

DEAD OF WINTER

COLONIES EN GUERRE



LIVRET DE RÈGLES

STOP!
SI VOUS SOUHAITEZ
APPRENDRE COMMENT
JOUER, DÉCOUVREZ LA VIDÉO
D'EXPLICATION SUR
FR.ASMODEE.COM

COLONIES EN GUERRE

COMMENT JOUER À COLONIES EN GUERRE

L'extension *Colonies en Guerre* apporte de nouveaux éléments qui peuvent être combinés avec le jeu de base *Dead of Winter* ou *Dead of Winter : la nuit la plus longue*. Ils comprennent des cartes Croisée des Chemins, des cartes Crise, des survivants, et le module d'Objet Aléatoire.

En plus de cela, si jamais un joueur possède *Dead of Winter* et *Dead of Winter : la nuit la plus longue*, cette nouvelle extension comprend des règles et les éléments nécessaires pour combiner le tout en une variante géante de *Dead of Winter* pour 4 à 11 joueurs, jouable colonie contre colonie.

Dans la variante *Colonies en Guerre*, 2 colonies partageant la même ville devront s'affronter pour le contrôle des ressources et du territoire.

Les joueurs trouveront les règles de base de *Dead of Winter* dans le livret de règles de *Dead of Winter* ou *Dead of Winter : la nuit la plus longue*, ou en ligne dans les pages dédiées sur fr.asmodee.com. Ce livret de règles présente les changements apportés aux règles de base qui s'appliquent lorsque vous jouez à l'extension *Colonies en Guerre* de *Dead of Winter*.

CARTES COMPATIBLES



Toutes les cartes de *Dead of Winter : Colonies en Guerre* comportent une icône de balle dans leur coin inférieur droit, afin de les distinguer des cartes provenant d'autres extensions de *Dead of Winter*.



Les cartes de *Dead of Winter : Colonies en Guerre* comportant un symbole « cible » dans leur coin inférieur droit, ne peuvent pas être utilisées lors d'une partie normale de *Dead of Winter*. Ces cartes ne peuvent servir qu'avec la variante *Colonies en Guerre*.

MATÉRIEL

- 50 cartes Croisée des Chemins
- 11 cartes Crise
- 4 cartes Objectif commun
- 10 plateau joueur
- 15 cartes Survivant
- 43 cartes Objet Aléatoire
- 8 cartes Objectif personnel Loup Solitaire
- 14 cartes Mission Loup Solitaire
- 10 cartes Tactique
- 33 jetons Balle
- 15 survivants cartonnés
- 1 carte lieu Tanière du Loup Solitaire
- 1 marqueur de combat
- 1 compteur de combat
- 1 compteur de moral Loup Solitaire
- 1 livret de règles
- 15 socles en plastique pour les pions cartonnés
- 1 sablier
- 2 dés de combat

NOUVEAU MATÉRIEL



Compteur de combat : Ceci permet de suivre l'évolution des forces de combat pendant chaque combat.



Marqueur de compte : Ceci est utilisé pendant chaque combat pour marquer la différence de force de combat.

AUX AGUETS

1 à la force de combat. Si les 2 leaders de colonie sont AUX AGUETS, le combat prend fin immédiatement sans effet supplémentaire.

Cartes Tactique : un paquet de 5 cartes est utilisé par le leader de chaque colonie au début de chaque combat.

Jeton Balle : les jetons Balle sont une nouvelle ressource qui peuvent aider les colonies à lutter contre leurs ennemis. La case carte Crise sert maintenant de réserve de balles de chaque colonie. Les jetons Balle sont ajoutés ou retirés des réserves selon les différentes actions effectuées dans la partie.

Sablier : il sert lors de l'étape d'actions simultanées de la phase des joueurs.

Dé de combat : Ces dés sont lancés à la fin de chaque combat.



Cartes Mission et Objectif personnel Loup Solitaire : ces dernières sont utilisées par le joueur Loup Solitaire lorsque vous jouez avec un nombre de joueur impair.

La Tanière du Loup Solitaire : cela sera la colonie du joueur incarnant le Loup Solitaire, lorsque vous jouez avec un nombre de joueurs impair.

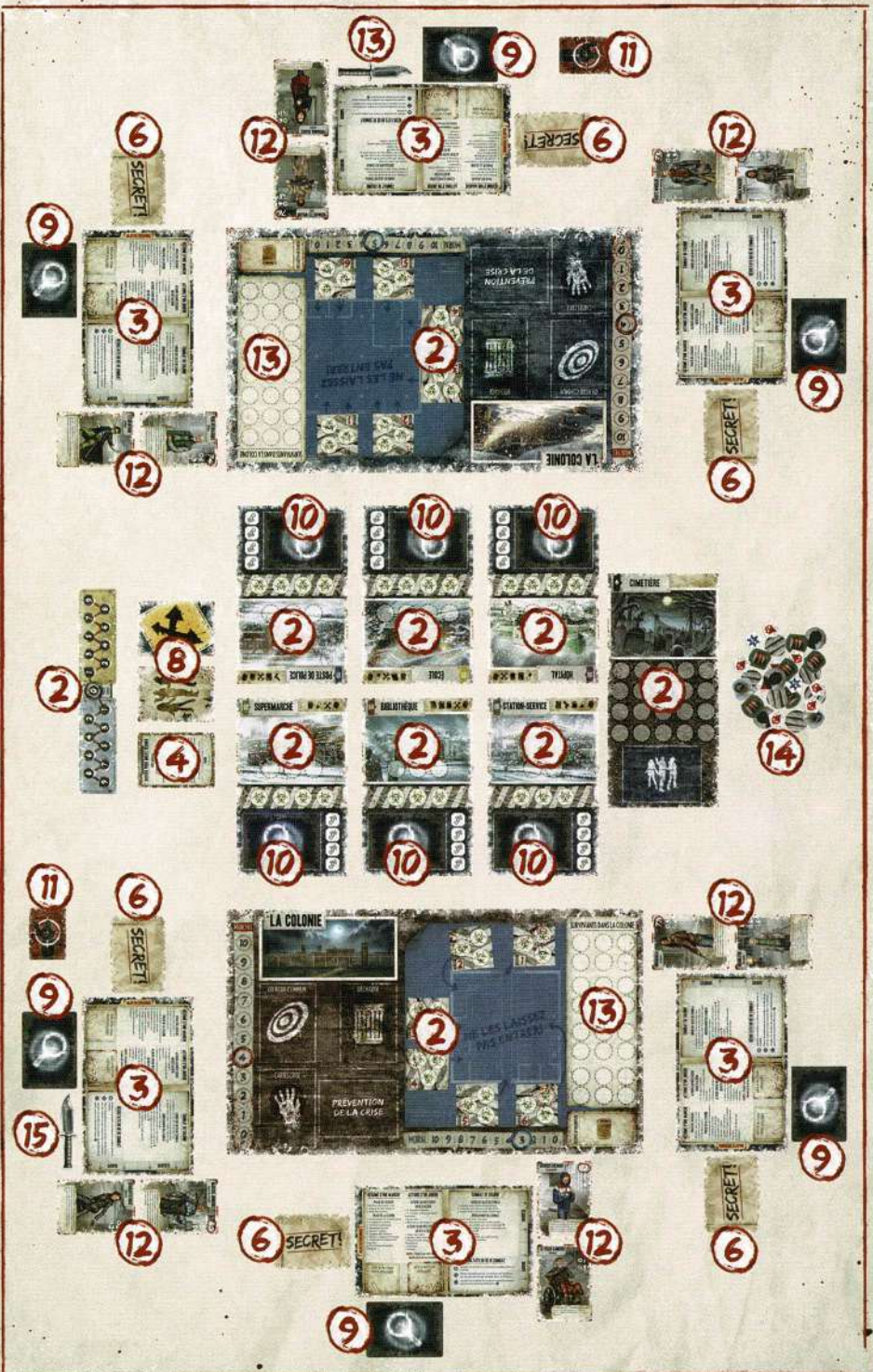
MISE EN PLACE

La variante *Colonies en Guerre* est prévue pour 4 à 11 joueurs. Afin de procéder à la mise en place de la variante *Colonies en Guerre de Dead of Winter*, suivez les étapes suivantes :

1. Récupérez tous les éléments de jeu de *Dead of Winter* et de *Dead of Winter : la nuit la plus longue*, qui sont indiqués à la page 6. Ensuite, combinez ces éléments avec ceux de l'extension *Colonies en Guerre*.
2. Placez 2 plateaux de colonie, 6 cartes lieu et le Cimetière comme indiqué ou selon l'espace dont vous disposez sur votre table. Ensuite, placez le compteur de combat afin que les côtés bleu et jaune soient chacun dirigés vers une colonie.
3. Chaque joueur reçoit un des nouveaux plateau joueur compris dans *Colonies en Guerre*.
4. Les joueurs peuvent choisir quel objectif commun de *Colonies en Guerre* ils souhaitent suivre, ou ils peuvent en choisir 1 au hasard. Placez l'objectif commun choisi près de la zone de jeu. Les 2 colonies partageront le même objectif commun.
5. Divisez les joueurs équitablement en équipe entre les 2 plateaux de colonies. S'il y a un nombre de joueurs impair autour de la table, l'un des joueurs incarnera le Loup Solitaire. Vous trouverez les instructions de mise en place et de jeu pour le Loup Solitaire, à la page 14. La page 15 contient les instructions pour une partie à 11 joueurs.
6. Mélangez les cartes Objectif personnel, et distribuez-en 1 à chaque joueur. Remplacez le reste des cartes dans la boîte de jeu sans les regarder. Il est interdit pour un joueur de révéler son objectif personnel aux autres joueurs.
Note : il n'y a pas d'objectif personnel – Traître dans la variante Colonies en Guerre.
7. Mélangez le paquet des cartes Crise *Colonies en Guerre* et placez-le près de la zone de jeu.
8. Mélangez le paquet des cartes survivant et celui des cartes Croisée des Chemins, puis placez ces paquets sur le côté de la zone de jeu.
9. Mélangez toutes les cartes Objet de départ et distribuez-en 5 à chaque joueur. Remplacez le reste dans la boîte de jeu.
10. Séparez les cartes Objet restantes en différents paquets selon leur lieu de provenance. Ajoutez 5 cartes Objet aléatoire à chaque paquet de lieu. Mélangez chaque paquet et placez-les sur leur carte Lieu respective.
11. Placez 5 cartes Tactique sur chaque colonie.
12. Distribuez 4 cartes Survivant à chaque joueur. Chaque joueur en choisit 2 qu'il garde, et remet les autres dans le paquet. Ensuite, mélangez à nouveau le paquet Survivant.
Note : Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, on distribue 5 cartes Survivant à chaque joueur qui en gardent 3. Chaque joueur choisit le leader de son groupe parmi les 2 cartes qu'il a en main, et en place la carte à côté de l'espace prévu à cet effet sur le plateau de joueur. L'autre carte Survivant est placée dans le groupe du joueur à côté de l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau de joueur.
13. Chaque joueur récupère les survivants cartonnés correspondants à ses cartes et les place dans sa colonie.
14. Triez les survivants cartonnés et les jetons pour qu'ils soient facilement accessibles par tous les joueurs.
15. Le joueur dont le leader a la plus haute influence parmi tous les leaders de sa colonie reçoit le jeton Premier Joueur de sa colonie et commence la partie.
Note : Le jeton Premier Joueur sera appelé le jeton Leader de colonie.



Leader de colonie



LISTE DU MATÉRIEL

Récupérez les différents éléments suivants de *Dead of Winter* et *Dead of Winter : la nuit la plus longue* :



DEAD OF WINTER

- Plateau de jeu
- Tous les zombies cartonnés
- Tous les survivants cartonnés
- Tous les dés
- Toutes les cartes Survivants
- Facultatif* : retirez *Annaleigh Chan*
- Toutes les cartes Objet
- Toutes les cartes Objectif personnel Non-Traître SAUF : Justicier

Facultatif : Les cartes Croisée des Chemins suivantes : Abandonné, Le roi des glaces, Les troupes, Le livre des morts, Brandon Kane, Noël, Des barricades branlantes, Une survivante affolée, Un peu de (ré) confort, Dynamite, Forest Plum, Gabriel Diaz, Jeu de dés, Harman Brooks, Perdre la tête, Vulnérable, La faim, John Price, Une querelle d'amoureux, Maude, Mike Cho, Quelques notes de musiques, Vieilles rancœurs, Épidémie, Des étrangers, Un signal radio, Vauriens, Émeutes, Rod Miller, La Floride, Thomas Heart, Déchets toxiques, Ravitaillement, Loyauté fluctuante, Un survivant blessé.



LA NUIT LA PLUS LONGUE

- Plateau de jeu
- Toutes les cartes lieu sauf Raxxon et le Repaire des Brigands
- Tous les dés
- Tous les jetons sauf ceux utilisés par le Module Amélioration
- Tous les zombies cartonnés
- Tous les survivants cartonnés
- Toutes les cartes Survivant

Facultatif : retirez *Bleue, Melissa Gupta et Jamie Gilmour*

- Les cartes Objet de départ uniquement
- Toutes les cartes Objectif personnel Non-Traître SAUF : C'est eux ou nous

Facultatif : Les cartes Croisée des Chemins suivantes : Tous en classe, Cole Winters, Derek Yoshida, Perturbé, Éric Parker, Fatima Maktabi, Le Pistolero, À vous faire dresser les cheveux sur la tête, Highway to hell, Pêche sur glace, Intervention, USIN, Que d'émotions, Rats, Rocco Bellini, Jouets, Détresse sanitaire.

NOTE : CARTES FACULTATIVES



Nous vous recommandons d'utiliser les cartes *Croisée des Chemins* facultatives de la liste, même si cela va rallonger le temps de mise en place du jeu. Ces cartes supplémentaires apportent une plus grande variété et allonge la « durée de vie » des nouvelles cartes *Croisée des Chemins*. Mais afin de gagner du temps, vous pouvez choisir de n'utiliser que les 50 cartes de *Colonies en Guerre*. Ceci rendra votre expérience de jeu plus concentrée thématiquement, mais en retour les surprises que vous réservez ces cartes seront révélées plus rapidement.



« L'histoire est pleine de lignes qui nous divisent. "Nous" contre "eux". Et maintenant nous voilà à la fin, et nous continuons à tracer ces lignes. Toujours à nous convaincre que c'est ce "eux" qui entrave notre Chemin. »

Honiahaka

NOUVEAU DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Dans la variante *Colonies en Guerre*, le déroulement d'une manche comprend quelques changements et de nouvelles étapes. Le nouveau déroulement d'une manche est présenté ci-dessous, les nouvelles étapes sont mises en évidence. Sauf indication contraire, ces étapes fonctionnent de la même manière que dans le jeu de base de *Dead of Winter*.

PHASE DES JOUEURS

1. Révéler une carte Crise
2. Lancer les dés d'action
3. Tour des joueurs

PHASE DE LA COLONIE

1. Consommer de la nourriture
2. Combat de colonie
3. Vérifier la décharge
4. Résoudre la crise
5. Ajouter 2 balles
6. Ajouter des zombies
7. Vérifier l'objectif commun
8. Déplacer le compteur de manches
9. Élire les leadeurs des colonies

RÉVÉLER UNE CARTE CRISE

Révélez la première carte du paquet de cartes Crise de *Colonies en Guerre*. Cette carte Crise représente une crise commune aux 2 colonies, que tous les joueurs vont devoir contribuer à prévenir en ajoutant des cartes du type correspondant à la crise. L'effet de cette carte se réalisera durant la phase de la colonie si elle n'est pas empêchée.



PHASE DES JOUEURS

Pendant la phase des joueurs, un joueur d'une colonie va prendre son tour de jeu en même temps qu'un joueur de l'autre colonie, en commençant par les leaders de colonie. Les tours d'actions simultanées continueront ensuite dans le sens horaire. La phase des joueurs est maintenant scindée en 4 parties qui doivent être complétées dans l'ordre :

1. Piocher les cartes Croisée des Chemins
2. Déplacer les survivants
3. Actions simultanées
4. Résoudre les cartes Croisée des Chemins

PIOCHER LES CARTES CROISÉE DES CHEMINS

L'équipier se trouvant à la droite de chaque joueur actif, pioche une carte Croisée des Chemins pour lui. Donc, 2 cartes Croisée des Chemins sont piochées, 1 pour chaque joueur prenant son tour.

Note : Si l'effet d'une carte Croisée des Chemins se déclenche, n'arrêtez pas la partie. La résolution des cartes Croisée des Chemins se fera maintenant à la fin de la phase des joueurs.



« C'est pas la peine. Les enfoirés sont déjà passés par là. Et ils ont dû faire un sacré boucan en le faisant parce que cet endroit est infesté de morts. »

DÉPLACER LES SURVIVANTS

Le déplacement des survivants est résolu lors de cette étape. Le joueur appartenant à la colonie dont le moral est le plus bas (*lancez un dé si besoin pour départager*) déplace 1 de ses survivants ou passe son tour, puis le joueur appartenant à la colonie dont le moral est le plus haut déplace 1 de ses survivants ou passe son tour. Une fois qu'il a passé, un joueur ne peut plus déplacer de survivant. Les joueurs déplacent leurs survivants à tour de rôle, jusqu'à ce que les 2 joueurs passent leur tour. Un joueur ne peut pas déplacer un même survivant plus d'une fois lors de cette phase.

Note : Les joueurs peuvent utiliser l'action Solliciter à n'importe quel moment pendant l'étape de déplacement des survivants. Les autres actions ne peuvent être effectuées que lors de l'étape d'actions simultanées.

Déplacement dans la colonie ennemie

Pour le déplacer dans une colonie ennemie, placez le survivant sur une case de zombie vide dans une des zones d'entrée autour de la colonie ennemie.

Note : Les survivants peuvent utiliser leur déplacement pour bouger d'entrée en entrée, mais doivent lancer le dé de risque normalement.

Déplacement vers un lieu plein



Un joueur peut déplacer un survivant vers un lieu plein. Ce joueur peut alors renvoyer un survivant allié à sa colonie (*Ne lancez pas le dé de risque*) ou peut dépenser un jeton Balle pour renvoyer un survivant ennemi à sa colonie, ou 2 jetons Balle si le survivant est équipé d'une arme (*Ne lancez pas le dé de risque*).

Note : Les joueurs ne peuvent PAS renvoyer les survivants ennemis appartenant à l'autre joueur actif.

ACTIONS SIMULTANÉES

Après avoir déplacé leurs survivants, les joueurs actifs vont effectuer toutes les actions qu'ils souhaitent effectuer, simultanément. Le premier joueur à terminer ses actions retourne le sablier. L'autre joueur n'a désormais plus que 2 minutes pour terminer d'effectuer ses actions. Toute action non terminée dans le temps imparti est considérée comme perdue.

Les actions simultanées n'entrent pas en conflit. Si les 2 joueurs effectuent des fouilles avec des survivants se trouvant dans le même lieu, chaque joueur prend la carte se trouvant sur le dessus du paquet Objet quand il effectue la fouille où quand il fait du bruit.

Note : Si un joueur obtient  lors de l'étape d'actions simultanées, placez le survivant mordu sur le flanc et continuez à jouer. Le survivant mordu ne peut plus effectuer d'action ou utiliser de compétence. À la fin de l'étape d'actions simultanées, résolvez tous les  et les propagations normalement.

RÉSOLUTION DES CARTES CROISÉE DES CHEMINS

Une fois que les 2 minutes du sablier sont écoulées, ou que les 2 joueurs ont déclaré que leurs tours sont terminés, résolvez les cartes Croisée des Chemins qui ont pu être déclenchées durant la phase des joueurs, en commençant par la colonie dont le moral est le plus haut (lancer un dé si besoin pour départager).

Note : Si de multiples survivants déclenchent la même carte Croisée des Chemins pendant le même tour, après avoir lu la carte, le joueur actif choisi à quels survivants les effets de la carte s'appliqueront.

NOUVELLES ACTIONS D'UN JOUEUR

Colonies en Guerre a apporté son lot de changement dans les actions disponibles aux joueurs. Certaines actions ont été retirées et d'autres ont été changées. La nouvelle liste d'actions se trouve ci-dessous. Sauf indication contraire, ces actions fonctionnent de la même manière que dans le jeu de base de *Dead of Winter*.

Note : Les actions suivantes du jeu de base ont été enlevées : Attaquer un survivant, Appâter, Déplacer un survivant et Voter pour exiler.

LES ACTIONS QUI NÉCESSITENT UN DÉ D'ACTION



- Attaquer (zombie)
- Fouiller
- Barricader
- Nettoyer la décharge (3 cartes)

LES ACTIONS QUI NE NÉCESSITENT PAS UN DÉ D'ACTION



- Jouer une carte
- Ajouter une carte à la crise
- Dépenser des jetons Nourriture
- Solliciter
- Donner

« Allez, sale bâtard ! Je vais t'arracher ta saleté de tête et te l'enfoncer dans ta gorge toute pourrie ! »

Danica Walker



ATTAQUER

Note : Dans la variante Colonies en Guerre, un joueur ne peut pas attaquer un autre survivant avec l'attion Attaquer.

ATTAQUER UN ZOMBIE DANS LA COLONIE ENNEMIE

Un survivant qui partage une zone d'entrée de la colonie ennemie avec un zombie, peut attaquer ce zombie.

FOUILLER

FAIRE DU BRUIT PENDANT UNE FOUILLE

Chaque action fouille ne peut déclencher qu'un seul bruit.

AJOUTER UNE CARTE À LA CRISE

Un joueur de n'importe quelle colonie, peut ajouter 1 ou plusieurs cartes à la carte Crise révélée, qu'elles proviennent de sa main ou équipées par un des survivants qu'il contrôle. Ces cartes sont jouées face visible à côté de la carte Crise à la vue de tous les joueurs.

Note : Les joueurs ne peuvent ajouter que des cartes portant le même symbole que celui indiqué par la carte Crise. Dans la variante Colonies en Guerre, il n'est pas possible de saboter la crise en cours.

DÉPENSER DES JETONS NOURRITURE

Les survivants ennemis se trouvant dans les zones d'entrée d'une colonie ne doivent PAS être pris



en compte dans le nombre total de survivants dans la colonie, afin de consommer de la nourriture.

COMBAT DE COLONIE

Pour chaque lieu où se trouvent des survivants des 2 colonies, résolvez un combat, un à la fois.

Suivez l'ordre de priorité suivant :

1. Dans la colonie dont le moral est le plus bas (lancez un dé si besoin pour départager).
2. Dans la colonie restante.
3. Dans tous les autres lieux hors colonie par ordre numérique.

Un combat s'étend sur 4 étapes et représente un affrontement entre 2 colonies dans un lieu donné. Dans un combat, la victoire reviendra au leader de colonie qui aura le total de force de combat le plus élevé. Afin de résoudre un combat dans un lieu, chaque leader de colonie prend les cartes Tactique de sa colonie et suit les 4 étapes suivantes simultanément :

1. Sélectionnez 1 des 5 cartes Tactique et jouez la face cachée. Révélez chaque carte Tactique simultanément et résolvez son effet.
2. Augmentez votre force de combat de 1 pour chaque survivant allié présent dans le lieu. Ensuite, augmentez votre force de combat de 1 pour chaque survivant allié équipé d'au moins 1 carte .
3. Récupérez tous les jetons Balle de la réserve de balles de votre colonie, choisissez secrètement un nombre de jetons à parier. Tenez les jetons choisis dans votre poing fermé et révélez-les simultanément avec le leader de la colonie ennemie. Augmentez votre force de combat de 1 pour chaque balle pariée. Puis défaussez-les et remplacez les jetons Balle restants dans la réserve de balles de votre colonie.
4. Lancez un dé de combat et appliquez son effet immédiatement (voir *Lancer un dé de combat*, page 11).

Le leader avec le total de force de combat le plus élevé, remporte le combat. L'autre leader est vaincu. Ce dernier doit distribuer des blessures à ces survivants dans le lieu du combat, d'un nombre égal à la différence entre les 2 totaux de force de combat. Cette différence est représentée sur le compteur de combat

Note : si le dernier survivant d'un joueur devait être tué pendant le combat, attendez la fin de la phase de combat de colonie pour piocher un nouveau survivant et le mettre en jeu.

COMBAT DANS LA COLONIE ENNEMIE

Après la phase de combat de colonie, s'il reste au moins 1 survivant ennemi dans une colonie et pas de survivants alliés (les survivants vulnérables ne comptent pas), baissez le niveau de moral de 1 pour chaque survivant ennemi dans la colonie, peu importe si un combat y avait eu lieu lors de cette manche. En d'autres termes, ne laissez pas votre colonie sans surveillance !

LANCER UN DÉ DE COMBAT

Durant l'étape 4 du combat, le leader de chaque colonie lance un dé de combat et déclenche les effets obtenus.

Résultats du dé de combat



Ajoutez ce nombre à votre force de combat, pour ce combat.



Placez immédiatement ce nombre de blessures sur un seul survivant ennemi dans ce combat.



Ajoutez immédiatement ce nombre de zombies après avoir résolu les blessures.

COMPTEUR DE COMBAT



Le compteur de combat vous permet de suivre la différence de valeur de combat tout au long du combat. Le marqueur de compte de combat commence chaque combat à 0. Chaque fois qu'une colonie gagne de la force de combat, déplacez le marqueur d'un cran dans le sens de la colonie en question. Voir exemple page 12.

MORT D'UN SURVIVANT DANS LA COLONIE ENNEMIE

Si un survivant meurt alors qu'il se trouve dans la colonie ennemie, toutes les cartes dont il était équipé, sont données au leader de la colonie ennemie qui en équipe immédiatement ses survivants dans sa colonie, comme bon lui semble. S'il n'a pas de survivant allié présent dans la colonie, les cartes sont retirées du jeu.

« Je suis navré, Bernadette; mais je me dois de voter "Non". Vous êtes convaincante; il n'y a pas de doute, mais je pense que c'est un scalpel qu'il nous faut pour ce travail, alors que vous ma chère êtes plus proche... du bulldozer. »

Père Fitzpatrick



EXEMPLE DE COMBAT



1. Des survivants des 2 colonies se trouvent au Supermarché. Le leader de la colonie A joue TAPIS (+3 combat) et le leader de la colonie B joue AUX AGUETS (+1 combat). Cela fait passer la colonie A en tête avec 2 points de force de combat.



2. La colonie A a 1 survivant, l'Exécuteur, dans le Supermarché. La colonie B a 2 survivants, Bernadette Wilson et Scott Wheeler, dans le Supermarché. La colonie A est toujours en tête de 1 point.



3. Scott Wheeler est équipé de la carte Fusil de chasse. Il est le seul équipé d'une arme, ramenant les colonies à égalité.



4. La phase de pari de balles commence. La colonie A parie 3 balles et la colonie B en pari 2. La colonie A repasse en tête de 1 point.



5. Les 2 leaders de colonie lancent un dé de combat. Le leader de la colonie A obtient un 3. Le leader de la colonie B obtient un 1. Le lancer de la colonie B inflige 1 blessure à l'Exécuteur, mais n'affecte pas la différence de combat finale. La colonie A remporte le combat avec une différence de 4.



6. La différence de force de combat étant de 4, le leader de la colonie B distribue 4 blessures à Bernadette et Scott, en choisissant de leur infliger 2 blessures chacun.



AJOUTER 2 BALLE

Ajoutez 2 balles à la réserve de balles de chaque colonie.

AJOUTER DES ZOMBIES

Les survivants ennemis se trouvant dans les zones d'entrée d'une colonie DOIVENT être pris en compte dans le total de survivants présents dans cette colonie, afin d'ajouter des zombies. S'il n'y a pas d'espaces vides dans la zone d'entrée où le zombie doit être placé et qu'un survivant occupe l'un de ces espaces, au lieu de placer le zombie, infligez 1 blessure au survivant dans cette entrée qui a le moins d'influence et remplacez-le dans sa colonie (Ne lancez pas le dé de risque).

VÉRIFIER L'OBJECTIF COMMUN

Les 2 colonies vérifient simultanément si l'objectif commun est atteint. Si l'une des 2 colonies (ou les 2) a atteint l'objectif commun, la partie prend fin.

ÉLIRE LES LEADERS DES COLONIES

Pendant la phase d'élection des leaders des colonies, chaque colonie vote pour décider qui sera le leader de la colonie au prochain tour. Votez en comptant jusqu'à 3 et en pointant du doigt celui ou celle pour qui vous votez. Le joueur avec le plus de votes est élu leader de la colonie. Les joueurs ne peuvent pas voter pour eux-mêmes, ni s'abstenir de voter. Si le vote est à égalité, l'actuel leader tranche. Utiliser le jeton du Premier joueur pour indiquer le leader de colonie.

PROPAGATION D'UN EFFET DE MORSURE ET BRÈCHE

La propagation d'un effet de morsure et les brèches fonctionnent de la même manière que, dans le jeu de base *Dead of Winter*, peu importe à quelle colonie le survivant appartient.

INTERPRÉTER LE TEXTE D'UNE CARTE

Sauf indication contraire, lorsque vous interprétez le texte d'une carte Croisée des Chemins ou Objectif personnel, le texte ne parle que de la colonie du joueur jouant la carte, ses survivants ou joueurs appartenant à cette colonie. Elle ne concerne pas les 2 colonies ensemble. Par exemple :

- *En jeu* = En jeu et appartenant à votre colonie
- *Sur le plateau* = Sur le plateau et appartenant à votre colonie
- *N'importe quel joueur* = N'importe quel joueur appartenant à votre colonie
- *Un survivant* = Un survivant appartenant à votre colonie

Note : les compétences des survivants suivants ne peuvent être utilisées que sur ou par des joueurs ou survivants alliés : Anita Wallace, Eric Parker, Nadia Rivers, Derek Yoshida.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Tout comme dans *Dead of Winter*, il n'y a qu'un seul moyen pour un joueur de gagner la partie. Il doit accomplir son objectif personnel. Ceci comprend généralement que sa colonie remplisse l'objectif commun.

Si le moral d'une colonie atteint 0, les joueurs de cette colonie ont perdu, mais continuent à jouer jusqu'à la prochaine étape de vérification de l'objectif commun. Si les 2 colonies ont leur niveau de moral à 0 au moment de la vérification de l'objectif commun, les 2 colonies perdent. Une fois arrivé à 0, le moral d'une colonie ne peut plus être augmenté.

VARIANTES

LOUP SOLITAIRE

Afin de jouer avec un nombre de joueurs impair, les joueurs peuvent utiliser la variante Loup Solitaire. Dans cette variante, un joueur va incarner le rôle du Loup Solitaire, un joueur qui n'appartient à aucune colonie.



Les cartes et éléments de *Colonies en Guerre* qui portent une patte de loup blanche en bas à droite ne peuvent être utilisés que dans la variante Loup Solitaire.

Mise en place — Loup Solitaire

1. Décidez quel joueur sera le Loup Solitaire.
2. Placez la Tanière du Loup Solitaire devant le joueur qui sera le Loup Solitaire.
3. Le Loup Solitaire choisit au hasard 1 des 8 cartes Objectif personnel du Loup Solitaire, et suit les instructions de mise en place qu'elle contient.
4. Mélangez le paquet de cartes de mission Loup Solitaire et placez-le à côté de la Tanière du Loup Solitaire.
5. Lors du choix des survivants, le joueur incarnant le Loup Solitaire doit choisir 3 survivants parmi les 5 qui lui sont proposés. Placez les survivants choisis dans la Tanière.
6. Le niveau de moral de départ est de 4.

Règles du Loup Solitaire

Le joueur incarnant le Loup Solitaire, prend son tour de jeu en premier à chaque manche, avant que les joueurs des colonies n'effectuent leurs tours. Le Loup Solitaire suit les règles de jeu de Colonies en Guerre avec les exceptions suivantes :

- Le Loup Solitaire n'a pas de limite de temps pour effectuer ses actions.
- Le Loup Solitaire peut se déplacer vers les zones d'entrées des 2 colonies.
- Lorsqu'un joueur dépense une balle pour retirer un survivant appartenant au Loup Solitaire d'un lieu plein, déplacez ce survivant vers la Tanière du Loup Solitaire

(*Ne lancez pas le dé de risque*). S'il n'y a pas d'espace libre dans la Tanière du Loup Solitaire, ce dernier doit déplacer le survivant vers un lieu de son choix.

- Un joueur incarnant le Loup Solitaire, peut déplacer un survivant dans un lieu plein, mais il doit utiliser un dé d'action pour ramener un survivant de ce lieu à sa colonie (*ramener un survivant du Loup Solitaire à la Tanière du Loup Solitaire, ne nécessite pas de dé d'action*). Ne lancez pas le dé de risque.
- Le Loup Solitaire ne récupère pas de balle.
- Si le Loup Solitaire ajoute un survivant à son groupe, il le place dans la Tanière du Loup Solitaire sauf contre-indication de la carte. Les survivants vulnérables sont ignorés. S'il n'y a pas d'espace libre dans la Tanière du Loup Solitaire, ce dernier place le survivant dans le lieu de son choix.
- Le joueur incarnant le Loup Solitaire peut donner des cartes pour contribuer à la gestion de crise, mais son moral ne sera pas influencé, positivement ou négativement.

La Tanière du Loup Solitaire

La Tanière du Loup Solitaire est le foyer des survivants appartenant au Loup Solitaire et fonctionne comme une colonie simplifiée prévue pour un seul joueur. Il y a une réserve de Nourriture, une décharge et un compteur de moral. Veuillez noter que :

- Seuls les survivants du Loup Solitaire peuvent se déplacer dans la Tanière du Loup Solitaire.
- Aucun zombie ne peut être ajouté à la Tanière du Loup Solitaire.
- Pour les compétences des survivants du Loup Solitaire ainsi que pour les cartes Croisée des Chemins, la Tanière du Loup Solitaire est considérée comme une colonie.
- L'étape Consommer de la Nourriture du Loup Solitaire, suit les règles de base du jeu.
- L'étape Nettoyer la décharge suit les règles du jeu de base sauf que 1 point de moral est perdu pour 5 cartes Objet dans la décharge (*au lieu de 10*).

Combat de Colonie

Si 1 ou plusieurs survivants du Loup Solitaire se trouvent dans un lieu où un combat est sur le point d'avoir lieu, le joueur incarnant le Loup Solitaire doit faire un choix immédiatement avant le début du combat :

Il peut :

1. Fuir. Il choisit de retirer tous ses survivants du lieu en question et de les ramener un par un à la Tanière du Loup Solitaire, ou un autre lieu si jamais la Tanière du Loup Solitaire devait être pleine (lancez le dé de risque normalement).

2. Participer au combat : Le Loup Solitaire choisit une colonie à soutenir. Pendant ce combat, tous les survivants du Loup Solitaire agissent comme s'ils faisaient partie de la colonie choisie.

Note : Les leaders de colonie peuvent distribuer des blessures aux survivants du Loup Solitaire. S'ils devaient battre en retraite, ils retourneraient à la Tanière du Loup Solitaire, ou à un autre lieu si la Tanière du Loup Solitaire était pleine.

Moral du Loup Solitaire

Le moral du joueur incarnant le Loup Solitaire commence à 4 et peut monter jusqu'à 5. Si le moral baisse jusqu'à 0, le Loup Solitaire perd la partie et est retiré du jeu. Le joueur incarnant le Loup Solitaire peut augmenter son moral en accomplissant des cartes Mission.

Cartes Mission

L'impact principal du Loup Solitaire sur la partie va se trouver dans l'accomplissement des cartes Mission. Le Loup Solitaire commence avec 3 cartes Mission et lorsqu'il en accomplit une, il en tire une autre immédiatement. Une fois par manche, au début de son tour, le Loup Solitaire peut défausser une carte Mission pour en piocher une autre. Une fois que le paquet de cartes Mission est vide, il ne peut plus piocher de nouvelles cartes.

Victoire du Loup Solitaire

Le joueur incarnant le Loup Solitaire gagne la partie s'il accomplit son objectif personnel à la fin de la partie.

PARTIE RAPIDE

Cette variante accélère la partie *Colonies en Guerre* et apporte un soupçon de tension frénétique à chaque tour. Lors d'une Partie Rapide, les joueurs n'ont que 2 minutes AU TOTAL pour effectuer leurs actions lors de l'étape d'actions simultanées de la phase des joueurs. Une fois que les 2 joueurs ont déplacé leurs survivants, retournez le sablier. Toute action incomplète à la fin des 2 minutes, est considérée comme perdue.


11 JOUEURS

Cette variante permet à 11 joueurs de jouer à Colonies en Guerre (5 dans chaque colonie et 1 Loup Solitaire). Le déroulement se fait de la même manière que dans une partie classique de *Colonies en Guerre*, avec les exceptions suivantes :

- Pendant la Mise en place, chaque joueur reçoit 4 cartes Objet de départ (au lieu de 5).
- Le Loup Solitaire n'utilise pas de Plateau de joueur.

MODULE OBJETS ALÉATOIRE

Le module Objets Aléatoire est un moyen simple et rapide d'apporter encore plus de variété aux paquets Objet des lieux dans une partie classique de *Dead of Winter*. Pour utiliser le module Objets Aléatoire dans une partie classique de *Dead of Winter* :

1. Retirez toutes les cartes portant l'icône  du paquet Objets Aléatoire, puis mélangez le paquet Objets Aléatoire.
2. Ajoutez 5 cartes au hasard à chaque paquet Objet de chaque lieu, puis mélangez ces paquets.

CRÉDITS

CRÉATEURS DU JEU ORIGINAL :

Isaac Vega et Jon Gilmour

DÉVELOPPEURS DE L'EXTENSION :

Colby Dauch et Timothy Meyer

DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRE :

J. Arthur Ellis

PRODUCTION :

J. Arthur Ellis et Colby Dauch

ILLUSTRATIONS :

Fernanda Suarez

AUTEURS :

Colby Dauch, Timothy Meyer et Mr Bistro

GRAPHISME :

David Richards et Kendall Wilkerson

ÉDITION :

Timothy Meyer

SUPERVISEUR DES TESTS :

Timothy Meyer

TRADUCTION :

Benjamin haley

RELECTURE :

Olivier Grouik

RESPONSABLE ÉDITORIAL :

Stéphane Bogard

Un grand remerciement à toute l'équipe de Chiayi More Fun pour leur patience et leur générosité à travers tout le processus de test. Vous déchirez !

TESTEURS :

Mohamad Syed Ahmed, Lou Ann Bates, Dustin Atkinson, Rob Bailey, Katelan Bilodeau, Nicholas Bilodeau, Aaron Bird, Andrew Birdonnell, Tyler Brown, Michelle Caldwell, Matt Canaday, Ben Cancel, Aaron Casey, Craig Edward Casey, Katie Casey, Yu-Cheng Chang, Paul Chiang, Todd Chichester, Man-Kwun Chiu, Troy Cilone, John Circone, Josh Clark, John Clarke, Adrienne Collins, Jon Collins, Caleb Cox, Kristen Cox, Morgan Currie, Bridget Daniel, Jeff Daniel, Antoine Delille, Luigi DePasquale, Leah Doerflinger, Ian Doerflinger, Kathleen Donahue, Mark Duerr, Jaclyn Dupre Danee, Melanie R. Edwards, Jessica Elizabeth, Andy Englund, Matt Fick, Myles Fountain, Phil Fox, Kaylon Fraser, Brandon Freeman, Rachel Freeman, Ryan Freeman, Helene Frühwirt, Stuart Fry, Henry fung, Ryan Gainer, Zander Galluppi, Jordan Garrett, Jon Gehrig, Tonya Gehrig, Adrien Gilles, Luis Gomez, Paul Goodrich, Nadine Grant, Matt Green, Amanda Grosheck, Graham Guenther, Erwin Habes, Bruce Hamilton, Mary Kim Harp, Matt Harp, Aaron Hauser, Alexandra Hauser, William Ho, Alex Holloway, Chris Howlett, Simon Hsu, Carl Joyce, Charlie Joyce, Jeffrey Joyce, Jenny Joyce, Jodi Joyce, Thomas Katter, Robin Khamsi, Amy Kittel, Chad Kittel, Garrett Klever, Michael Kohlhepp, Matias Korman, Tracy Krause, Mitsuyo Kurosawa, Anthony Le, Lawrence Lee, Colin Leitch, Megan Lloyd, Todd Logsdon, Chris Low, Tila Maceira-Klever, Tila M MaceiraKlever, Ryan Malone, Amanda Martone, Jenny Martone, Jason McHargue, Eric Meyers, Darion Miller, Masroor Mohammed, Charly Montes, Fernando Montes, Brian Montross, Erik Mooney, Jasmine Morales, Sarah Naslund, Ryan Neumann, Thanh Ngu, Chris Noda, Kendall Oswald, Greg Owens, Nick Owens, Wendy Owens, Dalton Palmer, Nathan Panciroli, Stephanie Panciroli, Katie Paquette, Daniel Parish, Tirth Patel, Elan Pavlov, Megan Peacock, James Peterson, Katie Phelps, Greg Phillips, Meagan Polny, Andy Pronsati, Katie Pronsati, Aaron Ramirez, Evan Ray, Thomas Redden, Sara Joy Richards, Daniel Richardson, Simon Roadhouse, Adam Roberts, Marcel Roeloffzen, Debe Rumsey, Myron Rumsey, Ryan Rumsey, Andrew Schaff, Heather Simmons, Brady Sisengath, Devona Sisengath, Jimmy Sisengath, Micky Sisengath, Jeremy Skrdla, Lucas Smart, Daniel Snyder, Andrea Stachel, Benjamin Lewis Stark, Adam Steele, Andrew Steele, Richenda Steele, Micheal Stempf, Stephanie Stempf, Phearro Sunly, Ryan Swanigan, Rob Tarr, Anthony Tasselli, Paul Tessmann, Dane Thornton, Caleb Tolin, Hieu M. Trinh, Aaron Turner, Vijay Umashanker, André van Renssen, Robyn Veneau, Jeremy Vincent, Christoph Weber, Markus Weger, Michael Williams, Ben Willis, David Willis, Akira Wood, Angela Wood, Cailin Wood, Ron Wood, Sonja Wood, Ron Wood Sr., Kyle Yasinski, Felix Yeh Ben Zettl, Brandon Zirkel, Bryan Zirkel, Jen Zirkel, YunYun Zou

EDGE

Plus d'informations sur
FR.ASMODEE.COM

