

# ESCAPE

Zombie City

## The Survivor Chronicles

– Expansion 1 –



Rules booklet



Spielregel



Livret de règles



# ESCAPE

Zombie City

## The Survivor Chronicles

- Expansion 1 -

Les zombies sont partout... À présent, seuls des personnages hors du commun peuvent se dresser contre la meute ! Tentez votre chance dans le rôle d'un policier dur à cuire, d'un geek astucieux ou d'une grand-mère intrépide et mettez un terme à l'apocalypse grâce à vos dons uniques. Ce ne sera pas une ballade de santé : il vous faudra surmonter toutes sortes de défis pour sortir de la ville.

Cette extension contient 2 nouveaux modules : le **Module 1 - Défis** et le **Module 2 - Personnages**.  
Variété garantie : tous les modules peuvent être joués seuls ou associés à d'autres, selon les combinaisons de votre choix. Préparez votre propre aventure et c'est parti !

Le jeu de base « Escape – Zombie City » est nécessaire pour jouer avec cette extension. Les règles de base ne changent pas, hormis pour ce qui est des modifications suivantes :

### Accessoires

#### Module 1 : Défis

- 6 tuiles Rue Défi

*(Concert de rock, cirque, maison de retraite, barricade, atelier, fosse)*

- 1 grand-père avec socle

- 1 pion Barricade

- 3 pions Défi

*(pour désigner un défi accompli pendant la partie)*



#### Module 2 : Personnages

- 6 personnages avec socles

*(geek, grand-mère, policier, reine du shopping, vendeuse, ouvrier)*

- 12 cartes Personnage

*2 cartes par personnage*



## Module 1 : Défis

Les tuiles de Rue Défi présentent des obstacles supplémentaires. Il faut surmonter le défi de chaque rue avant de pouvoir quitter la ville.

Avant que la partie ne commence, les joueurs choisissent ensemble le niveau de difficulté de leur aventure.

Plus il y a de tuiles Rue Défi, plus il est difficile de s'échapper.

### Changements dans la mise en place

Mélangez les tuiles Rue Défi et piochez-en 1, 2 ou 3 (selon la difficulté voulue) face cachée. Mettez-les de côté pour le moment et rangez les tuiles Rue Défi restantes dans la boîte. Mettez les tuiles piochées dans les piles A et B selon leur verso. Ensuite, mélangez séparément les piles A et B, et placez la pile A sur la pile B.

Gardez autant de pion Défi près de la pioche que vous y avez ajouté de tuiles Rue Défi. C'est également ici que le grand-père et le pion Barricade attendront d'être utilisés.

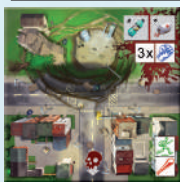


Le reste de la mise en place ne change pas.

### Les défis

Quand une tuile Rue Défi est révélée, il faut surmonter le défi qu'elle représente avant la fin de la partie, sinon les joueurs ne peuvent pas sortir de la ville. Une fois qu'un défi est surmonté, on place un pion Défi dessus.

La fosse :



Pour surmonter ce défi, les joueurs doivent entrer dans la fosse, avoir les deux objets représentés devant eux - boisson énergétique et boîte à pilules - et obtenir conjointement 3 symboles de poing. Quand ce défi est surmonté, rangez les deux objets (boisson énergétique et boîte à pilules) dans la boîte de jeu.



## Concert de rock :



Dès qu'un joueur pioche le concert de rock, 3 zombies y apparaissent. Tant que tous les zombies du concert ne sont pas vaincus, on ne peut plus révéler de tuiles Rue. Ce défi est surmonté quand tous les zombies du concert de rock sont vaincus.

*Note : les joueurs peuvent s'y mettre à plusieurs pour vaincre les zombies.*

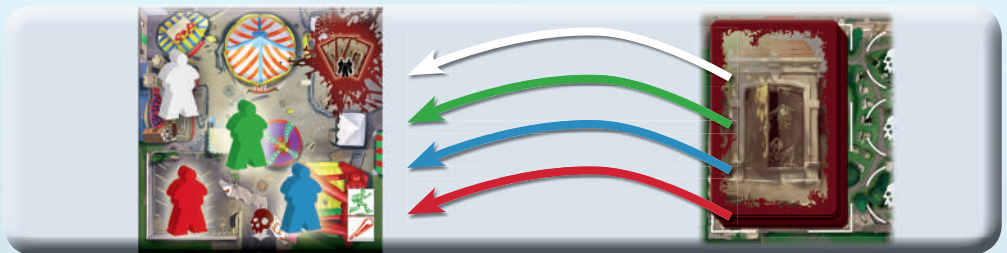


## Cirque :



Tous les joueurs doivent se trouver ensemble sur le cirque pour surmonter ce défi. Chaque joueur pioche alors une carte Zombie de la pioche et effectue l'action correspondante. Une fois que tous les joueurs ont résolu leur action, ce défi est surmonté.

*Note : tous les zombies générés par les cartes sont placés sur le cirque*



## Atelier :



Pour surmonter ce défi, les joueurs doivent conduire jusqu'à l'atelier pendant la 2<sup>e</sup> phase (S'enfuir dans le van) et une fois sur place, obtenir conjointement 7 symboles de poing.



## Maison de retraite :

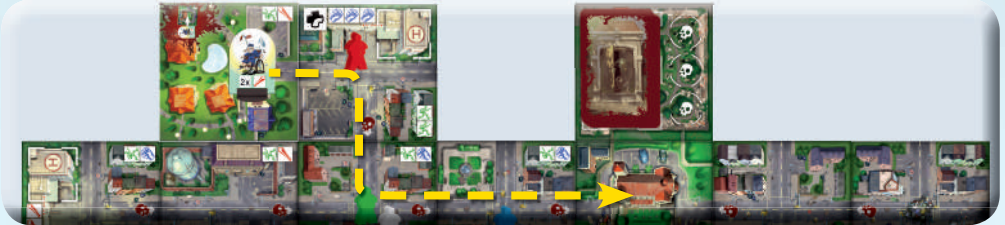


Placez le grand-père sur la maison de retraite dès qu'elle est révélée.

Pour surmonter ce défi, les joueurs doivent escorter le grand-père jusqu'à l'église. Lorsqu'un joueur se trouve sur la même section de rue que le grand-père, il peut, en obtenant deux symboles de batte de baseball, déplacer le grand-père vers une tuile Rue adjacente. La tuile Rue en question doit disposer d'une issue dégagée (elle doit être accessible autrement que par un cul-de-sac ou un bâtiment).

Une fois que le grand-père est dans l'église, le défi est surmonté.

*Note : si le grand-père n'est pas arrivé à l'église à la fin d'un compte à rebours, on le replace dans la maison de retraite. La mission d'escorte jusqu'à l'église repart à zéro !*



## Barricade :



Placez le pion Barricade sur la tuile Barricade dès qu'elle est révélée.

Pour surmonter ce défi, les joueurs doivent entrer dans la tuile Barricade et en retirer la Barricade en obtenant conjointement 5 symboles de poing. Le problème, c'est que les joueurs ne peuvent pas entrer dans cette tuile par une voie comportant un symbole de crâne. Ils doivent y pénétrer par un autre côté. Une fois qu'ils ont retiré le pion Barricade, ils ne sont plus bloqués par le symbole de crâne.



## Module 2 : Personnages

Chaque joueur choisit un des 6 personnages, chacun octroyant une capacité spéciale. Chaque joueur peut utiliser sa capacité aussi souvent qu'il le souhaite.

### Changements pendant la mise en place

Chaque joueur choisit un personnage et le prend, ainsi qu'un socle et les deux cartes Personnage correspondantes. Il insère le personnage dans son socle et le pose sur l'église. Les personnages remplacent ainsi les pions Survivant du jeu de base.

Les deux cartes Personnages présentent chacune une capacité différente. Chaque joueur doit donc en choisir une des deux et ranger l'autre dans la boîte.

Le reste de la mise en place ne change pas.



### Les personnages et leurs capacités

#### LE GEEK



##### Capacité 1:

Si le joueur se trouve sur la même tuile que les zombies, il peut quand même utiliser ses propres symboles de prudence pour libérer ses dés bloqués.



##### Capacité 2:

Si le joueur obtient 2 symboles de poing, il peut déplacer 1 zombie. Le zombie est déplacé dans une tuile adjacente à celle où il se trouve, et en direction du joueur.



#### LA GRAND-MÈRE



##### Capacité 1:

Un symbole de prudence permet au joueur de libérer tous ses dés bloqués.



##### Capacité 2:

Si le joueur se trouve sur la même tuile qu'un zombie, il peut utiliser 1 symbole de prudence pour relancer 1 de ses dés bloqués. Il peut également donner le symbole de prudence à un autre joueur pour libérer 1 des dés bloqués de celui-ci.



*Note : si le joueur donne son symbole de prudence à un autre, ce dernier ne peut toutefois libérer que 2 dés bloqués, comme d'habitude.*

## POLICIER



### Capacité 1:

Quand le joueur combat des zombies, on considère qu'il dispose automatiquement de 1 symbole de

poing ou 1 symbole de batte de baseball en plus de ceux obtenus aux dés.



### Capacité 2:

Le joueur peut combattre les zombies qui se trouvent sur des tuiles adjacentes à la sienne.



*Note : le joueur ne peut toutefois pas combattre « à travers » des culs-de-sac ou des bâtiments.*

## LA REINE DU SHOPPING



### Capacité 1:

Si le joueur se trouve sur une tuile comportant un supermarché, il peut échanger 1 de ses objets

contre l'objet de son choix issu de la réserve. Il peut s'agir de n'importe quel objet issu de l'hôpital, de la station essence ou du supermarché.



### Capacité 2:

Le joueur peut transporter 2 objets (au lieu de 1 seulement).



## LA VENDEUSE



### Capacité 1:

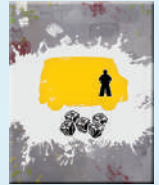
Le joueur peut toujours entrer dans une tuile adjacente à la sienne, même si elle n'y est pas reliée par une rue.



### Capacité 2:

Quand le joueur effectue l'action **1. Rouler** pendant la 2<sup>e</sup> phase (S'enfuir dans le van), il suffit que

lui seul obtienne les symboles requis et le symbole supplémentaire de fuite pour conduire le van. Les autres joueurs peuvent l'aider en lui fournissant des symboles de prudence et en combattant les zombies.



## L'OUVRIER



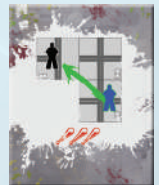
### Capacité 1:

Si le joueur se trouve sur la même tuile qu'un autre joueur, ils peuvent échanger librement des dés entre eux (à raison de 1 contre 1).



### Capacité 2:

Si le joueur obtient 3 symboles de batte de baseball, il peut prendre le pion Survivant de n'importe quel autre joueur (où qu'il se trouve) et le placer sur sa propre tuile avec lui.





© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved