silo.*



La zone ciblée et anéantie et remplacée par une tuile «Zone de destruction nucléaire».



Si tu es victime d'une destruction nucléaire, n'oublie pas de baisser ton «Influence» et le nombre de ton compteur «Zones», surtout si une de tes zones «Refuge» a été anéantie.
Il n'y a qu'un missile par zone de lancement!

La «Zone de destruction nucléaire» et considérée comme une zone hostile radioactive et infranchissable.

Contrôlable avec un pion «Collecte» ou «Avant poste».



ZONE HOSTILE CONTAMINATION :

En entrant dans la zone un de tes explorateurs tombe malade et meurt, **soustrait 1 à ton compteur explorateur.** *Le virus s'est-il propagé ?*

Pour savoir combien ont été contaminés lance trois dés de «Confrontation» :
 et = pas de contaminé en plus,
 = 1 victime de plus, *retire 1 explorateur du compteur par tiré.*

Chaque victime est égale à un dé de confrontation à relancer.

Ex : Si en lançant tes trois dés de «Confrontation» tu obtiens 2 tu perds 2 explorateurs et retire 2 dés de confrontation. Si tu n'a tiré aucun la contamination s'est arrêtée.



ZONE HOSTILE TOXIQUE :

Lorsque tes «Explorateurs» entrent dans la zone **soustrait 1 à ton compteur explorateur puis transfère 1D6-1 à ton compteur population.**



ZONE HOSTILE RADIOACTIVE :

Lorsque tes «Explorateurs» entrent dans la zone tu perds **1D6-1 explorateur(s).**



RÉCAPITULATIF DU SYSTÈME DE JEU

ÉVÉNEMENT EN DÉBUT DE TOUR



Révélation des événements selon nombre de joueurs :

Nombre d'événements / tour	Nombre de joueurs	Nombre d'événements min / max
	2	1 / tour
3	1 ou 2 / tour	
4	2 / tour	
5	2 ou 3 / tour	
6	3 / tour	

PHASE 1 éCLAIREUR

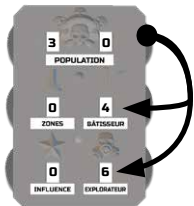
Nombre de tuiles à piocher et à poser selon nombre de joueurs :

2 à 4 joueurs = 3 tuiles
5 à 6 joueurs = 2 tuiles



PHASE 2 bâtISSEUR

Répartir 10 survivants de la population entre explorateur/bâtisseur :



4 =

Poser pions «Collecte» et désigner le prochain joueur qui pose.

Gérer les accords.

Bâtir avant-postes et refuges pour 6.

Fortifier.

PHASE 3 collecteur

Collecter x1 par pion «Collecte»

PHASE 4 explorateur

Matin : tirage d'une carte exploration.

Soir : Choisir un ordre (voir tableau ci-dessous)

Le Chef Leader choisit qui active son ordre (pour tous les joueurs).



ORDRES	ACTIONS
Propagande	Récupère 1D6+(commandement) pop. d'une faction adverse.
Attaquer	Attaque le groupe d'explorateurs adverse. Victoire = +1 Influence
Éclairer	Dévoile une nouvelle tuile zone. Si ce n'est pas une zone «Hostile» tire une carte exploration. Pose un pion «Collecte» sur la zone si tu as encore des explorateurs.
Prendre une zone collecte	Retire le pion «Collecte» adverse et remplace-le par l'un de tes pions. Tu peux bâtir un «Avant-poste».
Prendre une zone avant-poste	Entre en conflit avec une zone «Avant-poste». En cas de victoire tu peux poser un pion «Collecte» ou bâtir un «Avant-poste».
Désannexer	Entre en conflit avec une zone «Refuge» annexée. En cas de victoire tu peux poser un pion «Collecte» ou bâtir un «Refuge» en l'annexant.
Annexer	Annexer une zone «Refuge» libre.

Récolte des explorateurs : +1 / 2 explorateurs

FIN DE TOUR

Transférer ses explorateurs et bâtisseurs à la population

Nourrir sa faction : x dizaine de population

Score de victoire : additionne la colonne de gauche (le plus haut récupère le marqueur chef leader)



Victoire face à une faction adverse +1 en influence



+1 en influence +1 en zone



+1 en zone



+1 phase 3



+1 fin phase 4

Fin de partie

Bonus au score final

x6

+1 en influence



+1 en influence / 6 zones adjacentes